

Quaderni di Cinema

N. 7 - ANNO II - OTTOBRE - 2025

Sezione: Critica rassegna NiC

**“Tutto per una sporca stella”
di Daniele Bartoli
e Gianpaolo Gentile**

di Letizia De Ieso

Con “Tutto per una sporca stella” il regista Daniele Bartoli e lo sceneggiatore-attore Gianpaolo Gentile riportano il pubblico in un territorio cinematografico che sembrava ormai morto: quello dello spaghetti western. Girato nelle suggestive location di Camposecco, il corto ricorda immediatamente l’immaginario dei classici di Sergio Leone, pur essendo nettamente differente nello stile di ripresa e di scrittura. La regia cita i maestri del passato, ma raramente riesce a trasformare l’omaggio in linguaggio personale. Ne risulta un’estetica elegante ma priva di innovazione, più vicina a una ricostruzione museale che a un film vivo. Il racconto segue Wyatt, un protagonista tormentato da un passato oscuro, che si muove tra sopravvivenza, ricerca di redenzione e un confronto inevitabile con la violenza. Il cortometraggio riesce a distinguersi nel panorama del cinema indipendente italiano proprio per il coraggio di riscoprire un genere dato per morto e di trattarlo con rispetto e professionalità. Nonostante ciò bisogna ammettere che la brevità impedisce un pieno sviluppo psicologico dei personaggi secondari, e alcuni dialoghi risultano leggermente didascalici. Il ritmo procede lento, ma senza l’intensità necessaria a trasformare la lentezza in tensione drammatica. Se da un lato si percepisce la passione degli autori e l’impegno tecnico nella fotografia



e nella colonna sonora, dall’altro il cortometraggio lascia la sensazione di un’occasione mancata. “Tutto per una sporca stella” è un tributo devoto, ma non riesce a scrollarsi di dosso la patina di esercizio scolastico sul genere. In un panorama indipendente che avrebbe bisogno di coraggio e innovazione, questo corto si limita a guardare indietro senza davvero rischiare. Tuttavia, il rigore estetico, la coerenza stilistica, la potenza espressiva del protagonista ed il coraggio necessario per affrontare un genere di tale complessità, compensano ampiamente queste limitazioni.

**“Do we have a chance?”
di Valentina Galdi**

di Rose Mazzone

Il cortometraggio “Do we have a chance?”, scritto e diretto da Valentina Galdi e animato da Réka

Kiss, compendia in pochi minuti la tematica amorosa, nella sua forma tipicamente adolescenziale di una prima cotta, vissuta alla luce di lacrime e desiderio, timori e ricordi. È come se, nel momento in cui ci si interfaccia con questo sentimento totalizzante, si scoperciasse il vaso di Pandora: infinita cagione di mali, eppur conserva sul fondo la Speranza, elemento di compensazione che equilibra i due piatti della bilancia. Il protagonista, insomma, è sconvolto dall’amore, che lo conduce a tenere lacrime celate nel buio della propria stanzetta, ma anche ad un atto intrepido e inconsulto: il chiedere di uscire al ragazzo amato tramite un conciso messaggio. Sebbene di certo un gesto apparentemente tanto banale non implichi di fatto un tale ardimento, presuppone tuttavia il coraggio di esporsi, di mostrarsi, di rendersi vulnerabile. Il rifiuto, infatti, si universalizzerebbe a biasimo della propria intera persona, toccherebbe corde scoperte della propria psiche e condurrebbe, in sostanza, a bui momenti di sofferenza. Mancano solo quattro cavalieri alle porte del cuore e sembrerei aver descritto un metaforico scenario apocalittico. In realtà non necessariamente, come è ovvio, questa sfera affettiva deve essere connotata in toni tragici e rovinosi, ma è sempre corredata da momenti di piacere e serenità. Ciò che è sconcertante per il protagonista del cortometraggio è la scoperta di una parte di sé: l’attrazione per gli uomini, il suo essere queer, dato talora suscettibile di discriminazione ancora nella contemporaneità. Osserva così se stesso con occhi omofobici e si sente in gabbia, sullo sfondo di una moltitudine di anime nere, bendate e senza volto, come cupi e ciechi sono i più nell’analisi giudicante

