

# Quaderni di Cinema

N. 7 - ANNO I - NOVEMBRE 2024

**Sezione:**  
**Critica cinematografica**

**"Tic Toc"**  
*di Emanuele Matera*

**"Devi stare al passo"**

Una satira molto amara quella di Emanuele Matera, il quale senza alcuna remora catapulta noi spettatori in una realtà ben precisa. Ma i registi sono bravi a farci vivere mondi diversi o vite passate come ricordi, appellandosi a nostalgiche tristezze. Ma non è il caso di questo cortometraggio. Il regista ci fa rivivere a pieno l'unico mondo che conosciamo davvero bene: il nostro. La durata del cortometraggio non supera gli standard di alcuni social, forse volutamente, il che ci porta al nocciolo della questione. I personaggi non hanno l'ossessione del "dover fare" e quindi del "dover vivere", come ogni personaggio che si rispetti. Il loro ruolo è un continuo "dover apparire". Questo corto potrebbe infatti essere riconlegato ad un saggio di Umberto Eco del 1961, ossia "fenomenologia di Mike Bongiorno", nel quale critica aspramente la televisione, soprattutto il suo approccio semplicistico, figlio della continua ricerca della mediocrità. Ma in questo cortometraggio non è solo la mediocrità ad essere messa sotto accusa, ma anche la società stessa, veloce e digitalizzata, che cerca costantemente il "casus", ossia la causa, il problema al quale aggrapparsi, quello che noi definiremmo "fenomeno mediatico", quello che un tempo ironicamente si chiamava "fenomeno da baraccone". Questo fa tanto ricordare una canzone di Gaber, "La strana famiglia", nella quale vi era sempre una critica televisiva, della speculazione sulle disgrazie altrui, citando il testo: "Il bel paese sorridente dove si specula allegramente sulle di-

sgrazie della gente". Saranno proprio le disgrazie, la gioia ed i dolori del protagonista ad essere prese di mira, controllate come in una squisita cornice orwelliana (cosa che al regista Emanuele Matera piace molto fare, esperimento portato anche nel cortometraggio "al titolo poi ci penso da sobrio"), da un sadico produttore/regista alla ricerca di una scintilla, sia pure mortale.

**"Stendhal"**  
**di James La Motta -**  
**"Quando l'arte**  
**diviene spirito"**

*di Giulio Miele*

Catarsi - questa è forse la parola più rappresentativa per questo cortometraggio diretto da James La Motta. Sarebbe riduttivo citare solamente Stendhal e la sua prosa appassionata. Citerò allora una frase di questo celebre autore: "La vista di tutto ciò che è bello in arte o in natura, richiama con la rapidità del fulmine il ricordo di chi si ama." Proprio su quest'ultima citazione il cortometraggio presenta, con un uso molto espressivo della fotografia, la sua vera essenza: la bellezza. Il concetto di 'bello' viene infatti rappresentato proprio tramite la commistione di arte e natura, bellezza ideale e bellezza umana - espressione del medesimo termine. La statuaria da secoli affascina l'uomo e rende esso immortale, come immortale diventa la bellezza stessa della quale è rampante porta bandiera. Una grandissima fusione anche tra altri due temi fondanti: moderno ed antico, ma ancora passato e presente. Come se il tempo non fosse scandito in periodi, quanto in attimi, i quali, essendo comunicanti, si espandono e restringono, trovando la loro personale dimensione, senza mai perdere la loro verità, che rimane invariata. Il tempo, del resto, non



