

Da Busto il primo film horror interattivo

Pubblicato: Lunedì 2 Dicembre 2013



Un film come i “vecchi” libri-game degli anni '90. È quello che hanno realizzato tre studenti **dell'istituto cinematografico Michelangelo Antonioni di Busto Arsizio**, che hanno realizzato un cortometraggio definito “interattivo” in cui, alla fine di ogni puntata, lo spettatore può decidere cosa far fare ai protagonisti.

Autori dell'idea e del progetto sono **Nicola Frigoli 23enne di Legnano, Paolo Muzio 25enne di Piacenza e Tommaso Terigi 22enne di Lucca**, che hanno così sperimentato un nuovo modo di rapportarsi con il pubblico.

Il titolo del cortometraggio è “**Mors venit**”, cortometraggio presentato con grande interesse all'ultima edizione di **Lucca Comis & Games**, e il successivo “**L'amore ai tempi di youtube**” «permettono allo spettatore di scegliere il percorso da seguire nella storia; sospesi tra cinema e videogioco, rappresentano **una nuova potenziale formula di espressione**, navigando tra più film diversi e compiendo anche sempre nuove esperienze», spiega Frigoli che ha curato la regia. *(prosegue dopo il video)*

Per quanto il filone delle storie interattive non sia del tutto nuovo – già infatti nella letteratura ci sono diversi esempi di libri-game -, nella cinematografia il fenomeno è recente. «**Così come i libri game sono differenti da un videogioco in quanto mantengono la loro componente letteraria, il cortometraggio interattivo mantiene le sue caratteristiche cinematografiche, quindi la recitazione attoriale, la fotografia, il suono in presa diretta, le scelte registiche.** È chiaro che un videogioco può offrire una maggior fruizione in quanto lo spettatore può decidere i movimenti in tempo reale del protagonista, ma i cortometraggi interattivi sono effettivamente più vicini al cinema che non al video ludico», precisa.

E infatti, al termine non ci sono vincitori. «Non esiste una scelta giusta e una sbagliata: ciascuna decisione porta a vivere nuove esperienze», sottolinea Frigoli. Per “**Mors venit**” il tema scelto è quello dell'horror. «Un filone – osserva Frigoli – che, per poter fare paura, mira a coinvolgere in prima persona

lo spettatore, facendolo immedesimare nel protagonista. È così che le ansie e le tensioni presentate sullo schermo diventano reali e vengono vissute anche da chi guarda». Il protagonista si trova ad affrontare una serie di porte dietro le quali può nascondersi un misterioso assassino. **“L’amore ai tempi di youtube”** invece ha un taglio più da commedia: qui il protagonista maschile è alle prese con una bella ragazza nel tentativo di sedurla. I rispettivi obiettivi potrebbero essere quelli di non farsi uccidere e di conquistare la ragazza. «Ma non è questo lo scopo. Per “L’amore ai tempi di youtube” sono previsti ben 12 finali differenti. Fermarsi alla sola conquista della ragazza sarebbe veramente riduttivo».

I tre giovani hanno creato anche una loro casa di produzione per il canale You Tube, la Butter Productions sotto la cui insegna verso metà dicembre sarà presentato anche il nuovo cortometraggio **“Il Natale ai tempi di youtube”**.

«Lo scopo di queste sperimentazioni non è l'intrattenimento: il mondo dei videogiochi propone velocità di risposte e soluzioni sceniche di sicuro maggior effetto. **È una declinazione della settimana arte**, una sperimentazione che potrebbe trovare applicazione in percorsi formativi, in educational e in video virali capaci di far vivere più esperienze diverse con un solo prodotto», dice Frigoli.

Conclude **Andrea W. Castellanza, direttore dell'istituto Antonioni**: «L'argomento è sicuramente interessante e non banale, soprattutto in un mercato della distribuzione video-cinematografica che vede **l'on-demand e l'interattività proporsi come standard nella fruizione televisiva**. Questi cortometraggi interattivi sono esperimenti interessanti che, conservando un linguaggio classico, rinnovano con moderne tecniche il patto di sospensione dell'incredulità alla base della narrativa di genere, anche cinematografica».

Redazione VareseNews
redazione@varesenews.it