

PER/FORMATIVE CITIES

A Nest of Triptychal Performances

Saun Santipreecha

Curated by Camilla Boemio
Presented by Reisig and Taylor Contemporary [with objet A.D]

February 29 - March 15, 2024
AOC F58 Galleria D'Arte Contemporanea Bruno Lisi, Rome

Exhibition Essay

***“We all turn in our hands an old, empty tire through which we try to reach
some final meaning, which words cannot achieve.”***
— (Mr. Palomar)

*The Reader scans the room and encounters an object—A—in itself a
subject in the system of objects, visual and aural, that encompasses the Reader.
This subject voices the disembodied sounds displaced through distortions and
refractions, embodying a system of cities and myth, walking, playing, trans-
forming perception into the perceived via abstractions...*

This exhibition engages with three novels by Italo Calvino—*If On A Winter's Night A Traveler*, *Invisible Cities*, and *Mr. Palomar*—as well as the three cities which have paved my own journey to this exhibition: Bangkok, Los Angeles, Rome. The installation interweaves the visual and the aural, the ephemeral and the physical, employing a triptychal, scalable configuration, folding and unfolding each layer, from the cities' sonic imprints, to the performative, relationally-modular video installation to the three copper sound sculptures. The sounds themselves are created from the performative gestures of social contributors from all three cities, as well as flautist Cari Ann Souter and myself. These are further modulated by the subjective system of the public spect-actor's movements in the gallery—resisting, yet subsumed within, the fixed system of the video projection's embedding of mythos. Like the formative and performative actions that make a city, always an entwining of three elements—nature/environs, human/systemic action, and myth/ideology—within time, the work weaves the macro into the micro level. Bordering on either side of abstraction which twist and entwine within each other, from the subjective to the objective back to the subjective and outwards again, these actions do not end with me as the artist but both come from beyond and continue further, from and through systems that form not only the morphology of who we are but that of the cities we live in: embodiments of the disembodied, “*spider-webs of intricate relationships seeking a form.*” (*Invisible Cities*)

The installation's aurality brings in performances by contributors and artists in all three cities woven through three layers of abstraction: the performances, consisting of performative walks through each contributor's respective cities, being already an abstraction (mediated through systematic technology) of their experience of the city—disembodied through space and time; the further distorted and abstracted sounds created from the

recordings; and the most abstract sound medium—music—via recordings of composed musical phrases and sounds, many, fragmented and distorted, before being recombined in both fixed and unfixed forms within the gallery itself.

The visual/video element, the synchronic temporal part of the work mirroring the ephemerality of the sound component through projection, which in itself is comprised of layers of abstraction—from the schematic diagrams and performances by myself of in-studio drawings and projections to the abstractions of themselves via spectrograms to the distortions of that to the architectural structures (filmed on location in Los Angeles, city of dreamlike facades) which themselves are embodiments of earlier abstractions interrupted—punctured—by static diagrams which layout and abstract the process of thinking and construction—is divided, like the sections of *Invisible Cities*, into 11 categories...

Cities and Ideologies
Cities and Abstraction
Cities and Excavation
Cities and Systems
Cities and Sound
Cities and the Body
Cities and Myth Tonality Myth
Walking Cities
Distorted Cities
Cities and Subject
Relational Cities

...and contains within itself a synchronized ‘score’ played through a four-channel system of speakers.

