

de sa résidence parisienne à la Cité Internationale des Arts, Playtime vit des terminaisons narratives qui l'ont précédé, des sons qu'il a intégré et reconfiguré. Puisque "tout se transforme" le paragraphe sonore aussi peut être retranscrit à l'infini. Evidemment il s'agit d'une opération tout à fait personnelle et subjective.

Ainsi est le sens que nous attribuons aux éléments qui nous entourent et où nous nous immergeons. Mais c'est en cela que réside l'originalité: la combinaison des éléments acoustiques choisis, mixés à d'autres éléments numériques ouvre une multitude d'épisodes sonores possibles, chacun donnant lieu à une mise en scène. Après tout Marcel Duchamps avait affirmé que <le choix est une opération artistique en soi>.

Playtime est donc un récit qui se construit à partir des mots écrits et informés par des sons du quotidien. Cela relève de l'idée d'écouter et entendre soigneusement. En décrire la "grammaire" de référence est donc la prémisses indispensable d'une recherche et d'une réflexion. Outre que la suggestion d'une lecture.

En 1951, John Cage visita la chambre anéchoïque de l'Université de Harvard. Immersé dans cet espace privé de résonance il écouta deux sons: celui de la circulation du sang et celui du système nerveux, en en déduisant donc que le silence n'existe pas. Il s'agit sans aucun doute de l'un des événements les plus significatifs dans l'univers de la musique et des arts sonores, qui brise les limites historiques entre la musique, le son et l'écouter. Cela a aussi ouvert la voie à l'"écologie acoustique": l'opération d'enregistrement des sons qui forment le paysage acoustique, environnemental d'une ville. Après

The Vancouver Soundscape en 1973, la première étude systématique sur le paysage sonore d'une ville, pendant les vingt années qui ont suivi et jusqu'à nos jours, les villes de Madrid, Amsterdam, Lisbonne, Brasilia,

part son but principal est de documenter et classer les sons du territoire environnant.

La base de données de départ est un dictionnaire sonore composé pendant les six mois de résidence à Paris: Igor Muroli a capté, par l'enregistrement des fragments d'identités acoustiques, des territoires parcourus (entre Paris, Lille, Bruxelles et le Plateau de Millevaches). Ensuite il les a archivés selon une méthode emprunté à la géographie et suivant deux axes: la ville comme environnement sonore et comme outil d'un récit que l'on confie aux "voix" enregistrés selon deux différentes techniques: panoramique et binaurale. Les échantillons recueillis ont été ainsi sélectionnés, coupés et recadrés dans une composition sonore vraisemblable où les lieux prennent la forme de séquences cinématographiques.

Les traces sont donc des scènes qui racontent des lieux différents. Le micro, ainsi que la caméra de prise de vue, se déplace et décrit l'espace à travers des plans séquence, des gros plans, des panoramiques, des champs et contre-champs. De cette manière la composition de chaque trace devient un écran qui s'insère dans les brèches de la mémoire et de l'imaginaire du public et l'opération artistique, un environnement où nous nous retrouvons immergés. "I want art that's around us, in which we move about". Ces mots de Dominique Gonzales Foerster décrivent bien l'ambiance que Igor recherche dans ses projets audio. D'autres références, en plus de John Cage, sont les promenades de Janet Cardiff, les installations sonores (sound-box) de Bernhard Leitner, la lecture de Walkscapes de Francesco Careri.

On entre dans Playtime sur la pointe des pieds, doucement, et on finit par en être contaminé. De cette manière on passe d'un territoire vécu à un territoire représenté; l'expérience émotionnelle est un flux de données segmentées et reorganisées dans des combinaisons nouvelles, le son est un dispositif par lequel l'artiste met en

relief un territoire géographique et un territoire personnel. Ainsi l'espace sonore devient un système de représentation de l'espace habité, que le public peut habiter à nouveau. Ici et maintenant. Une sphère sonore privée qui devient collective. Playtime développe

les récits de voyage dans le quatrième mur sonore de l'espace expositif. Plus précisément des multiples voyages de l'artiste à travers le territoire français. Des sons petits et fins, des micro-mouvements qui décrivent l'identité humaine et où l'artiste devient un observateur plus attentif que d'autres. De quelqu'un qui feuillette un journal, la mélodie d'un piano, des répétitions de chant, le bruit intermittent de la pluie de nuit, un jeu d'enfants, des faibles applaudissements, des murmures en bruit de fond, le son des

