



Due vedute di Milano sovrastano gli ingressi est e ovest della stazione M3 di Porta Romana. La città vista dall’alto, si estende in un’atmosfera riarsa in quella che sarà o è stata la pianura padana. Non è infatti specificato se queste immagini appartengano a un periodo che ci lasciamo alle spalle o se preludano a un futuro nel quale ci stiamo addentrando.

In fondo alle due rampe, un disimpegno ci accompagna verso una terza rampa più grande che discende ulteriormente e ci porta in un salone sotterraneo con i tornelli per accedere ai binari dei treni.

Solo uno sguardo attento sarà capace di cogliere la presenza di elementi mimetizzati in quel punto di passaggio prima del salone.

Un poster copre lo spazio pubblicitario: leggendolo dall’alto, dei quadrati neri disposti ad arco incorniciano una serie di fasi solari disposte nei cieli di un’altra veduta aerea della città metropolitana riarsa. Più in basso un testo esplicita la narrazione generale dell’installazione, mentre ai piedi del poster vi sono disposti tre loghi:

“Tell” - dire, comunicare, riferire... principio che esplicita l’intento di narrare, di comunicare.
(in origine logo della azienda italiana di telecomunicazioni)

“Sono” - essere, principio di autodeterminazione mezzo tramite cui si fa esperienza delle realtà.
(in origine logo dell’azienda giapponese di devices elettronici)

“Walkthrough” - è una guida, spesso creata per assistere un giocatore attraverso specifiche fasi o un intero videogioco.
(in origine logo dell’azienda di trasporti milanese)

Sul muro perpendicolare al primo, due nicchie vuote che un tempo contenevano i telefoni pubblici, ospitano i due oggetti descritti nel testo narrativo presente sul poster:

“The Hydraulic Disk”
“The Net Pad”

Questi elementi sfuggevoli testimoniano quel luogo in un modo diverso ripetuto a quello per cui è stato designato. Ideato, percepito e vissuto dai passanti in quanto svincolo pedonale, si tratta infatti di uno dei tanti *non-luoghi* di cui le nostre metropoli sono ormai saturate: punti deboli nella rigorosità del tessuto socio-urbanistico. L’installazione inserita in questo contesto ne perturba i confini oltrepassandoli, evocando una dimensione logica diversa co-esistente alla nostra realtà.

west entrance - 170 x 70 cm



east entrance - 170 x 70 cm



ITA

Un corpo colpito da una luce proietta un’ombra, allo stesso tempo l’ombra proietta il corpo. L’ombra è la sua controparte e vice-versa. Il mondo sensibile e quello delle ombre sono indissolubilmente intrecciati, l’interazione tra essi avviene continuamente, al di là della nostra volontà.

Da quando l’essere umano ha scoperto l’esistenza di questa interazione, l’ha sfruttata a suo vantaggio. Durante una normale conversazione usiamo il nostro intento come una luce per illuminare alcuni aspetti e oscurarne altri. L’abilità dell’oratore è proprio quella di evocare con luci e ombre uno scenario verbale tridimensionale e verosimile.

L’essere umano ha instaurato con il mondo delle ombre un ulteriore livello di interazione mediato da uno o più dispositivi per comunicare a distanza.

Nel caso di una conversazione *faccia a faccia* avviene uno scambio diretto, senza tramiti. Per stabilire una connessione efficace a ‘circuitto chiuso’, si richiede accesso all’attenzione altrui. Determinate conversazioni avvengono attraverso il mondo fisico.

Nel caso di una conversazione a distanza il destinatario ha a che fare con la *voce telefonica* del mittente e non co la sua *voce reale*. La comunicazione avviene tramite un dispositivo che trasmette **ombre vocali**: digitando un codice numerico possiamo chiedere l’accesso alla posizione degli interlocutori per stabilire una connessione. Il tasto **focalizza**, il codice **localizza**.

Determinate conversazioni avvengono tramite il mondo delle ombre.

ENG

A body struck by light casts a shadow, at the same time the shadow casts the body. The shadow is its counterpart and vice-versa. The sensible world and the shadow world are inextricably intertwined, the interaction between them occurs continuously beyond our will.

