



ph ILARIA SCARPA

RE_PLAY

progetto GISELDA RANIERI

idea, coreografia, interpretazione
collaborazione artistica
luci e tecnica
video
produzione
con il sostegno di

GISELDA RANIERI
ALESSANDRA SINI
LUCA TELLESCHI
ILARIA SCARPA
ALDES

MIC – Direzione Generale per lo spettacolo, REGIONE
TOSCANA / Sistema Regionale dello Spettacolo;
Lavanderia a Vapore; Teatro Comunale di Vicenza;
Cooperativa Teatrale Prometeo – Centro Residenze
Passo Nord

in collaborazione con

AMAT, nell'ambito di Residenze Marche Spettacolo,
promosso da Mibact, Regione Marche

progetto realizzato con il contributo di

ResiDance XL - luoghi e progetti di residenza per
creazioni coreografiche azione della Rete Anticorpi XL
Network Giovane Danza D'autore coordinata da
L'arboreto - Teatro Dimora di Mondaino

RE_PLAY è un solo danzato e parlato in bilico tra personale e pubblico, reale e fake, in dialogo con una tecnologia del quotidiano.

Tappa di rielaborazione estetica e intellettuale di un vissuto personale, Re-play si pone nel solco della mia ricerca tra suono-voce e movimento; proseguo lo studio del gioco tra realtà autobiografica e finzione fino a sondarne i limiti in senso coreografico, che per me significa compositivo e musicale.

Re-Play, è un solo danzato, è il reenactment, la ri-messa in atto di ricordi e souvenir virtuali e reali. In questo lavoro rifletto sul concetto di Distanza/Lontananza e, di conseguenza, su quello di Vicinanza/Presenza che ad esso si lega. Lo faccio interrogandomi sull'uso dei device nella nostra quotidianità: archivio di memorie, elaborazione di "identità" altre, surrogato di "presenze" in assenza di una corporeità live, sguardo esterno capace di creare distanza dal sé.

La partitura coreografica è sviluppata a partire dallo studio di un archivio personale che raccoglie foto e video privati degli ultimi 2 anni, molti dei quali destinati alla condivisione sui social mediante messaggi privati.

Attraverso il dispositivo coreografico, sperimento l'uso del device (smartphone, pc, tablet) come potenziale testimone, sguardo altro, surrogato corporeo, utile a facilitare una presa di distanza da sé. La ricerca dei materiali parte dal corpo che si fa sedimentazione di ricordi, immagini, atti mancati.

G. Ranieri

il lavoro è stato sostenuto da ResiDance di Anticorpi XL con tre residenze (Lavanderie a Vapore/Piemonte dal Vivo – Gennaio 2020; Teatro Comunale di Vicenza/ARTEVEN – Ottobre e Dicembre 2020; Teatro Sperimentale di Pesaro/AMAT – Gennaio 2021). RE_PLAY ha trovato ulteriore sostegno anche a Bolzano grazie al Centro Residenze Passo Nord (Ottobre e Novembre 2020).

scheda web: <https://www.aldesweb.org/produzioni/re-play>

Manuela Barbato - Artribune – 25/09/2021 [www](http://www.artribune.it)

"...Re_play, intelligente e fruibile, è uno studio sulla memoria in un connubio di voce, danza, mimica e un minuzioso uso del corpo..."

Simona Cappellini - KLP Teatro – 01/10/2021 [www](http://www.klp.it)

"... "Re_Play", un lavoro che si articola fondamentalmente su tre direttive che finiscono per dialogare tra loro: corpo/memoria, reale/virtuale, vero/falso, il tutto intriso di elementi autobiografici. La performance è pervasa di ironia, caratteristica che appartiene naturalmente a Giselda, ma non mancano gli elementi di "disturbo", che scavano ancora più in profondità nella parte più inconscia della memoria.

ALDES

tel. +39 0583975089 fax +39 0583572965 info@aldesweb.org www.aldesweb.org
promozione@aldesweb.org T. +39 3420592479 – 3483213503 www.giseldaranieri.com

"First the body. No. First the place. No. First both. Now either. Now the other. Sick of the either try the other. Sick of it back sick of the either. So on. Somehow on. Till sick of both. Throw up and go. Where neither. Till sick of there. Throw up and back. The body again. Where none. The place again. Where none. Try again. Fail again. Better again. Or better worse. Fail worse again. Still worse again. Till sick for good. Throw up for good. Go for good. Where neither for good. Good and all."

(Samuel Beckett)



ph ILARIA SCARPA

Note

Nell'era digitale l'essere si trasforma ed è modificato nelle sue abitudini dai mezzi utilizzati. Può questo cambiare l'essenza dell'Umano e di ciò di cui questo è portatore? Se la previsione di Nicholas Negroponte si è in parte trasformata nell'attuale tipo di società (dove ogni cosa sarebbe stata digitalizzata compreso il sesso) con conseguenze preoccupanti di cui non siamo ancora pienamente consapevoli, dall'altro lato è anche vero che la stessa tecnologia può e forse dovrebbe farsi "strumento": di connessione, laddove non si possa godere di una presenza reale; di auto-analisi; di gioco creativo; di rielaborazione di un'esperienza. Per questa creazione prevedo l'interazione col video in scena come una seconda presenza, un occhio esterno tra voyeurismo, selfie e ricordo. Guardarsi da fuori non sempre è sinonimo di edonismo, a volte può essere un mezzo utile e necessario a prendere le distanze da sé.

Solo i corpi e i suoni rimangono testimoni di quello che è stato e si fanno immagine di quello che potrebbe essere e che sarà. Step by step, si procede a tentoni, si vive nell'istante avvinghiandosi con tutta la propria essenza al momento presente. Un eterno "ora" che vive l'assenza e la presenza allo stesso tempo grazie alle tracce di memoria che si incarnano: distillati di vissuto di cui il corpo è pregno e a cui si aggancia in mancanza di fili visibili e tangibili.

Solo il corpo e le sue tracce evanescenti e il suono portatore di un corpo mancante nel presente. Ricordi e pensieri ellittici, risate e pianti danzanti. Una narrazione fatta di fili invisibili, ma non per questo meno reali.