

**EDITORIALE**

La luce in fondo al tunnel sembrava esser giunta, finalmente. Ma, come nella barzelletta di quel tale, la luce non è l'uscita ma un camion dritto sparato verso di noi con un faro rotto. E noi stiamo puntando dritti verso il suo radiatore. Questo 2022 doveva finalmente "liberarci" e permetterci di vivere una vita sociale tornando a fare quello che sappiamo far meglio: incontrarci e stare insieme. Invece, a causa di novelli "Venti di guerra", siamo di nuovo in bilico fra la voglia di vivere e la paura di fare, schiacciati dal senso di colpa, dal sembrare "insensibili" verso il dolore del momento. Sembrava quasi finita e invece... Riusciranno i nostri eroi?

**...cinemino?***di Manuel Vasile*

Siamo tutti alla ricerca di una nuova "normalità", densa di dettagli semplici e attività da riprendere al più presto. Tra queste in molti sicuramente, rivendicano la cara abitudine di vedere un film in compagnia, magari una novità in uscita sul Grande Schermo.

Un gesto che racchiude un concetto di 'condivisione dell'emozione' che fa passare in secondo piano il film in oggetto, e che porta alla ribalta ciò che più ci è mancato in questi due anni, il contatto.

Nel mio piccolo, mi sono concesso una sola 'toccata e fuga' per gli amatissimi (dai bambini) "Me contro Te", a dimostrazione di quanto sopra, per tornare a vivere l'esperienza del cinema 'in famiglia'

interrotta proprio sul più bello ad inizio 2020 e che spero di poter riprendere a brevissimo.

Per non perdere l'abitudine, negli ultimi mesi ci siamo *inventati* l'Home Cinema del Sabato Sera in salsa casalinga, in cui abbiamo mostrato i 'capolavori' della nostra infanzia/adolescenza a nostra figlia di sette anni, perchè i film del passato hanno sempre un certo fascino...almeno per noi!

Il periodo di Natale poi, è stato particolarmente proficuo, data l'atmosfera, con Macaulay Culkin a farla da padrone.

A questo punto, non mi resta che augurare a tutti voi di tornare il prima possibile a chiedere ai vostri cari "Che ne dite, stasera...cinemino?"

EVENTI*di Ettore Di Gennaro*

Cosa abbiamo fatto fino ad oggi? Non molto (a causa delle restrizioni e delle comprensibili precauzioni) ma la 3dproduction sonneccchia, non si ferma. Sarebbe la sua fine!

Da Febbraio ad Aprile: il via a ben 3 corsi online di recitazione, doppiaggio e sceneggiatura con i docenti Samuele Zenone, Bruno Caricchia e Matteo Micheli

Da Febbraio ad Ottobre: 3Diretta con ospiti del calibro di Luca Sommi, Barba-

ra Enrichi e tanti altri

Tutto l'anno: 3Domande interviste a tutto campo sull'intrattenimento

Dicembre 2021: Rilascio web in anteprima assoluta del cartoon STAR WHAT?! Bagattelle stellari



RECENSIONE - Occhiali neri

di Paolo D'Alessandro

Faccio parte della stragrande maggioranza degli estimatori del genere horror/thriller che sostengono che Dario Argento abbia inesorabilmente perso la sua vena creativa da almeno una trentina d'anni. Ciononostante ho fortissimamente voluto andare al cinema a vedere la sua ultima opera, che segue ad un decennio di distanza la precedente pellicola. La mia solida motivazione era il voler colmare la lacuna di non aver ancora visto un suo film sul grande schermo; e questo perché, a prescindere dalla discutibile qualità della sua produzione dagli anni novanta in poi e, viceversa, tenendo bene a mente le pietre miliari che ha regalato al cinema di genere, la sua fama di maestro del brivido è ampiamente meritata e indiscussa. Le aspettative erano tutt'altro che

buone, per cui non sarebbe stata di certo la delusione ad accompagnarmi fuori della sala a fine proiezione. Tuttavia ho dovuto tristemente constatare che la lunga pausa non ha certo giovato al maestro visto che il film riesce ad essere ben peggiore dei suoi più recenti predecessori. L'elenco delle cose sbagliate è lungo e impietoso, per cui farei prima a indicarne gli scarsi pregi: i trucchi speciali (oltretutto pochissimi) del sempre eccellente Sergio Stivaletti e la colonna sonora, più che altro il tema principale. Ma se proprio devo sadicamente infierire: soggetto inconsistente, soluzioni narrative senza senso se non quasi demenziali, dialoghi banali e puerili, personaggi macchiettistici, attori anonimi, recitazione pressoché

amatoriale e, per finire, un serial killer che più insulso non ricordo di averlo mai visto. Io, ribadisco, sono andato a vederlo perché volevo vedere un Argento al cinema... gli altri non so che alibi possano fornire.