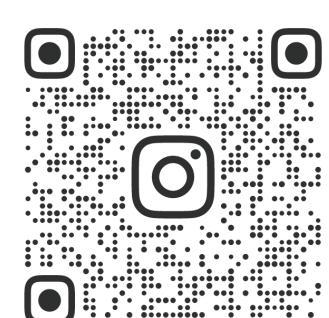
riesce a scalfire la rappresentazione umana delle emozioni e queste ultime possono differire in alcuni frangenti per modalità di rappresentazione, ma mai per il grado di pathos che riescono ad infondere, né per la loro funzione. Certamente, come già detto in precedenza, l'uso della fotografia ed in particolare degli spazi scenografici rendono tutto molto carico ed espressivo. Certamente il voice over interno al corte accompagna lo spettatore e le attrici all'interno del corte, dando la possibilità di perdersi anche nei meandri della propria mente. Certamente un lavoro molto breve, che avrebbe di sicuro potuto spaziare molto di più, considerato il tema. Ma sicuramente ben riuscito, considerato l'obiettivo.

**"La risposta"**  
**di Leandra Keller e Strato**  
**Marino**  
**"Piuttosto una ricerca"**

*di Giulio Miele*

Leandra Keller e Strato Marino ci regalano una vera e propria

esperienza, in questo cortometraggio, che trascina lo spettatore nel dolore più profondo. Anche un oceano può essere profondo, buio e selvaggio, proprio come le creature che ne navigano le acque: come la vita stessa. I due registi con il loro primo cortometraggio riescono a trasportarci nelle loro acque, piene di nostalgia e rimpianto. Un cortometraggio che ha voglia di sfiorare le più pure domande esistenziali dell'uomo, scandite da ininterrotti e pressanti ricordi. Nicolas (Strato Marino), un ragazzo poco più che adolescente, cerca di lottare contro le sue paure, senza però riuscire mai a trovare una spiegazione ad alcuni eventi - la vera e totale assuefazione al passato viene mostrata proprio in quella che potremmo definire una "traumatica necessità": quella di indagare su sé stessi e sul proprio trauma, per l'appunto. Molti personaggi, come il nonno (Carlo Orilia), rappresentano dei veri e propri fari nella sua vita, che cercano di illuminare al meglio, tentando di lenire quella ferita antica, senza mai riuscire completamente. In effetti più che una cura, potremmo definire questo cortometraggio una vera e propria "lotta", proprio come la vita. Non esistono pozioni magiche, né medicine in grado di curare i tormenti dell'anima; Proprio per questo motivo i registi hanno cercato di raccontare l'odissea dietro una perdita, che



@AVAMAT



si mostra in primo luogo sempre come una candida ricerca. Uso il termine ‘candido’, poiché come il piccolo principe giudica il mondo, evidenziandone le criticità per lui strambe, così Nicolas è strettamente legato al suo essere ancora un bambino, solo ad affrontare un mare immenso, nel quale giocava, ma del quale ora ha paura. Come se questo personaggio dividesse la sua essenza in una dicotomia “prima e dopo” o “bambino adolescente”. Il tutto rende il corto un vero e proprio dialogo interiore, la quale uscita e quindi la riuscita di sé stessi, dipende solo dal superamento e dalla capacità di indagare ed indagarsi. Nel complesso possiamo osservare un’ottima fotografia ed una discreta recitazione, seppur lacunosa in alcuni frangenti, i quali però non vanno ad intaccare la profonda intensità degli argomenti trattati.

### “Albatros - A Mainer Tale” di Raffaele Chiantese

*di Rose Mazzone*

Le peculiari animazioni del regista Raffaele Chiantese ci guidano alla riscoperta di un capolavoro letterario dalla fama imperitura, *The Ballad of the Ancient Mariner*. Nel passaggio di medium dall’antica pagina poetica di Coleridge al coevo cortometraggio, le strofe giambiche si sintetizzano in una rapido quanto suggestivo montaggio, che focalizza emblematicamente i temi portanti del modello: la colpa del peccaminoso marinaio, la punizione soprannaturale, la personificazione della Morte nella forma di Scheletro – analogamente all’iconografia classica – l’implicazione panica della Natura. L’albatro, tradizionalmente creduto portafortuna dai marinai, diviene uccello del malaugurio per il protagonista della vicenda, punito per il tracotante delitto di cui si macchia, in virtù del quale vivrà una vera e propria Odissea per mare. L’albatro è meta-

