

Conversazione con Rita Casdia

a cura di Giovanna Maria Cicciari

Quali sono stati i passi fondamentali che ti hanno portato alle tue creazioni? E come riesci a mediare la necessità di parlare dell'universo femminile con la necessità artistica di voler comunicare a tutti?

Sono stati molteplici e di diversa natura. Le mie opere di solito sono una sintesi stratificata di eventi casuali, di esperienze affettive estremamente personali e infine di lunghi periodi di sana solitudine. Oltre a queste esperienze il mio lavoro è stato provocato anche dalla visione di alcune opere di Louise Bourgeois nella mostra al Palais de Tokyo intitolata *Le jour la nuit le jour* (2002), da un film *Ticket of No Return* (1979) di Ulrike Ottinger e da molti lavori di Sophie Calle. È vero, il mio universo è principalmente femminile e di conseguenza anche molto legato alla mia personale visione dell'essere donna io stessa, questo forse potenzia il mio lavoro rendendo i miei video più credibili. Di fatto però le sensazioni che cerco di mettere in scena sono sensazioni legate a malesseri profondi, che purtroppo feriscono tutti gli esseri umani.

Come è nato il progetto Smarrite?

Le bamboline nascono soprattutto in relazione ai luoghi dove ho vissuto negli ultimi dieci anni. Tutto è cominciato dalla mia necessità di andar via dalla Sicilia. Il mio senso di disagio e di non corrispondenza con il posto dove sono nata e cresciuta mi ha spinto a partire. Ma come per ogni distacco prendere questa decisione non è stato semplice. Cercare di tradurre le emozioni scaturite dall'evento è stato il passaggio successivo. Se inizialmente mi limitavo a rinchiudere le bamboline in barattoli (Palermo), in seguito mi sono decisa a fotografarle in spazi sconfinati giocando con le loro proporzioni (Australia). Questo gioco solitario mi ha portato in seguito al desiderio di relazionarmi al territorio e alla gente, ho quindi pensato di abbandonarle nei posti più impensabili scattando un'ultima foto ricordo per creare così una mia personale mappa delle città in cui mi trovo (Fougères). Oppure lasciando in un secondo momento degli annunci con le foto delle mie bamboline "smarrite" (Milano) e farmi rintracciare telefonicamente per stabilire un contatto con chi aveva deciso di prendersene cura. Era come abbandonare un piccolo pezzo di me stessa e accettare l'incognita della separazione e della lontananza. Infine mi è venuta l'idea di filmare delle piccole storie nella città. Gli story board erano sempre aperti alle possibilità che il luogo e l'istante potevano offrirmi. Il video *Sole* è il mio primo tentativo di "animare" le bamboline su una superficie reale, luogo perfetto per potermi smarrire insieme a loro.

Qual è la differenza che trovi fra l'esprimerti con l'animazione disegnata e quella fatta con la scultura in plastilina? Trovi che ci sia una differenza forte nella possibilità di rappresentare il corpo?

Sì, le differenze ci sono e dal mio punto di vista sono notevoli perché si evidenziano in base alla tecnica di realizzazione. Quando elaboro un progetto con le bamboline di plastilina devo comunque rimanere in una dimensione piuttosto reale, poiché devo pensare contemporaneamente oltre alla loro anima e alla loro struttura interna, alla modellazione del corpo, ai vestiti e di conseguenza ai movimenti. Considero le mie bamboline come degli esseri umani in miniatura che mi condizionano. Nei disegni animati invece il rapporto che ho con i miei personaggi è diverso, diventano lo specchio della mia mente. Mentre i miei occhi guardano il monitor del pc, la mia mano disegna sulla tavoletta grafica. Parto con un'idea iniziale annotata nei miei diari, ma in seguito non ho nessuna mediazione con il reale e spesso ritengo i miei video animati come un

“elettroencefalogramma” delle parti più nascoste della mia mente. In entrambi i casi però la rappresentazione del corpo è comunque subordinata alla messa in scena psicologica.

Hai vissuto l'esperienza delle residenze artistiche. Quali sono i progetti a cui stai lavorando, adesso, nella tua residenza in Canada?

Penso che senza le opportunità stabilite all'estero probabilmente avrei fatto molta fatica sia per la realizzazione dei miei progetti, che avrebbero perso l'unicità dei luoghi dove sono stati concepiti, e sia per la maturità che ne è conseguita in relazione a un modo diverso di fare arte. Le residenze artistiche di solito sono dei luoghi di sperimentazione libera dove gli artisti possono concentrarsi nelle migliori condizioni possibili per poter sviluppare i propri progetti. Il tutto unito a un'offerta di supporto tecnologico ed economico. Da circa tre mesi sto lavorando alla realizzazione di diverse sculture bidimensionali per cercare di trasferire i personaggi dei miei disegni animati in uno spazio reale. Parallelamente sto terminando un nuovo video ambientato nello spazio antistante allo stadio olimpico di Montréal, una struttura architettonica degli anni settanta, che simula un'immensa navicella spaziale atterrata sul pianeta Terra.

Tratto da: Catalogo Filmmaker Festival doc. 14, 2009