

Quaderni di Cinema

N. 3 - ANNO II - MAGGIO - 2025

**Sezione:
Critica rassegna NiC**

**“Non fidarsi è web” di
Anthony Dylan Ciliberti**

Consumismo! - Questo è il grido principale che questo cortometraggio lancia a gran voce, senza preoccuparsi di risultare pedante, tanto meno ripetitivo. La scorrevolezza è data da una tempistica abbastanza ridotta, e la qualità del video nella media, viene supportata da una recitazione fresca e rilassata, che tende più ad emozioni di pancia, che di testa. Il lato riflessivo, di forte denuncia sociale, lo ritroviamo nell'insoddisfazione del protagonista, che ricerca all'esterno, tramite prodotti online, applicazioni e pubblicità ingannevoli, la soluzione alla sua insoddisfazione. Il regista Ciliberti è in questo magistrale, narrando in breve tempo la forte insoddisfazione umana della nostra epoca. L'alone tecnologico, invadendo le nostre vite, ha anche diviso il nostro essere in una doppia facciata: una dicotomia tra social e realtà.

Ma questo cortometraggio non ha la pretesa di impartire lezioni, piuttosto di portare una risata in una tragica umanità che si sta disperdendo.

Giulio Miele

**“Sigarfetta”
di Simone Fordham**

Il bianco e nero accompagna il protagonista di questo cortometraggio, il quale ha un unico obiettivo: rollare una sigaretta. Può sembrare un obiettivo banale, eppure per una serie di motivazioni non riuscirà mai a compiere fino in fondo questo semplice gesto. La complessità dell'ansia nella sua più intima sfera, quella dell'individuo che si rapporta con essa nel privato della casa. Anche i luoghi più accoglienti possono divenire il teatro del panico, della nevrosi. Una sola interazione vocale e il resto lasciato alla gestualità spiccata.

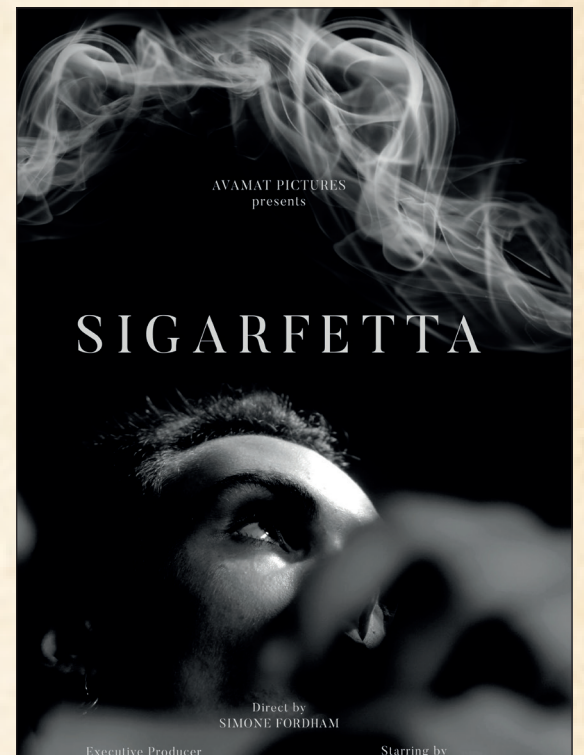
Questo cortometraggio, grazie alla direzione del giovane regista Simone Fordham, riesce a farci riflettere profondamente in un'epoca piena di insicurezza, di solitudine e disprezzo per il proprio io. Persino una mosca può scomodare i nostri piani, noi che siamo oramai abituati all'estrema velocità e sentiamo l'impellente bisogno di caricare su di noi una grandissima aspettativa di noi stessi.

Bisogna imparare a saper attendere anche al buio delle nostre stanze, accogliere la pace è un compito assai arduo; chissà se il protagonista di questo cortometraggio riuscirà nell'intento.

