



François PARRA

Performances

Installations

Dispositifs

Sons Programmés

Objets

“Nous Faisons peu de différences entre le temps et l’espace. On ne sait pas où commence l’un et où finit l’autre. Pour nous la plupart des arts sont dans le temps, et ils sont dans l’espace.

Marcel Duchamp, par exemple, a commencé à concevoir le temps...pardon, la musique non pas comme un art du temps mais comme un art de l’espace. Et il a défini une “sculpture musicale”, ce qui veut dire différents sons provenant de différents points et qui durent, produisant une sculpture sonore qui demeure.”

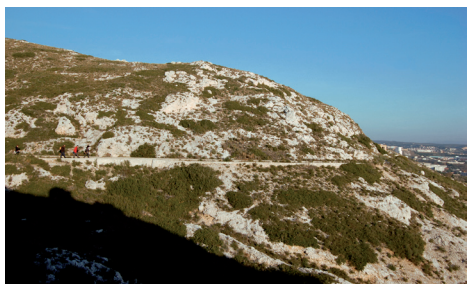
John Cage. extrait d’interview donnée pour ECOUTE.

in situ

La Ballade Du Canalet

Audiowalk

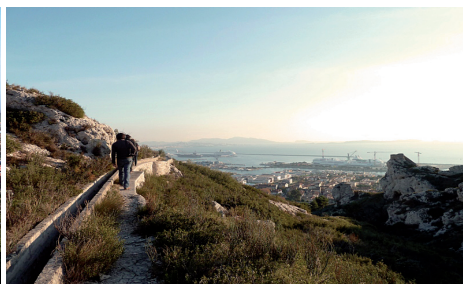
Marseille, 2013



Note d'intention

Là où les plateaux du nord de Marseille s'effondrent dans la mer où la garrigue n'offre que peu d'ombre sous laquelle on a envie de rester, j'ai trouvé un peu de fraîcheur. A flanc de massif serpente un petit canalet de briques et ciment qui fonctionne pour le marcheur comme un rail de travelling. Il indique un chemin à suivre, et ce faisant nous fait balayer du regard toute la rade de Marseille (façon panoramique western). Notre corps fait l'expérience au ralenti de ce qui en compose l'histoire périphérique: le port industriel pour horizon, l'industrie qui a annexé les collines, les maisons ouvrières qui poussent les unes sur les autres, les murs de grands domaines maintenant mités, les souvenirs de guerre, les sites celto-ligures. Le canalet est maintenant bien sec et silencieux... mais il y a dans ce silence tant de murmures qui pourraient nous évoquer ceux qui ont joué avec l'eau qui coulait au flanc de ces coteaux.

Utilisant toutes les matières documentaires récoltées en parcourant les abords du canalet, j'essaie d'écrire un texte dans lequel viennent se mélanger indistinctement, histoires proches et lointaines, témoignages et documents, pour en arriver à une «fiction» dans le réel. Ce texte est lu et enregistré, puis découpé pour être écouté sur des points précis de la ballade, certaines parties de manière immobile, d'autre dans une incitation à la marche. Entre ces parties narratives le promeneur est libre de son rythme de marche, accompagné à certains moments par un montage d'enregistrements filtrés ou macroscopiques du paysage.



Les matières

Les enregistrements des paysages sont réalisés in situ à l'aide d'une tête artificielle (enregistrement de type binaural proche de l'audition humaine mais filtrés de manière asymétrique).

Le texte de Robert Gariglia est interprété par Gérard Meylan et le texte de guidage par Virginie Thomas. Ils sont enregistrés en studio.

Extrait du texte de guidage

«Le chemin pour se rendre au point de départ de «la ballade du canalet» part juste après la dernière maison sur la gauche de l'avenue Marius Brémont aux des Pennes Mirabeau. Cette maison est bordée par un long mur de ciment gris. Juste après ce mur se trouve une barrière forestière rouge et blanche derrière laquelle démarre un large chemin gravillonné. Il part en direction des plateaux de Verduron. Rendez-vous devant cette barrière. Lorsque vous y êtes, passez à la piste deux de ce fichier audio.

Franchissez la barrière par la droite et engagez-vous sur le chemin en suivant le rythme de mes pas. Celui-ci disparaît au fur et mesure pour céder la place au son des vôtres. Le chemin vous permet de marcher d'un pas régulier. Mais si vous désirez flâner ou vous arrêter en cours de route, mettez votre lecteur en pause. Puis en lecture lorsque vous marchez à nouveau sur celui-ci.

Après avoir franchi un premier virage vous voici à une deuxième barrière.

A votre droite se trouve un terrain grillagé interdit d'accès. Il appartient à l'aviation civile.

Y est enterrée la première des balises qui guide les avions vers l'aéroport de Marignane.

Couplée à une deuxième qui se trouve dans les crêtes derrière le relais télévision, elles forment un axe qu'empruntent tous les avions après un virage au dessus de la rade de Marseille.

...

Franchissez la barrière par la droite.

...

Après un large virage en «S» vous êtes maintenant entrain de descendre vers l'autoroute.

Sur votre gauche, un bâtiment géométrique gris aux allures de bunker paysagé.

Certains d'entre nous l'appellent le Kiboutz.

C'est une résidence fermée construite par Ryan Air pour loger son personnel juste sous le couloir aérien qu'emprunte ses avions.

Ce type de résidences fermées font pleinement partie du paysage de nos jours.

...

A présent, suivez le chemin pendant environ trente minutes.

...

Vous arrivez à une troisième barrière verte devant un vieux mur de pierres.

Franchissez la par la droite pour aller jusqu'à une maisonnette en béton aux murs intérieurs couverts de tags.

Au pied de cette maisonnette commence la Ballade du canalet.

Vous êtes à son extrémité.



Au delà il plonge dans une conduite métallique en direction des anciennes usines chimiques Kullman, autrefois installées sur le site en cours de dépollution que vous apercevez peut-être au loin à droite de la maisonnette. Ce petit ouvrage de ciment et de briques est la dernière subdivision nord du canal de Marseille construit entre 1839 et 1854. Ce canal a alimenté en eau toute la rade de Marseille jusqu'à dans les années 1970, puisant dans le Verdon et La Durance.

Avec l'arrivée de l'eau dite «à la pression» il est progressivement tombé en désuétude et n'achemine plus la moindre goutte d'eau.

Je vous propose de le suivre... lentement.»

...

Vous êtes ou allez arriver devant un pin.

Il constitue une sorte de belvédère pour contempler l'autoroute A 55.

Celle ci, achevée en 1989 a sectionné le canalet pour permettre au flot des voitures de se déverser vers le centre-ville, remplaçant celui de l'eau.

...

Ici s'achève donc cette ballade.

Faites demi tour.

Après une dizaine de pas, sur votre droite un sentier vous ramène vers la citerne verte croisée sur le chemin avant la ligne électrique sur le plateau.»



écoute:

<http://www.promenades-sonores.com/marseille-provence/promenade-sonore/la-ballade-du-canalet>

LA BORNE 514

Paysage re-composé en neuf points écoute

Fenêtre Augmentée, Prats de Mollo, 2012



Cette pièce en neuf parties est le fruit d'une collaboration avec Jean Cristofol.

Elle a été réalisée en réponse à la commande de Thierry Fournier pour être intégrée à son projet Fenêtre Augmentée, écran tactile diffusant en temps-réel l'image d'un paysage dans lequel des artistes sont invités à travailler pour produire des formes médiatiques utilisant l'écran comme espace de diffusion.

La borne 514 (bloc de granit d'une série de 566 matérialisant la frontière Franco-Espagnole)

Tenter de donner à entendre la frontière Franco-Espagnole qui traverse l'écran sans qu'on ne la voit nous a obligé à improviser une forme de travail en marchant.

Nous avons donc beaucoup marché et discuté... des formes du travail, de méthodes d'enregistrement, de points d'écoute, de points de vue. Arpentant la vallée qui descend du pic de Costabone jusqu'au village de Prats de Mollo, nous avons choisi toute une série de points qui ont servi de lieux d'enregistrement à des considérations sur les questions de frontière.

Nous nous étions fixé un format de trois minutes par point d'écoute (en se référant au temps presque standard d'un morceau de musique) créant un lien entre la notion de paysage et de chanson. Ce format a fini par devenir une sorte de métronome que nos corps ont intégré comme unité temporelle de travail.

Il a rythmé nos explorations du paysage et le temps ainsi que le contenu des enregistrements.

Alors, comment sonne une frontière?