foricamente l’artista incompresso e declasato, al quale vengono tarpate le ali, oggi come allora, da Baudelaire ad Alda Merini fino alla tecnocentrica società odierna. Il marinaio, d’altronde, è ciascuno di noi, incosciente, avventato e sconsiderato, poi pentito e talora sprezzante di sé, perseguitato da familiari demoni interiori. Ora albatro ora marinaio, ora vittime ora carnefici, negli alterni risvolti delle nostre vite, speranzosi di attraccare al molo e timorosi del placido o turbolento avvenire. Tra Natura e Morte, visioni infernali ed un agognato porto sicuro, tumultuose onde ed una solitaria scialuppa, si articolano le immagini in bianco e nero elaborate dalla penna del regista campano.

### “Strawberry box(e)” di Daniele De Falco

*di Rose Mazzone*

Determinazione, identità e genitorialità: questi i temi cardine del cortometraggio d’esordio di Daniele De Falco, dall’emblematico titolo “Strawberry box(e)”. Si mette così efficacemente in luce la stretta correlazione – insita nella manipolazione paterna ai danni del protagonista (Mattia Ciccarelli) – tra la dedizione per la boxe e l’allergia alle fragole, i due aspetti con i quali il ragazzo fa coincidere integralmente la propria identità, anche nel momento in cui si fa conoscere dalla ragazza da cui è attratto. Ad un’analisi più dettagliata delle inquadrature, rappresentativa in tal senso è quella del labbro spaccato durante un incontro, nella quale si nota non solo, inequivocabilmente, il sangue fuoriuscito dalla ferita, ma anche, allusivamente, del succo di fragola, per un occhio più attento ed immaginifico. Di primo piano è il ruolo del padre (Diego Sommaripa), il cui invecchiamento di barba e capelli ad opera del reparto trucco sottolinea lo scarto di tempo trascorso tra le scene dell’infanzia e quelle dell’adolescenza. Egli è un uomo autoritario, freddo, perpetuamente insoddisfatto, che induce il figlio, dal punto di vista sportivo, al perfezionismo, tanto agognato quanto impossibile da conseguire, poiché si è costretti, prima o poi, ad accettare la propria fallibilità, la possibilità della sconfitta, la conseguente eventualità di deludere, a fronte di aspettative irrealizzabili, sé stessi e gli altri. Pertanto, come si evidenzia dalla significativa locandina del corto, che ricorda il dipinto “L’angelo caduto” di Alexandre Cabanel, il protagonista è pervaso da un mesto furor irrazionale, suscitato e foraggiato dal padre stesso. Come un novello Achille, il ragazzo, sin da bambino, è stato così portato a dare sfogo ad attacchi di cieca rabbia, persino ai danni dei propri compagni di scuola. Il braccio, proteso a scagliare un pugno, copre la parte inferiore del viso e lascia scoperti solo gli espressivi occhi, irati quanto affranti, violenti quanto spaventati. Il ragazzo, tuttavia, nonostante sia ormai fisicamente in grado di sovrastare il padre, non solo cede al ricevere talora da lui violenza, ma è anche moralmente soggetto alle sue soverchianti pressioni, alle sue irraggiungibili aspettative, ai suoi costanti incitamenti a dare di più, a renderlo fiero, a valicare i propri limiti, a gettare in terra l’avversario. Si impegna dunque per sé

stesso o per il padre, per il proprio piacere o per dovere, o ancora per il timore di mettere in crisi l’immagine che di sé ha costruito? Ciascuno è chiamato alla grande sfida di rendere conto a sé stesso, di fare delle scelte sulla base di chi ci si scopre essere, nonché degli interessi, delle propensioni, delle passioni che si è per indole indotti a coltivare. Per fare ciò, per conoscersi davvero è indispensabile, sebbene ci si debba nutrire ineluttabilmente del rapporto con l’altro (in quanto animali sociali), emanciparsi parzialmente dalla visione che le altre singolarità, i genitori in primis, hanno di noi. È questo l’impervio ed ineludibile percorso di crescita, maturazione ed affrancamento dalla figura paterna nel quale il protagonista si dovrà cimentare, elaborando il giusto modo di convogliare le proprie furenti energie, oltre i traumi e le insicurezze che il regista ha messo in scena con un buon comparto tecnico, produttivo e recitativo.