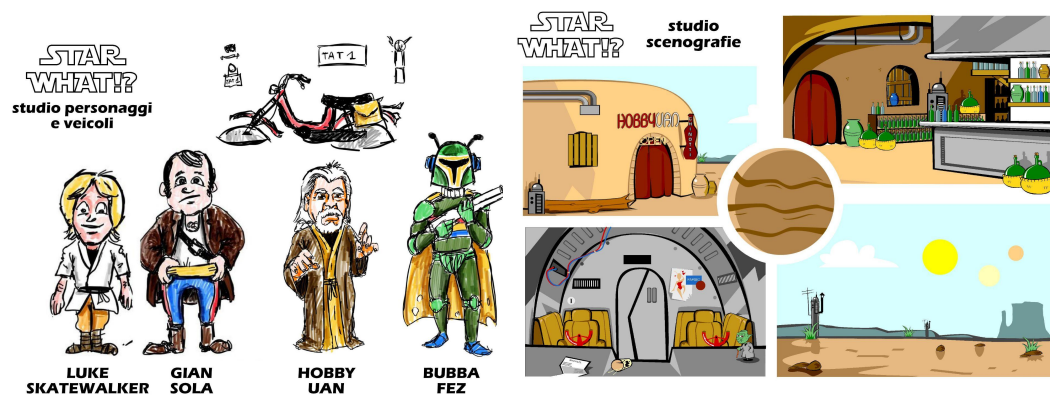


STAR WHAT?! Disegni stellari

di Ettore Di Gennaro

Il cartoon di recente rilascio "Star What?!" non solo è stato innovativo per la nostra produzione per la modalità scelta, ma anche impegnativo poiché ha richiesto una moltitudine di disegni animati di personaggi, veicoli e scenografie. Nonostante nel 2020 ci fossero stati timidi esperimenti di brevi cartoon (che pur sono serviti a consolidare lo stile e la tecnica) mai avremmo pensato di arrivare a ben 20 minuti di pura animazione partendo totalmente da zero.

La parte più complessa è stata quella di definire uno stile, che non fosse troppo realistico (in accordo con la trama e con lo



spirito) ma che non tradisse troppo l'opera originale di Lucas. Insomma il giusto equilibrio. E con qualche strizzatina d'occhio alla produzione Disney.

Di seguito potete osservare una selezione delle tavole realizzate. Per creare il mondo arzigogolato di Star What e dargli vita, ci sono voluti ben 8 mesi.



2 ANNI DI INTERVISTE

di Ettore Di Gennaro

Tre domande, o meglio, 3d...omande, per declinarla alla maniera 3d. Questo è il semplice format che dal 2019 popola di contenuti la nostra pagina Facebook e il nostro canale Youtube.

Con la scusa di tre semplici domande: Chi sei? Cosa fai? Perché? riusciamo a rompere il ghiaccio ed incontrare realtà del mondo dell'intrattenimento, associazioni, enti e tanti appassionati di comics, fumetti, lego, cosplayer etc

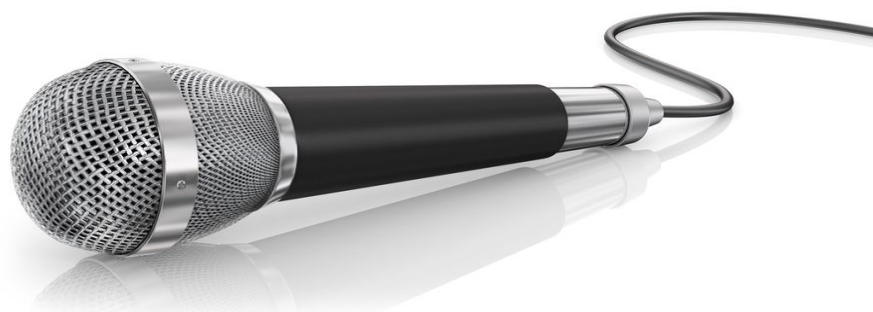
Queste tre domande fanno sì che il nostro intervistato si racconti e sia lui il protagonista dell'intervista, permettendo a chi ci segue i nostri social di poter conoscere nuovi amici della rete e i loro stessi racconti.

Questo ci permette di mostrare ai nostri spettatori che il web è popolato di tantissime iniziative e che è possibile fare rete ed usare il web in maniera creativa, non solo per i fenomeni distorti di cui spesso la stampa o l'informazione è costretta a darci notizia.

A dicembre 2021 abbiamo toccato il ragguardevole traguardo di 26 interviste, della durata media di 40 minuti. Nel corso dei 3 anni del progetto abbiamo intervistato:

animatori, architetti, cosplayer, organizzatori di fiere, stuntman, attori, cantanti, musicisti, collezionisti, scrittori, giornalisti, registi, documentaristi e tanti altri ancora.

Il format si rivela una miniera di conoscenze e opportunità e con ogni intervistato c'è la promessa di far qualcosa insieme e ritornare a collaborare. Obiettivo: centrato!