Nous laissons au visiteur le soin de répondre à cette question. En effleurant les pastilles le long d'une ligne qui le conduit de la fenêtre à la borne frontière, il choisit la trajectoire qui lui semblera à même d'en donner la restitution la plus fidèle.

documentation:

<http://www.fenetre-augmentee.net/fort-lagarde/>

écoute:

http://sonoscaphes.com/?browse=La_borne_514



installations

ELECTROBELOTTE

Installation sonore interactive

Recyclart, Bruxelles, 2004

ElectroBelotte est une immersion sonore dans un espace urbain, pour quatre personnes. L'interface proposée aux visiteurs est une table de jeu éclairée par une image vidéo-projetée de la mer sur laquelle sont posés quatre casques et un jeu de cartes offrant des points de vue touristiques de la ville. En mettant un des casques, le visiteur se trouve plongé dans un de ces points de la ville.

En couvrant les cellules photo-électriques dissimulées dans le plateau de la table par les cartes à jouer, il déclenche les voix enregistrées d'adolescents qui parlent de cet endroit de la ville.

Chaque joueur décide donc partiellement de son écoute et du temps de son parcours. Ce dispositif conduit paradoxalement à une situation d'écoute collective, car aucun des joueurs ne sachant ce qui se passe dans les autres casques, il reste attentif à l'ensemble de la situation. Ces possibilités simultanées d'écoute, de vision, d'action, offrent un mode de perception/réaction proche du notre, au quotidien. Nous construisons aussi notre espace en choisissant parmi les signes qui nous sont proposés.

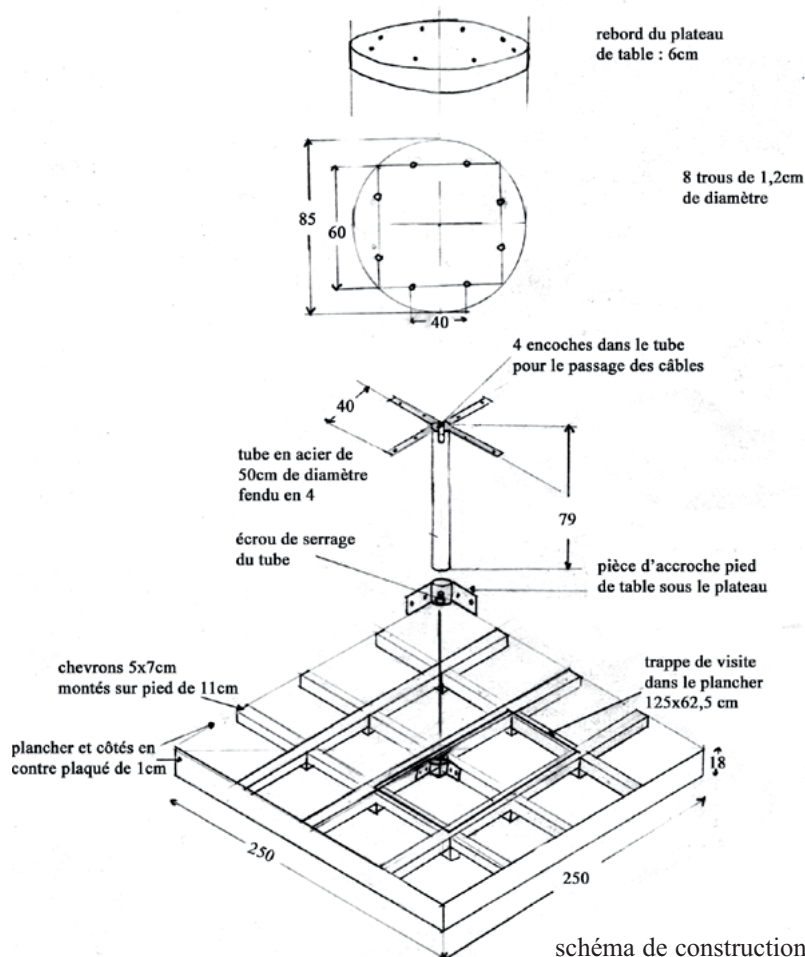
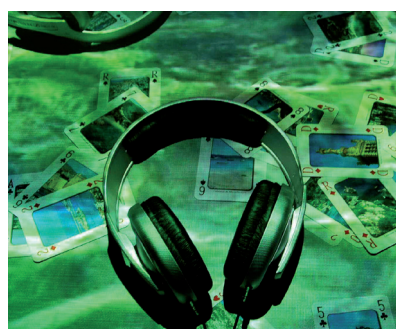
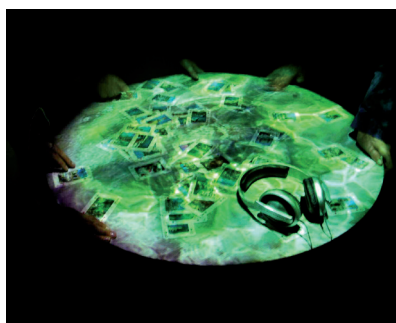
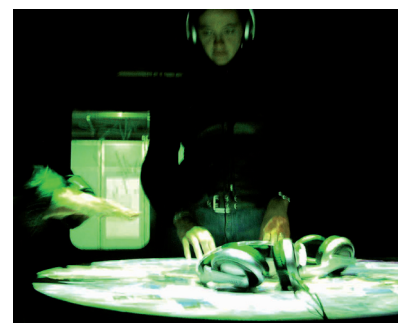
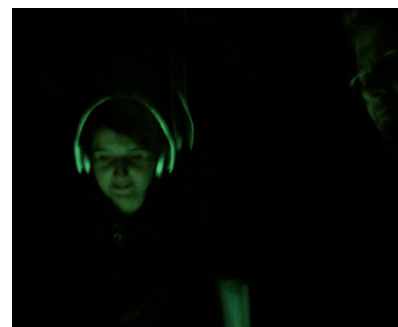
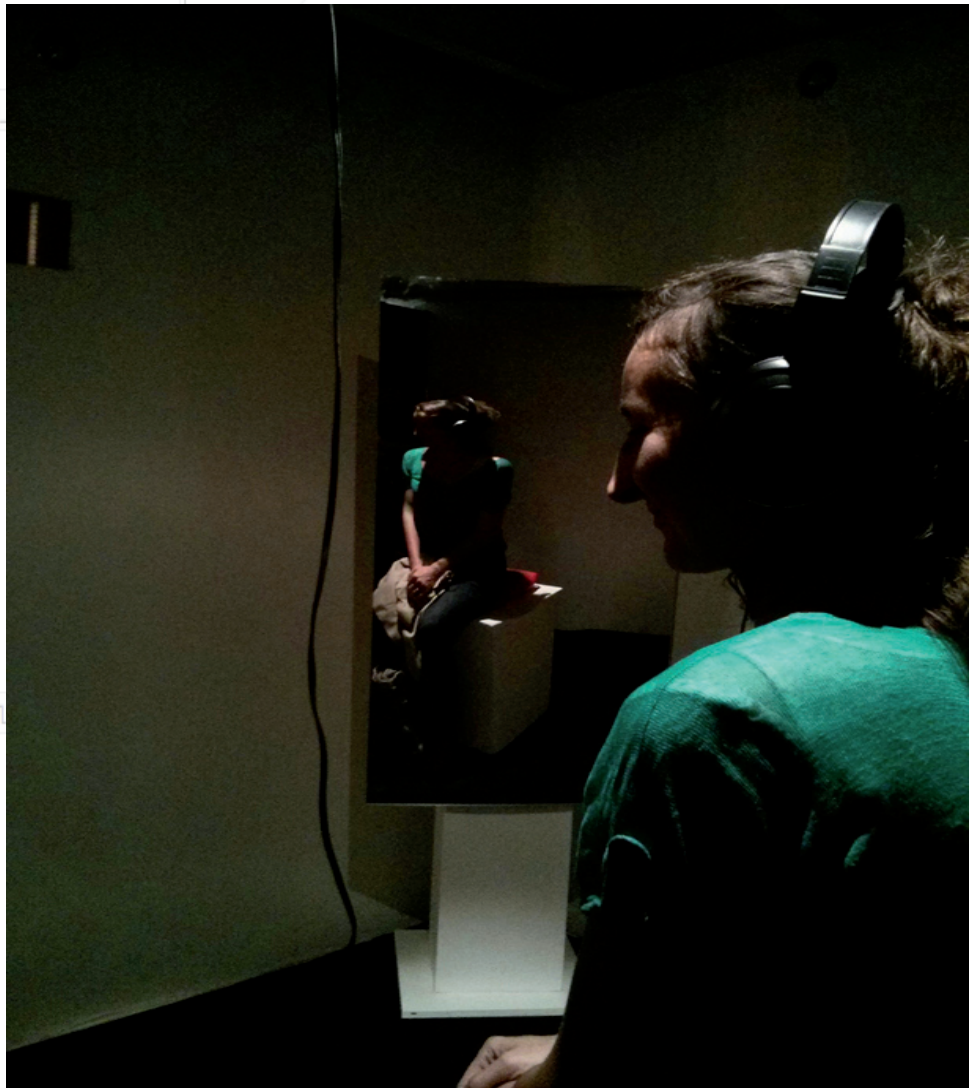
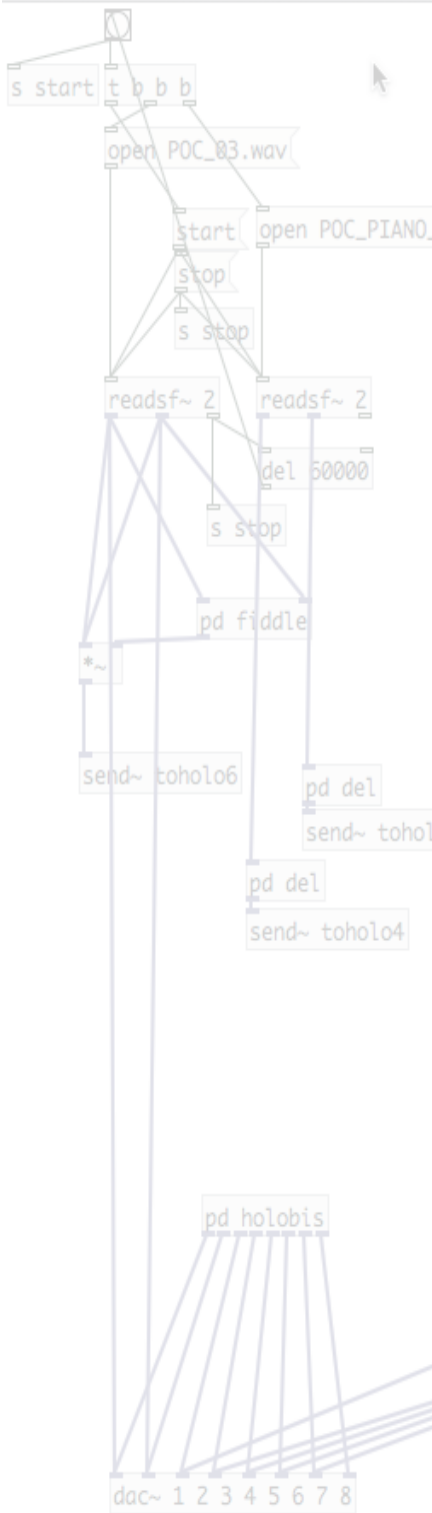