Giulio Miele

**“Maschere”
di Sara Borrelli**

Il cortometraggio “Maschere” di Sara Borrelli narra di un artigiano, un vecchio giocattolaio, che rivede negli occhi dei suoi inanimati lavori un'anima profondamente umana, con un ricco corredo di storie che meriterebbero di essere raccontate. È di fatto ciò che tenta di fare con i suoi nipoti, inducendoli a guardare oltre, a valicare il mero legno per pervenire allo spirito, alla coscienza di quegli oggetti antropomorfi d'infanzia. È appannaggio del bambino,



in effetti, umanizzare i propri giocattoli scorgendo in loro amici, compagni d'avventure, protagonisti di fantasie in cui immergersi, nel perfetto connubio tra spunti reali, immaginazione e scoperta del proprio mondo interiore. La crescita, tuttavia, presuppone la parziale cancellazione delle fandonie fanciullesche “ingenue” ed “immature” in favore del concreto,



del contingente, dell'utilitaristico. Eppure pochi eletti, tra cui il nonno protagonista, riescono sino alla vecchiaia a restare ancorati a quell'immaginifico sé bambino, che nella piena maturità rischia nei più di essere schiacciato dai soverchianti impegni quotidiani, restando sopito ed afono nei meandri della propria interiorità.

Dopo pochi minuti, giunto ormai nella metaforica parte centrale del corto, lo spettatore vedrà questi "burattini senza fili" - per citare Bennato - prendere finalmente vita, nella forma di un'animazione suggestiva ed incantevole, che costituisce in verità la migliore sezione di questo prodotto, commisto dunque di live action, stop motion e animazione 2D.

In conclusione, questa storia diviene monito per metterci in comunicazione con quei giocattoli che credevamo ormai dimenticati, dopo tanti anni di esperienza del controverso mondo reale, quegli stessi giocattoli che abbiamo lasciato alle spalle, insieme alla spensieratezza e alla meraviglia del passato sguardo bambinesco, a quell'*hakuna matata* spesso troppo difficile da mettere in pratica. Li abbiamo, insomma, relegati alla solitudine, come più soli ci siamo sentiti noi stessi nel progressivo processo di maturazione. Ma non è certo tardi, come ci insegna sottilmente la regista, per metterci in comunicazione, talora, per brevi frangenti, con quel "gioco della vita" così totalizzante nei nostri primi anni, ormai in noi muto e desueto.

Rose Mazzone

"Pret' a mmare": Francesco Guardascione riaccende la memoria silenziosa di Rione Terra

Con "Pret' a mmare", Francesco Guardascione ci regala un racconto intenso e struggente: un viaggio nella memoria di Rione Terra, antico cuore di Pozzuoli, oggi sospeso tra il passato e il futuro. Il documentario si apre come una carezza leggera e dolorosa. Attraverso una serie di interviste intime, a storici, architetti e soprattutto agli ex abitanti del quartiere, Guardascione tesse una narrazione che va ben oltre la semplice cronaca: "Pret' a mmare" è una dichiarazione d'amore verso un luogo che ha vissuto il dramma dell'abbandono. Guardascione non indulge nel sensazionalismo: al contrario, si muove con delicatezza, lasciando che siano le voci spezzate e gli sguardi dei protagonisti a trasmettere l'impatto emotivo di quegli eventi. Rione Terra emerge come un fantasma nobile, un microcosmo che aveva saputo resistere a guerre, invasioni e secoli di storia, ma che si è dovuto arrendere a una forza più grande, invisibile.

Il documentario non si limita a ricordare il passato. Attraverso le parole degli esperti, Pret' a mmare racconta anche il lungo lavoro di restauro e modernizzazione che

II



ha coinvolto il Rione negli ultimi anni. Una ricostruzione paziente, rispettosa delle radici antiche del quartiere, ma inevitabilmente segnata dalla consapevolezza che un'anima, una volta strappata via, non torna mai del tutto.

L'opera cattura questa doppia anima: da una parte l'orgoglio di vedere quelle pietre tornare a nuova vita, dall'altra il sottile rimpianto per qualcosa che non potrà mai essere restituito pienamente. "Pret' a mmare" non è solo un documentario: è un atto di memoria collettiva, un invito a non dimenticare che i luoghi sono fatti prima di tutto di persone, di storie, di radici. Francesco Guardascione, con la sua sensibilità rara, riesce a restituire dignità e voce a un pezzo di territorio che rischiava di essere inghiottito dall'oblio. È impossibile guardare questo lavoro senza sentire un nodo alla gola: perché, anche se non siamo nati a Pozzuoli, anche se non abbiamo mai camminato per le strade di Rione Terra, quella nostalgia che trasuda da ogni inquadratura appartiene a tutti noi. È la nostalgia di ciò che il tempo porta via. E che solo l'arte, ogni tanto, riesce a farci ritrovare.