L'ANGOLO DEL VIP

di Ettore Di Gennaro

La pandemia del Covid ha portato devastazione e sconforto. In quei mesi tragici ci si è arrangiati come si poteva per far fronte alla situazione inusitata. Tra chi ha deciso di cantare dai balconi e chi è diventato la stella di Tik Tok, la 3dproduction ha provato a far qualcosa di suo per sfuggire all'angosciosa situazione. E quasi per gioco, con timidezza e discrezione, e grazie a dei compagni di viaggio inossidabili (Samuele Zenone, Dario Brugnone e la nostra associata Claudia Blandino) ci siamo lanciati con coraggio ad intervistare VIP. Che fossero del cinema, della TV, della commedia o recitazione, abbiamo provato a coinvolgerli in chiacchierate serali su facebook. Fondamentali per questo compito



sono stati Samuele Zenone (per rompere il ghiaccio) ed Alberto Ciotola, nostro consigliere, nell'individuare, puntare e sedurre i

vari VIP (e i loro agenti prima). Il tutto in un clima di totale complicità e gratuità. In alto vedete il nostro lusinghiero palmares.

Il gadget, un appuntamento la cui origine nella 3dproduction è di molto antecedente alla costituzione dell'associazione, non di meno atteso e il più delle volte apprezzato.

Ogni anno alla 3dproduction ci cimentiamo nella realizzazione di gadget collegati alla campagna tesseramenti. Possono essere semplici o leggermente impegnativi, fissi (tra quelli puramente simbolici ed ormai nella tradizione) o una tantum giusto per non annoiarsi (cerchiamo sempre di migliorarci, di sperimentare, abbiamo il coraggio di fare errori).

Essi hanno sia scopo puramente simbolico (omaggio con il tesseramento e promozionali) che di possibilità di autofinanziamento.

Il lungo elenco dei gadget associativi non nasce leggendo un catalogo a caso o (magari) da mirate proposte di solerti rappresentanti, bensì ogni scelta è frutto di analisi, spesso lunghe, anche sofferte, a volte sbagliate, come le esigenze del momento oppure solo rapporto qualità-prezzo. Anche di inaspettati colpi di fortuna.

Già dalle prime uscite abbiamo tentato di dare risposte a quesiti posti strada facendo, durante gli eventi di più giorni in location apposite con sacco a pelo o in fugaci appuntamenti per sessioni di doppiaggio:

Cosa usereste durante le attività associative in mezzo alla strada, vestiti chissà come e magari con armi giocattolo, che faccia capire

che non si tratta di una banda di pazzi? Vabbè diciamo almeno di persone non pericolose? Durante le riprese estive sotto il sole? In inverno quando fa freddo? Durante attività in esterna? In notturna? Cosa useresti tutti i giorni, a lavoro, in vacanza, che ti permetta di dire "porto sempre con me la 3d"?

La fantasia corre, ma poi incontra la realtà del portafoglio: siamo pur sempre una Associazione senza scopo di lucro, prioritario è dare la possibilità di giocare: grandi e piccoli, professionisti e studenti, impiegati e non. Le finanze sono quasi del tutto provenienti dalle quote associative e donazioni. Una responsabilità che richiede fiducia, fino ad oggi ben riposta.

Continua...?

CONCORSI...DI COLPE

di M. Vasile

La Competizione fa parte del DNA dell'Essere Umano, e si manifesta in diversi modi e maniere fin dall'infanzia. Nel Mondo dell'Arte, che sia musica o cinema, c'è l'usanza di sottoporsi al rito del "Concorso"; manifestazioni talvolta spinte da un grande entusiasmo o da "munifiche" sponsorizzazioni. Spesso queste gare sono però palesemente influenzate da qualsivoglia motivo, e nell'Era Digitale in cui anche queste gare sono diventate di fatto 'virtuali', si ripresenta l'eterno dilemma del "Chi controlla il controllore?". Da tempo immemore ormai, chi si iscrive sa già in partenza di avere poche chances di vittoria, per

quanto possa valere poi, vincere. In questo scenario così brutale, cosa spinge le Associazioni o i privati cittadini ad iscriversi ai concorsi? Il desiderio di mostrarsi, di farsi conoscere nella speranza di essere apprezzati o quantomeno 'accolti', per aumentare il proprio bacino di utenza. Del resto, come ci insegna la manifestazione più 'mainstream' italiana (Sanremo), spesso sono proprio le canzoni peggio piazzate ad ottenere i migliori risultati in termini di vendite. E a noi quindi, non resta che provarci e riprovarci, come fanno tutti, nella speranza di ottenere il nostro Disco d'Oro (o almeno...d'argento) prima o poi!

PROSSIMAMENTE

Diversi i progetti nel calderone:

- Webinar di introduzione alla drammaturgia
- Cartoon Star What ep II
- Cartoon Mostrbuster
- Riprese di "Ho sete"
- Montaggio di "La cercatrice di conchiglie"

