



IL CINECLUB VIRTUALE

I Circoli del Cinema UICC al Venice Virtual Reality 2018

Antonella Mancini
Adriana Grotta
Silvia Degli Abbati
Daniele Clementi

Con il contributo
ed il patrocinio
del Ministero per
i Beni e le Attività
Culturali e del
Turismo



Direzione
Generale
CINEMA



CHI SIAMO

L'Unione Italiana Circoli del Cinema (UICC) è una delle 9 associazioni nazionali di cultura cinematografica riconosciute dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali in Italia.

Nata nel 1951, per volontà, tra gli altri, di Roberto Rossellini, la UICC è una realtà storica nel panorama cinematografico italiano, presente sul territorio con circa 80 Circoli, operanti in tutte le regioni.

La UICC nasce con lo scopo di promuovere la cultura cinematografica e audiovisiva sul territorio nazionale, fornisce ai circoli associati servizi di natura logistica, informativa, legale, fiscale ed economica.

Dal 2006, la UICC ha attivato nuove modalità di collaborazione economica con i Circoli associati, per la progettazione di iniziative da realizzare localmente, nel rispetto dei criteri definiti dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali, premiando le iniziative che dedicano attenzione alla produzione italiana ed europea e che maggiormente rispondono all'esigenza di promuovere la cultura cinematografica nelle realtà in cui essa risulta maggiormente carente.

LE NOSTRE INIZIATIVE NAZIONALI

Attività di potenziamento dei cineclub su specifici territori

ARNAUD DESPLECHIN: scene di vita a Roubaix (Mantova)

CORTI DA SOGNI – ANTONIO RICCI (Ravenna)

I GRANDI MAESTRI – GIGLIO D'ORO (Castelfiorentino e Montaione)

KIMERA FILM FESTIVAL (Termoli)

LA SCIENZA AL CINEMA (Mantova)

LECCE FILM FEST (Lecce)

SCIROCCO (Pergine Valsugana)

Attività per tutti i cineclub

PIA SONCINI FILM CAMPUS

SCHERMI INDIPENDENTI in coproduzione con Unione Circoli Cinematografici Arci

DIRECTORS CLUB

IL CINECLUB VIRTUALE



Inutile nascondere che ci siamo divertiti moltissimo a preparare questo volumetto durante la settantacinquesima Mostra del Cinema di Venezia. Per alcuni giorni gli operatori culturali della UICC hanno potuto inquietarsi come i gli spettatori dei Lumière davanti al treno e incantarsi come quelli di Méliès in viaggio sulla luna. Una tecnologia rivoluzionaria, affascinante e spaventosa come questa non può essere affrontata se non con matura ironia, speriamo che vi divertirete anche voi a leggere di recensioniste che diventano carotine o di Presidenti di Cineclub che si ritrovano a testa in giù nel mondo virtuale con il rischio di vomitare la colazione... reale. Siamo di fronte ad un nuovo modo di fruire il sapere e la creatività e ci è sembrato doveroso che fossero i Circoli del Cinema, da sempre portatori di memoria e tradizione ad esplorare questa nuova isola di linguaggi ed arti, una piccola isola che potrebbe presto divenire un grande mondo. Il nostro forse è solo un piccolo messaggio in una bottiglia per le generazioni future, lo lasciamo galleggiare fra i canali di Venezia fino agli eredi del nostro sapere ma senza pesantezza e con tanta voglia di giocare e di mettersi in discussione realmente e non virtualmente.

DANIELE CLEMENTI

GHOST IN THE SHELL: VIRTUAL REALITY DIVER

di Higashi Hiroaki
Giappone 2018.

16 minuti.