As Calvino himself stated at a 1983 conference at Columbia University on *Invisible Cities*, “this book was made as a polyhedron, and it has conclusions everywhere, written along all of its edges.”¹: these sections, with an added introductory segment, appear in a relationally modular order, constantly being shifted, governed by the overarching mathematical structure, that of the number *phi*—*golden ratio*—*golden number*—*golden proportion*—*divine proportion*—*Fibonacci*, here embodied by a 9x9 matrix of the first nine numbers which echoes Schoenberg’s dodecaphonic system of composition, following in a long tradition from Vitruvius to Leon Battista Alberti to Le Corbusier. Here, within the gallery, the spect-actors challenge this ‘ideal’ of beauty and body, yet inescapably—helplessly—remains trapped within its architecture. Echoing this scalable construct from Calvino’s works within this work’s own structure, the three novels form a three-axis grid that intersect—part buried, part exposed—like the dissolved remnants of Borges’ cartographer’s map, waiting for each traveler to excavate and inscript themselves into the work via the inter-action with the sound-video-sculptural objects in the space itself. Each spect-actor enacts Calvino’s *Reader* from *If On A Winter’s Night A Traveler*, becoming a protagonist and performer in the work, unearthing the palimpsestian ruins—one layer, either aurally or visually, appearing in another, juxtaposed against a different presentation and manipulation of time—while being subjected to its system as well as to the all-seeing eye of surveillance: the camera mounted in the ceiling of the space abstracts the viewer and assimilates them into the work itself, breaking the barrier between the perceived and the work performed.

As all abstraction is inherently violent, piercing through and unfixing the border between perception and the perceived, the spect-actor, like sound itself, finds themselves within the borders of the work, as if entering city grounds, enacting upon and thus performing the city itself, becoming a part of: an immigrant inhabitant. This city remains, even if only for a short period, a hollow spectre within the spect-actor/per/former as they leave the space, carrying with them remnants of one city as they per/form within another city, nested within another, feeding back into the cybernetic system of abstracted, invisible cities, continuing, hopefully, the necessary action of questioning, of rending apart notions and concepts, of what is given—the surveilled and simulated myths perceived—in order to re-comprehend and re-assemble new meanings, new structures, to, as Lefebvre says, ‘rethink

1 Elpis, Bruno (2016). “Le Città Invisibili di Italo Calvino”

and reconstruct cities (—and structures—) on its current ruins.’

This play between figuration and abstraction is further embodied by the interplay of the subjective (instinct) and its structural framings (Artaud’s and Derrida’s *subjectile*), defined and constricted here by Golden Ratio/Phi/Fibonacci. Every cut in the video (including its absence) is based on a scaled number from the first eleven numbers of Fibonacci. In between each modularly cycled film segment, the live feed is shown, the spect-actor is confronted with their abstraction, pulling back the curtain of their complicity in the system, how they affect the sounds they are hearing from within the subjects by their presence: the sounds disappear, rushing into the comfort of the system which shields them from their own subjectivity. These inter-chapters themselves are the coming together of the three cities: the low rumble from Bangkok, the high sizzle from a distortion of the LA river, and the spect-actor themselves physically in Rome, walking a city within a city, being the figuration within the abstraction which a city embodies, an abstraction of the projections, structures, myths and actions—like the myth of Romulus and Remus and the founding of Rome, Los Angeles and the myth of Hollywood—which frames and per/forms our inhabiting of each city and its double, the ideological, mythic space we inter-act in, that echoes and reverberates from one to the other. This nested web of relationally modular performative actions which both construct and deconstruct the layers of nested abstractions eventually meets its other phase: the image of the abstracted matrix (based on Phi/golden ratio) finds itself confronting the architectural object (abstracted further through the digital image and colorized processing) which is based on itself (architecture based on golden ratio).

**“Space is nothing but the inscription of time in the world, ... inscriptions in
the simultaneity of the external world
of a series of times, the rhythms of the city ...”
— (Writings on Cities, Lefebvre)**