schéma de construction de l'interface

Conservation de Salon

Installation audio-visuelle-tactile



Où l'intimité d'une coupe de cheveux à la tondeuse, amplifiée par des procédés de transduction sollicitant l'oreille l'œil et les os, met le corps au travail.

Cette mise en espace d'un enregistrement binaural* vous invite à vous déplacer au sein d'espaces vibratoires hétérogènes.

Elle est une démultiplication, par des traitements numériques en temps réel, d'un son mémorisé.

Mémoire, elle-même support de mémoire.

Vous pouvez, en vous déplaçant, choisir le mode d'écoute qui vous touche le plus.

Vous tenir à l'endroit où le son fait sens pour vous.

“Le concept de dispositif s’est maintenant généralisé, en particulier dans le champ des arts plastiques, et davantage encore dans les pratiques numériques. Cela tient d’abord à des raisons ‘négatives’ : le fait que, non seulement les oeuvres d’art ne se présentent plus nécessairement sous forme d’objets, mais qu’elles se dématérialisent, qu’elles se dispersent dans des articulations technologiques, qu’elles se diluent dans les flux informationnels, qu’elles viennent subvertir les effets de communication. Cela tient aussi à ce qu’elles débordent l’espace réservé du musée et de la galerie qui a été historiquement le cadre de ‘l’objectalisation’ des oeuvres d’art, et qui a constitué un élément déterminant, paradigmatique, du dispositif de l’art moderne.

L’un des apports importants du concept de dispositif à la réflexion esthétique est certainement de nous permettre d’échapper au face à face de l’objet et du sujet sur lequel repose la philosophie classique de l’art, à cet alignement entre le créateur, l’oeuvre et le spectateur que scelle le jugement de goût”.

Jean Cristofol.

extrait de “Nouveaux médias, nouveaux langages,
nouvelles écritures”

La collaboration comme dispositif de travail

Tous les travaux présentés ici ont une caractéristique commune: leur dimension collaborative.

Ils ont pu être pensés en collaboration avec d'autres artistes, proposer un espace de travail commun, faire appel à des interprètes qui les modifient par leur participation ou encore demander un engagement physique du public, mais n'ont pour la plupart pas été pensés comme objets.

Je les vois plutôt comme des situations en perpétuel devenir. J'ai toujours la même question à l'esprit lorsque je commence à travailler: quelles(s) forme(s) un artiste peut-il produire dans un contexte de productions technologiques de masse?

C'est justement dans ce contexte que j'ai opté pour l'élaboration de dispositifs ouverts permettant d'échanger des fragments de notre intimité (pour les pièces les plus récentes) ou bien d'activer certaines parties du système par notre présence physique. Le son y est utilisé comme un matériau à transformer, sorte de monnaie d'échange créant un espace de relations sociales. Nombre de mes propositions utilisent la chanson, non seulement comme proposition esthétique, mais aussi pour ce qu'elle véhicule de mémoire et d'imaginaire collectif. La chanson passée par le prisme du dispositif, permet alors de mesurer le parcours de l'individuel au collectif, sans abolir ni l'un ni l'autre. On peut l'utiliser dans ses différentes dimensions, le texte, la mélodie, sa capacité à convoquer les souvenirs, l'identification à l'interprète, et donc le décalage qui en résulte... Lorsque les sons ne sont pas des chansons, ils sont citations musicales ou sons identifiables à réinvestir par le public. La machine, par le biais du programme, peut devenir alors gardien de la mémoire et même partenaire de jeu lorsqu'elle transforme les sons dans une certaine autonomie.

Ces machines dont nous nous servons continuellement sont en constante mutation. D'interfaces individuelles, capables d'opérations simples mais spécifiques, leurs capacités se sont accrues puis est arrivée leur mise en réseau qui a fait éclater la notion d'espace telle que je la concevais dans mes premières performances.

Je tente néanmoins de leur conserver un fonctionnement de type "instrumental", au sens large du terme, par le biais duquel mon corps ou celui du public produit des sons sans que ces gestes demandent le moindre apprentissage. Toutes les interfaces sont conçues dans le but de faire apparaître l'irréductible singularité de l'individu confronté à un système logique, mécanique, électronique, ou informatique. La mécanique de la programmation s'efface alors, devenant une sorte de "miroir" nous permettant des jeux de spéculation, activité humaine consistant à imaginer les réactions et activités d'autrui comme si nous étions à sa place et à porter un regard sur notre propre activité comme si nous étions un autre. Si ce programme a une capacité de mémorisation, c'est alors un double miroir auquel nous faisons face, celui de notre trace confrontée à celles des autres.

Lors de l'élaboration de ces programmes, se pose forcément la question de la composition, mais celle-ci reste forcément soumise à l'ensemble du dispositif sur lequel je travaille. Le fait que ce dispositif rest à compléter place l'idée de composition à un endroit assez fragile où j'attends avant tout une chose; que les propositions du public viennent altérer la production du programme par des sons ou des actions que je n'avais pas prévues. Certes, avoir recours à l'aléatoire en composition, ou à l'altération d'un motif par la machine n'est pas un fait nouveau, mais pouvoir y inclure en temps réel des éléments émanant du public est une piste esthétique nouvelle, rendue possible par les technologies numériques. Il me semble de toute façon que les formes possibles de composition ont de tout temps évolué avec les outils dont ont pu se servir les compositeurs pour produire des sons.

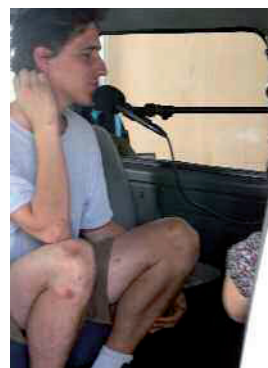
Plus récemment, la question de l'organisation du temps et de la mémoire des sons se déplace vers la question de l'organisation l'espace. Si je l'ai déjà abordée, en concevant des dispositifs éclatés, cette question trouve de nouvelles réponses avec l'espace des réseaux, les nouveaux modes de diffusions sonores. Ces technologies me poussent à trouver d'autres réponses aux questions posées par la présence physique et à envisager autrement mes modes de production sonore.



Autotune.eu est un programme qui compose ses propres morceaux en puisant dans une base de données constituée de chansons pop[ulaires] enregistrées, sans qu'aucune sélection ne soit faite quant aux interprètes.

