

Quaderni di Cinema

N. 8 - ANNO II - NOVEMBRE - 2025

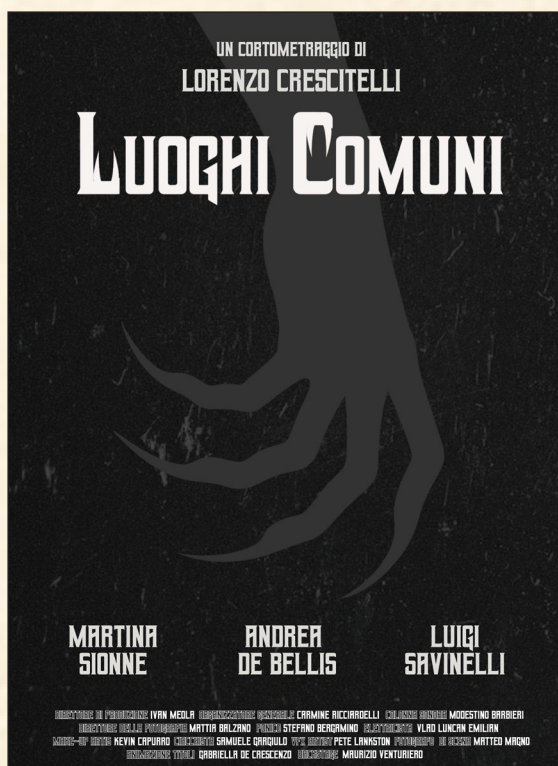
Sezione:

Critica rassegna NiC

**“Luoghi comuni”
di Lorenzo Crescitelli:
la decostruzione
metacinematografica
dell’horror**

di Rose Mazzone

Scritto, diretto e montato da Lorenzo Crescitelli, il cortometraggio “Luoghi comuni” affronta la materia horror in maniera originale, alla luce di una chiave metacinematografica, prendendosi gioco del genere stesso. La storia segue i passi di una donna, perseguitata da un uomo dalle fattezze vampiriche. Il culmine del *pathos* sta per giungere, chiaramente, in una chiesa, il luogo sacro per eccellenza precluso al demonico vampirismo, dove si è in procinto del fatidico morso. Avviene a questo punto un radicale mutamento del punto di vista, una sostanziale rilettura di tutto il minutaggio precedente, poiché l’inganno è portato alla luce e la finzione scenica cede il passo alla rappresentazione di un backstage cinematografico. Dal punto di vista fotografico, di riflesso, un sonoro “Stop!” da parte del regista dà nuovamente colore all’antecedente bianco e nero, foriero di quella patina “d’altri tempi”, di quella parvenza autoriale. Si enuncia a questo punto la critica forse più interessante del corto: perché dover mantenere inesorabilmente, ad ogni costo, una posticcia sensualità nella rappresentazione di una violenza? Lo sguardo rivolto alla donna, peraltro, risulta essere di consueto in questi prodotti un *male gaze* in piena regola, che la oggettifica nel suo femminile erotismo in ogni inquadratura dedicatela, sin dal dettaglio iniziale sui piedi, fino all’apicale primo piano sul suo volto gaudente durante il morso. Il cortometraggio,



dunque, risulta essere parzialmente un’autocritica, che si adegua solo in apparenza ai *topoi* del genere, per poi esplicitarne la problematicità. Non mancano, infatti, citazioni visive ed intertestuali all’iconico “Nosferatu” di Murnau e ai più disparati “Dracu-



la” realizzati dagli albori della settima arte. La “nudità” del dietro le quinte, tra fonici e ciakkisti, tuttavia, depriva valentemente lo spettatore di quella magia filmica nella quale avrebbe dovuto sentirsi immerso nella monocromia dei primi minuti. La cifra distintiva di questo prodotto è, in ultima analisi, al netto dell’ineludibile margine di perfettibilità di un’autoproduzione, l’innovatività della materia rappresentata, che, accompagnata da suggestive musiche, si concretizza in una valida autoanalisi metacinematografica.

