

L'HORROR

& VIDEOGIOCHI HORROR

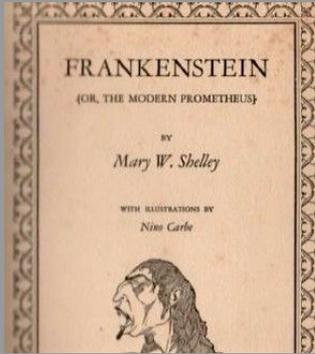
ROCCO SAVOIA E ANDREA FALLANI

2F - DINO COMPAGNI

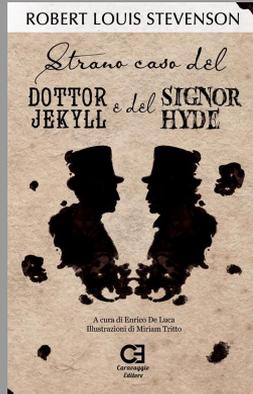
IL GENERE HORROR

L'HORROR È UN GENERE NARRATIVO NATO NEL 18° SECOLO BASATO SU STORIE CHE SUSCITANO NEL LETTORE L'EMOZIONE DELLA PAURA. A VOLTE SI INTRECCIA CON ALTRI GENERI, COME IL NERO E IL FANTASCIENTIFICO. OLTRE CHE IN LETTERATURA, IL GENERE HORROR È DIFFUSO NEL FUMETTO E NEL CINEMA.

LETTERATURA HORROR



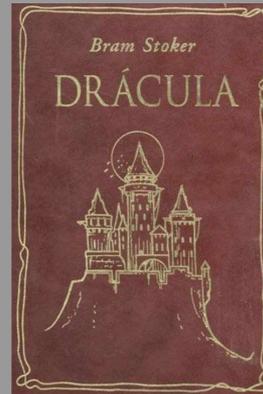
Frankenstein, romanzo scritto nel 1817



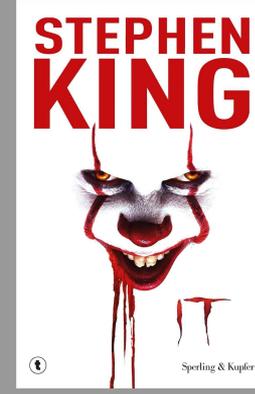
Lo strano caso del Dr Jekyll e Mr Hyde di Robert Louis Stevenson nel 1886



Racconti del Terrore di Edgar Allan Poe nel 1845



Dracula di Bram Stoker nel 1897

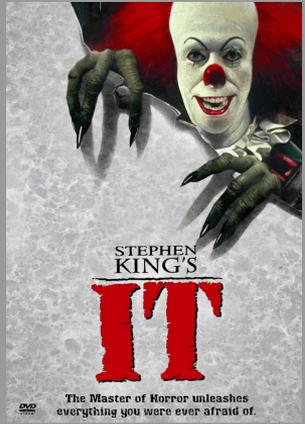
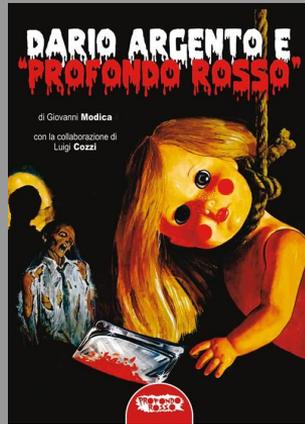
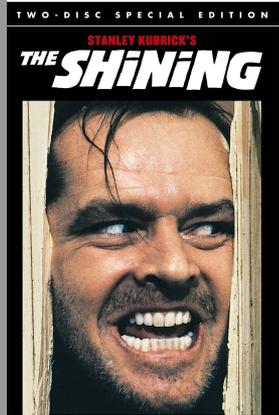
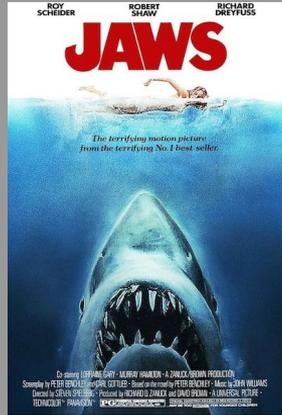
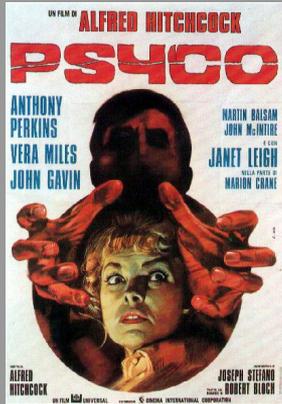