### “Pubblicità sciolta” di Francesco Esposito e Letizia De Ieso

*di Maria Scuotto*

Se Robert Musil parlava di “uomo senza qualità”, questo cortometraggio in maniera ironica e dissacrante ci offre un passaggio sovrappponibile verso un “uomo senza scelta”. Nell’irrimediabile presente in cui le prospettive oscillano, sembra quasi paradossale che le infinite possibilità di scelta ci condannino ad un immobilismo in cui gli individui-consumatori siano incapaci di scegliere e di comprendere cosa gli sia utile. Eppure, questo cortometraggio riesce a decostruire la falsa percezione democratica derivante da questa pletora di scelte offerte, fotografando una vita grezza, informe, liquida, addirittura “sciolta” - perché inconsistente - nella quale siamo inequivocabilmente invischiati. In questo bozzetto anche l’amore acquisisce questa sfumatura, e l’innamorato diventa anch’egli consumatore (il momento in cui appare lo spot “prenota una fuga d’amore” è genialmente esplicativo) e in questo modo la pubblicità diventa una forma di “mitologia moderna”, in grado di creare un immaginario collettivo e una narrazione culturale che va oltre la mera funzione commerciale. Essa si inserisce infatti nella vita quotidiana in modo pervasivo, manipolando desideri, emozioni e aspettative. Per concludere, “Pubblicità sciolta” (prodotto da Avamat) risulta un lavoro eccezionale, ironico ed impegnato, sia dal punto di vista registico che di scrittura (vanno menzionati Giulio Miele, Letizia De Ieso, Francesco Esposito e Giovanni Gervasio) così come risultano interessanti le interpretazioni attoriali dalla comica venatura.

### “Accade domani” di Pasquale Pisano

*di Letizia De Ieso*

Una vita all’indice della semplicità ma soprattutto serenità quella di Luca, giovane ragazzo degli anni 80’ che vive la sua vita tra una pizza consegnata in motorino e l’ennesima telefonata all’agognata Claudia. Le strade sono semivuote, l’assenza di mu-

sica in questa prima parte di cortometraggio rimanda ad un ambiente meno pieno materialmente parlando, ma più ricco di genuinità. Luca è felice, il lavoro è quasi terminato ed è riuscito ad organizzare un appuntamento con Claudia in una di quelle serate estive che sanno di spensieratezza ed autenticità. Entra con il motorino in un tunnel, e la musica sembra accompagnarlo in ogni curva che percorre. Non appena uscito, però, si ritrova catapultato in una realtà strana, come se quel tunnel fosse una sorta di portale. La musica si interrompe. I citofoni sono elettronici, esiste l'Iqos, la gente ha sguardi straniti e corruggiati, c'è più caos e dispersione. Luca assaggia quella sensazione alienante tipica del tempo in cui si trova, ma che ancora non comprende. In tutta quella confusione, egli sceglie di ricercare la cosa che più lo rimanda ad una sensazione di familiarità e genuinità, la sua ancora: Claudia, che nell'immaginario di Luca è la rappresentazione di quell'epoca felice che non esiste più. Luca osserva questi tempi che non gli appartengono da una prospettiva privilegiata, dal piedistallo del distacco di una persona nata e cresciuta in tempi diversi. Di fatto, spesso si tende a non rendersi conto di quanto una cosa non vada bene solo perché quella cosa la si sperimenta dalla nascita, dunque tendiamo a percepirla come normalità. In questo cortometraggio infatti entra tanto in gioco la relattività delle cose, e la prospettiva da cui esse si osservano: per i due ragazzi con l'Iqos, ad esempio, era Luca quello strano. Sotto le sovrastrutture l'essere umano di ogni epoca, conserverà sempre dentro di sé quella parte puramente umana, quella parte che dopotutto vuole allontanarsi da ciò che c'è di falso, di costruito, per avvicinarsi alla genuinità, alla serenità mentale. Un po' come Luca, che dopo tutto ciò che di strano gli stava accadendo, sceglie di chiamare la sua Claudia, l'ultimo appiglio che ha per far sì che non si scateni il caos nel suo mondo interiore. Ed ecco che il titolo, 'Accadde domani', rimanda ad una visione non lineare ma circolare, una visione che tende a rincorrersi o meglio rincorrere l'essere umano ed il suo (non) cambiamento attraverso lo spazio-tempo.