Giovanni Gervasio

"Bugie bianche" di Simone Romano

"Bugie bianche" è un cortometraggio scritto e diretto da Simone Romano. Il regista gioca con le parole e con i concetti, intersecando già nel titolo il bianco, da sempre colore associato al candore ed alla purezza, alla bugia, concetto diametralmente opposto alla trasparenza. Quest'ossimoro è presente nella vita di Riccardo, la cui vita sembra perfetta: sta per sposarsi con Anna, dalla cui nonna stanno ereditando la casa in cui andranno a vivere. Mentre stanno controllando gli scatoloni per capire di cosa disfarsi e cosa tenere, arriva Ludovico, che sconvolge i ritmi della casa. Ludovico che bussa alla porta richiama un po' la classica metafora del

passato non affrontato che ti viene a cercare. Notiamo come Riccardo, che già voleva mandarlo via, si senta a disagio durante la cena che Anna ha insistito a fare. L'umore di Riccardo sprofonda in un abisso quando Ludovico afferma di essere sieropositivo. Vediamo infatti il ragazzo correre in bagno, quasi come per scappare da quella tavolata che non vedeva l'ora finisse, come si evince dall'inquadratura fissa sui tre commensali. È proprio qui che il suo castello di Bugie, su cui sta creando una nuova vita, crolla definitivamente. Ludovico lo raggiunge con la scusa di fumarsi una sigaretta, affermando che l'ultimo con cui ha avuto un rapporto è stato proprio Riccardo. Il protagonista si trova dunque a dover fronteggiare non solo il passato che non ha voluto affrontare, a vivere una vita finta che mai l'avrebbe reso felice, ma anche a convivere con il senso di colpa dell'aver probabilmente infettato la vittima innocente ed inconsapevole di questa storia: Anna.

Letizia De ieso

"La tua musica" di Loris Abrignani

C'è davvero grande bellezza in "La tua musica" di Loris Abrignani, tanta poesia in ciò che succede nella grande villa del musicista sordo Daniele, dove il giovane Tommaso è costretto ad andare a rubacchiare. In quelle stanze meravigliosamente illuminate da candele, piccole lampade e finestre dagli affascinanti tagli di luce, tra i due si sviluppa un legame costruito su una passione comune, capace di superare i muri imposti dalla disabilità dell'anziano. Il regista sceglie di non inserire dialoghi e si affida solo all'accompagnamento musicale e a scritte in sovraimpressione; un'idea di certo non rivoluzionaria, ma che funziona alla perfezione e ci trascina ancora di più in questo microcosmo dove ogni emozione e





ogni pensiero si esprime con gesti, sguardi e ovviamente musica. Una musica che viene dal passato, da un'infanzia lontana ma forse non totalmente scomparsa e da ricordi dolorosi che sembrano dare a Tommaso la spinta necessaria ad andare avanti e continuare a fare quel che ama in un mondo spietato che nel bello vede solo un modo come un altro per fare soldi facili. Loris Abrignani racconta la sua storia concedendole il giusto ritmo per quasi tutta la sua durata, mostrando solo qualche criticità nel finale. Il comportamento di Tommaso appare qui troppo improvviso e poco coerente con i dubbi e le sofferenze mostrati fino a quel momento e l'ultimo confronto con il suo mandante non riesce a salvarlo del tutto. Eppure, un finale non proprio indovinato non cancella il fascino di quanto raccontato precedentemente, una vicenda messa in scena con perizia tecnica e tanta delicatezza.

Davide Proroga



“Disorders” di Giovanni Margotto

Con “Disorders” il regista Giovanni Margotto ci mostra sin dalle prime scene come appaia visivamente il disturbo ossessivo-compulsivo di personalità da cui è affetto il suo protagonista. Nella compostezza e nell'ordine dei pochi colori compresi nel bianco e nero della fotografia si rispecchia l'ordine maniacale presente in una casa composta da corridoi angusti e claustrofobici, che manifestano la reclusione che la malattia causa nel protagonista. Ogni angolo di quel luogo viene mostrato con una perfezione costretta in una simmetria che rende ogni spazio geometrico, controllato e imposto, come un semplice piatto di pesce e verdure che diventa un insieme di valori nutrizionali di cui prender nota ossessivamente.

In questa assurda perfezione, fatta di pavimenti così puliti che vi si potrebbe specchiarsi e un orologio di cui si udisce continuamente il ticchettio che scandisce il tempo dividendolo in sezione perfette, improvvisamente arriva un'unica dissonanza: il ritrovamento di una foto di una giovane donna.

La perfezione viene rotta, una dea della distruzione si è fatta largo in quella peculiare prigione per portarvi personalmente il caos. Ma allo stesso tempo quella strana figura porta finalmente il colore in quegli spazi. Più colori vuol dire mancanza di ordine, vuol dire più disarmonie da dover affrontare, ma per il protagonista significa anche poter finalmente vedere la verità così com'è davvero, e forse poter affrontare il mondo anche nella sua imperfezione.

