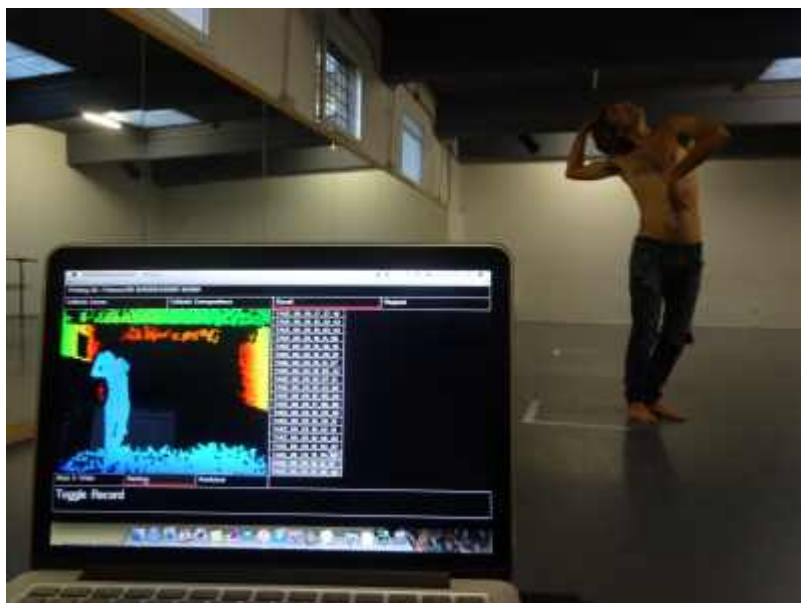


P2P@Biblioteca Universitaria di Genova: la realta' aumentata incontra la poesia

scritto da Antonio Mazzuca | 12/10/2015



Il 3D e la realtà aumentata si sposano con la poesia, la danza e la musica. Mette insieme la tecnologia più avanzata e la performance artistica "P2P", l'evento che il [collettivo genovese Kokoro](#) presenterà **il 16 ottobre alle 17** all'interno della [Biblioteca Universitaria di Genova \(via Balbi 40, ingresso gratuito\)](#). Un progetto innovativo realizzato con il sostegno della **Compagnia di San Paolo** nell'ambito di "[Scene allo sBando](#)" che, sottotitolato "**Da persone a profili. Nuove forme di mancanza nell'era dei social**", effettua una ricerca sul modo di vivere le emozioni nell'universo 3.0.

Ideato da **Giovanni Landi e Milena Fois**, "P2P" è costruito sulle poesie e sulle immagini di **Laura Accerboni** con le coreografie di Margherita Landi e le musiche create da Shinjin. A ospitare la performance sono gli splendidi e suggestivi spazi storici di quello che fu l'Hotel Colombia Excelsior, l'albergo più importante del capoluogo ligure costruito a fine anni Venti (negli anni Sessanta ospitò anche i mitici Beatles), ora diventato luogo dedicato alla cultura. Il pubblico, attraverso l'utilizzo di alcuni tablet che verranno forniti, inquadrando la scenografia-marker vedrà apparire delle "presenze" che racconteranno la loro storia e avrà l'impressione di muoversi tridimensionalmente nell'ambiente.

Il progetto - spiegano i **Kokoro** - nasce dall'esigenza di creare una performance artistica sul tema dei social media utilizzando la realtà aumentata. Ci siamo interrogati su un argomento come quello dei social e su come sia cambiata l'elaborazione delle emozioni. Essendo una materia che tocca profondamente il livello emotivo, la dimensione artistica si prestava a offrire una visione obiettiva permettendo di lasciare spazio a una riflessione.

Un argomento di forte attualità che avete deciso di declinare trattando l'esplorazione dei profili che rimangono attivi dopo la scomparsa dell'utente.