Esperienza VR da seduti

Fuori concorso

Era il lontano 1997 quando la Mostra del Cinema di Venezia propose l'adattamento cinematografico in animazione di questo fortunato manga di Masamune Shirow. In 21 anni la storia è cresciuta attraverso serie tv, film animati e perfino una versione live action. Ora la serie è tornata a Venezia con un capitolo interamente girato in computer grafica per i visori di realtà virtuale. Nel Giappone del 2025, le macchine sono totalmente fuse con quello che rimane di noi e la percezione umana della coscienza passa attraverso una sintesi virtuale del subconscio. La protagonista è Mokoto Kusanagi, una donna soldato esemplare divenuta cyborg perdendo completamente le sue caratteristiche biologiche umane. Mokoto è una bambola soldato che può essere distrutta e riassembleata all'infinito come l'eroina di un videogioco. Quando il visore apre i nostri nuovi occhi virtuali siamo introdotti in una bolla amniotica artificiale per assistere all'assemblaggio di Mokoto mentre la sua voce introduce il racconto e la sua personalità. Il regista Hiroaki ci obbliga a entrare nel corpo della bambola attraverso una carrellata che dall'esterno ci fa



immergere nella pupilla della protagonista. Durante una spettacolare battaglia con un robot carro armato entriamo con la protagonista nel modulo di intelligenza artificiale del mostro meccanico per poterlo disabilitare dal suo subconscio artificiale. Per poterci muovere dentro la coscienza della macchina facciamo uso della realtà virtuale, dunque una realtà virtuale nella realtà virtuale che giustifica la scelta stilistica e tecnica di questa tecnologia per lo sviluppo del racconto. Il subconscio del carro armato ci permette di scoprire la sua visione onirica del mondo e la sua sfera emozionale ed esperienziale attraverso i panorami che compongono questa realtà artificiale, reminiscenze di qualcosa che un tempo doveva essere stato umano. In questa maniera il regista ci consente di comprendere la natura e le motivazioni dell'antagonista ed al tempo stesso mostrare le caratteristiche morali e psicologiche della protagonista, noi restiamo testimoni di entrambe le progressioni emotive. L'esperienza visiva della storia si divide fra momenti di azione spettacolari e totalmente immersivi a momenti di introspezione e filosofia molto raffinati. Sono tantissime le citazioni artistiche fra le più incredibili una rielaborazione dell'isola dei morti di Böcklin ed alcune sculture del contemporaneo Damien Hirsht. Un viaggio che confonde i sensi con incredibili virtuosismi di camera ed alcune soluzioni narrative potenti e provocatorie. Una piccola perla che segna il suo tempo ed apre le porte ad una nuova frontiera,

DANIELE CLEMENTI

ROOMS

Di Christian Zipfel

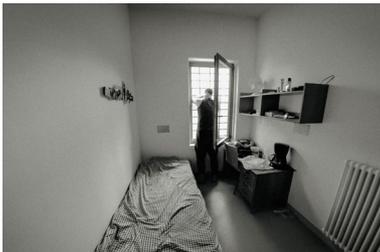
Germania 2018.

23 minuti.

Esperienza VR da seduti

Concorso

<http://www.filmuniversitaet.de>



Germania. Prima c'era il mare, poi la foresta. Con un bel salto si arriva alla città, con il traffico che scorre incessante. Dentro la città stanze diverse, piccole e grandi, dentro le quali la vita degli uomini prende forma. Protagonista diviene la carne, che ha i suoi imperativi: norme precise dettano le modalità con cui può essere soddisfatta. L'uomo carnivoro che si nutre di bovini macellati nell'organizzatissimo macello dove tutto è perfettamente regolato, l'uomo erotico che placa la libido con una prostituta-burocrate che enuncia con precisione la lista dei comportamenti proibiti, l'uomo aggressivo che sfoga il suo istinto con la box, all'interno del ring di una palestra. Nel video, in bianco e nero per consentirci una salutare distanza, compare anche la spiritualità, che sembra riguardare solo uomini e donne di colore che seguono una funzione in una chiesa cristiana. In un'altra chiesa, forse frequentata da bianchi, c'è solo una giovane organista.. Cosa succede alle stanze quando l'uomo se ne va? Torna a impossessarsene la natura, che le ha fatte crollare dopo essersi infilata in ogni crepa o fessura. E infine, delle stanze non rimane più nulla, ricompare la natura senza più traccia umana. A noi l'onere di dare un significato a tutto questo.