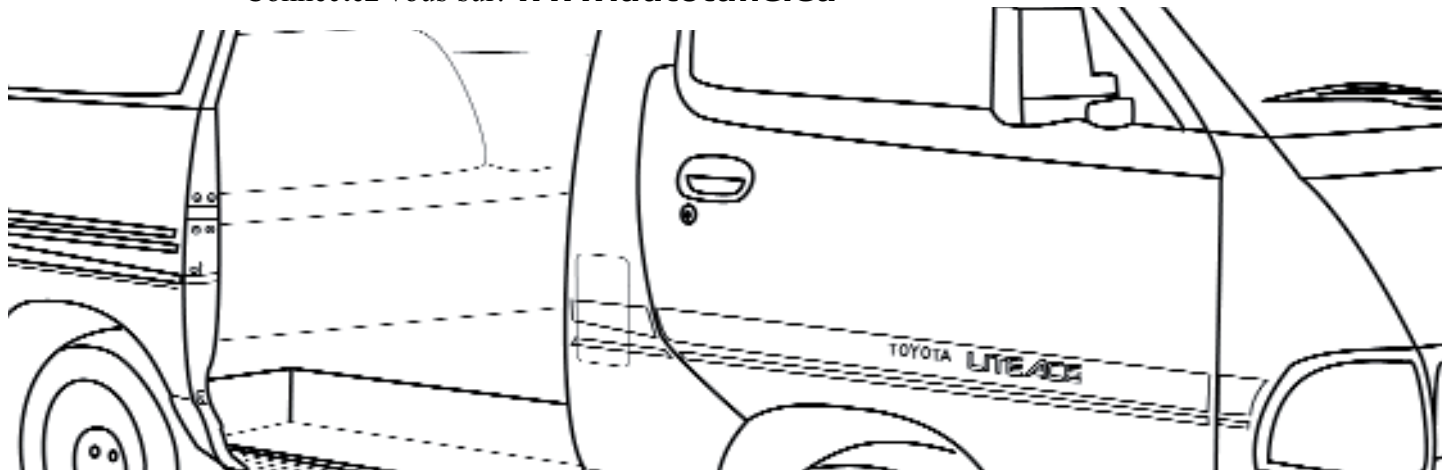
Pour enregistrer ces chansons j'ai aménagé mon camion en studio de prise de son mobile, ce qui me permet de réaliser ces enregistrements dans des circonstances quotidiennes, gardant ainsi un rapport intime au chant. Le programme, après enregistrement et analyse du fichier, ajoute chaque nouvelle chanson aux autres voix, et l'intègre dans ses compositions.

Ce projet est aussi un site web où l'on peut se connecter enregistrer sa chanson avec le micro de son ordinateur, puis l'envoyer dans la base de données. Cette chanson entre alors dans le processus de composition de la machine.



Ce projet est né de l'émotion que j'ai à entendre les gens chanter en toute sorte de circonstances, fêtes, repas, manifs, salle de bain. Tout le monde a toujours quelque chose à chanter. Hélas, ces instants de poésie sont aussi intenses qu'évanescents. J'ai donc pensé un dispositif qui me permette de non seulement garder la trace de ces instants, mais aussi d'en faire quelque chose de plus qu'une citation. Après avoir donné quelque chose d'unique à la machine, votre voix, celle-ci en retour vous donne aussi à entendre ses propres versions de vos chansons dont on ne sait jamais à l'avance ce qu'elles seront.

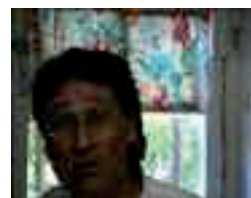
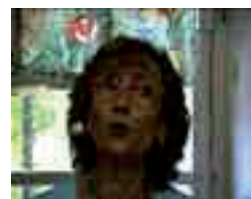
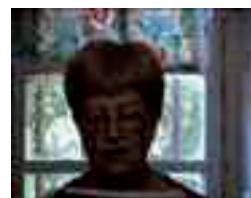
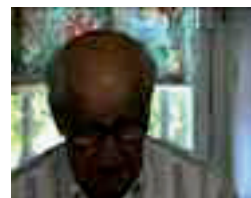
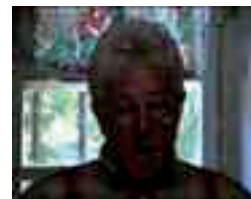
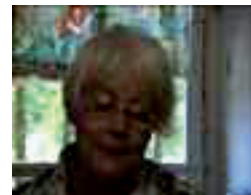
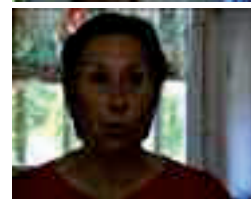
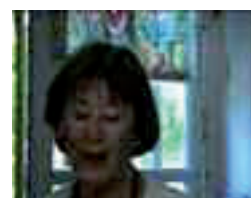
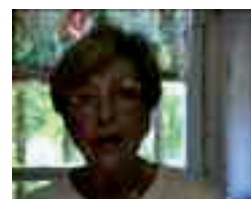
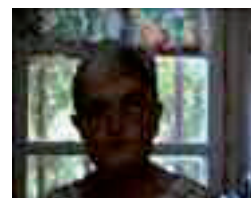
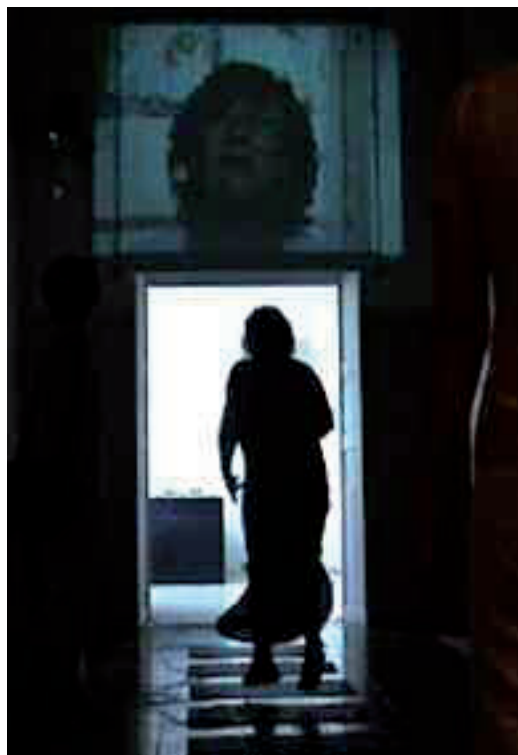
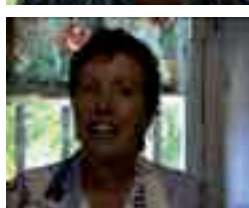
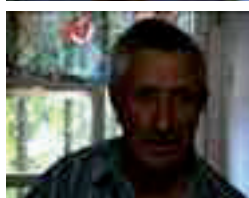
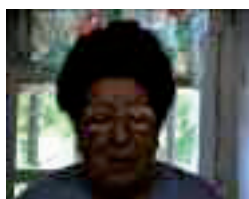
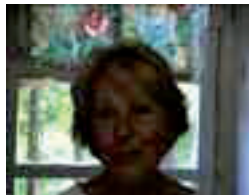
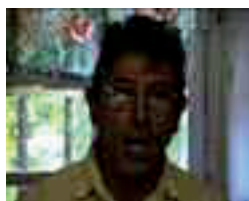
Connectez vous sur: **www.autotune.eu**



OK Chorale!

Installation interactive en réseau

Daisychain, Château de Servières, Marseille, 2001

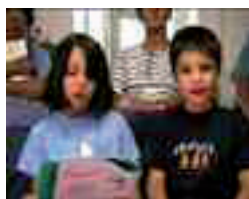


Cette installation fait partie d'un workshop collectif, au sein duquel toutes les pièces/interfaces fonctionnent en réseau (cf plan). Après avoir demandé aux membres de la chorale associée au lieu de l'exposition de choisir une chanson courte, je les filme un par un puis numérise leur image. Des capteurs alignés au sol dans un couloir permettent aux visiteurs qui le traversent de déclencher toutes les vidéos séparément. Ils peuvent ainsi faire rejouer la chorale, de manière polyphonique ou reconstituer la chanson dans l'ordre de leur choix. Chaque capteur est redirigé vers une seconde interface qui fait relire le texte de la chanson par une voix de synthèse.

Les deux versions sont mixées et spatialisées de manière aléatoire dans les autres espaces d'exposition. La chanson, constamment diffusée après recomposition par les machines devient un leitmotiv tant pour les visiteurs que pour les artistes, son texte un matériau en permanente utilisation.