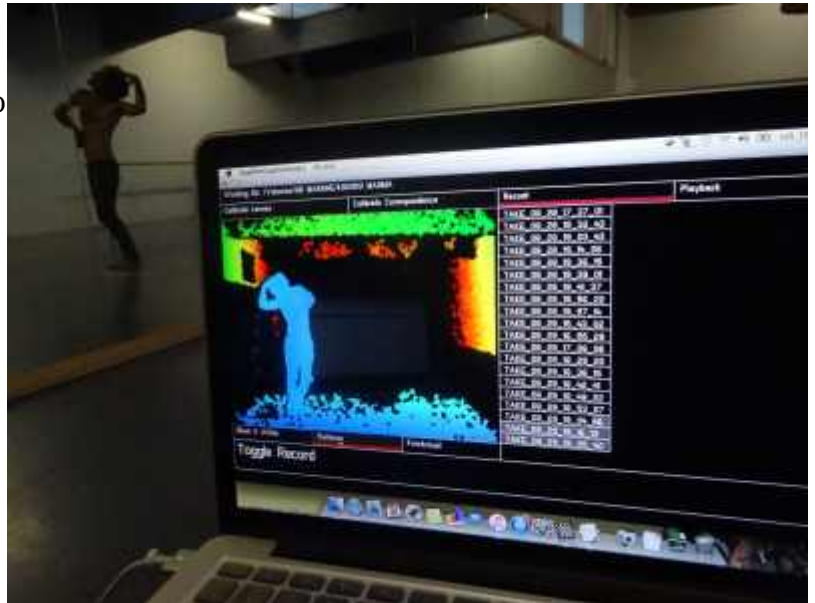
L'idea è partita proprio dal fatto di provare a capire come oggi si gestisca questa forma di mancanza. Sui profili delle persone scomparse spesso vengono lasciati commenti, quasi come fossero dei fiori, per esprimere le emozioni. Ne è venuto fuori una sorta di "Spoon River 2.0" con al posto della lapidi i profili Facebook. Non è facile gestire l'elaborazione del lutto, anche nell'era digitale.

I nativi digitali probabilmente si troveranno con questo spostamento antropologico già avviato e con loro si compirà il processo, ma è un fenomeno di cui si parla molto. Noi trentenni è come se fossimo la generazione di passaggio, ci troviamo in un processo in atto da tempo, ma non ancora giunto al culmine. Normalmente noi non usiamo il cimitero come facevano i nostri nonni cercando lì una forma di conforto, quindi ci interessava capire come oggi si percepisce il progressivo distacco dal corpo e il fatto che nel digitale sia facile proiettare tutto quello che magari fisicamente non si riesce

a esprimere. Il virtuale è lo spazio perfetto perché è vuoto e ognuno lo può riempire con la propria immaginazione.

Come avete strutturato "P2P"?

E' una performance molto vicina a un'installazione. Gli spettatori, attraverso dei device, si troveranno di fronte a dei "fantasmi" digitali che si muoveranno nello spazio.



Chi sono questi fantasmi?

In realtà sono i danzatori (Milena Fois, Margherita Landi, Paolo Laponti e Giulio Venturini) che hanno eseguito delle coreografie sulle suggestioni create dai testi della poetessa Laura Accerboni. Negli scorsi mesi abbiamo realizzato queste coreografie che sono state riprese con il Kinect che è un sensore ideato per i videogiochi ed è in grado di registrare i movimenti del corpo nelle tre differenti dimensioni. Le immagini sono state poi elaborate da Giovanni e, utilizzando anche degli scatti fotografici di Laura, saranno il cuore della performance.

Che lavoro drammaturgico avete fatto?

Abbiamo deciso di ispirarci alla realtà, a quello che abbiamo trovato in rete. Abbiamo selezionato una serie di casi ai quali ci siamo liberamente ispirati estrapolando diverse storie. Ci interessavano quei casi in cui i social avevano avuto un forte impatto nelle persone circostanti. Abbiamo quindi scelto quattro storie poi rielaborate da Laura.

Che tipo di storie sono?

Sono molto differenti tra loro. Ad esempio c'è quella di una ragazza di circa una trentina d'anni che si è suicidata e, poco prima di compiere questo gesto estremo, ha cambiato l'immagine del profilo mettendo una schermata nera. La cosa che ci interessava era rappresentare la linea limite tra la vita e la morte, l'ultimo post, le ultime foto, le ultime tracce. Il lavoro è una riflessione su come le ultime parole rimangano lì congelate per sempre. Abbiamo deciso di creare dei personaggi che si esprimessero in maniera molto breve, in modo da poter dare alla rappresentazione un senso di loop. Infatti, la performance verrà riproposta ininterrottamente, le persone potranno andare a cercare i contenuti a loro piacimento, proprio come avviene in rete.

In "P2P" che spazio hanno le poesie?

Sono fondamentali non solo perché sono state il punto di partenza dal quale è scaturito il lavoro coreografico, ma guideranno il pubblico in questa esperienza perché faranno da base sonora, unitamente alle musiche appositamente realizzate da Shinjin.

E i fantasmi?

Il fantasma che noi vogliamo presentare non è quello della persona, ma del profilo. Ciò che quella persona ha detto e pubblicato. Lo scorrimento del profilo si chiama "timeline" è una linea temporale

e si ha l'impressione fisica dell'istante prima e dell'istante dopo la mancanza. E' al profilo che rimane la responsabilità di dare il conforto a chi ha subito una perdita, quella che tempo fa magari poteva dare la visita in un luogo di commemorazione, come ad esempio un cimitero.