ADRIANA GROTTA

HALF LIFE VR – SHORT VERSION
Di Robert Connor
Svezia 2018.
11 minuti.
Esperienza VR da seduti
Concorso
<http://www.operan.se>

Il ballerino mi viene incontro, anzi “addosso”, comparendo vicinissimo davanti al mio viso all’improvviso. È “nudo”, e comincia a danzare con modalità parossistiche. Arriva una partner, “nuda” anche lei. Sembrebbero essere un uomo e una donna, ma le caratteristiche dei due sessi sono così abbozzate che quasi subito diventa una questione trascurabile. La coppia non è coppia, nessuno comunica con nessuno, compaiono altri danzatori e tutti guardano nella stessa direzione, cioè verso di me, lo spettatore, che cambio ripetutamente punto di osservazione, rimanendo presente la mia sensazione di straniamento. Chi sono loro? E chi sono io? Mi chiedo, di fronte a tutti questi corpi così simili tra loro, se non sia io l’unico individuo rimasto sulla terra, soprattutto dopo che il gruppo, diventato un plotone, quasi un unico organismo, mi addita minacciosamente. Ogni tanto c’è il tentativo di un gesto “diverso” di qualcuno, quasi una timida affermazione di identità, ma poi il corpo viene riassorbito dal gruppo. Con le mani comprimono qualcosa, con le gambe mimano una marcia sull’onda di un ritmo martellante. È un’armonia straziante, che lascia un sapore amaro in bocca: è questo il nostro destino di esseri umani?



ADRIANA GROTTA

L'ILES DES MORTS

Di Benjamin Nuel

Francia 2018.

8 minuti - Computer grafica

Esperienza VR da seduti

Concorso

<http://www.lesproduitsfrails.com>

Siamo seduti su un divano in un loft arredato in stile modernista, una radio trasmette "l'isola dei morti – Opera 29" di Rachmaninov. Una parete del loft cade come una scenografia, in pochi secondi tutte le pareti sono svanite e il divano sembra galleggiare, si muove verso il vuoto, oltre il limite del pavimento, cadremo giù dal palazzo? Al nostro fianco, di spalle, un ragazzo dal volto nascosto dal cappuccio di una felpa non bada a noi e guarda verso il vuoto, poi il rumore dell'acqua, quel che resta dell'appartamento si sta inabissando, tutti i palazzi intorno a noi affondano, per un'istante ci sembra di essere nel vecchio traghetto che dalla stazione ci ha portati al festival di Venezia, affonda anche il ragazzo senza volto, ogni cosa diventa il rudere di una modernità perduta, piccole isole con vestigia antiche sostituiscono i palazzi moderni,

presto anche loro ci abbandoneranno, abbassiamo lo sguardo, siamo su una barca, un rumore ci costringe a girarci, il ragazzo senza volto sta remando, lui è il nostro Caronte, davanti a noi dalla nebbia comincia a comparire l'isola che abbiamo visto tante volte nei libri d'arte. Stiamo per approdare all'isola dei morti di Arnold Boklin. Improvvisamente un corpo avvolto in un lenzuolo bianco esce da dentro di noi, comprendiamo con stupore che noi stessi eravamo diventati lui, il corpo nel sudario del dipinto, era dal suo punto di vista che ci stavamo avvicinando all'isola. Una voce extradiegetica ci racconta la storia del dipinto mentre l'opera virtuale ci permette di osservare la riproduzione tridimensionale del quadro per qualche secondo ancora prima di dissolversi nel buio di un sonno più profondo, la musica scompare, ci togliamo il visore, il viaggio è terminato.