Enclosed within the system of myth via video and the four-channel speakers stand the three ‘subjects’—the three copper sound sculptures—more organic (less abstracted) shapes which ‘voice’ disembodied sounds, trans-morphing whatever comes through it into its own myth via the subject. These sculptural bodies themselves are a kind of topology, transformed by another subject and system (myself, force/gravity, abstraction), which further transforms the sounds output from within. Sound of course, has from the beginning, been at the crux of myth embodying the unknown/unknowable: voice of God, ghostly sounds, Pythagoras’ veil. Through technology, the disembodied voice, once thought of to be a conduit of the super/extra-natural has become inter-natural in our current condition—disembodied voice of the telephone, etc.—though we still have the inability to place/distinguish assemblages of sound compared to assemblages of sight. Take for example, in overlaying the visuals of three cities on top of each other, we immediately can distinguish the three and comprehend the assemblage, yet in overlapping three sound recordings from those same cities, we will not necessarily be able to tell the assemblage unless we happen to know exact facts pertaining to the cities themselves (i.e. we know this bird call and that that bird only exists in a certain area of the world, whereas another animal’s call is native to another region). This leads to the ease (and often misused) manipulation of sound for propagandistic means. This issue is compounded when sound is *organized* and taken as *music*: a form whose symbolic system is defined entirely externally as opposed to language’s internal symbolic system. This examination lies at the crux of the use of sound being both light and yet betraying a unique depth which in this case also en/counters the weight of the visual, both moving and sculptural. The lightness of sound collapses borders while, music (as organized sound), erects bolder borders with higher walls.

**“...but now it was the game’s reason that eluded him.” — (Invisible Cities)
A Synchronized Game**

The white and black squares that govern this board game (beyond the codex of *phi*) are of course *sub-*

ject and *system*: interspersed and interrelated, the system itself a subject, each subject their own system, and the ever-evolving negotiation between their barycentric synchronizations. This relation can also be seen as the crux of Calvino's three novels: *Mr. Palomar* is perhaps the most obvious in this mediation (and meditation) between subject and system; *If On A Winter's Night A Traveler* could be said to embody the mediation between the Reader as subject, the Other Reader, and the system of beginnings which embody genre homages which, like pop art, also circles back to the reader/spectator's own negotiation and mediation between their relationship with those items of culture, both high and mass; *Invisible Cities* as well of course is a mediation between subjects (Polo and Khan) via the system and network of cities and stories. The spect-actor too, as both subject and system, navigates this triptychal performance of nested topologies: myth, cities and systems as subject.

The synchronized embodiment of the visual and aural, being itself a distant cousin to language, cannot escape the linearity and mythic symbolism of film as the perpetuating vehicle of contemporary myth and thus its sound (music) cannot escape the implications of manipulation inherent in film music and sound, being itself here both a synchronic and diachronic performance, inscribed in the circumscribed square of the system (of speakers—itsself a technological form maintaining the illusion of singular sound). The installation confronts the reality of manipulation as the foundation of film sound, using recordings of the mediated performative walks heard unaffected here presenting itself as an illusion of reality, while here unlike in film, counter-weighted by the more obvious visual abstractions and the inter-dialoguing subjects trapped within. There is an ongoing play and merging between the system's propaganda and the subjective myths circulating amongst the three subjects (sculptures)—consisting of walking by Francesca Virginia Coppola in the ancient city of Tuscolo and keyclick recordings by flautist Cari Ann Souter recorded in Los Angeles—ultimately blurring the clarity of origin and source, challenging the comfort we seek in the legibility of our myths, what is fixed and unfixed, mirrored visually when the walking (via the live video feed in the ceiling) punctuates and is embedded into the fixed film segments themselves. And so the cartographer's map is further fragmented, mixed in with what it attempted to simulate merging into the same 'myth-space' that is the inversion of all cities.

And so, as one myth merges into another, one city into its geographical and metaphoric inverse, as Calvino's Reader converses with the Other Reader, so too do I converse with other subjects, whose performances are interwoven into the work, not least, the performative work of Luc Trahand, who deftly and in/visibly engineered and realized the systematic projections I've proposed and explored, bringing his own mathematical and systems knowledge and skill to the construction of this hidden architecture in MaxMSP, within which the performances of the contributors and flautist interweave, passing by one another in ghostly embodiments of disembodied space and time the way a book embodies its inhabitants and us. After all, a book is a city of words and ideas filled with figurations and abstractions as this eco-systemic city is filled with physicality and ephemerality, is governed by the teetering balance (and imbalance) of lightness and exactitude on the one hand, and weight and open opacities on the other, constantly shifting between the interwoven strands of Man, Nature and Myth, inextricable from one another, embodying our relationality to ourselves and our cities as both subject and system caught within unending labyrinths of myth and abstraction, "*turning in our hands an old, empty tire through which we try to reach some final meaning*".