EXPANDING SOUND BREVI NOTE ALL'ASCOLTO DI PLAYTIME

/

TEXT DOMENICO BERARDINELLI

"La question artistique ne se pose plus dans les termes de <que faire de neuf?> mais plutôt de <que faire avec ce que nous avons?>". Playtime ne peut que renvoyer aux modalités artistiques de postproduction décrites par Nicolas Bourriaud (Postproductions – Comment l'art reprogramme le monde, Postmedia Books, Milan, 2004, p. 13).

A partir d'un travail de reconnaissance et d'échantillonnage des environnements sonores explorés par l'artiste pendant les mois

Montevideo, entre autres ont fait l'objet d'un portrait sonore.

Cinq ans plus tôt, en 1967, le film de Jacques Tati "Playtime" racontait les espaces urbains parisiens que Monsieur Hulot parcourt en une journée, en se confrontant au monde moderne, technologique, impersonnel, dont les bruits tissent le récit.

Le travail de ces deux artistes nous aide à cerner le contexte de recherche où s'inscrit Playtime: d'une part il naît de l'analyse et du découpage du film ononyme, d'autre

cloches, un journal télévisé, des pas qui descendent l'escalier, une porte qui s'ouvre, et le mouvement incessant de la mer. Ces sont des iconèmes sélectionnés par l'artiste, les "unités élémentaires de la perception" qui représentent à travers sa vision du paysage sonore, les éléments qui mieux aident à comprendre la relation culturelle avec le territoire vécu. (Eugenio Turri, Le paysage comme théâtre – du territoire vécu au territoire représenté, Marsilio, Venise, 2003)

Dans un de ses mails de Paris où il me parlait de l'avancement de Playtime, Igor décriva une image que j'ai trouvé fascinante et comblée de sens: "le récit est la mémoire. La mémoire est un écho qui revient comme de la musique. A chaque événement correspond une mémoire. Tout ce qu'elles ont en commun est leur origine".

Playtime est donc une page de texte qui raconte la relation entre ce qui arrive et le souvenir de ce qui est arrivé. Et telle une page de texte elle est la somme de tous les éléments qui la composent.

J'ai lu récemment que "nous sommes le peuple des écrans", en relation à l'ubiquité et à la prédominance des images sur la parole écrite. En plus de l'alphabétisation textuelle et visuelle il est nécessaire de reconnaître l'alphabétisation sonore. Le monde est un monde de sons. Il suffit d'apprendre à ne pas faire attention. Et en même temps à savoir écouter.

Playtime est donc un petit indice de cette reconnaissance, qui permet, pour revenir à John Cage, à la musique de devenir au lieu de simplement advenir.

A partir du Djing et l'Electronic Music Production, Igor Muroi a développé son intérêt pour le son jusqu'aux art sonores. Son travail, audio, audiovisuel, d'installations et performances s'intéresse à la production de nouveaux langages, à la construction de dispositifs de narration et à l'exploration de structures poétiques connectées au mouvement du temps et de l'espace sonore d'un lieu. Du flux de sons et de rythmes émergent la synthèse d'un voyage, la conséquence d'une rencontre, la reconstitution d'un lieu émotionnel altéré, la transposition d'un état d'âme, la condition de perte de contrôle, de repères de mémoire...la demeure invisible du désir de changement. En parallèle a son activité artistique, depuis 2006 il enseigne Analyse et Projet des Espaces Sonores au Département d'Arts Visuels à la Nouvelle Académie des Beaux Arts NABA de Milan (Italie).

Playtime a été réalisé pendant l'été 2008 à Paris dans le cadre d'une résidence artistique à la Cité Internationale des Arts, hébergée par l'association Incontri Internazionali d'Arte de Rome (Italie) active depuis 1970 qui a pour but de diffuser et encourager la connaissance de l'art contemporain sous toutes ses formes avec une attention particulière aux formes nouvelles.



translation by Emanuela Righi