## Sezione: Eventi

**Nic inaugura la nuova stagione artistica con la 'Fiera del cinema'**

*di Letizia De Ieso*

Settembre è ormai iniziato, l'estate è terminata e si riprende con la routine, il lavoro, lo studio. Lo staff di Avamat ha ben pensato di far partire questa nuova stagione portando la magia del cinema in giro per la Campania, aggiungendo infatti due nuove date alla rassegna targata Nic, che già negli scorsi anni ha organizzato serate a Napoli. Si tratta di Benevento ed Avellino, che da questo settembre 2024 rimarranno in qualità di date fisse fino alla fine della stagione artistica, a dicembre. Ed è in questo modo che la rassegna, assume tratti da fiera del cinema: non si stabilizza infatti in un'unica città, ma porta il cinema dagli spettatori, allargando le proprie porte al dinamismo fisico ed artistico. Esatto, anche artistico, perché oltre alle proiezioni di cortometraggi, da sempre

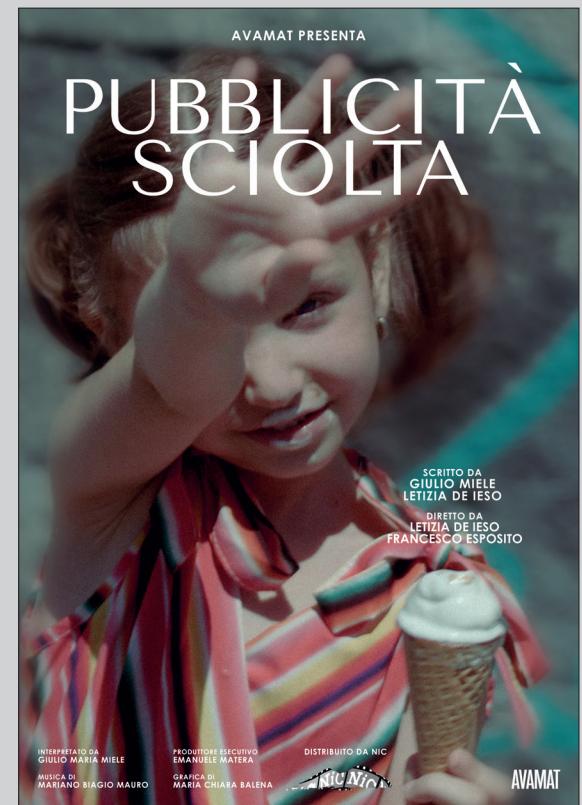
protagoniste di tali serate, sono state introdotte più forme d'arte: dalla poesia performativa, alla mostra fotografica, i romanzi, la discussione con gli artisti, musica dal vivo e tanto altro. Obiettivo di Nic è proprio quello di aiutare artisti emergenti ad avere una voce all'interno di un panorama complesso e stratificato, in cui spesso si tende a perdere la propria parola individuale, in particolar modo se ci si occupa di cinema o arte avanguardistica, al quale Avamat è particolarmente vicino. Porge dunque un microfono a tali artisti, tentando di creare una realtà favorevole alla creazione artistica in ogni sua forma. Le primissime date di questa stagione, iniziando proprio da Avellino il 20 settembre, Napoli 25 e Benevento 27, si sono svolte alla grande, tra scambi, dibattiti, risate, riflessioni, musica, ma tutti uniti dall'immensa passione che l'essere umano può avere per l'arte, che è pur sempre una traduzione di certe sensibilità. Ringraziamo i tre cinema che ci hanno ospitato, il Partenio di Avellino, il Vittoria di Napoli ed il S. Marco di Benevento per averci dato fiducia e permesso di portare in sala un po' di quella magia che l'essere umano ha dentro di sé e che, quando vuole, sa far uscire all'esterno. Un grazie va anche a tutti gli artisti che partecipando hanno reso vive le serate in ogni sua sfumatura.