dell'altro, analizzato acriticamente solo alla luce dell'altrui vissuto pregiudizievole, al di là del mondo interiore che, come Atlante, ciascuno di noi reca sulle spalle. La tematica LGBTQ+ è affrontata però con toni dolci, teneri, dai tenui colori, come un inequivocabile dato di natura, come una consueta tendenza umana. Parrebbe ridondante specificarlo e rappresentarlo, in un'utopica società ideale; ma, guardando al reale, ve ne è purtroppo ancora la necessità. Mediato dalle immagini dell'animatrice ungherese, che edulcorano anche i momenti più drammatici, il messaggio è reso fruibile per un vasto pubblico, che legge persino un approccio al suicidio con una profondità impattante ma mitigata. Il cortometraggio di Valentina Galdi, insomma, riesce con delicatezza e gravidanza a farsi portavoce di tematiche di primo piano, dalla scelta al giudizio, dall'amore all'omofobia indiretta, tramite il potente mezzo di un'animazione ben congeniata.

"O Rione" di Gianluigi Signoriello – Quando il quartiere ti abita dentro

di Giovanni Gervasio

Il rione è un ventre che non ti partorisce mai del tutto. Ti lascia uscire, ma resti comunque dentro. "O Rione" di Gianluigi Signoriello, girato con l'urgenza di chi ha vissuto tutto ciò che racconta, è un pugno che non cerca redenzione, un racconto notturno che pulsa di vita e morte, in bilico tra realtà e delirio. Ivan non è un eroe. È un figlio del rione, cresciuto tra criminalità e abbandono, in una Napoli che più che sfondo è personaggio. L'apatia sociale lo ha deformato, le nevrosi lo attraversano come i vicoli in cui è nato. Una sera, qualcosa si spezza: Ivan assiste a un evento che lo segna definitivamente, portandolo a un gesto estremo. Ma il tentativo di ribellione si trasforma presto in detonatore di un disastro più grande. Signoriello dirige con la complicità della propria anima, anima di chi ha vissuto e sa cosa sta raccontando. Un po' come Martin Scorsese in "Mean Streets". Il linguaggio è autentico, vivo, scorticato. Le scene sono crude, mai compiaciute: le morti sono sgraziate, come nella realtà. Si percepisce che ogni fotogramma è figlio di memoria personale, che dietro Ivan c'è Gianluigi, e dietro Totore 'o Bisonte c'è Pasquale 'o Lupone. L'ispirazione è dichiarata:

c'è il Travis di *Taxi Driver*, ma trasportato nei chiaroscuri di un rione napoletano, dove il Vietnam è la quotidianità e il desiderio di riscatto diventa follia. Ma "O Rione" non è solo denuncia: è anche riflessione sul desiderio collettivo, quasi inconscio, di liberazione. La rabbia è condivisa, ma repressa, muta. Quando trova voce, non ha più controllo. La forza del corto sta nella voce del suo autore. Gianluigi è uno di quelli che non sono andati via. È rimasto, e nel restare ha trovato storie da raccontare. "O Rione" è solo l'inizio: un cinema personale, doloroso, urgente. Un atto d'amore e odio verso un luogo che ti forma anche quando ti spezza.

Sezione: Cortometraggi esteri

"The Karman Line": morte, perdita e accettazione del lutto raccontati come mai prima d'ora

di Francesco Esposito

Immaginate che in una giornata tranquilla e ordinaria iniziaste improvvisamente a levitare a pochi centimetri da terra senza riuscire a toccare con i piedi il pavimento e che, giorno dopo giorno vi sollevaste progressivamente verso l'alto e che i vostri familiari fossero costretti a vedervi salire sempre di più senza alcun modo di farvi scendere. È questa l'idea da cui prende il via "The Karman Line", cortometraggio indipendente britannico scritto da Dawn King e diretto da Oscar Sharp, con Olivia Colman che interpreta Sarah, donna di mezza età felicemente sposata con Dave (Shaun Dooley) col quale ha una figlia, Carly (Chelsea Corfield), ragazza insicura con cui la donna ha un rapporto un po' teso. Il dramma comincia quando, mentre è occupata nelle sue faccende domestiche, Sarah inizia a fluttuare a pochi centimetri da terra, per poi cominciare, nei giorni e nelle settimane successive, a salire sempre più in alto, mentre il marito e la figlia assistono impotenti alla sua "ascensione". La regia, sempre molto misurata, si concentra sui personaggi, facendone affiorare sentimenti, emozioni, paure e insicurezze grazie alle splendide interpretazioni dei tre attori principali, ai dialoghi mai banali e a un uso sapiente dei primi piani. Coadiuvata, poi, dalla fotografia e dalle musiche, ci trasporta in una storia raccontata con grande dolcezza e sensibilità, in cui la singolare "condizione" della protagonista