“Matka”

**di Sebastian Kwidziński:
una storia di legami spezzati
e poi ricostruiti**

di Francesco Esposito

Nella nostra vita quotidiana siamo continuamente bombardati da storie di violenza domestica, abusi, padri violenti, mariti e fidanzati gelosi. Ne sentiamo parlare in tv e sui social, le vediamo rappresentate in film e serie televisive e le leggiamo sui libri. Per tutta questa serie di motivi qualcuno potrebbe pensare che “Matka” (“madre” in polacco) sia l’ennesimo tassello nel mosaico di questa narrazione ormai trita e ritrita e che, quindi, non abbia niente di nuovo da dire. E sbaglierebbe. Perché *Matka*, cortometraggio che lo sceneggiatore e regista Sebastian Kwidziński dedica, non a caso, a sua madre, è molto più di questo. Il corto, in cui peraltro le vicende di abusi e violenze domestiche costituiscono soltanto un antefatto, racconta infatti una storia d’amore, dell’amore più puro che c’è, quello tra una madre e un figlio. Di un amore perduto. E poi ritrovato. Il cortometraggio, realizzato da Kwidziński

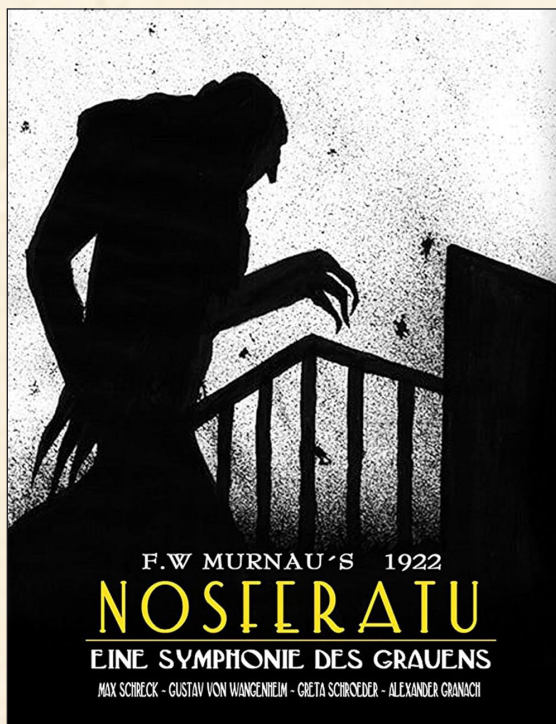
come lavoro di diploma alla Scuola di Cinema di Varsavia, è un'opera di pregevole fattura: la sceneggiatura, nella sua semplicità e nella naturalezza dei dialoghi, è buona ed efficace; la regia, rifiutando particolari virtuosismi di camera e optando, viceversa, per una messinscena asciutta e pulita, e tuttavia elegante, è matura e riesce a raccontare la storia con grande autenticità e realismo e, coadiuvata da un'ottima fotografia che tende a valorizzare tantissimo i volti degli attori, si focalizza sui personaggi; infine, le prove attoriali, da Maria Pakulnis, Jadwiga nel corto, fino al giovanissimo Aleksander Szachniewicz nel ruolo di Nikodem, sono tutte di altissimo livello. Gli attori, su tutti la protagonista, la bravissima Magdalena Maścianica, interprete di Paulina, che offre una recitazione particolarmente intensa, riescono a infondere una grande profondità umana ed emotiva ai loro personaggi, facendone risaltare emozioni, rimpianti e dolori anche attraverso un'interpretazione che gioca molto sugli sguardi, sui silenzi e sui non detti dei vari protagonisti. Nonostante la sua breve durata, che costringe la narrazione filmica ad accelerare i tempi e ad affrettare l'evoluzione di un certo personaggio, e nonostante, forse, una leggera prevedibilità della trama, "Matka" racconta una storia di grande umanità e riesce a colpire e ad emozionare lo spettatore come solo il grande Cinema sa fare.