Alice Capuano

Sezione: Eventi Il Comicon 2025 solca nuove rotte alla volta del cinema indipendente

Si è svolta dal 1 al 4 maggio 2025 quest'ultima edizione del Comicon, giunto ormai al suo venticinquesimo anno, riscontrando ancora con successo un assai cospicuo numero di visitatori, tra i variegati padiglioni e le amene aree verdi dell'ormai usuale sede della Fiera d'Oltremare. In particolare, per quanto attiene all'ambito cinematografico, è stata avviata un'interessante iniziativa, denominata "Cinema connection", piena di implicazioni artistico-sociali, grazie alla quale si è dato uno spazio di rappresentanza a diversi festival indipendenti del territorio campano. Tra questi si riconferma anche quest'anno la partecipazione di Avamat con le proprie

rassegne Nic (emblematico acronimo per "Napoli in Cinema"), ospitate nelle quattro giornate di evento presso la paradigmatica cornice della sala workshop del Teatro Mediterraneo. Si è lasciata voce in capitolo, dunque, non solo al cinema multimilionario dei grandi colossali, ma anche ad un cinema su più piccola scala, meno conosciuto e tutto da scoprire, per introdursi sul grande schermo a prodotti audiovisivi a noi più vicini e dalle meno ingenti pretese, lasciandosi magari sorprendere da brevi perle. Sono stati quindi selezionati, variamente distribuiti nelle diverse giornate, corti quali "Tutto per una sporca stella", "Il cielo in bocca", "Gas Attack", "Maschere", "O rione", "Cronaca rosa", "Albatros" e "Do we have a chance?", nonché le stesse produzioni Avamat "Pubblicità sciolta", "In attesa del titolo", "Tic Toc" e "N'affacciata". Articolate, alla luce di tale varietà, tra film animati, storici, comici e drammatici, le rassegne hanno così rasentato le più disparate tematiche, spaziando dall'autentica malavita rionale al lontano e "selvaggio" West, dal consumismo alla fede religiosa, dal ricordo al surreale. Non sono mancati, d'altronde, confronti, interazioni, riflessioni e curiosità condivisi con il pubblico in sala, il quale è stato chiamato ad esprimere il proprio tasso di gradimento sulle opere visionate ed è stato suggestionato dai due critici presentatori (Rose Mazzone e Giuseppe Arena) ad analizzarne gli aspetti più significativi, così da nutrire la discussione con sguardi sia ignari sia esperti in materia filmica, saggiando il gusto di spettatori sia "digiuni" di tale ambito sia già "dal fine palato".

Rose Mazzone



Sezione: Cinema e Videogiochi

Nintendo Switch 2: la rivoluzione portatile è pronta a riscrivere le regole

Dopo mesi di voci e speculazioni, Nintendo ha finalmente alzato il sipario su Switch 2: la nuova generazione della console ibrida più amata del mondo è ufficiale e promette di cambiare ancora una volta il modo di giocare, ovunque e comunque.

Il 5 giugno 2025 è la data che tutti i fan Nintendo devono segnarsi in rosso sul calendario. Switch 2 non è solo un semplice aggiornamento: è un vero e proprio balzo generazionale, costruito attorno a un'idea semplice ma potentissima: portare l'esperienza da home console sempre con sé. Con uno schermo LCD da 7,9 pollici a 120Hz, supporto HDR10 e risoluzione Full HD, Switch 2 promette immagini nitide e brillanti anche in movimento. Il nuovo chip sviluppato con NVIDIA porta sulla scena il ray tracing hardware e la tecnologia DLSS, segnando una svolta netta in termini di grafica e performance. Non solo più bello da vedere, ma anche più veloce: il supporto a Wi-Fi 6, i nuovi Joy-Con magnetici (dotati persino di modalità mouse ottico) e una memoria di 256GB espandibile fino a 2TB confermano la volontà di Nintendo di alzare l'asticella della qualità. Uno dei punti di forza della nuova Switch sarà la retrocompatibilità con gran parte del catalogo precedente, ma anche la presenza di titoli "potenziati" nella versione Switch 2 Edition. Al lancio troveremo giochi come Mario Kart World, Donkey Kong Bananza e Kirby Air Riders. Un mix perfetto di novità e tradizione che sembra lasciare sempre pochissimo spazio a nuove IP. In un panorama sempre più competitivo, tra PC portatili e console cloud, Nintendo rilancia con il suo punto forte: esperienze di gioco accessibili, creative e uniche. La Switch 2 non rincorre PlayStation o Xbox sulle specifiche brute, ma scommette sulla magia dei suoi franchise, sull'innovazione portatile e su una community che non ha mai smesso di credere nel marchio di Kyoto. Se le promesse saranno mantenute, il 2025 potrebbe segnare l'inizio di una nuova epoca per Nintendo e per le console portatili.