Exhibition Credits

Saun Santipreecha

Curated by Camilla Boemio
Presented by Reisig and Taylor Contemporary [with objet A.D]

Contributing performers:
Francesca Virginia Coppola
Prima Jalichandra-Sakuntabhai
objet A.D
Camilla Boemio
Kittiya Nivasanont

Alto flute solos by *Cari Ann Souter*

Luc Trahand: Co-producer and Max Architectural Engineer
Francesca Virginia Coppola: Associate Producer and Exhibition Text Translator

On-location footage shot in Los Angeles by *Jean Hsi, Saun Santipreecha and Savika Goerres*

Technical Consultants: *Chen Shen, Manop Buranapramest, Ken Goerres*
Sculpture Base Design and Fabrication: *Ken Goerres*
Exhibition Installation and Plinths Fabrication (Rome): *Simone Fanelli*
Installation Assistant: *Annalinda Maso*

CITTÀ PER/FORMATIVE

Una ragnatela di performance tripticali

Saun Santipreecha

A cura di Camilla Boemio
Mostra presentata da Reisig and Taylor Contemporary [con objet A.D]

29 Febbraio - 15 Marzo, 2024
Galleria D'Arte Contemporanea Bruno Lisi, Roma

Saggio di Saun Santipreecha

Traduzione di Francesca Virginia Coppola

“ Tutti rigiriamo tra le mani un vecchio copertone vuoto mediante il quale vorremmo raggiungere il senso ultimo a cui le parole non giungono.” - Palomar

Il Lettore esamina la stanza ed incontra un oggetto—A—esso stesso un soggetto nel sistema degli oggetti, visivi e sonori, che circonda il Lettore. Questo soggetto dà voce ai suoni senza corpo dislocati attraverso distorsioni e rifrazioni, incarnando un sistema di città e mito, camminando, giocando, trasformando la percezione nel percepito tramite astrazioni...

Questa mostra si confronta con tre romanzi di Italo Calvino—*Se una notte d'inverno un viaggiatore, Le città invisibili e Palomar*—e con le tre città che hanno segnato il mio personale percorso verso questa mostra: Bangkok, Los Angeles, Roma. L'installazione intreccia il visivo ed il sonoro, l'effimero ed il fisico, utilizzando una configurazione tripticale² e scalabile, piegando e dispiegando ogni strato, dalle impronte sonore delle città, alla video-installazione performativa e relazionalmente-modulare³, alle tre sculture sonore in rame. I suoni stessi sono creati dai gesti performativi dei contributori sociali⁴ provenienti da tutte e tre le città, dalla flautista Cari Ann Souter e da me stesso, e sono ulteriormente modulati dal sistema soggettivo dei movimenti dello spett-attore⁵ pubblico nella galleria - resistendo al sistema fisso della videoproiezione che incorpora il mito, eppure fagocitati al suo interno. Come le azioni formative e performative che creano una città, sempre un intreccio di tre elementi—natura/ambienti, azione umana/sistemica e mito/ideologia—nel tempo, il lavoro intreccia il livello macro con

2 Tripticale (triptychal) è un termine coniato da Saun Santipreecha per il suo testo sulla mostra in lingua inglese. (N.d.T.)

3 Modularità relazionale è un termine utilizzato da Saun Santipreecha che si riferisce ad una struttura che è sia una perseveranza che una resistenza all'inesorabile monologismo della linearità, enfatizzando la relazionalità sempre in movimento dei moduli che compongono un lavoro, un'identità od un sé, in un dialogismo polifonico che sfida la nostra percezione della leggibilità e del significato. (N.d.A.)

4 Con contributori sociali intendo gli artisti e membri del pubblico che ho invitato a contribuire realizzando performance sonore integrate nell'opera. (N.d.A.)