## Sezione: Musica e cinema

**The hole: un buco nell'anima colmato dalla musica**

*di Alice Capuano*

Nella solitaria Taipei degli anni Novanta due anime si ritrovano rinchiusi nelle proprie abitazioni a causa di un virus (la mente ci riporta ad amari ricordi), che però questa volta ha il nome di "febbre di Taiwan" e i cui contagiati iniziano a comportarsi come insetti che si nascondono in ogni anfratto pur di poter stare al buio. Il regista taiwanese Tsai Ming-liang racconta con questa particolare metafora la difficoltà degli abitanti di Taipei di creare delle vere connessioni umane con il prossimo, vivendo in quella che stava diventando con sconcertante rapidità una metropoli a livello globale. I protagonisti della vicenda ne rappresentano ogni cittadino, tanto da non avere dei nomi ma essere connotati solo dal luogo in cui abitano. Così "donna del piano di sotto" e "uomo del piano di sopra" vivono due vite separate nella propria personale reclusione, finché un idraulico sbiadato crea una connessione fra le loro vite e i loro appartamenti: un buco. Tramite quel canale passa ogni sensazione e sentimento represso che fino a quel momento nessuno dei due aveva rivelato ad un altro essere umano. Il desiderio dell'altro diviene così forte da trasformarsi in qualcosa ai limiti dell'assurdo: dei numeri musicali con protagoniste le canzoni della hongkonghese Grace Chang. Tsai Ming-liang sceglie una cantante proveniente dall'isola di Hong Kong perché questa rappresentava per Taiwan un modello da seguire verso la globalizzazione, un simbolo di sfarzo e ricchezza. Tale sfarzo appare improvvisamente anche nel film, nel momento in cui la trasandata protagonista diventa una diva di Hollywood che si esibisce in comple-



si numeri di ballo interpretando le canzoni dell'artista hongkonghese per sublimare il suo desiderio d'amore. Ma anche in queste sequenze la realtà non può scomparire totalmente, ed appare negli sfondi scarni e squallidi in cui la giovane donna si esibisce, che spaziano da un ascensore guasto a un complesso abitativo trasandato. Il regista mostra così come dalla realtà non si possa scappare, ma anche come tramite la fantasia ci si possa avvicinare alla vita che si desidera. Nel film il mezzo per cui passa questa fantasia è proprio la musica. Tramite le languide parole d'amore di vecchie ballate ci viene anticipato il tanto aspettato contatto finale tra i due protagonisti. Che tramite la musica e quel buco comparso per caso tra le loro vite, riescono finalmente a colmare vicendevolmente il vuoto delle proprie anime.

