

GUIDA AL RUMORE PIÙ INASCOLTABILE

Libreria Saltatempo - Ragusa
14 marzo 2010

PROGRAMMA di SALA ANIMAZIONI

La selezione di queste animazioni, realizzate tutte grazie alla collaborazione tra Guglielmo Manenti ed Extempora, è stata effettuata in base al rapporto indissolubile tra video e musica, tra immagini e suono. Questi lavori infatti nascono tutti dalla (ri)lettura di pezzi musicali, o dalla commistione di stili e citazioni musicali. In ogni video i suoni (a volte veri e propri "rumori") scandiscono il mutamento dei luoghi o dei personaggi, la musica ha il potere di formare e trasformare il mondo: oggetti quotidiani, personaggi surreali, periferie desolate, percorsi labirintici. In particolare fra le tante citazioni artistiche, un omaggio è reso ai maestri dell'animazione dell'Europa dell'Est, dove il mondo della pittura, dell'illustrazione e della grafica spesso va a braccetto con la musica d'avanguardia.

Harry Partch vol. 1 - variazioni per una moka (animazione, 2007, 2'30'') di Guglielmo Manenti

Un balletto meccanico prende vita intorno a una caffettiera che di volta in volta si trasforma, diventando scatola magica, finestra su altri universi. Il video trae spunto dalle bizzarre elaborazioni musicali del compositore americano Harry Partch, dai suoi ritmi sincopati che si rivelano perfetti per musicare una coreografia realizzata con sagome disegnate in stop motion.

NIMBUS 1 – Genesi (animazione, 2008, 2') di Guglielmo Manenti

NIMBUS 2 – Periferie (animazione, 2008, 5') di Guglielmo Manenti

NIMBUS 3 – La giostra (animazione, 2009, 4') di Guglielmo Manenti

Inutile cercare un senso a Nimbus, non è chiaro se corrisponde al nome del personaggio o ad uno stato mentale. Qualcuno potrebbe anche proporre delle spiegazioni sul fatto che il personaggio avanza a quattro zampe, forse un rimando alla condizione precaria dell'uomo, un ritorno all'infanzia o a uno stato d'animale. Lo si vede avanzare indifferente a tutto quello che sta intorno. Un mondo fatto di mutamenti sismici ma anche di immobilità, di periferie immerse nel sonno. Corpi in lenti movimenti ipnotici, solo apparentemente sembra non accadere niente. Un rifiuto all'idea del film come accadimento di storie e di fatti eclatanti. Ogni episodio chiude con la scomparsa del personaggio verso l'alto. La serie Nimbus è liberamente ispirata all'estetica di Raymond Roussel, scrittore francese pre-surrealista per la sua concezione di parole-immagini che in accostamenti casuali fanno nascere storie e ambienti.

OFFICINA RUSSOLO (animazione, 2009, 5') di Guglielmo Manenti

Nel centenario del Futurismo, Officina Russolo è un'animazione ispirata e dedicata a Luigi Russolo, uno dei fondatori del Futurismo, inventore di stralunate macchine sonore, i cosiddetti "intonarumori", che cercano di riprodurre i suoni-rumori della realtà. L'animazione è un viaggio all'interno di ambienti sonori, dove ogni spazio rievoca estetiche contemporanee, legate al rumorismo, con suoni prodotti da macchine industriali e ingranaggi pesanti e ripetitivi, fino ad arrivare a suoni minimi di ingranaggi-gioco in stanze cinesi.

NASCA PATASCA (animazione, 2009, 4'10'') di Guglielmo Manenti

Nasca Patasca nasce dalla rilettura dell'omonimo pezzo del gruppo musicale dei Talèh. Il video narra le disavventure di una mosca e dei tanti nasi che rappresentano i cittadini di una strana comunità. Ogni volta che la mosca si posa sul naso di qualcuno ne mostra la vera natura, provocando l'irritazione di tutti. Il tutto si svolge a tempo di musica, rievocando i ritmi di una festa popolare.

N'CUCCU (cortometraggio-animazione, 2010, 3') di Guglielmo Manenti

Dall'album "Di vento e di pietra" di Carmelo Salemi, virtuoso del *friscalettu*, (il flauto di canna degli antichi pastori greci), un pezzo dalle atmosfere cupe e oscure, esaltate dalle dominanti bianco e nero delle immagini utilizzate. I personaggi, animali antropomorfi non troppo rassicuranti, rievocano una dimensione da fiaba nera d'altri tempi, un mondo che ha perso tutta la sua innocenza. Il videoclip si snoda in un gioco di luci e ombre che utilizza varie tecniche e stili, stop motion e animazione digitale, teatrini animati e *live action*.