5 Termine coniato da Augusto Boal per il Teatro dell'Oppresso (N.d.A.)

il micro. Confinando con entrambi i lati dell'astrazione che si aggrovigliano e si intrecciano l'uno nell'altro, dal soggettivo all'oggettivo e di nuovo al soggettivo e verso l'esterno ancora, queste azioni non terminano con me come artista, ma provengono da oltre me stesso e continuano ulteriormente, da e attraverso sistemi che formano non solo la morfologia di chi siamo, ma quella delle città in cui viviamo: incarnazioni del disincarnato, “*ragionate di rapporti intricati che cercano una forma.*” (*Le città invisibili*)

La componente sonora dell'installazione porta in scena le performance dei contributori e degli artisti da tutte e tre le città intessute su tre livelli di astrazione: le performance, costituite dal camminare performativo nelle rispettive città dei contributori, sono già un'astrazione (mediata attraverso la tecnologia che è essa stessa un sistema) della loro esperienza della città—sradicate nello spazio e nel tempo; i suoni ulteriormente distorti e astratti creati dalle registrazioni; ed il medium sonoro più astratto—la musica—tramite registrazioni di frasi musicali e suoni, molti frammentati e distorti, prima di essere ricombinati in forme fisse e non fisse all'interno della galleria stessa.

L'elemento visivo/video, la parte temporale sincronica dell'opera, che rispecchia la fugacità della componente sonora attraverso la videoproiezione, è composto a sua volta da strati di astrazione—dai diagrammi schematici e performance del mio disegnare nel mio studio, fino alle astrazioni degli stessi tramite spettrogrammi, alle distorsioni di tutto questo ed alle strutture architettoniche (filmate in loco a Los Angeles, città dalle apparenze oniriche) che sono esse stesse incarnazioni delle astrazioni precedenti, interrotte—forate—da diagrammi statici che tracciano e astraggono il processo di pensiero e costruzione—ed è diviso, come le sezioni delle *Città invisibili*, in 11 categorie...

Città e Ideologie
Città e Astrazione
Città e Scavi
Città e Sistemi
Città e Suono
Città e il Corpo
Città e Mitologia Tonale Mito
Città Camminanti
Città Distorte
Città e Soggetto
Città Relazionali

... e contiene al suo interno una 'colonna sonora' sincronizzata riprodotta attraverso un sistema di altoparlanti a quattro canali.

Come lo stesso Calvino ha dichiarato in una conferenza del 1983 presso l'Università di Columbia su *Le città invisibili*, “questo libro è fatto a poliedro, e di conclusioni ne ha un po' dappertutto, scritte lungo tutti i suoi spigoli”: queste sezioni, con un segmento introduttivo aggiuntivo, appaiono in un ordine modulare relazionale, costantemente spostate, governate dalla struttura matematica primaria, quella del *numero phi*—*sezione aurea*—*numero aureo*—*rapporto aureo*—*proposizione divina*—*Fibonacci*, qui rappresentata da una matrice 9x9 dei primi nove numeri della sequenza di Fibonacci, che riecheggia il sistema dodecafonico di composizione di Schoenberg, seguendo una lunga tradizione da Vitruvio a Leon Battista Alberti a Le Corbusier. Qui, all'interno della galleria, gli spett-attori sfidano questo 'ideale' di bellezza e corpo, eppure inevitabilmente—impotenti—rimangono intrappolati all'interno della sua architettura. Facendo eco a questo costruito scalabile dei lavori di Calvino all'interno della struttura di quest'opera stessa, i tre romanzi formano una griglia a tre assi che si intersecano fra loro—in parte sepolti, in parte esposti—come i resti disciolti della mappa del cartografo di Borges, in attesa che ogni viaggiatore scavi e si iscriva nell'opera tramite l'interazione con gli oggetti sonoro-video-scoltorei nello spazio stesso. Ogni spett-attore interpreta il *Lettore* di Calvino da *Se una notte d'inverno un viaggiatore*, diventando protagonista e performer nell'opera, dissotterrando le rovine palinsestiche⁶—uno strato, sia a livello