DANIELE CLEMENTI



SPHERES: CHORUS OF THE COSMOS

Di Eliza McNitt

Usa/Francia 2018.

43 minuti - Computer grafica

Esperienza VR in piedi con controllers

Concorso

<http://www.lesproduitsfrails.com>

“Spheres” è un viaggio sensoriale che esplora i confini e i suoni del cosmo. Lo spettatore è sospeso nel vuoto e nel buio dello spazio. Improvvisamente gli vengono incontro cumuli di particelle luminescenti che, se sfiorate, esplodono e svaniscono in una scia luminosa dal tintinnio sottile. Adesso siamo parte integrante del tutto. Lentamente il sistema solare si rivela e si organizza in un movimento a spirale intorno a noi, una voce narrante svela in sequenza il nome di ogni pianeta. In uno di questi satelliti ci si entra e lo si attraversa percorrendolo in velocità. Si passa allora dal buio dell’universo a una luminosità azzurra che ricorda il cielo della Terra. Ma questa nuova dimensione visiva e sensoriale scorre rapida, brevemente ci si ritrova fluttuanti nell’oscurità dell’universo. Sonorità distorte, simili a quelle dei sintetizzatori, arricchiscono la suggestione. Il momento culminante è dato dall’apparizione di un corpo celeste di dimensioni sovrastanti che ruotante sembra venire verso di noi. Lo si riconosce chiaramente, è la Terra.

Eliza McNitt, scrittrice e regista, indaga attraverso la collaborazione di astronauti ed astrofisici, su meraviglie e misteri dell’universo cosmico. Questa affascinante combinazione tra arte e scienza immerge lo spettatore in un’avvincente dimensione sensoriale, si diventa parte del cosmo e al tempo stesso attivi partecipanti della storia.



SILVIA DEGLI ABBATI

SPHERES: CHORUS OF THE COSMOS

Di Eliza McNitt

Usa/Francia 2018.

43 minuti - Computer grafica

Esperienza VR in piedi con controller

Concorso

<http://www.lesproduitsfrails.com>

Il film di Eliza McNitt è il primo VR della storia ad essere stato acquisito dal prestigioso Sundance film festival di Robert Redford. L'opera è divisa in tre parti di circa 15 minuti ciascuna, ogni singolo capitolo affronta il tema dell'universo attraverso un percorso interattivo sensoriale. Possiamo interagire con le fluttuazioni di energia, con i pianeti e con i fenomeni che il cosmo può offrirci. Nel primo segmento CHORUS OF THE COSMOS assistiamo alla nascita dell'universo ed alla formazione del nostro sistema solare, possiamo letteralmente infilare la testa nei pianeti in orbita e guardare dentro di essi, i suoni, i colori e le vibrazioni del controller ci aiutano ad immergerci in una esperienza che diventa parzialmente tattile oltre che visiva ed uditiva. Nel secondo segmento SONGS OF SPACETIME osserviamo ed interagiamo con la simulazione di due buchi neri,

Infine con il segmento PALE BLUE DOT entriamo in profondo contatto con il pianeta terra, possiamo alimentarne l'energia e spostando la testa fino al suo interno possiamo osservare il nucleo pulsante e incandescente. Le straordinarie musiche di Kyle Dixon e Michael Stein ci accompagnano nel nostro viaggio spaziale. Si tratta di una originale esperienza sensoriale, da cui è possibile trarre insegnamenti scientifici come filosofici. Le voci narranti di Jessica Chastain e Patty Smith danno il tocco finale alla somma di talenti raccolti per il progetto. L'autrice Eliza McNitt si rivela una promessa dei nuovi linguaggi audiovisivi, sceneggiatrice e regista di questa esperienza virtuale la McNitt apre le porte a nuove formule narrative e divulgative per una nuova generazione di spettatori.

DANIELE CLEMENTI



BATTLESCAR

Di Nico Casavecchia e Martin Allais

Francia/Usa 2018.

