

pop delay / statement

“La musica è uno dei luoghi in cui emergono le mutazioni”, non solo estetiche ma anche politiche; “essa riflette la fabbricazione della società, è il nastro udibile delle vibrazioni e dei segni che la costituiscono”.

Jacques Attali, *Bruits: Essai sur l'économie politique de la musique*, Paris Presses Universitaires de France, 1977, p.13.

Il carattere pervasivo delle attività comunicative e immaginative nell'epoca mediatica ha da una parte generato il processo di identificazione della classe media nel consumo di massa e dall'altra determinato il definirsi di un immaginario collettivo popolare o “pop”. Parafrasando Karl Marx, Guy Debord apre il suo ben noto saggio *La società dello spettacolo* (1968) con l'affermazione: “L'intera vita delle società, in cui dominano le moderne condizioni di produzione, si annuncia come un immenso accumulo di spettacoli. Tutto ciò che era direttamente vissuto si è allontanato in una rappresentazione”. Rispetto all'etimologia latina del termine, per cui lo spettacolo è “ciò che deve essere visto”, lo spettacolo debordiano è ciò che può essere visto ma non può essere vissuto: una sostituzione della vita con una merce che la rappresenta, è la sostituzione del vissuto con la sua immagine.

Nei mesi di residenza presso VIR Viafarini-in-residence, Igor Muroi trasforma lo spazio in un working progress che in alcuni che si apre al pubblico: una dimensione partecipativa destinata a registrare vissuto collettivo. Saranno dei *temporary events* (con proiezioni, ascolti guidati, performance, tavole rotonde, reeding e altro), dove il “noise”, emancipandosi dall'accezione di genere musicale, assume quella più culturalmente diffusa di stato fisico nauseabondo generato da una “pop-bulimia”. Questi *temporary pop delay* disegneranno il percorso della produzione del progetto finale: un'installazione che traduce la dinamica dell'indagine dei riferimenti, il processo creativo e il vissuto dei tre mesi nello spazio.

quattro parole chiave della mia ricerca

pop – noise – immaginario collettivo – reinvenzione

quattro opere rappresentative della mia ricerca



Noiser, 2010

Installazione Site-specific: noise room in dark ambient. Galleria, Milano.

Con una installazione sonora inedita, Muroi trasforma lo spazio espositivo in una “noise room”, dove il “noise”, emancipandosi dall'accezione di genere musicale, assume quella più culturalmente diffusa di stato fisico nauseabondo generato da una “pop-bulimia”.

In uno spazio di un nero assoluto, un potente impianto audio emette una traccia sonora composta da frequenze molto basse che si riverberano sulle superfici definendo una percezione fisica e quasi tattile del suono stesso. Questo vuoto esclusivo origina un corpo non-corpo, una trama acustica che si addensa ripetutamente dando vita a un imponente monolite sonoro, invisibile e al tempo stesso onnipresente come il mitico minotauro nel labirinto.

Il buio sarà allo stesso tempo disagevole e allettante, come in una vera e propria dark room, dove il corpo tende a prendere altre direzioni rispetto alla mente.

Lucky Geometries_Glitter (Monolith), 2010

Scultura sonora: 19 x 28 x 40 cm, medium density con glitter. Sound track Drone/Noise, 40'00".



Il guscio dell'opera ricoperto di glitter, sintesi massima del "pop", subisce le vibrazioni delle frequenze emesse da una sorgente audio attiva al suo interno. Il corpo monolitico della traccia sonora noise segnala la sua condizione di fragilità causando la dissoluzione dell'oggetto attraverso la progressiva caduta dei glitter.



Monolith, 2010

Installazione sonora Site-specific, Spazio Cripta 747, Torino.

Galleria Umberto I, accessibile da Via Basilica e Piazza della Repubblica (area un tempo nota come Isolato Santa Croce) ospita negozi e caffè, negli stessi spazi che in passato erano le corsie dell'ospedale Ospedale Mauriziano. Lo spazio espositivo Cripta occupa un locale commerciale al piano terra e la grande navata sotto al camminamento della galleria con accesso a un labirinto di corridoi-intercapedine che scendono di tre piani sotterranei.

Visualizzando nella dimensione sonora l'invisibile e l'impercettibile, In uno di questi ho posizionato un potente impianto audio che emetteva frequenze molto basse. Esse si difondevano su tutta la struttura portante mettendo in vibrazione pavimentazioni e pareti.



Playtime, 2009
CD (Edizione limitata 400, 4 tracce, 32'00") e Installazione Sonora.
Cité Internationale Des Arts, Parigi.

Playtime è una indagine nella *geografia sonora* che caratterizza un *luogo* attraverso la registrazione audio *panoramica* e *binaurale*. Il suono ricercato è quello della *parola* (esperienza di chi la pronuncia), dell'*atmosfera* (eco e riverbero dello spazio che la circonda) e della *musica* (che ogni lingua possiede e la caratterizza e distingue dalle altre).

I luoghi studiati negli strati del vissuto sonoro (emozionale, poetico, della memoria e dei comportamenti) sono urbani (Parigi, Casablanca, Bruxelles e Lille) e naturali (boschi, fiumi, laghi ma anche la pioggia e il mare).

Quattro artisti di riferimento nella mia ricerca

Felix Gonzalez-Torres, *Untitled (Arena)*, 1993

Rirkrit Tiravanija, *Untitled*, 1992

Candice Breitz, *Queen (A Portrait of Madonna)*, 2005;

Cyprien Gaillard, *Desniansky Raion*, 2007

Felix Gonzalez-Torres

Untitled (Arena), 1993



Rirkrit Tiravanija
Untitled, 1992



Candice Breitz

Queen (A Portrait of Madonna), 2005;

Installazione a 30 canali / 30-channel installation, 73'30";



Cyprien Gaillard
Desniansky Raion, 2007
Video 30min, musica di Koundlam