IT di Stephen King 1986

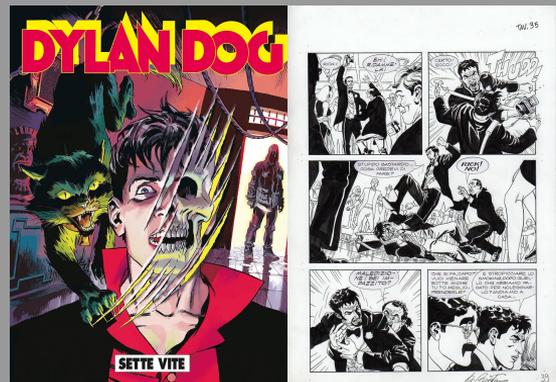
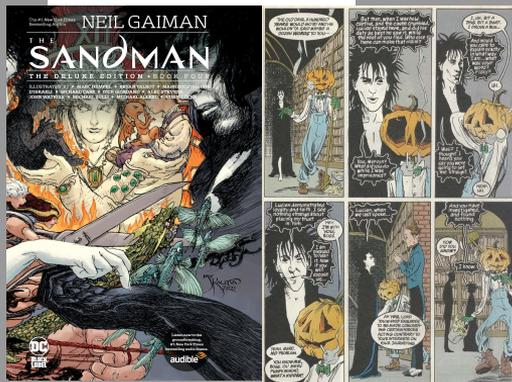
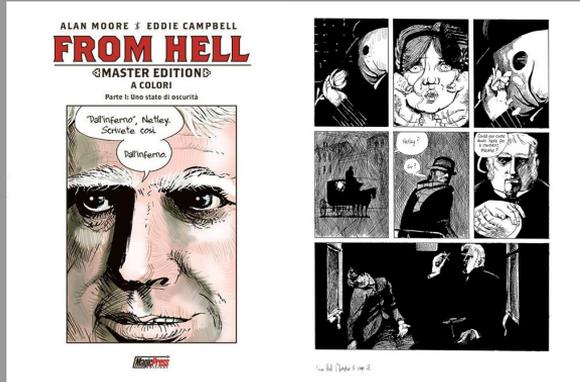


Coraline di Neil Gaiman nel 2002

CINEMA HORROR



FUMETTI HORROR



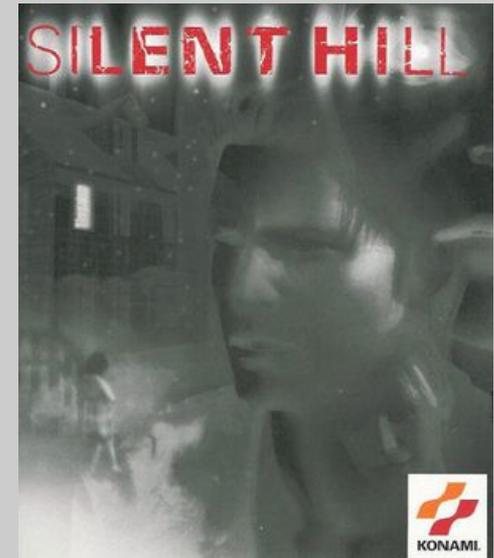
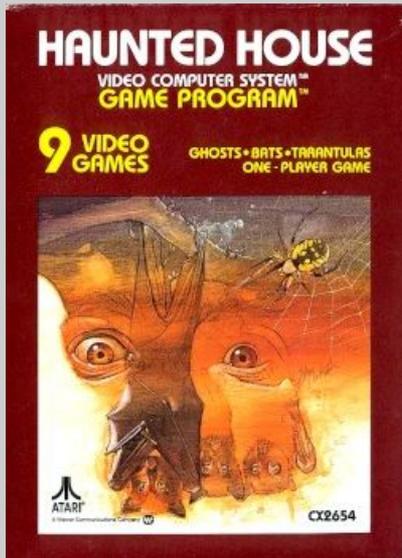
GLI INGREDIENTI DELL'HORROR...