7 minuti.

Esperienza VR In piedi

Fuori Concorso

<http://www.operan.se>

“Battlescare” di Casavecchia e Allais è una storia ambientata nel quartiere Lower East Side di Manhattan alla fine degli anni Settanta. Protagoniste due scatenate adolescenti che attraverso esperienze avvincenti, e per certi aspetti estreme, esplorano la propria identità e si mettono alla prova scoprendo qualcosa in più di sé stesse. Mentre Lupe viene introdotta dall'amica Debbie negli ambienti punk-underground del vivace quartiere newyorkese, Battlescar, il terzo personaggio, ricostruisce l'avventura delle due amiche attraverso la lettura del diario scritto da Lupe, trascinando in prima persona lo spettatore nell'iniziazione formativa delle due ragazze. L'esperienza immersiva di questa animazione VR, seppur brevissima di appena 7 minuti di durata, è intrigante e affascinante. È rivolta a un target giovane sia nella scelta della vicenda che nel tipo di disegno, i tratti dei personaggi e la creazione delle ambientazioni si rifanno infatti allo stile grafico dei comics. Il ritmo alterna azioni veloci e del tutto inaspettate a momenti di sospensione e staticità, permettendo allo spettatore di collocarsi e orientarsi meglio nell'evolversi della storia. Esaltanti sono le ritmiche veloci e le sonorità dure della musica Punk, di quella prima, nuova ondata musicale che andava affermandosi (anche) negli ambienti newyorkesi alla fine degli anni Settanta.

SILVIA DEGLI ABBATI



FRESH OUT

Di Sam Wey e Fangchao Tao

Cina/Usa 2018.

7 minuti.

Esperienza VR In piedi

Concorso

<http://www.sandmanvr.com>

Sottoterra, ma viva, carota fra le carote ancora felicemente piantate in terra. Sarò lunga o corta? Sono parenti o amiche le tre simili intorno a me? Davanti a me, una carota maschio, a giudicare dalla voce, che si diverte a spaventarmi, insieme alle altre. Il mondo è alla rovescia: è ciò che sta sopra la superficie, a noi invisibile, non il mondo sotterraneo, a contenere fantasmi paurosi e mostruosi, quelli che ogni bambino teme. Sì, perché sono diventata bambina, oltre che carota. Arriva un insettino messaggero che ci porta un messaggio inquietante, l'allarme cresce...esiste davvero il buco nero, o è solo il prodotto del nostro inconscio? La terra si sgretola, piccole zolle cadono intorno a me, i compagni di sventura, quelli che volevano farmi paura vengono estratti..poi tocca a me.. Il mostro esiste davvero, è un essere gigantesco dotato di quattro lunghe appendici, temo sia un divoratore di povere tenere carote come me. Ora so che la mia breve esistenza vegetale si esaurirà in un sol boccone e precipiterò davvero nel buco nero di cui si parlava.. Delizioso cartoon che fa riflettere sul concetto di sottosopra.

ADRIANA GROTTA



MAKE NOISE
Di May Abdalla
Regno Unito 2018.
8 minuti.
Esperienza VR con microfono
Concorso
<http://www.bbc.co.uk/virtualreality>

Verdini, rosini, celestini, giallini. Insomma: i colori--baby, i colori dell'innocenza. Dopo tante storie truculente, viaggi spaziali con improbabili fughe e attacchi, destini dell'Universo a confronto e quant'altro, ecco un'esperienza in VR dove lo spettatore ritrova fiato e riprende il controllo della situazione, con un esito per forza di cose aperto. Tutto quello che gli si chiede è di essere attivo. Nella sinossi si spiega che il VR racconta e testimonia il cammino di lotte e rivendicazioni condotte dalle donne per arrivare alla conquista del voto. Bisogna ammettere che significati e simboli non sono così ovvi. Come che sia, una volta appurato che forme astratte e colorate fluttuanti rappresentano le varie fasi di lotta femministe, non ci stupiamo più nel vederle danzare e trasformare davanti agli occhi, pronte a mutare ancora una volta in altro non appena lo spettatore emette un suono. E' lo spettatore, catturato anche dalla bellezza delle immagini e superate le prime perplessità, si lancia nei suoni più diversi per cui alla fine si ritrova ad avere condiviso con gli altri partecipanti un'esperienza globale e collettiva. Ma questo è proprio quello che voleva l'Autrice, per una volta – e non a caso – una donna.