## Sezione: Cinema e attualità

**PAPmusic, ovvero come ho imparato a non preoccuparmi e ad amare il sistema produttivo italiano**

*di Nicola De Rosa*

Negli ultimi anni, tra i generi di film che al botteghino italiano possono essere ritenuti come "sicurezza", ce n'è uno che spicca particolarmente: l'animazione. Guardiamo la classifica degli incassi più alti nel nostro paese fino ad oggi (6 ottobre 2024, dati Cinetel): Inside Out 2, Cattivissimo Me 4,



Kung Fu Panda 4, Il Ragazzo e l'Airone si trovano rispettivamente al primo, terzo, quarto e ottavo posto. Altri esempi minori ma comunque citabili sono Ozi – La Voce della Foresta che ha sfiorato i 400.000€, Transformers One a quota 728.000€ o ancora Il Robot Selvaggio che, nonostante sia ancora in anteprima, ha già portato a casa 336.568€ con 46.522 presenze. Dunque, assodato che i film d'animazione in Italia funzionano più o meno discretamente, come ha deciso di muoversi il nostro sistema produttivo in merito? Magari dando maggiore spazio ad autori come Alessandro Rak o Enzo D'Alò, che hanno già dimostrato il loro talento con opere che non hanno, tuttavia, mai avuto la giusta cassa di risonanza? O magari finanziando chi, invece, ha avuto un ottimo successo con le sue opere al di fuori dell'ambito cinematografico e che potrebbe dare un grande contributo al medium, come Zerocalcare? Nulla di tutto questo. Eppure ultimamente si sta parlando eccome di un film d'animazione tutto italiano, ma forse non di quello che ci meritiamo, né tanto meno di cui avevamo bisogno. PAPmusic – Animation for Fashion è un film scritto, diretto, montato, doppiato, prodotto, musicato (la parola chiave qui è "ecletticità") da Leikiè, nome d'arte di Roberta Galli. Ora, (senza stare a soffermarci sulle cose più ovvie, come il fatto che nello stesso cast di voci vengono accostati i nomi Luca Ward e Jake la Furia, tra gli altri), sarebbe troppo facile andare a parlare della trama e degli innumerevoli problemi che questo film ha sotto ogni punto di vista, nonché del tutto superficiale; anzi, è impressionante constatare il fatto che il film corrisponde esattamente all'orribile proiezione immaginaria che prende vita nella testa di ogni persona sana di mente che si ritrova a guardarne il trailer, se non peggio. Soffermiamoci, piuttosto, su qualche dato produttivo più interessante: secondo i dati pubblici liberamente consultabili sul sito della Direzione Generale Cinema e Audiovisivo, facente parte del Ministero della Cultura, il film è costato 4.3 milioni di euro e ha ricevuto due "aiutini" statali: un tax credit da 1.591.682,40 euro nel 2021 e dei contributi selettivi per 200.000 euro nel 2023. Ciò vuol dire che un gruppo di persone, la Commissione che si occupa dell'assegnazione dei contributi selettivi, ha analizzato attentamente questo progetto, tra quelli che ogni anno provano a ricevere queste agevolazioni, e ha ritenuto che abbia rispettato tutti i requisiti di eleggibilità culturale, consultabili sempre online da un documento della Gazzetta Ufficiale, e quindi "meritevole" al di sopra di molti altri. Se già questo non bastasse a strappare un sorriso, basti pensare che un film come "C'è ancora domani", per esempio, non ha ricevuto alcun contributo e stiamo parlando di un'opera che ha avuto un forte impatto culturale ed è stata un successo incredibile, al contrario di PAPmusic di cui sì, si parla, ma per i

motivi più sbagliati, e che, nonostante una grande campagna pubblicitaria formata da trailer nei cinema, articoli di giornale, cartelloni pubblicitari, video sui social ed interviste di ogni tipo, ad oggi ha incassato poco più di 7.000 euro. Ciliegina sulla torta, è stato anche già annunciato un sequel di PAPmusic, chiamato PAPmusic 2 - Il lancio di produzione, ed è già riuscito a ricevere ben 2.176.240,00€ di tax credit nel 2023. A fronte di tutto ciò, sorge spontanea una domanda, proprio quella domanda: "Perché...?"