- LE VICENDE SONO AMBIENTATE IN **LUOGHI SINISTRI**, COME CASTELLI, CASE ABBANDONATE, CIMITERI, BOSCHI INESTRICABILI, DIRUPI, PRECIPIZI, IMMERSI IN SITUAZIONI MISTERIOSE E PARTICOLARI, COME NEBBIE, URAGANI, BUIO OPPURE SOTTO LA LUCE FREDDA DELLA LUNA PIENA CHE CREA OMBRE PAUROSE.
- I PERSONAGGI SONO SPESSO **FANTASMI, MOSTRI, STREGHE, DEMONI, CREATURE REALI MA POCO VISIBILI O REPELLENTI (PIPISTRELLI, RAGNI) O ESSERI MISTERIOSI O FANTASTICI (LUPI MANNARI, VAMPIRI, ALIENI, ZOMBI...)**
- LE VICENDE SONO AMBIENTATE IN **EPOCHE DIVERSE**, DA UN PASSATO MOLTO REMOTO A UN FUTURO CHE DEVE VENIRE. LE STORIE NARRANO DI **EVENTI INSPIEGABILI**, COME LE APPARIZIONI E LE MAGIE.



STORIA DEI VIDEOGIOCHI HORROR

I VIDEOGIOCHI HORROR HANNO RADICI CHE RISALGONO AGLI ANNI '80, CON TITOLI COME "HAUNTED HOUSE" E "SWEET HOME". NEGLI ANNI '90, IL GENERE HA GUADAGNATO POPOLARITÀ CON GIOCHI COME "RESIDENT EVIL" E "SILENT HILL", CHE HANNO DEFINITO I CANONI DEL SURVIVAL HORROR.



CARATTERISTICHE DEI VIDEO GIOCHI HORROR

I GIOCHI HORROR SPESSO INCLUDONO:

- **ATMOSFERA INQUIETANTE:** AMBIENTAZIONI OSCURE E INQUIETANTI CON EFFETTI SONORI SPAVENTOSI.
- **TENSIONE E SUSPENSE:** MECCANICHE DI GIOCO CHE CREANO ANSIA, COME L'ASSENZA DI ARMI O RISORSE LIMITATE.
- **NARRATIVA COINVOLGENTE:** TRAME CHE ESPLORANO TEMI DI PAURA, SOLITUDINE E LA LOTTA TRA IL BENE E IL MALE

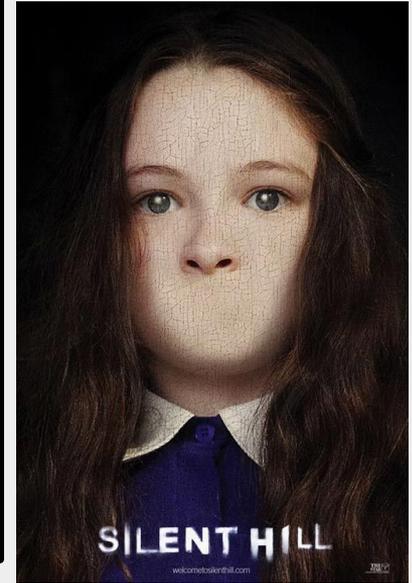
TIPI DI VIDEOGIOCHI HORROR

- SURVIVAL HORROR: I GIOCATORI DEVONO AFFRONTARE NEMICI E RISOLVERE ENIGMI, COME IN "RESIDENT EVIL" E "SILENT HILL".
- HORROR PSICOLOGICO: SI CONCENTRA SU ESPERIENZE EMOTIVE E MENTALI, COME IN "AMNESIA: THE DARK DESCENT".
- HORROR IN PRIMA PERSONA: ESPERIENZE IMMERSIVE, COME "OUTLAST" E "PHASMOPHOBIA".
- HORROR NARRATIVO: GIOCHI CHE ENFATIZZANO LA STORIA, COME "THE WALKING DEAD".



- **RESIDENT EVIL:** HA DEFINITO IL GENERE CON IL SUO MIX DI AZIONE E PAURA.
- **SILENT HILL:** CONOSCIUTO PER IL SUO PROFONDO SIMBOLISMO E ATMOSFERE DISTURBANTI.
- **AMNESIA: THE DARK DESCENT:** HA INNOVATO CON LA SUA MECCANICA DI PAURA E MANCANZA DI COMBATTIMENTO.
- **OUTLAST:** GIOCO IN PRIMA PERSONA CHE METTE IL GIOCATORE IN UN AMBIENTE DI OSPEDALE PSICHIATRICO, CREANDO TENSIONE CONTINUA.