IA: Condanna o Salvezza?

di Letizia De Ieso

Alcuni la vedono come una minaccia, altri come una manna dal cielo, altri ancora come un nuovo step rivoluzionario per il cinema e non, ma rimane a tutti gli effetti un passo avanti dell'umanità nel futuro della tecnologia: l'IA. Partendo da ChatGpt, la chat con risposta a tutto, all'IA utilizzata come generatrice di immagini animate da zero (o quasi), la questione è altamente divisiva tra la popolazione. All'interno del panorama cinematografico in particolar modo, si sta creando una vecchia scuola legata al metodo tradizionale, ed una nuova che, osservando quanto il tutto stia prendendo piede, sfrutta l'IA creando anche festival a tema, in cui si premiano film creati interamente con l'intelligenza Artificiale. La questione ha una doppia faccia chiaramente, in quanto essa può sostituire tutto il lavoro di squadra che viene a crearsi con una troupe, la magia del set, ed il lavoro fondamentale di ogni componente, andandolo a sostituire con un'unica persona che opera da PC. Il tutto può

essere visto come negativo, e sicuramente lo è, da un certo punto di vista, ma determinerà un'ulteriore selezione naturale nella creazione dell'arte: se il tutto è "facilitato", andrà avanti solo chi avrà un'idea originale, senza scuse di budget, poiché il tutto è molto più economico. Dal canto suo, Avamat in quanto casa di produzione indipendente ha un'opinione a sé: è stata utilizzata recentemente l'IA nei due ultimi cortometraggi prodotti, ma non come sostituzione del lavoro umano di troupe o scrittura, ma come aggiunta: in "Timorá", riadattamento di "Delitto e Castigo" di Dostoevskij, è stato generato un vulcano che erutta da svariate angolazioni, cosa infattibile da girare senza l'aiuto dell'Intelligenza Artificiale. In "Rintocco", invece, è stata generata una sequenza di immagini in stile disegno, in cui è rappresentato un tempio in mezzo al mare che viene inghiottito dalle maree. Anche in questo caso, infattibile da creare in altre maniere. In fin dei conti, dato che l'IA ha ormai preso piede nella nostra quotidianità, tanto vale utilizzarla a nostro favore, per darci una mano laddove non è fattibile utilizzare la realtà, anziché usarla come nostra sostituta o nemica.



"Nosferatu - la sinfonia delle ombre": l'orrore muto che fece la storia

di Giovanni Gervasio

Nel 1922, Friedrich Wilhelm Murnau firma "Nosferatu, eine Symphonie des Grauens", una delle opere più potenti e inquietanti della storia del cinema. È un film nato dall'ombra (adattamento non autorizzato di "Dracula"

di Bram Stoker) e destinato, ironia della sorte, a sopravvivere ai propri carnefici. Quando la vedova di Stoker intentò causa, ne ordinò la distruzione. Ma alcune copie sfuggirono al rogo, come se la pellicola stessa fosse dotata di vita eterna. Così Nosferatu attraversò il tempo, affermandosi come il primo grande film dell'orrore e uno dei massimi esempi dell'espressionismo tedesco. La figura del conte Orlok, interpretato da Max Schreck, è il cuore pulsante dell'incubo: un vampiro spettrale, lontano dal fascino aristocratico dei suoi eredi cinematografici. È un essere della peste, della decomposizione, del silenzio. Ogni suo gesto è un presagio di morte, ogni ombra che si allunga sul muro è una carezza gelida dell'invisibile. Murnau costruisce un linguaggio nuovo, fatto di luce e assenza, di vuoti e geometrie deformate. Nosferatu non spaventa con l'effetto, ma con la forma: l'immagine diventa presenza, il buio diventa minaccia. Oggi, a più di un secolo di distanza, Robert Eggers ha sviluppato una nuova incarnazione del mito. Ma nessuna luce potrà davvero cancellare quella prima ombra del 1922, dove il cinema imparò per la prima volta a morire e a rinascere.



