

**Ufficio Stampa della Provincia autonoma di Trento**

Piazza Dante 15, 38122 Trento

Tel. 0461 494614 - Fax 0461 494615

uff.stampa@provincia.tn.it

**COMUNICATO n. 906 del 02/05/2018**

**Il 2 maggio giornata di studi organizzata da Trentino Film Commission nell'ambito del Trento Film Festival**

## **Il futuro del cinema di montagna nelle tv e nelle grandi distribuzioni all'Industry Day**

**“La produzione cinematografica di montagna si sta imponendo sempre di più nel mercato internazionale, tra cinema, tv e piattaforme digitali”. Ha esordito così Laura Zumiani di Trentino Film Commission nella sala Anna Proclemer, al Sociale di Trento, dove si è tenuto l'Industry Day, il convegno promosso da Trentino Film Commission, nell'ambito del 66. Trento Film Festival, per parlare di cinema di montagna, di distribuzione e marketing, di promozione di progetti audiovisivi, ma anche di videogiochi in ambito europeo.**

Un convegno che si è aperto facendo il punto sul cinema di montagna, nel panel moderato da Luca Ferrario, di Trentino Film Commission, il quale ha introdotto Laurence Hopper di HorizonSports.TV, piattaforma che “racconta – come ha spiegato Hopper - le migliori storie, video e programmi dedicati agli sport all'aria aperta e a attività in mezzo alla natura. In Horizons Sports si potranno vedere documentari e film sulla natura, montagna e sport tramite con un abbonamento che viene distribuito via Pay TV su satellite, cavo, OTT o attraverso brevi video su YouTube e attraverso le applicazioni mobile”.

È poi intervenuto Guido Casali di Sky Arte che ha spiegato tutte le novità del canale dedicato ai documentari sull'arte annunciando, tra l'altro, che “il documentario '68 – La Serie, presentato proprio qui al festival, girato in Trentino, andrà su Sky Arte in programmazione a fine maggio in quattro puntate”. Sono intervenuti anche Angelo Schena, Giulia Esposito (Lab80) e Luca Malgara di Movieday.

Seconda sessione dedicata invece al cinema in Veneto: sul palco Antonio Costa, Giulia Lavarone e Farah Polato, autori del recentissimo “Veneto 2000: il cinema. Identità e globalizzazione a Nordest”, edito da Marsilio.

Identità e globalizzazione sono i due estremi con cui si può affrontare uno sguardo di analisi sul cinema in Veneto. Per dirla con le parole di Antonio Costa, già professore ordinario di cinema all'Università Iuav di Venezia, e docente al Master in Sceneggiature dell'Università di Padova: “L'identità, le nostre tradizioni, sono quello che noi riusciamo ad essere qui ed ora. L'orizzonte a cui guardiamo è globalmente quello del Nord-Est, ad autori come Andrea Segre e Alessandro Rossetto o Alberto Fasulo”. Il libro parte appunto dal 2000, perché questa data segna il ritorno a Padova di Carlo Mazzacurati, il quale si trova al centro di una realtà produttiva e distributiva che punta a stabilire un dialogo tra il locale e il globale.

Tre le sezioni nel quale è organizzato il volume, che non vuole certo essere una mappatura dei film girati in Veneto: “La prima è dedicata ai paesaggi, quindi gli autori, infine le nuove modalità di produzione esercizio e distribuzione”, ha chiarito Farah Polato; mentre Giulia Lavarone ha parlato del Veneto come di un “panorama produttivo dinamico e fertile, che rispecchia molti dei cambiamenti a livello nazionale”. Un territorio vivace, nel quale i prossimi 4 e 5 maggio si terranno gli “Stati generali del Cinema Veneto”, organizzati da Agici Triveneto, che vedranno la partecipazione anche di Trentino Film Commission.

Nell'ultimo panel della mattina, Laura Zumiani di Trentino Film Commission ha illustrato il nuovo progetto “Trentino Game Box”. Il MiBACT, nella nuova legge sul cinema, ha inserito i prodotti videoludici tra le opere audiovisive: “Lo scorso anno abbiamo iniziato a sviluppare un progetto per promuovere la crescita del settore videogame e gamification in Trentino”, ha spiegato Zumiani. Fra le azioni previste vi sono da un lato la creazione di una linea di finanziamento rivolta agli studi di sviluppo, con criteri di valutazione dedicati, all'interno del fondo Trentino Film Commission, dall'altro l'attrazione mirata di imprese e studi

professionali tramite Trentino Sviluppo. Già presi i contatti con i principali attori italiani del settore videogame, tra cui AESVI - Associazione Editori e Sviluppatori Videogiochi Italiani, e Istituto Luce Cinecittà, nonché con i centri di competenza locali che potrebbero essere coinvolti nel progetto, come Fondazione Bruno Kessler, Università di Trento, oltre naturalmente alle imprese locali. Fra i passi già messi in campo la creazione di un gruppo Facebook promosso da Trentino Sviluppo e Trentino Film Commission (<https://www.facebook.com/groups/trentinogamebox>) come spazio di scambio di informazioni e idee.

Protagonista dell'ultimo incontro della mattinata è stato infine Giorgio Catania, developer relations manager di AESVI che, con una panoramica sulle prospettive del settore tra industria e mercato, ha commentato:

“L’industria italiana del videogioco sta crescendo costantemente di anno in anno. Con l’ultimo censimento abbiamo contato oltre 120 studi di sviluppo in Italia. Inoltre, il 57% della popolazione tra i 16 e i 64 anni, ha giocato ai videogame negli ultimi 12 mesi. Si tratta di un’industria che apre le porte a tantissime tipologie di mestiere: per creare un videogame, non basta generare codici complessi con una tastiera, c’è bisogno di molte altre risorse come grafici, produttori, distributori e sceneggiatori. Numeri importanti quelli registrati da questo settore che, fornendo un prodotto poliedrico, riesce a coniugare forme di intrattenimento con materiali narrativi, educativi e informativi. È importante che passi il messaggio che il prodotto videoludico diverte, ma allo stesso tempo trasmette delle conoscenze”.

Nel corso del pomeriggio il convegno è proseguito con l'appuntamento “One to one meeting tra distributori e produttori”, uno spazio dove i produttori interessati avevano a disposizione 15 minuti a testa per presentarsi ai distributori presenti.

(at)