6 termine coniato da Saun Santipreecha come aggettivo che deriva da palinsesto: Manoscritto antico, su papiro o, più frequen-

sonoro che visivo, che appare in un altro, affiancato ad una diversa presentazione e manipolazione del tempo—mentre è soggiogato dal loro sistema e dall’occhio che vede tutto della video-sorveglianza: la telecamera montata nel soffitto dello spazio della galleria astrae lo spettatore e lo assimila nell’opera stessa, rompendo la barriera tra il percepito e l’opera performata.

Poiché ogni astrazione è intrinsecamente violenta, trapassando e smontando il confine tra percezione e percepito, lo spett-attore, come il suono stesso, si trova all’interno dei confini dell’opera, come se entrasse nel territorio della città, agendo e quindi interpretando e performando la città stessa, diventando parte di: un abitante immigrato. Questa città rimane, anche se solo per un breve periodo, uno spettro vuoto all’interno dello spett-attore/per/former mentre questi lascia lo spazio, portando con sé resti di una città mentre per/forma all’interno di un’altra città, annidata dentro un’altra, nutrendo il sistema cibernetico di città astratte, invisibili, continuando, speriamo, l’azione necessaria di mettere in discussione, di lacerazione di nozioni e concetti, di ciò che è dato—ovvero i miti sorvegliati e simulati ed il modo in cui li percepiamo—per ri-comprendere e ri-comporre nuovi significati, nuove strutture, per, come dice Lefebvre, ‘ripensare e ricostruire città (—e strutture—) sulle loro attuali rovine.’

Questo gioco tra figurazione e astrazione è ulteriormente incarnato dall’interazione tra il soggettivo (istinto) ed il suo posizionamento strutturale (il *soggettile* di Artaud e Derrida), definito e limitato qui dalla Sezione Aurea/Phi/Fibonacci. Ogni taglio nel video (inclusa la sua assenza) si basa su un numero scalato tra i primi undici numeri di Fibonacci. Tra ciascun segmento di film a ciclo modulare, viene mostrato il feed live della telecamera, e lo spett-attore è confrontato con la sua astrazione, aprendo il sipario sulla sua complicità nel sistema, e su come influenza con la sua presenza i suoni che sente all’interno dei soggetti: i suoni scompaiono, precipitando nel comfort del sistema che li protegge dalla propria soggettività. Questi inter-capitoli stessi sono il punto di incontro delle tre città: il basso rimbombare di Bangkok, il sibilo acuto di una distorsione del fiume di Los Angeles, e lo spett-attore stesso fisicamente a Roma, camminando in una città dentro una città, essendo la figurazione all’interno dell’astrazione che una città incarna, un’astrazione delle proiezioni, strutture, miti ed azioni—come il mito di Romolo e Remo e la fondazione di Roma, Los Angeles e il mito di Hollywood—che incornicia e forma il nostro abitare in ogni città e nel suo doppio, lo spazio ideologico e mitico in cui interagiamo, che risuona e riverbera da uno all’altro. Questa ragnatela di azioni performative relazionalmente modulari che costruiscono e decostruiscono i livelli di astrazioni nidificate incontra infine la sua altra fase: l’immagine della matrice astratta (basata sulla Sezione Aurea) si trova ad affrontare l’oggetto architettonico (ulteriormente astratto attraverso l’immagine digitale e l’elaborazione a colori) che si basa su se stesso (architettura basata sul Rapporto Aureo).

“Lo spazio non è altro che l’incisione del tempo nel mondo, ... incisioni nella simultaneità del mondo esterno di una serie di tempi, i ritmi della città ...”