Giovanni Gervasio

Days Gone: Remastered - Sony riporta in vita un cult... ma a quale prezzo?

A cinque anni dal suo debutto su PlayStation 4, Days Gone torna sotto i riflettori con una versione remastered per PlayStation 5. Ma dietro la patina di grafica migliorata, si nasconde



l'ennesima occasione sprecata da parte di Sony.

C'era una volta Deacon St. John, il biker solitario che aveva conquistato il cuore di milioni di giocatori, nonostante i problemi tecnici e un'accoglienza tiepida da parte della critica. Con il tempo, Days Gone era diventato un vero gioco di culto, amato per la sua atmosfera malinconica, il mondo aperto invaso dalle orde di "freaker" e una storia più profonda di quanto potesse sembrare all'inizio. Ed è proprio questo affetto da parte dei fan che rende difficile mandare giù la pillola: nel 2025, invece di un vero Days Gone 2, Sony ci propone una remastered. Sul piano tecnico, Days Gone: Remastered fa il suo dovere: texture migliorate, 4K nativo, 60 fps stabili, tempi di caricamento abbattuti e qualche piccolo ritocco nella gestione della luce e dei modelli poligonali.

È bello rivedere il mondo brutale e decadente dell'Oregon post-apocalittico in tutto il suo splendore, ma allo stesso tempo, è impossibile ignorare la sensazione di déjà-vu.

Non ci sono contenuti nuovi, o quantomeno nulla di diverso da ciò che il gioco ha offerto nel periodo post lancio: sfide nuove, permadeath e speedrun. Nessuna espansione narrativa che possa dare una speranza su un prossimo gioco. Solo una riproposizione patinata di un'avventura che, per quanto affascinante, abbiamo già vissuto.

Quello che brucia di più non è tanto il prezzo pieno richiesto per la remastered (una politica ormai abituale per Sony), quanto il tradimento di una promessa mai mantenuta.

Il team di Bend Studio aveva più volte espresso il desiderio di realizzare un Days Gone 2 ancora più ambizioso, ma Sony ha deciso diversamente: progetto cancellato, studio dirottato su nuovi IP e il silenzio calato su Deacon e la sua storia. E ora, come una beffa, ci viene offerta una versione aggiornata del passato, senza alcun sguardo verso il futuro.

La remastered di Days Gone si inserisce in una strategia più ampia che sta sollevando malumori anche tra i fan più fedeli: troppe remastered, troppi



remake, poca fiducia nelle nuove idee. Dopo The Last of Us Part I, Horizon Forbidden West: Complete Edition per PS5, ora anche Days Gone. E il rischio è che PlayStation diventi sempre più una macchina del riciclo, invece di essere quella fucina di creatività che ha segnato un'epoca.

Nel frattempo, mentre altri studi innovano, sperimentano e rischiano, Sony sembra sempre più chiusa in una comfort zone dorata, incapace (o non più interessata?) a spingere in avanti il medium videoludico come un tempo.

Days Gone: Remastered è, in fondo, un bel modo per chi non ha mai giocato l'originale di scoprire una perla sottovalutata. Ma per chi c'era fin dal primo giorno, il sentimento dominante è uno solo: amarezza.

Perché Deacon St. John meritava di più. E, forse, anche noi.

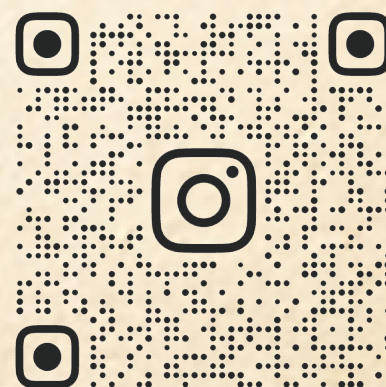
Giovanni Gervasio

Quaderni di Cinema

SUPPLEMENTO AL CORRIERE
DI PIANURA

N. 3 APRILE 2025

A CURA DI
EMANUELE MATERA



@_AVAMAT