"Assunta Spina": il dramma realistico di una femminile tragedia popolare

di Rose Mazzone

"Assunta Spina" (1915) è un film che, pur diretto più di un secolo fa, trascende la propria epoca, restituendoci ancora oggi una Napoli popolare che riesca ad essere suggestiva, vivida e toccante. La cifra di ogni capolavoro, in effetti, è il riconoscimento eterno del suo pregio artistico, il valicare la contingenza per raggiungere nelle più intime corde dell'anima lo spettatore di ogni tempo, nel perfetto connubio tra impatto scenico e profondità emozionale. Quest'opera si configura, di fatto, come una tragedia moderna,

incarnando le tematiche di amore, onore e violenza in un'eroina dal forte carisma e dalle molteplici sfaccettature. Assunta, infatti, magistralmente interpretata dalla co-regista Francesca Bertini, assume delle connotazioni emblematiche: la donna, mossa dalle file del destino - un destino non determinato dalle fatali Moire, bensì dalle pressanti imposizioni sociali -, a cavallo tra la lucidità di Antigone e la passionalità di Medea, segue con invincibile determinazione la legge del cuore e, al contempo, è vinta dall'amore, una forza totalizzante e cieca, che la spinge all'autodistruzione. Michele l'ha sfregiata, le ha lasciato una cicatrice indelebile sul volto; eppure la protagonista, autodenunciandosi per un omicidio non commesso, sceglie, in difesa dell'uomo, di accostare alle servili catene amorose le concrete sbarre di una prigionia, che lei ha scelto di meritare per evadere dai tormenti interiori della propria quotidianità. La società la voleva fedele a tutti i costi, succube sulla culla della memoria ed incapace di rifarsi una vita, imperitabilmente devota ad un uomo che, geloso e ossessivo, non sapeva che usare violenza per il controllo patriarcale di una compagna che avvertiva come oggetto in proprio possesso. Tra sacrificio e passione, onore e colpa, senso comune e dogmi morali, la vicenda rappresentata risulta, in definitiva, un'ineludibile scorcio sul passato, nonché su un microcosmo domestico ancora tristemente attuale, ragion per cui "Assunta Spina" merita senza dubbio una visione appassionata e approfondita.



Sezione: Eventi

**Avamat School:
il nuovo laboratorio
puramente didattico**

di Letizia De Ieso

Quest'anno Avamat per la prima volta ha agglomerato tutte le sue risorse umane e le ha unite per creare un

corso di cinema puramente didattico e finalizzato alla creazione di tre cortometraggi, comprendenti tutte le fasi della realizzazione di un film dalla pre alla post produzione. Il corso è partito il 6 novembre in via Calata Trinità Maggiore 4 a Napoli, e durerà fino al 5 giugno, una volta a settimana per due ore e mezza. Il costo è di 80 euro mensili senza quota di fine anno. La prima parte del corso sarà dedicata alla creazione di una sceneggiatura, spingendo gli allievi a creare qualcosa che parta da sé e che cureranno in tutte le fasi. La prima fase comprenderà infatti anche la preparazione dell'attore con prove trucco e costume, letture copione e simulazione di provini. La seconda parte, la più agognata, sarà il set vero e proprio, in cui i ragazzi avranno un ruolo ben definito e saranno supportati dai membri della troupe Avamat. L'ultima parte, la post-produzione, oltre a trattare il montaggio, coinvolgerà gli alunni con sedute di doppiaggio, lezioni di color, visione del sound design e composizione musicale nell'apposito studio insonorizzato. Il tutto comprenderà la creazione di tre cortometraggi in cui ogni singolo allievo sarà seguito dall'inizio alla fine da professionisti del settore e si avrà a fine anno uno showreel e nozioni approfondite date dalla sperimentazione attiva della vita da cinema. Lo scopo del corso sarà proprio quello di far vivere il cinema nel concreto di ogni sua fase, senza teorizzazioni inutili, ma rendendo la teoria utile alla pratica, accompagnando ciò che si farà con delle spiegazioni chiare che si concretizzeranno sempre nelle azioni. Il tutto renderà ai partecipanti del corso un'esperienza unica con nozioni e conoscenze approfondite in ogni aspetto del processo cinematografico. Il tutto è nato dalla fusione di due realtà: Resistenza Teatro, collettivo teatrale formatosi nel 2013 e creato da Diego Sommaripa, drammaturgo, attore e regista, e si unisce con la produzione cinematografica Avamat Studio, fondata da Emanuele Matera e Alessandro Avallone nel 2019. Gli allievi passeranno dunque dall'essere appassionati e apprendisti all'essere avviati verso il professionismo nel settore.