— (Scritti sulle città, Lefebvre)

Racchiusi all’interno del sistema del mito tramite video e gli altoparlanti a quattro canali, si collocano i tre ‘soggetti’ - le tre sculture sonore in rame - forme più organiche (meno astratte) che ‘danno voce’ a suoni disincarnati, trasformando tutto ciò che passa attraverso di esse nel proprio mito tramite il soggetto. Questi corpi scultorei stessi sono una sorta di topologia, trasformati da un altro soggetto e sistema (me stesso, forza/gravità, astrazione), che trasforma ulteriormente i suoni emessi dall’interno. Il suono, naturalmente, è stato fin dall’inizio il punto cruciale del mito che incarna l’ignoto/inconoscibile: la voce di Dio, i suoni spettrali, il velo di Pitagora. Attraverso la tecnologia, la voce disincarnata, una volta considerata un tramite del sovra/naturale, è diventata intra-naturale nella nostra attuale condizione - voce disincarnata del telefono, ecc. - anche se non abbiamo ancora la capacità di posizionare/distinguere degli assemblaggi di suoni rispetto ad assemblaggi visivi.

temente, su pergamena, il cui testo originario è stato cancellato mediante lavaggio e raschiatura e sostituito con altro disposto nello stesso senso (in genere nelle interlinee del primo), o in senso trasversale al primo. (N.d.T.)

Ad esempio, sovrapponendo le immagini di tre città l'una sull'altra, possiamo immediatamente distinguere le tre e comprendere l'insieme, tuttavia sovrapponendo tre registrazioni sonore provenienti dalle stesse città, non saremo necessariamente in grado di identificare l'insieme, a meno che non fossimo a conoscenza di fatti esatti ed oggettivi relativi alle città stesse (ad esempio, se conoscessimo il canto di un uccello e sapessimo che questo uccello esiste solo in una certa parte del mondo, mentre il richiamo di un altro animale è nativo di un'altra regione). Ciò porta alla facilità (e spesso all'abuso) della manipolazione del suono a fini propagandistici. Questa questione si complica quando il suono viene *organizzato* e reso come *musica*: una forma il cui sistema simbolico è definito interamente a livello esterno, in contrapposizione al linguaggio dove il sistema simbolico è interno. Questa indagine è alla base dell'uso del suono, il quale, pur essendo leggero, tradisce una profondità unica che in questo caso in/contro anche il peso del visivo, sia di quello delle immagini in movimento, che quello scultoreo. La leggerezza del suono fa crollare i confini mentre la musica (come suono organizzato) erige confini più spessi e con muri più alti.

“... ma adesso era il perché del gioco a sfuggirgli.” — (Le città invisibili)
Un gioco Sincronizzato

I quadrati bianchi e neri che governano questo gioco da tavolo (oltre al codice di phi) sono naturalmente *soggetto* e *sistema*: intervallati ed interconnessi, il sistema stesso è un soggetto, ogni soggetto è il proprio sistema, e la negoziazione in continuo evolversi tra le loro sincronizzazioni baricentriche. Questa relazione può essere vista anche come il fulcro dei tre romanzi di Calvino: *Palomar* è forse il più evidente in questa mediazione (e meditazione) tra soggetto e sistema; *Se una notte d'inverno un viaggiatore* manifesta la mediazione tra il Lettore come soggetto, l'Altro Lettore e il sistema degli inizi che incarnano omaggi di genere che, come la pop art, ritornano anche alla personale negoziazione e mediazione dello stesso lettore/spettatore e la propria relazione con quegli elementi di cultura, sia d'élite che di massa; Anche *Le città invisibili* è, certamente, una mediazione tra soggetti (Polo e Khan) tramite il sistema e la rete di città e storie. Anche lo spett-attore, come soggetto e sistema, naviga questa performance tripticale di topologie nidificate: mito, città e sistemi come soggetto.