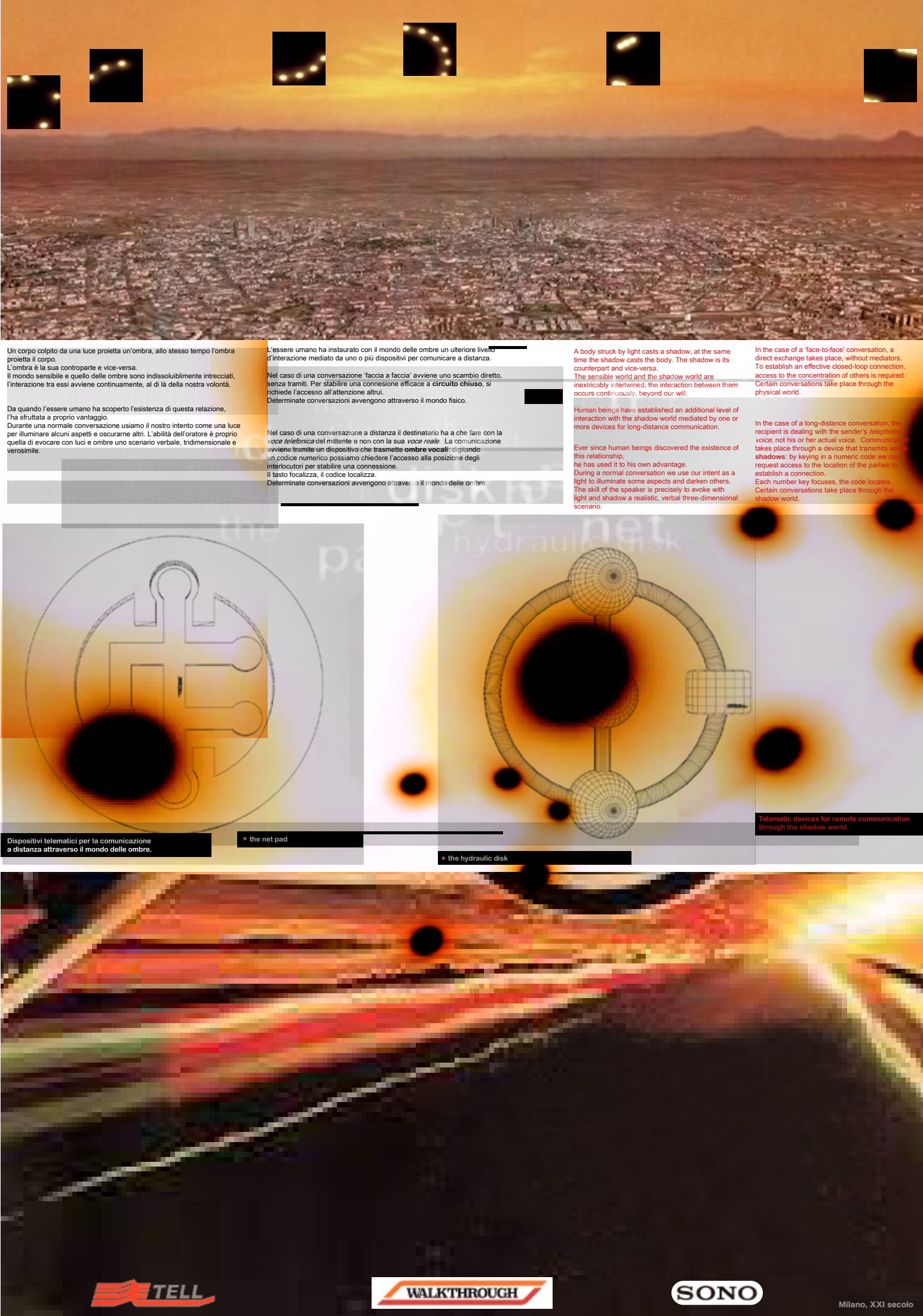
Human beings have established an additional level of interaction with the shadow world mediated by one or more devices for long-distance communication.

Ever since human beings discovered the existence of this relationship, he has used it to his own advantage. During a normal conversation we use our intent as a light to illuminate some aspects and darken others. The skill of the speaker is precisely to evoke with light and shadow a realistic, verbal three-dimensional scenario.

In the case of a *face to face* conversation, a direct exchange takes place, without mediators. To establish an effective closed-loop connection, access to the concentration of others is required. Certain conversations take place through the physical world.

In the case of a long-distance conversation, the recipient is dealing with the sender’s *telephone voice*, not his or her actual voice. Communication takes place through a device that transmits **voice shadows**: by keying in a numeric code we can request access to the location of the parties to establish a connection. Each number key **focuses**, the code **locates**.

Certain conversation take place through the shadow world.



the hydraulic disk
spacial coated ceramic - ø 90 cm

the net pad
wood-fired ceramics, laser cut birch plywood, inner tubes, screws - ø 90 cm

at page 5 - the main poster - 200 x 140 cm