Cineclub al Teatro

**Sala Ferrari:
un compendio di arti**

di Rose Mazzone

Sotto l'egida della settima arte, NiC (ramo distributivo di Avamat), in collaborazione con VomeroFF, ha curato la stagione cinematografica del Teatro

Sala Ferrari, sito al Vomero. A partire dal 2022, infatti, nelle più disparate sale cinematografiche del territorio campano - e non solo -, si è comprovata l'efficacia di un format composito: alle ordinarie proiezioni filmiche si accostano esibizioni musicali dal vivo, mostre fotografiche e un allietante drink di benvenuto. Il connubio di tali arti, in effetti, risulta vincente ai fini di coinvolgere diversi creativi del territorio, che si incontrano in un'unica sala, tra le calde mura del foyer, così da scorgere nella professionalità altrui analogie e differenze, instaurare potenziali collaborazioni e, soprattutto, dialogare con anime a sé affini degli inevitabili interessi in comune, riconoscendosi nell'altrui sensibilità artistica. Il clima di gioviale e spensierata convivialità che si instaura, inoltre, contribuisce certamente a rendere la serata piacevole *in toto*, conciliando la fotografia e il vino, la musica e le chiacchierate, l'utile e il dilettevole, in definitiva - se di utilità si può parlare, come credo, nel lasciarsi elevare dalla profondità di un determinato tipo di cinema. Nel merito, più specificamente, del cineclub in questione, si è scelto di dare un'impronta "d'altri tempi", riproponendo grandi classici del cinema muto, organizzati in quattro appuntamenti, secondo la seguente programmazione:

- *Nosferatu* (1922) di Friedrich Wilhelm Murnau, in data 12 novembre;

- *Assunta Spina* (1915) di Gustavo Serena e Francesca Bertini, in data 26 novembre;

- *Jone o Gli ultimi giorni di Pompei* di Ubaldo Maria Del Colle e Giovanni Enrico Vidali, in data 10 dicembre;

- *A Christmas Carol* (1935) di Henry Edwards, in data 17 dicembre. Spaziando, dunque, tra la Germania, l'Inghilterra e i capolavori napoletani dei primi del secolo scorso, si è scelto di dare un'impronta peculiare a quest'iniziativa culturale di natura cinematografica, che si accosta alla pure interessantissima stagione teatrale che il Teatro Sala Ferrari ospiterà fino a maggio 2026. Tra cinema,

Quaderni di Cinema

SUPPLEMENTO AL CORRIERE
DI PIANURA

N. 8 NOVEMBRE 2025

A CURA DI
EMANUELE MATERA

vino, musica e arti visive, non resta che scoprire il riscontro di pubblico - ci si augura favorevole ed entusiastico - che queste serate avranno sul territorio napoletano.

Sezione:
Cinema e Musica

**“Come se fossi”
dei Cani da Macello**

di Letizia De Ieso

“Come se fossi” è il terzo brano dell’universo dei Cani da Macello, ed è narrativamente e registivamente parlando il più maturo dei quattro brani dell’EP. Il videoclip apre quasi un universo narrativo differente rispetto agli scorsi video: questa volta il cane con il viso da bulldog cerca disperatamente l’assassino della sua dolce metà per vendicarsi dell’omicidio, per poi scoprire sul finale che ella è ancora viva ed è proprio con la sua presunta assassina, che in realtà è la sua amante. Il bulldog, armato di pistola, talmente scoraggiato dalla situazione surreale, decide di non sparare e va via. La narrazione particolare e molto seria per tutto il corto va in contrasto con il finale a sorpresa e quasi grottesco. Ciò crea un’ulteriore antitesi con la regia che riprende uno stile noir, il tutto accompagnato da una breve parte in bianco e nero. La narrazione è divisa in due parti: la prima, dopo l’assassinio della barboncina, mostra il bulldog intento nella ricerca del colpevole, tra cimiteri e lande desolate. Presenta una regia quasi Antoniana, come nel paesaggio in cui canta il chitarrista: un semplice cimitero che nell’inquadratura diventa un ambiente perfettamente simmetrico, diviso in due, in cui nel primo lato c’è lui in completo elegante, quasi a lutto, e con una maschera che gli copre il volto a metà; nell’altra metà c’è la storia narrata, rappresentante il bulldog, vicino alla tomba dell’amata. La seconda parte, in cui ci verrà svelato l’*easter egg*, presenta una regia totalmente differente: i colori si orientano sul viola neon, la regia è stretta ed intenta a mostrare i dettagli senza esporre il resto, seguendo di soppiatto il bulldog per il lungo corridoio. In fondo al fantomatico corridoio, c’è l’amata con l’amante, ovvero la presunta assassina. Il bulldog non spara, non ne vale la pena, decide di andare via. I personaggi sono gli stessi degli altri videoclip: la barboncina, il bulldog ed il cane nero, ma rimane un punto interrogativo il come siano collegati tra di loro. Nonostante