diventa una bellissima metafora delle malattie terminali, con cui gli altri personaggi si trovano presto a dover fare i conti. "The Karman Line" è un cortometraggio poetico e struggente su quanto sia difficile dire addio alle persone che amiamo, nel quale l'elemento assurdo diventa un mezzo potentissimo attraverso cui il film tocca temi come l'amore, l'ineluttabilità della morte, la solitudine e l'accettazione del lutto. Ma "The Karman Line" è un anche un bellissimo inno alla vita, un invito ad andare avanti anche quando coloro che amiamo ci lasciano per sempre che riesce, in soli venti minuti, a fare quello che il grande cinema dovrebbe fare: emozionare e far riflettere.



Sezione: Opere in produzione

"Rintocco" di Letizia De Ieso

di Rose Mazzone

Sul finire dell'estate, nell'ultima settimana di agosto 2025, nel corso di tre intense giornate di set, la troupe Avamat si è recata a Bacoli, in una suggestiva spiaggia fuorimano, per le riprese del cortometraggio "Rintocco" di Letizia De Ieso. Procedendo lungo un impervio sentiero naturale, si giungeva finalmente all'arenile, da cui si scorgeva a breve distanza una strana baracca, finemente messa in piedi una trentina d'anni fa – secondo il racconto dell'anziano costruttore - con i materiali che il mare stesso rigettava sulla riva, a fronte della sconsideratezza ed incuria dei bagnanti del posto. Nobilissimo dunque lo scopo originario di questo remoto angolo del napoletano: laddove ci si *disfava* negligenemente nelle acque e sulla riva di quei "materiali di scarto", si è riusciti a creare, tra legno e corde policrome, persino una sorta di casupola che, seppur dimessa, è parsa alla regista dal vivissimo fascino cinematografico – a buona ragione, in effetti, come si vedrà nelle inquadrature del prodotto finito. La location,

insomma, è inequivocabilmente ideale e perfettamente congeniale alle suggestioni di fondo dell'opera, che ruota intorno a leggende di pirati e campane, sirene ed orologi, in un clima che al mortifero surreale concilia il comico e il grottesco. Non mancano, infatti, al netto di una sceneggiatura dalle profonde riflessioni e dai drammatici risvolti, personaggi divertenti, scene macchiettistiche e battute sagaci. Encomiabile, inoltre, la volontà "attivistica" della regista, la quale, supportata dall'impegno produttivo di Avamat, è riuscita a radunare un team di lavoro che annoverasse tra i suoi membri il maggior numero possibile di figure femminili, spesso ai margini anche in campo filmico. In definitiva, ultimate ormai le fasi di pre-produzione e di produzione, svoltesi per l'intero corso di questi mesi estivi, non resta che dedicarsi alla post-produzione, che concretizzerà nel montaggio e nel sound design l'innovativa e per certi versi geniale visione registica.



Sezione: Eventi

Il Tribucktock Festiwild 2025 ospita la rassegna NiC

di Rose Mazzone

La rassegna di cortometraggi organizzata da NiC Distribuzione, avente di consueto luogo nelle sale del Cinema Vittoria, ha trovato florida linfa vitale anche nel verde della Pineta Tribucchi, presso il palco principale del Tribucktock Festiwild. Il 2 agosto 2025, infatti, alla calda luce della tarda mattinata, gli ospiti del festival hanno fruito dal grande schermo, *en plein air* – per così dire –, della visione di 3 corti: prima "Uccidi il mostro" di Vincenzo Messina, poi "Al titolo poi ci penso da sobrio" e "Tic toc", scritti e diretti da Emanuele Matera. Non sono mancate, al termine di ogni proiezione, le interviste ad attori e registi, tra cui hanno figurato come ospiti lo stesso Matera, Giovanni Buselli, Gennaro Silvestro, Vincenzo

Salzano e Diego Sommaripa. Coinvolgenti per il pubblico dell'evento si sono dimostrati, inoltre, gli intermezzi musicali, performati dal vivo dall'anonimo frontman della band "Cani da Macello". A fronte del favorevolissimo riscontro dei presenti, è stata dunque fruttuosa la collaborazione instaurata tra NiC e il Tribucktock, due realtà accomunate certamente da uno spiccato interesse per le multiformi sfaccettature dell'arte in senso lato, che, dal cinema alla musica, dalla pittura alla poesia, ha trovato un vivo spazio d'espressione nella variegata offerta programmatica del festival.