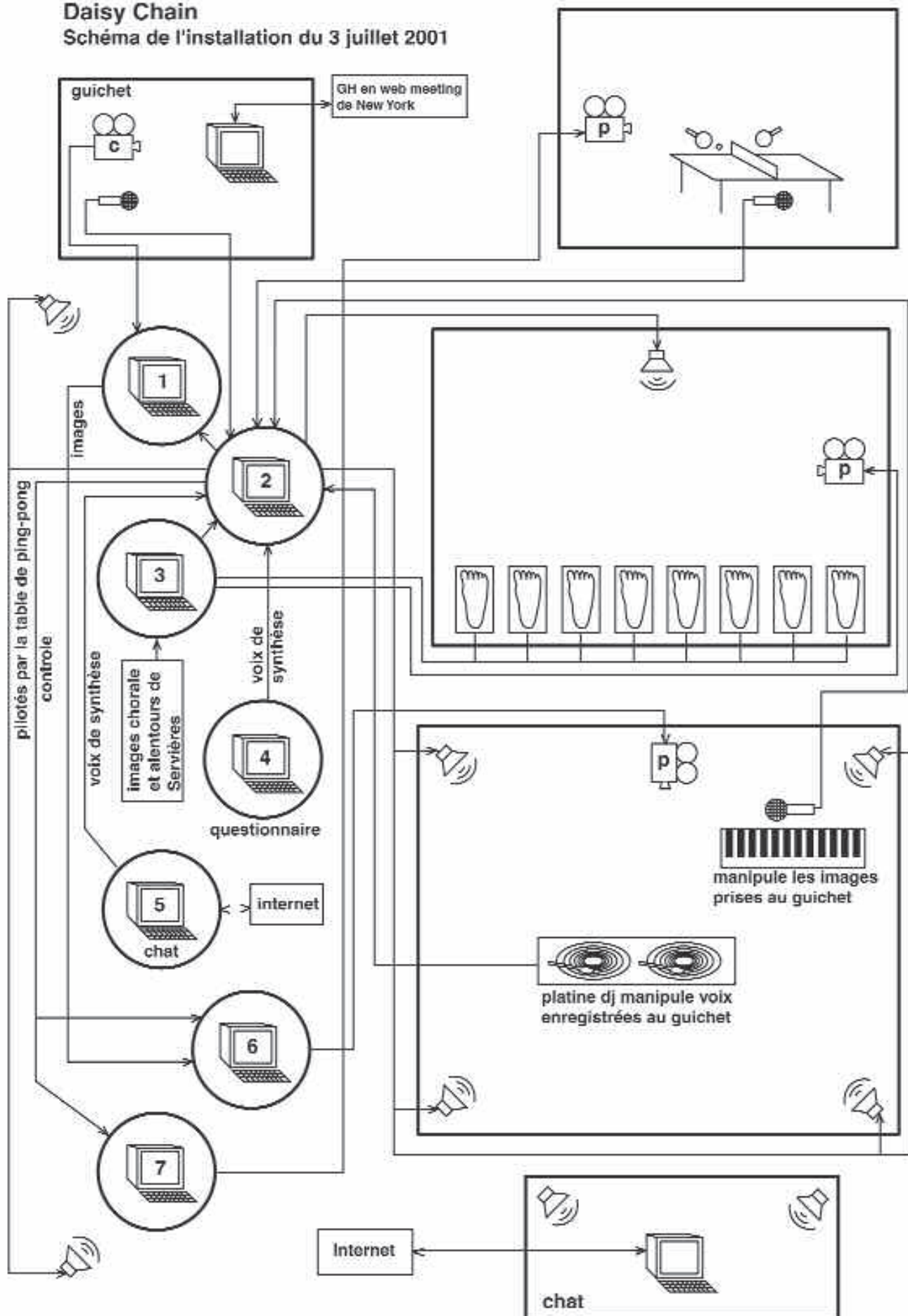
A partir d'une information simple et commune à tous, une chanson, sont générées des versions dont la complexité dépend du nombre et des déplacements des visiteurs.

Une analogie possible du travail en réseau.



Daisy Chain

Schéma de l'installation du 3 juillet 2001



3-D-Juke-box

Installation multimédia interactive

Festival "les Musiques" TNM Marseille, 1999

Mode d'emploi

Cette installation propose quatre diagonales de capteurs au sol, tous indépendants les uns des autres. Ils permettent de déclencher des fragments de chansons, de les mixer, de les déformer.

Vous devez, pour activer une séquence, passer obligatoirement par le premier tapis de sol. La longueur des boucles que vous manipulerez dépend du temps pendant lequel vous resterez sur ce tapis. Les deux tapis

suivants déclenchent d'autres sons venant se combiner au premier. Lorsque vous marchez sur le quatrième, vous activez des traitements de son. Vous pouvez en changer les paramètres en utilisant les deux curseurs suspendus, ou en coupant les faisceaux lumineux devant vous. Si vous sortez du tapis, le son revient à la normale. Vous pouvez aussi changer les sons du deuxième et troisième tapis en cours de séquence. Marcher à nouveau sur le premier tapis arrête la séquence.

Dans tous les cas, celle-ci s'arrête automatiquement au bout de trois minutes (signalé par un son de type métallique).

En cas de silence inexplicé, repassez toujours par le premier tapis, il redéclenchera une séquence ou une vidéo. Toutes les diagonales ayant un son différent, vous pouvez les essayer successivement, ou toutes en même temps.

Si vous déclenchez une chanson-vidéo, vous ne pouvez plus déformer que son "accompagnement musical". Vous ne pourrez interrompre les images qu'au bout de trente secondes, en marchant sur un des tapis.

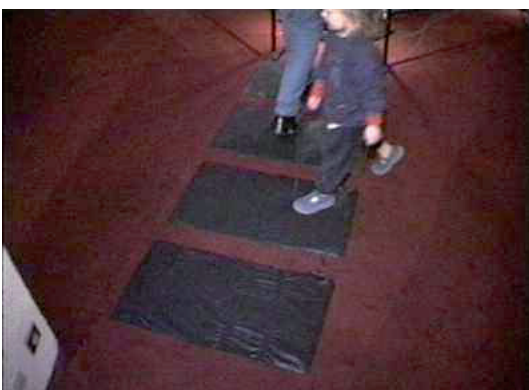


Images extraites des vidéo-chansons





Deux curseurs sont suspendus aux coins de la structure. Deux faisceaux lumineux éclairent des cellules photo-électriques. Il est possible de manipuler ces quatre paramètres simultanément.



Une diagonale de capteurs au sol

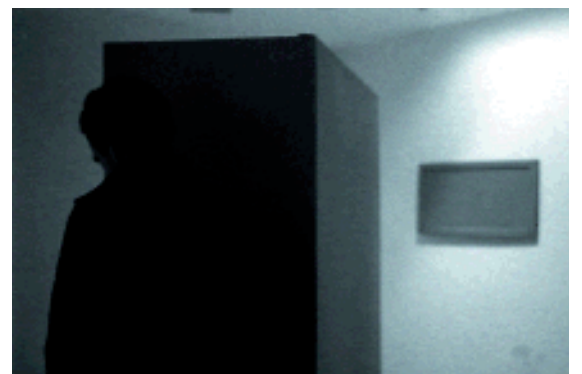
MEUBLES SONORES

Carton, hauts-parleurs, bandes magnétiques

Galerie Carreton, Nîmes, 1991



Chaque objet renferme un système de diffusion sonore autonome. Chaque bande magnétique est un enregistrement des sons de la construction de cet objet. Le carton qui constitue les meubles devient une caisse de résonance, donnant à chaque meuble a un son caractéristique lié à sa forme. Le déclenchement synchronisé des magnétophones transforme l'ensemble des meubles en un paysage sonore dans lequel on peut se déplacer.



La Patineuse

Moulage, miroir, couture

Nîmes, 1993



“Il est difficile de définir précisément la pratique constamment changeante de la performance, car elle consiste essentiellement en une redéfinition des modalités d’utilisation des langages artistiques, et non une inscription dans une tradition autre que celle qu’elle a elle-même créée.”

Ce terme reste pourtant le plus approprié aux travaux présentés ici, lors desquel j’essaie de construire des dispositifs sonores inédits engageant mon corps ou celui des autres, dans un temps et un espace donné.

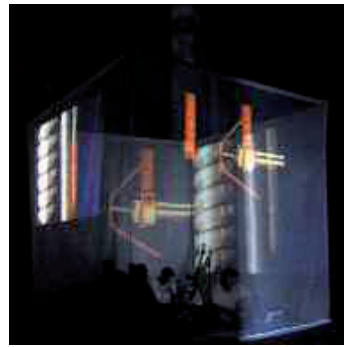
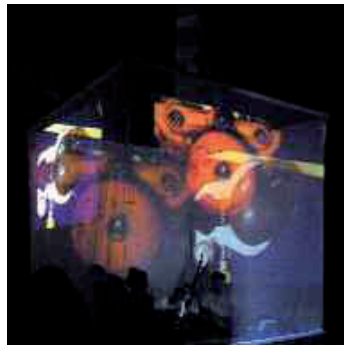
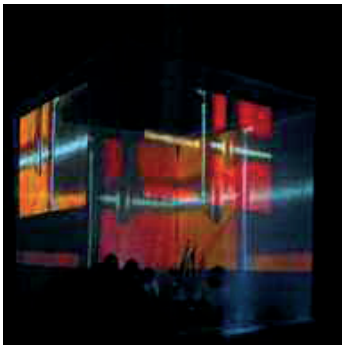
Certains de ces dispositifs relèvent de préoccupations personnelles, d’autres sont élaborés de manière collective.

performances

NøDJ/NøVJ

Improvisations numériques

Festival Marseille/Montréal, Marseille, 2003



NøDJ/NøVJ est un collectif de recherche au sein duquel nous explorons les possibilités de narration et de scénographie que nous permettent les images et les sons digitaux.