le maschere non cambino, il punto in comune è solo la barboncina. Alcune tra le storie potrebbero essere anche immaginate bellamente dai cani, ma non abbiamo nulla di confermato.

Sezione:
Cinema e Videogiochi

**Arc Raiders - La rinascita del
cooperativo futuristico**

di Giovanni Gervasio

Dopo anni di attesa, Arc Raiders è pronto a debuttare il 30 ottobre 2025 su PC e console di nuova generazione. Sviluppato da Embark Studios, il titolo promette di fondere azione cooperativa, tensione e libertà strategica in un mondo invaso da misteriose macchine chiamate: i temibili ARC. Si tratta di un extraction shooter in terza persona: i giocatori esplorano la superficie devastata, recuperano risorse e cercano di tornare alla base vivi. A rendere unica l’esperienza è la componente PvPvE, dove oltre ai nemici robotici si affrontano anche altri team umani. Il tutto condito da un sistema di loot e crafting che premia il rischio e la coordinazione. Il recente Server Slam ha attirato quasi 200.000 giocatori su Steam, dimostrando l’enorme curiosità attorno al progetto. Nonostante qualche problema tecnico, il test ha confermato la solidità del gameplay e l’ambizione del team, che punta a costruire un titolo vivo e mutevole nel tempo. Embark non ha ancora pubblicato una roadmap precisa: preferisce modellare il futuro del gioco sul feedback della community. Una scelta rischiosa, ma coerente con la volontà di creare un’esperienza “viva”, capace di evolversi con i giocatori. Se manterrà le promesse, stabilità, equilibrio e costanza negli aggiornamenti, Arc Raiders potrebbe diventare una delle sorprese dell’anno, un punto d’incontro tra il fascino dei mondi sci-fi e l’adrenalina del multiplayer competitivo.

**ROG Xbox Ally — la rivoluzione
portatile di Microsoft e
ASUS**

di Giovanni Gervasio

La nuova ROG Xbox Ally, sviluppata da ASUS in collaborazione con Xbox, vuole riscrivere le regole del gaming portatile. Disponibile dal 16 ottobre 2025 in due versioni: Ally e Ally X.



**Rassegna
cinematografica**

Proiezione di cortometraggi
Musica dal vivo
Drink illimitati

**19 novembre
21:00**

CINEMA VITTORIA **5 euro**

Unione tra potenza da PC e immediatezza da console, aprendo una nuova categoria di dispositivi ibridi. Entrambi i modelli montano Windows 11 e integrano la piattaforma Xbox, con accesso diretto al Game Pass e ai titoli PC. La versione base offre un chip AMD Ryzen Z2, 16 GB di RAM e SSD da 512 GB; la più performante Ally X spinge fino a 24 GB di RAM, 1 TB di spazio e una batteria da 80 Wh. I prezzi sono rispettivamente di 599 € e 899 €. Microsoft e ASUS puntano su un’esperienza “plug & play”: profili automatici per i giochi, upscaling tramite IA, registrazione dei momenti salienti e piena compatibilità con accessori “Design for Xbox”. Tuttavia, il prezzo elevato e l’agguerrita concorrenza di Steam Deck e Legion Go mettono alla prova la strategia. La sfida sarà tutta sull’ottimizzazione: bilanciare prestazioni e autonomia, garantire stabilità software e costruire un ecosistema duraturo. Se riuscirà a mantenere le promesse, la ROG Ally potrebbe segnare l’inizio di una nuova era del gaming portatile, dove il confine tra PC e console diventa finalmente invisibile.