Sezione: Cinema e Musica

"Pensiere" dei Cani da Macello

di Letizia De Ieso

I brani dei Cani da Macello, componenti della band nascosti dall'anonimato delle maschere da cane, sono inseriti anche come soundtrack di svariati cortometraggi, oltre che sembrare i loro videoclip stessi dei brevi cortometraggi. È il caso di "Pensiere", brano d'esordio della band, inserito nel cortometraggio "Al titolo poi ci penso da sobrio" di Emanuele Matera. La scena nel corto mostra lo sceneggiatore, intento a scrivere il lieto fine per la sua storia, che si interfaccia con la dura realtà che prevede tutt'altro: l'agognata ragazza narrata nella sua sceneggiatura esiste nella vita vera, ma lui non ha mai

avuto il coraggio di parlarle, cosicché lei è con un altro. Il videoclip stesso riprende solo in minima parte questa scena sul finale, quando vediamo il cane principale vedere la sua amata 'barboncina' con un altro, ma si concentra perlopiù sul clima malinconico dei ricordi. A tutti gli effetti racconta una storia a parte, che seguirà un filone narrativo orizzontale per tutti e quattro i videoclip esistenti, inseriti in questo microcosmo che vede un cane nero come protagonista che si aggira per la città di Napoli, tra vicoli conosciuti e posti più nascosti, con l'eterea barboncina bianca ed il nemico/amico bulldog. Essi camminano tra le persone con queste maschere da cane, dunque capiamo che il microcosmo in cui sono inseriti prende volutamente con sé i normali passanti, che potevano essere tranquillamente estromessi per creare un 'universo' a sé. Ma la cosa bella dei Cani da Macello è proprio in questo dettaglio: il fatto che ci siano tre personaggi con queste maschere in mezzo a persone normali denota *in primis* una profonda alienazione di questi, che possono tra l'altro rappresentare un po' ognuno di noi, essendo effettivamente degli archetipi in cui a grandi linee tutti potrebbero rivedersi, con situazioni familiari comuni a chiunque. Dunque è come se ognuno di noi indossasse, nel proprio personalissimo microcosmo in cui ci sono 'personaggi principali e secondari', questa maschera alienante verso il mondo esterno, in cui ciò che avviene all'esterno viene ignorato come se fosse parte di un altro pianeta, come se gli altri fossero solo passanti con il volto sfocato, 'alieni' addirittura, con una conformazione fisica (facciale) diversa dalla nostra.

Sezione: Cinema e Videogiochi

"Death Stranding 2: On the Beach" – Un'estate per ricucire il mondo

di Giovanni Gervasio

Il 26 giugno 2025 è arrivato un evento atteso da tempo: l'uscita di Death Stranding 2: On the Beach, sequel del capolavoro di Hideo Kojima, disponibile in esclusiva (temporale!) su PlayStation 5. Contestualmente al