ANTONELLA MANCINI

THE GREAT C
Di Steve Miller
Canada 2018.
30 minuti.
Esperienza VR con microfono
Concorso
<http://www.bbc.co.uk/virtualreality>

34 minuti di corse affannose della protagonista (avete notato come nel mondo Cyberg, a differenza del mondo reale, sono spesso le creature di genere femminile a fare la parte del leone?) nel tentativo disperato di salvare il suo uomo e se stessa. Gli umani superstiti dopo un evento apocalittico, sono ora governati da un potentissimo computer, il Grande C, con l'obbligo per uno dei giovani membri della comunità di relazionare ogni anno sulla comunità, senza poi farvi ritorno. Quando viene scelto il suo fidanzato, Clare – questo è il nome della protagonista – si dispera ed inizia una sorta di viaggio salvifico attraverso ciò che resta di un mondo ormai distrutto e ridotto a carcasse di macchinari e rovine ricoperte di sporcizia e desolazione: Sullo sfondo, foreste desertificate e paesaggi spettrali, pronti a rinverdire e rianimarsi solo quando Clare riuscirà a sconfiggere Great C, minaccioso sotto le vesti di un androgino dai tentacoli viscidissimi. Si tratta di un storia trita e ritrita dalla notte dei tempi (Il Bene, attraverso un cammino iniziatico, trionferà sul Male), eppure resta un passaggio obbligato anche per la cultura Cyberg e, come tale, capace di emozionarci ancora profondamente.



ANTONELLA MANCINI

A DISCOVERU OF WITCHES –
HIDING IN PLAIN SIGHT
Di Kim-Leigh Pontin
Regno Unito 2018.
15 minuti.
Esperienza VR In piedi con controller
Concorso
<http://www.sky.com>

L'opera di Kim – Leigh Pontin sembra onestamente più un canonico videogioco “punta e clicca” che un'esperienza di esplorazione narrativa. Abitiamo il corpo di un protagonista della trilogia letteraria di Deborah Harkness, da cui Sky ha prodotto una serie televisiva che trova in questa esperienza virtuale il suo prodotto di lancio multimediale. Siamo la giovane professoressa Diana Bishop, ma potremmo anche essere il vampiro Matthew, ci muoviamo per una vecchia biblioteca universitaria in cerca di tomi di stregoneria e tradizioni perdute, un piccolo enigma di oggetti da usare o con cui interagire che ci porterà semplicemente alla scoperta della nostra controparte della futura serie tv. L'emozione di muoversi in una biblioteca degna di un film di Harry Potter è forse la cosa più bella che troverete in questo piccolo antipasto multimediale, per il resto è un giochino semplice e facile destinato solo a farvi venire voglia di vedere la serie tv.

DANIELE CLEMENTI



WU ZHU ZHI CHENG VR
THE LAST ONE STANDING VR
Di Wang Jiwen e Liu Yang
Cina 2018.
10 minuti.
Esperienza VR con simulatore
Concorso
<http://www.lqiyi.com/>