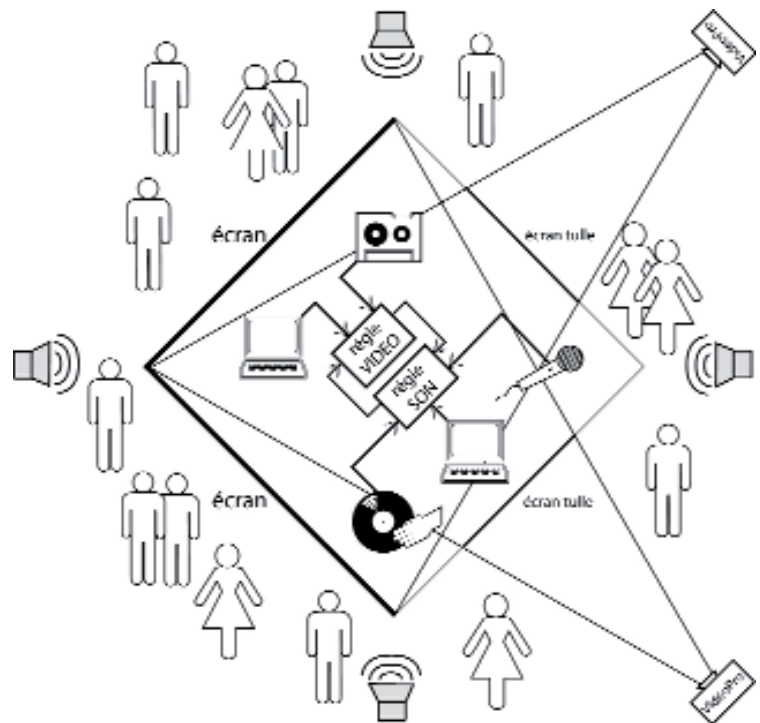
Le dispositif de diffusion est un cube au travers duquel deux vidéo-projecteurs confontent deux sources vidéo distinctes, produisant l'effet d'un hologramme. Le son est diffusé par un système quadraphonique qui nous permet un travail sur l'espace sonore.

Nous sommes installés, assis à l'intérieur du cube, donc visibles. Nous nous sommes fixé un impératif de travail, accorder la même place aux sons, aux images, à l'espace scénographique.

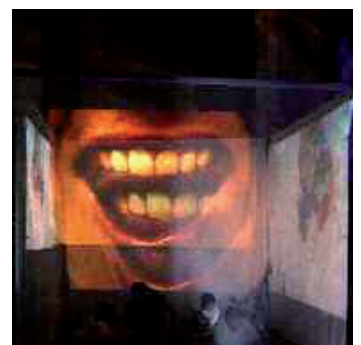
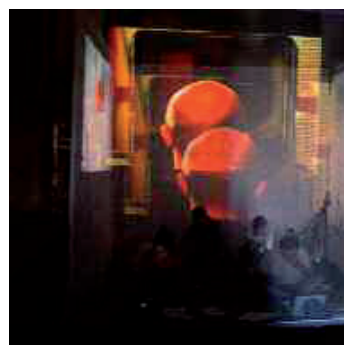
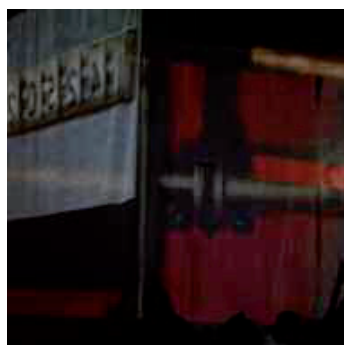
Le son ne sert pas l'image, pas plus que l'image ne sert le son.

Loin de l'esthétique du cinéma, du vidéoclip, ou même du VJ'ing, ce travail est donc un objet "audio-visuel", dont le déroulement est improvisé, ce que nous permettent les manipulations numériques du son et de l'image.

Nous travaillons tous sous environnement MAX/MSP/JITTER..



NøDJ/NøVJ: Eddy Godeberge
Julien Hôkim
François Parra
Sophie Urbani



FOOTLOOP

avec Eddy Godeberge

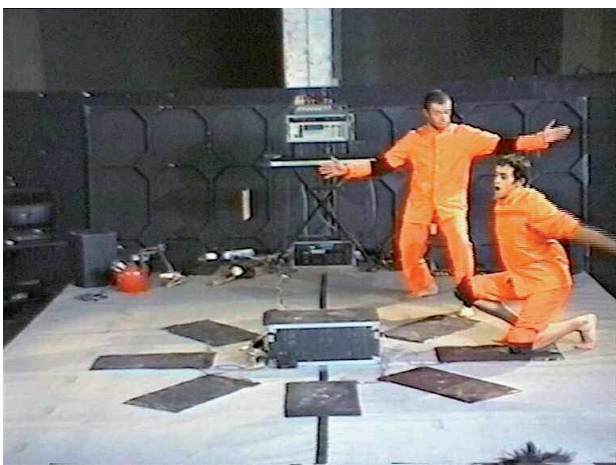
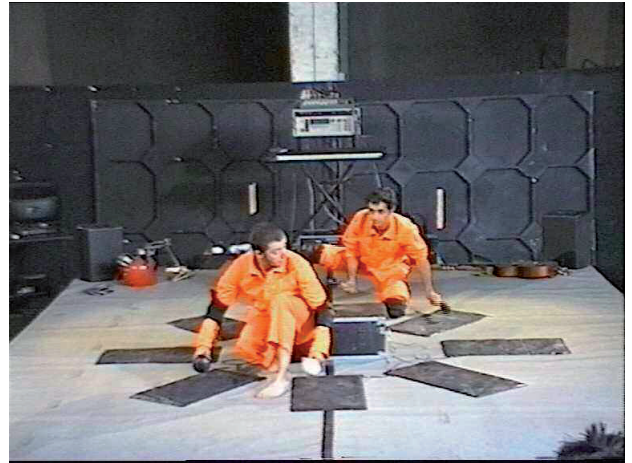
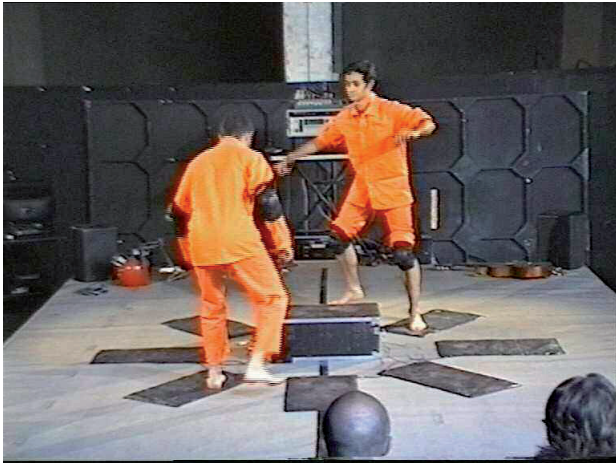
Festival ActionManOeuvres, Triangle, Marseille, 1999

Cette performance musicale et mécanique détourne des tapis ouvre-portes et un casque de mobylette.

Par nos déplacements sur des contacteurs au sol, nous déclenchons des boucles échantillonnées qui se combinent pour engendrer des structures rythmiques complexes.

Ces structures musicales contraignent nos corps à une "chorégraphie" instable dont le moteur est tantôt l'homme, tantôt la machine.

Après une version zappée du *Requiem* (W.A.M.) qui finit par saturer l'espace sonore et déstabiliser le public, la performance s'achève sur un play-back mécanisé de *Besame mucho*.



LE FLAMENCO DES POULES

Numéro de claquettes midi

Nîmes, 1992



Des capteurs sont intégrés dans les fers des claquettes. Chaque frappe au sol déclenche un son de poule, échantillonné. Mes mouvements sont dictés par le câble qui me relie à l'échantillonneur, mon chapeau surdimensionné, les sons de poule dont le rythme est difficile à maîtriser.

Faisant directement référence à la danse Flamenco et aux claquettes issues du music-hall, ce numéro en donne cependant une vision toute personnelle.

