



752 Giorni

“752 Giorni” è un dialogo muto e sospeso tra due personaggi: una donna ed un omino di legno. Il luogo di questo incontro è uno spazio rarefatto in cui il tempo si dilata, il silenzio diventa ritmo e lo scorrere del tempo assume peso. Attraverso un gioco di luce e ombra i due personaggi entrano in connessione alimentando uno l’anima dell’altro. Il piccolo omino, neutro e inespressivo si veste talvolta da giudice interiore, amico immaginario, alter ego della danzatrice generando un impulso che spinge la protagonista a rompere la cristallizzazione di cui sembra essere prigioniera per riappropriarsi del proprio tempo perduto.



TEMATICHE E LINGUAGGI

Ho indagato il potere dell'oggetto in relazione al corpo e gli universi immaginari che si aprono una volta instaurato un dialogo fisico e gestuale tra i due. Ho approfondito parallelamente la mia riflessione sul Tempo come tempo fermo, vuoto, stasi, come atto primario e generativo nella fase creativa e come momento essenziale nella vita. Ciò che ne è scaturito è la fotografia di un momento intimo e delicato in cui la protagonista fa i conti con il tempo passato, i rimpianti, la solitudine. L'omino indossa le vesti di un giudice del tempo sprecato come a scandire i giorni trascorsi senza che la donna abbia compiuto qualcosa di straordinario e incarnando le aspettative esterne di un mondo a cui lei sembra aver rinunciato. Lo spazio interiore trasforma quello esteriore creando un piccolo universo talvolta ironico e magico in cui visioni, conflitto, manie, ricordi si mescolano in una danza sonora di luci e ombre.

NOTE SUL LAVORO TECNICO

Il teatro fisico in cui il gesto diventa parola creando un linguaggio essenziale e universale è il punto dal quale sono partita per questa creazione. Ho poi creato uno spazio scenografico che diventasse parte integrante e mettesse in risalto la relazione tra me e l'omino progettando insieme ad un designer del legno, un tavolo magico che rendesse fluido il dialogo e i conflitti interni ed esterni dei personaggi. La luce ha assunto in questo senso un ruolo cardine poiché parte della struttura coreografica e tematica. La scena è illuminata da lampade e lampadine nascoste nel tavolo, in questo modo ho ricreato differenti spazi scenici all'interno di uno stesso spazio ristretto. Nella prima fase di ricerca ho voluto mettere in risalto il paesaggio sonoro amplificando con dei microfoni i rumori prodotti dalla manipolazione degli oggetti di scena e dal movimento creando un disegno sonoro che insieme all'illuminotecnica amplificasse il senso dell'attesa e del tempo che passa.

Una creazione, un processo, un giudice e una sentenza perduta.
Una sala d'attesa al vuoto.
Un promemoria a forma di lancetta.
Una scommessa tra quello che poteva, che potrebbe, che sarà.
Un cassetto dei ricordi di un tempo a cui si è rinunciato.
Un impostore che spia dal buco della serratura la propria sindrome.
Un dialogo di legno.
Una stanza, una donna,
Una danza
chiusa.

tic tac





Di e con Silvia Bandini

E con G.Re

Scenografia: Gianluca Lindiri

Disegno Sonoro e Mix: Emanuele Pusceddu

Valse: Matteo Gallus

Disegno Luci: Andrea Piras

Supportato da: TERSICOREA Centro di Formazione e Diffusione per una Nuova
Pedagogia della Danza Contemporanea, Cagliari

FESTIVAL CORTOINDANZA Direzione Artistica Simonetta Pusceddu

MIBACT Ministero Per i Beni E Le Attività Culturali Direzione Generale Spettacolo

Regione Sardegna

Comune di Cagliari

Med'Arte Rete Internazionale di interscambio



Trailer :<https://vimeo.com/501283871>

Contatti:

Silvia Bandini

tel: 3494753312

silviab.danza@hotmail.it

Della Critica:

“Per aver saputo veicolare il proprio vissuto in una forma aperta allo sguardo dell’altro; per un immaginario ricco tradotto in un’orchestrazione delicata di elementi scenografici ed estetici. Si rileva, inoltre, un grande potenziale coreografico e gestuale.”

(Commissione Festival Cortoindanza 2020)

“Silvia crea un mondo molto preciso. Gli oggetti la accompagnano e diventano protagonisti, compagni di giochi neri. Il suo lavoro è giusto, raffinato, quello di un corpo che sa e ha pensato ad ogni dettaglio con precisione maniacale. Ma il racconto vero è tutto quello del non detto. Quello che mostra è tutto un grande gioco di depistaggio. Lei non lo dice ma il suo personaggio urla, morde, strilla, graffia, vuole entrare nel dolore, masticarlo e sputarlo, azzannarlo con ferocia da belva. Per tutto il tempo cela, con abilità da maga illusionista, maestra di effetti speciali che insegue il perfetto, segretamente conscia che nessuno l’avrà mai”

(Daniela Vitale, Festival Logos 2021)