## Sezione: Cinema e Videogiochi

### Avventure Grafiche: il futuro del cinema interattivo

di Giovanni Gervasi

Il legame tra cinema e videogiochi è un rapporto intricato e affascinante, che nel corso degli anni ha trovato molteplici forme di espressione. L'espressione più diffusa e ormai presente in molteplici produzioni negli ultimi anni risiede nel genere delle Avventure Grafiche. Questi due medium, apparentemente distinti, condividono una comune vocazione: raccontare storie, emozionare e immergere il pubblico in mondi in cui il giocatore ha un controllo costante. Le avventure grafiche, con la loro enfasi sulla narrazione interattiva, sono uno dei generi che più ha beneficiato dell'influenza cinematografica, creando esperienze che oscillano tra il videogioco e il film interattivo. Titoli come Heavy Rain, Detroit: Become Human, The Walking Dead di Telltale, The

Quarry e la serie The Dark Pictures Anthology sono solo la punta di un iceberg che nasconde una storia ben più lontana. Le avventure grafiche fanno la loro comparsa nei primi anni '80, in un periodo in cui la tecnologia era ancora lontana dal permettere le sofisticate rappresentazioni cinematografiche odierne. Titoli come Zork (1977) e King's Quest (1984) si basavano principalmente su testo e grafica rudimentale, ma la loro essenza era già chiara: coinvolgere i giocatori in un mondo narrativo interattivo, dove le scelte e la logica erano fondamentali per il progresso della trama. Con la fine degli anni '80 e l'avvento di LucasArts, vengono pubblicate opere come Monkey Island (1990) e Day of the Tentacle (1993). Opere caratterizzate da una svolta verso una narrazione più articolata, umoristica e spesso influenzata da meccaniche tipiche del cinema, come il montaggio, i dialoghi dinamici e una regia più attenta. Questi primi giochi erano essenzialmente dei film in forma embrionale, in cui il giocatore poteva prendere parte attiva allo svolgersi della trama. Nonostante la grafica fosse ancora lontana dagli standard odierni, l'elemento narrativo cominciava a farsi strada, trasformando le avventure grafiche in veri e propri esperimenti di storytelling interattivo. Il miglioramento delle capacità grafiche e di elaborazione ha permesso una narrazione più dettagliata e personaggi più complessi, portando il medium a un livello successivo. Grim Fandango (1998) è un esempio emblematico di questo passaggio, grazie a una regia molto vicina a quella cinematografica e una narrazione intrisa di atmosfere noir. Il passo successivo, quasi futuristico, avviene con l'entrata in scena di Heavy Rain (2010), sviluppato da Quantic Dream, opera in cui il cinema e il videogioco cominciano a fondersi in modo più evidente. Heavy Rain introduce una formula che segnerà l'evoluzione delle avventure grafiche: una narrazione fortemente ramificata e determinata dalle scelte del giocatore, unita a una regia cinematografica degna di una grossa produzione cinematografica. Il gioco simula una vera e propria esperienza filmica interattiva, con scene d'azione, dialoghi emozionanti e una recitazione dei personaggi che richiama le migliori interpretazioni attoriali sul grande schermo. Dopo Heavy Rain, il cammino verso una piena ibridazione tra cinema e videogioco è proseguito con Detroit: Become Human (2018), sempre di Quantic Dream. Questo titolo spinge ancora più in là il concetto di "film interattivo", esplorando temi complessi come la coscienza e i diritti degli androidi, attraverso una narrazione ramificata che varia drasticamente a seconda delle scelte del giocatore. La regia, la colonna sonora e le interpretazioni degli attori digitali non hanno nulla da invidiare a un film di fantascienza di alta qualità, rendendo il gioco un perfetto esempio di come cinema e videogiochi possano coesistere armoniosamente.

NiC PRESENTA

# FIERA DEL CINEMA

## CINEMA VITTORIA NAPOLI

21 NOVEMBRE

## CINEMA PARTENIO AVELLINO

20 NOVEMBRE

## CINEMA S. MARCO BENEVENTO

27 NOVEMBRE

ORE 21.00