Le collage de ces sons animaux aux gestes codifiés que j'exécute, décale ce qui devrait être du domaine de la virtuosité vers un territoire plus poétique où le langage de la danse devient inopérant.

S'installe alors avec le public un rapport qui n'est plus dû aux codes attendus mais à la singularité de la proposition.

commandes et
collaborations artistiques

HIPHOP ONLINE, Dispositif sonore interactif

Commande du MCEM, Exposition sur le Hiphop, Marseille. 2005

Ce dispositif invite chaque visiteur à être, l'auteur, le compositeur, l'interprète de son morceau de rap et de la chorégraphie qui l'accompagne.

Il est composé de trois modules autonomes reliés entre eux par un réseau intranet.

Ces modules composent un parcours tout au long duquel les machines invitent le visiteur à enregistrer sa voix, son image, qui seront utilisées ultérieurement pour composer son morceau.

Le dernier module est composé de seize tapis-contact disposés au sol devant un écran de vidéo projection sur lequel le visiteur voit un double numérique [avatar] personnalisé selon les réponses qu'il a données aux questions de départ.

Un pas sur n'importe lequel des tapis au sol déclenche le morceau qu'il a composé, qui est joué en boucle, ainsi qu'une figure chorégraphique interprétée par son avatar. Il peut créer une chorégraphie originale en enchainant les figure par ses déplacements sur les tapis.

Cette chorégraphie et le morceau qui l'accompagne sont enregistrés au départ du visiteur et stockés sur un serveur de fichiers.

Le visiteur peut ainsi les retrouver chez lui en se rendant sur le site internet de l'exposition:

<http://www.hiphoponline.fr>

co-réalisé avec

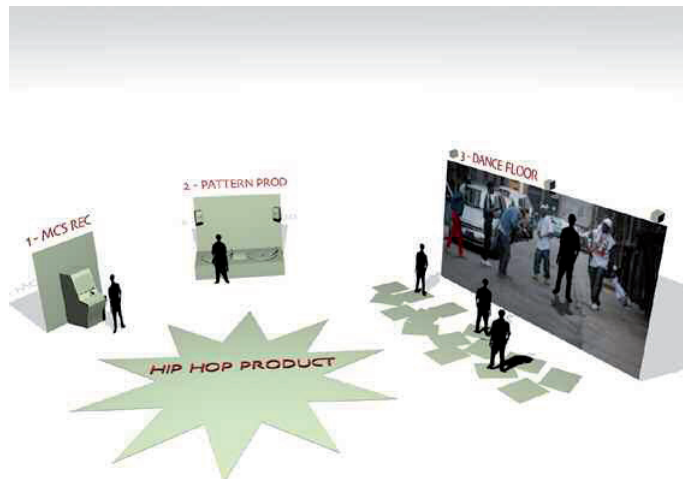
Kevan Lemire

Julien Hokîm

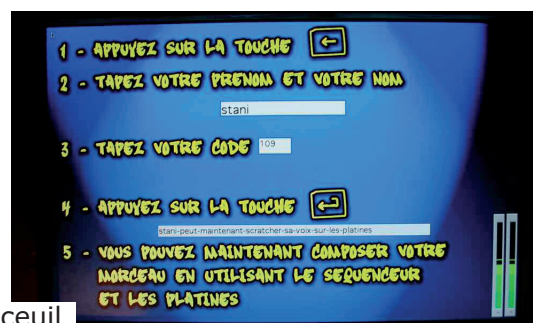
Guillaume Stagnaro

Fabrice Gallis

L'espace de jeu



Avant projet



Borne d'accueil



Platines et Pads

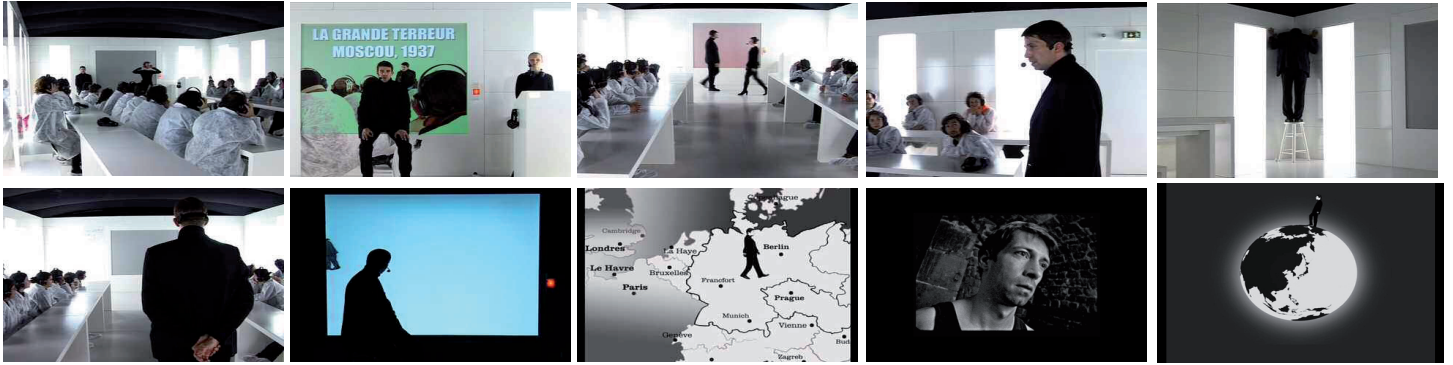


Séquenceur vidéo

CE QUE J'AI VU ET APPRIS AU GOULAG

Création d'un dispositif et composition pour le théâtre

Paris, 2005



Synopsis du spectacle

Installé dans une salle de classe, le public est convié à une étrange leçon, au cours de laquelle le professeur-témoin Jacques Rossi, sous le contrôle de son assistante, avec vidéos et montages sonores à l'appui, livre sa biographie.

Avec humour, il évoque tour à tour son entrée en communisme pour soulager la misère du monde, ses années de missions à travers l'Europe au service de l'Internationale communiste, les circonstances de son arrestation à Moscou, le choc de la prison, l'épreuve révélatrice de ses années de goulag et ce qu'il en reste une fois libéré.

Découpé en six parties distinctes, le spectacle retrace l'histoire de la dernière grande utopie du 20^e siècle tout en s'interrogeant sur les mécanismes de la mémoire et les figures de l'enfermement.

Notes de mises en scène

La matière du spectacle se compose d'un montage d'entretiens de Jacques Rossi, de projections vidéo et d'un environnement sonore. La pièce résulte de l'agencement syntaxique de tous ces matériaux, à l'image du puzzle de la mémoire et cherche à en interroger les mécanismes.

- Scénographie

La scénographie joue sur la perversion des codes d'accueil sur le lieu du spectacle et sur la transformation du rapport salle/scène qui se confondent en un espace unique, cherchant à instaurer un état de contrôle et d'enfermement. D'une jauge de 56 spectateurs, l'espace salle/scène est constitué par une boîte entièrement blanche reproduisant une salle de classe dans ce qu'elle a de plus froid et de plus clinique. La boîte est un dispositif autonome : son, lumière et vidéo y sont intégrés de façon à ne nécessiter ni cintres ni équipement de théâtre à proprement parler.

- Vidéo

Une projection vidéo remplace l'habituel tableau noir, rythmant les interventions du témoin comme des images mnésiques indicibles qui ne peuvent qu'être données à voir.

- Installation sonore et composition

Chaque spectateur se voit remettre un casque stéréo HF pour suivre le déroulement du spectacle, dispositif qui participe à son état d'enfermement. La voix des comédiens est amplifiée, enregistrée et transformée en temps réel (synthèse granulaire), permettant d'interroger et de déconstruire les mécanismes de la mémoire et du témoignage (réminiscences, transformation du souvenir en parole). La composition qui accompagne le récit, spatialisée de manière à créer un espace d'enfermement supplémentaire, joue avec des sons considérés comme parasites ou déstabilisants. Le son, en partie manipulé par l'assistante du comédien, est couplé avec la vidéo qu'il peut déclencher et rythmer, ce qui permet une interaction réelle avec le jeu du plateau.

L'ensemble du dispositif essaie de trouver un subtil mélange entre proximité (lien auditif privilégié du comédien qui parle à chacun) et mise à distance (par l'appareillage lui-même).

- La place du spectateur

Le spectateur est pris en compte dès son arrivée et mis en condition. Tous les paramètres spatiaux, auditifs et visuels, sont destinés à le placer dans un état d'hypersensibilité, afin de le convier à participer activement et ludiquement à un effort de mémoire et au principe même de la représentation. En devenant prisonnier d'un espace clos par trop indétectable, il pénètre dans une « boîte à mémoire » et se plonge dans la grande histoire du 20^e siècle par le biais de la vie d'un seul homme.