Questa simulazione di volo ricorda moltissimo GHOST IN THE SHELL, anche se la trama è ridotta all'osso a favore dell'azione e il contorcimento delle budella per il volo spericolato a cui lo spettatore è soggetto. In sostanza è una corsa della morte stile Luna Park, una donna androide ci salva da indefiniti cattivi in armatura kevlar, ci porta con se su una moto volante e con un piccolo droide parlante che ci svolazza intorno. Siamo sballottati per 10 minuti da una sedia simulatore che, complice l'illusione ottica del VR, ci fa volare a testa in giù o in posizioni estreme da vertigine. Non troverete altro se non una corsa torcibudella ed una computer grafica di buon livello ma concentrata solo sui personaggi principali, il resto sembra sempre un pò povero e trascurato. Chi soffre la macchina, il volo o l'ottovolante farà bene ad astenersi, al massimo potrebbe chiudere un singolo occhio neutralizzando la stereoscopia ed indebolendo la suggestione.



DANIELE CLEMENTI

ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE

Di Wes Anderson

Canada 2018.

6 minuti.

Esperienza VR da seduti

Fuori Concorso

<http://www.lqiyi.com/>

Wes Anderson ci pone al limite perfetto fra la realtà e la finzione in questo piccolo capolavoro che nasce come progetto promozionale del lungometraggio animato ISLE OF DOGS; ma diventa molto rapidamente una riflessione colta e creativa sulla posizione psicologica, metaforica ed astratta dello spettatore rispetto alla finzione audiovisiva. La camera VR è collocata nel centro perfetto di una scena del filmanimato, lo spettatore può decidere se seguire il finto making off dove i cani di pezza interpretano i loro ruoli o se voltarsi alle proprie spalle per vedere il dietro le quinte reale dello studio ed osservare i tecnici dell'animazione al lavoro per creare l'illusione della finzione. In termini più filosofici possiamo scegliere se osservare l'illusione di Méliès o se voltarci per scoprire i segreti della fucina delle idee in un documentario degno dei primi esperimenti dei Lumière. L'interattività qui consiste nella libertà di poter saltare fra illusione e realtà, una metafora visiva dello stesso visore VR che indossiamo per fruire dell'opera.

DANIELE CLEMENTI



ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE

Di Wes Anderson

Canada 2018.

6 minuti.

Esperienza VR da seduti

Fuori Concorso

<http://www.lqiyi.com/>

Cani saggi e riflessivi ci confrontano con la loro condizione di reietti incolpevoli. Con la loro pacatezza ci fanno sentire un po' stupidi, costringendoci a specchiarci nella nostra natura "umana" che può facilmente diventare meschina e prepotente, se prevalgono paure irrazionali e pregiudizi. Attenzione però: se giriamo la testa vediamo al lavoro, dietro di noi, i "burattinai", coloro che hanno creato i nostri "alterego" canini. Le voci invece sono state prestate da bravi attori, che rendono ancora più affascinanti i messaggi dei cani. Uomini che parlano a noi uomini attraverso animali che non hanno altra scelta se non quella di essere fedeli e grati e che subiscono a volte, proprio per la loro natura, maltrattamenti e abbandoni. Ciò che nel film può essere solo immaginato, qui è palese.

Ci sono uomini che parlano ad altri uomini ricordando loro quanto sia facile cadere vittima di pregiudizi, utilizzando l'animale come portavoce del loro messaggio, come già dall'antichità l'uomo ha saputo fare, a partire da Fedro ed Esopo. Ma solo se chi guarda è curioso scopre l'altro piano, quello che sta dietro di lui. È una bella invenzione questa: solo se l'uomo si interroga su ciò che non è immediatamente visibile, può mantenere vivo il pensiero critico, può tenere in mente la complessità della realtà e godere pienamente dello strumento della metafora, capace di darci una visione panoramica del reale. La realtà virtuale, invece di sostituirsi pericolosamente a quella concreta - che è un timore diffuso - può essere invece uno strumento prezioso per ricordarci che non di soli sensi siamo fatti.

ADRIANA GROTTA



ISLE OF DOGS BEHIND THE SCENE

Di Wes Anderson

Canada 2018.

6 minuti.