La materializzazione sincronizzata del visivo e del sonoro, essendo essa stessa un lontano parente del linguaggio, non può sfuggire alla linearità ed al simbolismo mitico del cinema come veicolo perpetuante del mito contemporaneo e quindi il suo suono (musica) non può sfuggire alle implicazioni della manipolazione insita nella musica e nel suono cinematografici, essendo essa stessa qui sia una performance sincronica che diacronica, iscritta nel quadrato circoscritto del sistema (di altoparlanti - esso stesso una forma tecnologica che perpetua l'illusione del suono singolo). L'installazione affronta la realtà della manipolazione come fondamento del suono cinematografico, utilizzando registrazioni del camminare mediato e performativo, ascoltate inalterate, presentandosi qui come un'illusione della realtà, e qui, a differenza del cinema, controbilanciate dalle astrazioni visive più ovvie e dai soggetti inter-dialoganti intrappolati all'interno. C'è un gioco continuo e una fusione tra la propaganda del sistema e i miti soggettivi circolanti tra i tre soggetti (sculture) — consistenti nel camminare di Francesca Virginia Coppola nell'antica città di Tuscolo e nelle registrazioni del suono delle dita che premono i tasti del flauto di Cari Ann Souter effettuate a Los Angeles - in sostanza offuscando la chiarezza dell'origine e della fonte, sfidando il comfort che cerchiamo nella leggibilità dei nostri miti e ciò che è fisso e non fisso, riflesso visivamente quando il camminare (tramite il feed video in diretta dalla telecamera nel soffitto) si interrompe e si inserisce negli stessi segmenti fissi del film. E così la mappa del cartografo è ulteriormente frammentata, mescolata con ciò che ha cercato di simulare, fondendosi nello stesso “spazio mitico” che è l'inversione di tutte le città.

E così, come un mito si fonde con un altro, una città nel suo inverso geografico e metaforico, come il Lettore di Calvino conversa con l'Altro Lettore, anche io converso con altri soggetti, le cui performance sono intrecciate nell'opera, non da ultimo, il lavoro performativo di Luc Trahand, che ha abilmente e in/visibilmente progettato e realizzato le proiezioni sistematiche che ho proposto ed esplorato, mettendo a disposizione la sua abilità matematica e la sua conoscenza del software MaxMSP per la costruzione di questa architettura nascosta,

all'interno della quale le performance dei contributori e della flautista si intrecciano, passando l'una accanto all'altra in incarnazioni spettrali dello spazio e del tempo senza corpo, proprio come un libro incarna i suoi abitanti e noi stessi. Dopotutto, un libro è una città di parole ed idee piena di figurazioni e astrazioni, come questa città eco-sistemica è piena di fisicità e provvisorietà, ed è governata dall'instabile equilibrio (e dallo squilibrio) di leggerezza ed esattezza da un lato, e peso ed opacità aperte dall'altro, costantemente in movimento tra i fili intrecciati di Uomo, Natura e Mito, indissolubilmente legati l'uno all'altro, incarnando la nostra relazionalità con noi stessi e le nostre città, sia come soggetto che come sistema intrappolato in labirinti infiniti di mito e astrazione, "rigirando tra le mani un vecchio copertone vuoto mediante il quale vorremmo raggiungere il senso ultimo a cui le parole non giungono".

Riconoscimenti

Saun Santipreecha

A cura di Camilla Boemio

Mostra presentata da Reisig and Taylor Contemporary [con objet A.D]

Performer contribuenti:

Francesca Virginia Coppola

Prima Jalichandra-Sakuntabhai

objet A.D

Camilla Boemio

Kittiya Nivasanont

Assoli di flauto contralto di *Cari Ann Souter*

Luc Trahand: Co-produttore ed Ingegnere Architettonico del software Max

Francesca Virginia Coppola: Produttore Associato e Traduttore del Testo di Accompagnamento

Riprese in loco a Los Angeles di *Jean Hsi, Saun Santipreecha e Savika Goerres*

Consulenti Tecnici: *Chen Shen, Manop Buranaprarnest, Ken Goerres*

Progettazione e Realizzazione della Base della Scultura: *Ken Goerres*

Installazione della Mostra e Realizzazione del support per le sculture (Roma): *Simone Fanelli*

Assistente all'installazione: *Annalinda Maso*

Selected Diagrams by Artist