J'tapLDkej'pe

Programmation et composition pour le théâtre

Avignon, 2004

Commande du collectif Metamorphoz.

Ce collectif, issu du champ artistique lié aux nouvelles technologies, à la particularité de s'intéresser « aux phénomènes d'accélération liés aux nouvelles technologies et aux métamorphoses qu'elles opèrent dans notre quotidien, notre intimité et nos relations avec les autres. »

Ce spectacle est une interrogation sur la survie de l'homme face au règne des machines.

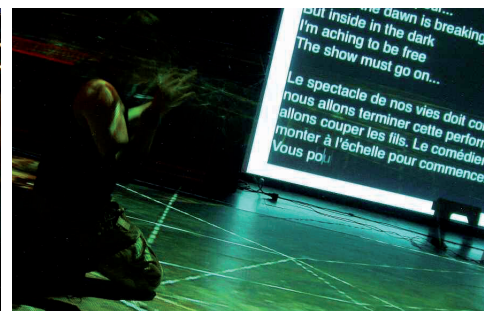
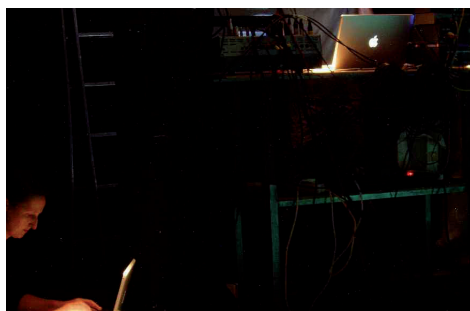
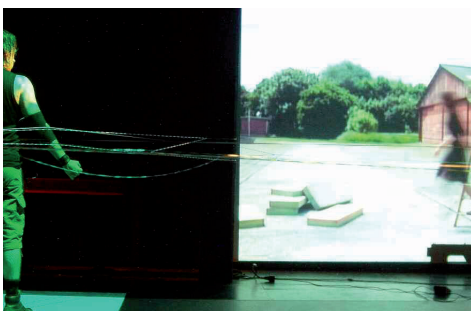
Une question se pose: la scène ne serait-elle que le lieu où l'on rejoue sans cesse les scènes du passé, ignorant les enjeux contemporains liés à l'émergence dans nos vies de systèmes informatiques et à intelligence artificielle?. Pourrons-nous apprivoiser ces machines pour persister à leurs côtés, ou bien vont-elles petit à petit causer notre inutilité ? Pour essayer d'éclairer ces questionnements, mais surtout pour donner matière à réflexion les membres du collectif jouent une série de courtes performances mélanges de vidéo, texte, musique, caméra filmant en direct.

On assiste à une nouvelle forme d'expression qui cherche l'abstraction et un lien direct avec le public pour se faire entendre.

Le comédien est équipé d'un système de capteurs sans fil développé par Emmanuel Flety (Ircam) qui pilotent un programme capable de transformer le son de sa voix selon ses mouvements.

J'ai étendu cette hypothèse de départ à l'ensemble du spectacle lors duquel nous avons essayé de repenser les éléments du travail scénographique en y intégrant la notion du temps réel-temps différé que permettent les traitements numériques du son et des images. Ainsi la voix des spectateurs auxquels étaient posées quelques questions à l'entrée du théâtre devient-elle matière musicale ressurgissant à intervalle régulier. Les fragments d'"Hamlet" sont lus par une voix de synthèse à laquelle le comédien ne peut répondre que par onomatopées. Ou bien encore un processus d'agglomération-destruction des tous ces sons constitue-il toute la fin du spectacle, à l'exception d'une version malmenée de "Show must go on" (Queen) que les capteurs analysant les mouvements du comédien déforment et rendent presque méconnaissable.

Renversant la hiérarchie imposée par la préexistence du texte à interpréter, nous cherchons à articuler toutes les technologies entre elles pour créer un état dans lequel nous plongeons les spectateurs.



FRANÇOIS PARRA

4 rue Mallot

13016 Marseille

tél : 06 03 13 74 83

e-mail: parrafrancois@gmail.com

né le 14 août 1968 à Pézénas
vit et travaille à Marseille

INSTALLATIONS, PIECES ET PERFORMANCES

- 2016 *Conservation de Salon*, installation audio-visuella tactile, POC, Marseille
- 2015 *Walking The Data*, carte médias et protocoles territoriaux, Marseille
- 2014 *IN&OUT*, Echos des Labos, Marseille
- 2013 *La ballade du canalet*, Promenades sonores, Marseille
- 2012 *La borne 514*, Fenêtre augmentée, Prats de Mollo
- 2011 *Wii><Wii*, festival Variables, Aubagne
- 2010 *Soirée de performances*, Nuit des Musées Pècs, Hongrie
- 2009 *Ce que j'ai vu et appris au goulag*, Paris
- 2007-08 *www.autotune.eu*, juke-box mobile en ligne, Le Mois Multi 09, Québec
- Vous en rêvez ? Yuri l'a fait*, Dispositif sonore et composition pour le théâtre
- 2006 *Ma[Marseille]*, pièce radiophonique, Radia 90
- 2005 *Electrobelotte*, festival Engrenages, Marseille
- Ce que j'ai vu et appris au goulag*, dispositif sonore et composition pour le théâtre
- Electrobelotte*, festival Arborescence, Aix-en-Provence
- HipHopOnline*, installation sonore interactive, commande du MCEM, Marseille
- 2004 *NøDJ/NøVJ*, festival Emergences#2, Vilette Numérique, Paris
- ElectroBelotte*, installation sonore interactive, Recyclart, Bruxelles
- j'tapLDkej'pe*, création musicale et programmation, festival d'Avignon
- NøDJ/NøVJ*, semaine thématique consacrée à l'art audio, ESBA d'Aix-en-Provence
- 2003 *www.autotune.eu*, juke-box mobile, festival Les Musiques, Marseille
- NøDJ/NøVJ*, festival Nuits Sonores, Lyon et festival Mutek, Marseille
- 2002 *NøDJ/NøVJ*, La machine à coudre, Marseille
- 2001 *Daisychain*, work-in-progress collectif, Château de Servières, Marseille
- 1999 *3-D-Juke-box*, installation multimédia, festival Les Musiques, Marseille
- Footloop*, performance, festival ActionManOeuvres, Marseille
- 1998 *Performances sonores*, Bande à part Festival, Milhaud
- Projet DSU* (développement social urbain) en collaboration avec J.L Therminarias
- 1997-98 *Création musicale de Combat de nègre et de chiens* de B-M Koltès, mis en scène par Philippe Goyard, composition de Robert Cohen-Solal, Théâtre Granit, Belfort
- 1997 *Sol y Son*, installation d'une nuit streamée vers le MIT de Boston
- Les Faits électriques*, avec Mark Tomkins, festival Danse en mai, Paris
- 1996 *Le Flamenco des poules*. exposition A nous deux, Marseille
- Les Faits électriques*, revue de cyber-cabaret, le CNAT, Reims
- 1991-93 *Nada 12*, pièce sur bande magnétique d'après un recueil de textes courts de Jean-Marc Vire, composée et réalisée avec Olivier Montoro, Alès
- John et la fée électrique*, collaboration musicale et programmation, Les Friches, Marseille
- Le Flamenco des poules*, chorégraphie pour claquettes midi, Cosy Disco, Nîmes
- Je suis deux*, pièce pour voix et bande, Cosy Disco, plage des Aresquiers, Frontignan

ENSEIGNEMENT

- Depuis 2006 Enseignement de la programmation à l'ESAA , Aix-en-Provence
2005 Enseignement des techniques du son à l'ESAA, Aix-en-Provence (workshop le Dislexcirque)

FORMATIONS

- 2003 DNSEP avec les félicitations du jury, à l'ESAA d'Aix-en-Provence
1995 Formation dans les studios du GMEM (théorie du signal, montage/mixage, programmation MaxMSP)
1991 DNAP à l'Ecole de Nîmes
1986 Baccalauréat scientifique, série D

AUTRES

- 2013/17 Membre permanent du Choeur Tactil, ensemble d'improvisation vocale libre
2004 Post-production sonore pour Caroline Duchatelet, Caroline Delaporte
2002-03 Compositions pour le site publicitaire présentant la nouvelle Mini
Direction artistique de la compilation Mini magazine spécial Marseille
Post-production sonore du "Festin" de Pierre Malphettes
2000 Conception et aménagement d'ateliers d'artistes à Cap 15, Marseille

SEJOURS A L'ETRANGER

- 2017 Erasmus Alexandrie
Erasmus Lisbonne
2014 Hongrie, membre du jury du prix Vasarely décerné par la ville de Pécs
2012/13 Hongrie, Pécs (enseignement et commissariat nuit des musées)
Allemagne
Arizona, en tant qu'assistant de James Turrell