Esperienza VR da seduti

Fuori Concorso

<http://www.lqiyi.com/>

Di tutt'altra natura è, nell'ambito della Mostra Internazionale d'Arte Cinematografica La Biennale di Venezia del 2018, l'esperienza virtuale proposta da Wes Anderson, americano del Texas, già autore di molti film. La VR attuale prende spunto dal film omonimo e nasce con l'intento di affiancarlo. E' stato un successo della stagione scorsa per grandi e piccini, e qui si mostrano i retroscena. I singoli personaggi-cani vengono fatti dialogare con lo spettatore in una immaginaria intervista, dove il fruitore viene tirato dentro e invitato a prendere partito secondo le motivazioni di ciascun animale. E ciascun animale è portatore di una storia diversa narrata con una voce diversa, evidenziando le proprie caratteristiche fisiche, più prossime a quelle di un peluche che a quelle di un cane reale. Il sorriso, insieme con la tenerezza, sono i primi sentimenti che affiorano dall'immersione in questo mondo in miniatura, dal quale non si può che uscire contenti e soddisfatti.

ANTONELLA MANCINI

Questa esperienza in realtà virtuale è del tutto particolare perché ci svela il dietro alle quinte di "Isle of dog", il film di animazione in stop motion del regista americano Wes Anderson. La singolarità di questo lavoro sta nel mettere contemporaneamente lo spettatore al centro di due diverse situazioni, l'una la realizzazione dell'altra. Di fronte a lui si trovano alcuni dei cani protagonisti che, intervistati, raccontano la propria esperienza sul set. Alle sue spalle, si trovano invece i laboratori e gli spazi di lavoro dove quelle stesse immagini vengono realizzate e assemblate durante la messa in opera del film. Questa singolare e affascinante produzione in realtà virtuale consente al partecipante, seduto comodamente su una poltroncina girevole, di guardarsi attorno a 360 gradi ed alternare i pupazzi inanimati nelle fasi preparative con l'illusione visiva finale del simpatico cagnetto che incanta per realismo, espressività e simpatia. Sorprendente è capire il numero di professionisti e addetti al mestiere indispensabili, ognuno nella propria specificità, alla realizzazione di capolavori, nel suo genere, come questo.

SILVIA DEGLI ABBATI

KEKKON YUBIWA MONOGATARI
TALES OF WEDDING RINGS
Di Sou Kaei
Giappone 2018.
27 minuti.
Esperienza VR da seduti
Fuori Concorso
<http://www.lqiyi.com/>



Un folgorante esordio quello del regista VR ed esperto di animazioni giapponese Sou Kaei. Il trentasettenne talento della Square Enix indaga per la sua compagnia il nuovo potenziale narrativo offerto dalle tecnologie immersive. Il cortometraggio animato si basa sul manga di Maybe. Un bambino assiste in un bosco all'incredibile apparizione di un uomo anziano ed una bambina. Lei rivelerà di essere la principessa di una terra lontana, diventeranno amici inseparabili. Giunti all'adolescenza la loro relazione comincia ad orientarsi verso nuovi interessi che ancora si vergognano di confidare. Durante una festa tradizionale la giovane principessa rivela al giovanotto di dover partire il mattino dopo senza poter fare più ritorno. L'avventura ha inizio... per entrambi. Kaei trasforma il fumetto in una meravigliosa esperienza visiva in bianco e nero, le vignette delle tavole diventano stereoscopiche e lo spettatore può sperimentare muovendo la testa nuove prospettive e scoprire dettagli invisibili da una visione frontale canonica. Spesso la vignetta irrompe intorno a noi creando un mondo di china che ci avvolge e ci affascina. Sono incredibili le soluzioni visive di questo film che riscrive le regole del montaggio e della lettura lineare di un fumetto. Siamo di fronte, ancora una volta, al futuro.

DANIELE CLEMENTI

NOT FOR COMMERCIAL USE
PUBBLICAZIONE SENZA SCOPO DI LUCRO