lancio, chi ha scelto la Digital Deluxe o la Collector's Edition ha potuto accedervi in anticipo dal 24 giugno, insieme a contenuti bonus che spaziano da armi speciali a oggetti cosmetici. Un po' poco dato il prezzo. Fin dal reveal, il gioco ha colpito per un trailer di circa 10 minuti ricco di elementi narrativi inediti: ritroviamo Sam Porter Bridges (Norman Reedus), ora visibilmente più maturo, mentre attraversa l'Australia post-apocalittica per connettere comunità sparse tramite la nuova rete chirale. Tornano personaggi familiari come Fragile, ma si aggiungono nuovi protagonisti come Elle Fanning, Shioli Kutsuna e Luca Marinelli lavorando insieme anche al regista d'azione George Miller. Dal punto di vista ludico, Kojima porta un'evoluzione significativa: passaggi più action, forse troppo, gestione delle allerte ambientali come alluvioni e valanghe, senza però dimenticare la dimensione esplorativa e le consegne che hanno fatto la fortuna del primo capitolo. Il comparto tecnico fa un grosso salto in avanti, grazie a una grafica premiata dalla critica e a una colonna sonora evocativa firmata da Woodkid – che ha realizzato To the Wilder, presentata al trailer. Nonostante la scomparsa avvenuta qualche anno fa, i Low Roar sono ancora presenti nell'OST del gioco. Nonostante non si abbia ancora una conferma ufficiale, è ipotizzata una versione PC in arrivo entro la prima metà del 2026, seguendo la rotta del precedente episodio. Intanto, Kojima Productions ha avviato un World Strand Tour in 12 città per celebrare il lancio e offrire demo esclusive ai fan. Hideo Kojima è tornato. Sam Porter Bridger è pronto per un nuovo viaggio. Un viaggio che promette di ricucire, ancora una volta, il legame tra tecnologia, solitudine e speranza.

**“Resident Evil: Requiem” –
Capolinea dell'orrore
a Raccoon City**

di Giovanni Gervasio

È stato durante il Summer Game Fest 2025 del 6 giugno che è stato svelato Resident Evil: Requiem, ufficialmente non numerato ma riconosciuto come Resident Evil 9, in arrivo il 27 febbraio 2026 su PS5, Xbox Series X/S e PC. Il gioco punta a tornare alle radici della serie horror cancellando quel velo di eccessiva spettacolarità introdotto dalle ultime

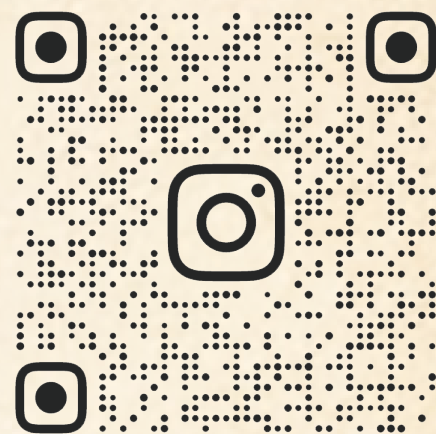
produzioni. Protagonista è Grace Ashcroft, analista FBI, figlia di Alyssa Ashcroft (personaggio di Outbreak), che torna a Raccoon City per risolvere un'indagine collegata alla morte della madre. Il trailer mostrato è stato tanto suggestivo quanto inquietante: corridoi bui, ambientazioni disturbanti e un'atmosfera da “paura ossessiva” (espressione usata da Capcom stessa) che trasforma il normale brivido in un terrorismo psicologico. Viene poi introdotto un elemento di gameplay innovativo: la possibilità di passare tra prima e terza persona, soluzione che aumenterà l'immersione secondo l'umore del momento. Tra gli elementi di punta emergono anche enigmi da risolvere, atmosfere claustrofobiche in strutture abbandonate e mostri sinistri, richiamando le figure emblematiche della saga come Mr. X. Il ritorno di Raccoon City, distrutta nel finale di RE3, è un richiamo potentissimo all'iconografia classica del survival horror. I fandom hanno risposto con entusiasmo: già oltre un milione di utenti hanno aggiunto il gioco alle liste dei desideri online. Approfondimenti in occasione del spotlight Capcom del 26 giugno hanno confermato la regia a cura di Koshi Nakanishi e hanno sottolineato che Requiem coniugherà traditional horror e atmosfere psicologiche, senza cadere in shock gratuiti. Allo stesso tempo, non mancano titoli gemelli come Pragmata o Onimusha, ma Requiem rimane il faro oscuro che molti appassionati attendevano.

Quaderni di Cinema

SUPPLEMENTO AL CORRIERE
DI PIANURA

N. 7 OTTOBRE 2025

A CURA DI
EMANUELE MATERA



@_AVAMAT

Resident Evil: Requiem promette di essere un ritorno alle origini con un twist moderno: protagonisti vulnerabili, città decadenti e paura sono al centro di una formula annosa ma potentissima. Se il dubbio era il taglio narrativo e stilistico, Capcom sembra aver colmato ogni lacuna.