TITOLI FAMOSI

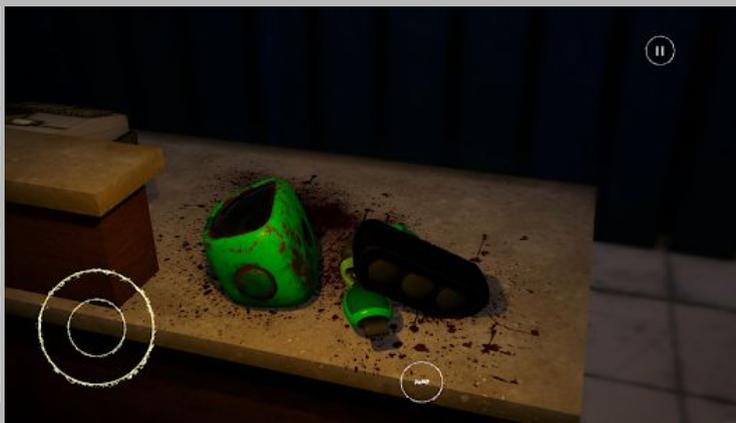


POPPY PLAYTIME



I NOSTRI PREFERITI

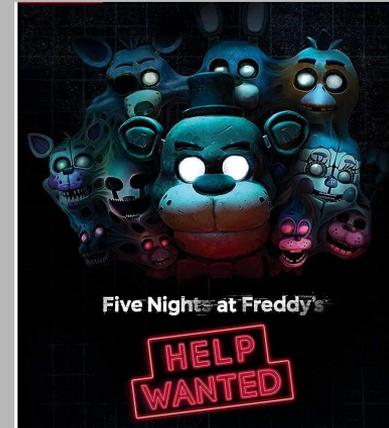
POPPY PLAYTIME È UN VIDEOGIOCO HORROR IN CUI ESPLORI UNA FABBRICA DI GIOCATTOLI ABBANDONATA. DOPO AVER RICEVUTO UNA LETTERA MISTERIOSA, SCOPRI SEGRETI OSCURI E AFFRONTI ANIMATRONICI COME HUGGY WUGGY, UTILIZZANDO UN DISPOSITIVO PER RISOLVERE ENIGMI E FUGGIRE.





FIVE NIGHTS AT FREDDY'S

"FIVE NIGHTS AT FREDDY'S" È UN VIDEOGIOCO HORROR IN CUI IL GIOCATORE ASSUME IL RUOLO DI UN GUARDIANO NOTTURNO IN UNA PIZZERIA INFESTATA DA ANIMATRONICI ANIMATI. DOVENDO SORVEGLIARE LE TELECAMERE DI SICUREZZA E GESTIRE LE RISORSE, IL GIOCATORE DEVE EVITARE DI ESSERE CATTURATO DA QUESTE CREATURE MENTRE AFFRONTA TENSIONE E MISTERI LEGATI ALLA SCOMPARSA DI BAMBINI. LA SFIDA CONSISTE NEL SOPRAVVIVERE FINO AL MATTINO, MANTENENDO LA CALMA E RISOLVENDO ENIGMI.





SIREN HEAD, UNA CREATURA ALTISSIMA CON STRANE SIRENE SULLA TESTA IDEATO DA **TREVOR HENDERSON** ED È STATA UTILIZZATA IN UN VIDEOGAME USCITO AD HALLOWEEN 2018.

MA **SIREN HEAD** NON È SOLO UN NUOVO PERSONAGGIO. LA SUA CELEBRITÀ È DATA ANCHE DALL'ESSERE PROTAGONISTA DI *CREEYPASTA*, CIOÈ MEMI ORRORIFICI CHE *MIMANO* LEGGENDE METROPOLITANE.

DA CREEYPASTA A LEGGENDA

IL *CREEYPASTA* NASCE COME UNA CREAZIONE (DI QUALUNQUE TIPO: RACCONTO, DISEGNO, VIDEO, SUONO ECC...) IDEATA PER SPAVENTARE (*CREEPY*).

IL NOME ALLUDE AL FATTO CHE I *CREEYPASTA* SONO COPIATI E INCOLLATI (*PASTE*) E DIFFUSI SU INTERNET.

SI TRATTA DI UN GENERE CREATIVO CHE PUÒ DIVENTARE LEGGENDA. NON SOLO PERCHÉ LE STORIE SONO RIMANEGGIATE E ARRICCHITE COLLETTIVAMENTE, MA PERCHÉ POSSONO ESSERE PRESE PER VERE. E QUESTO FA PARTE DEL LORO FASCINO.

PERCHÉ CI PIACE L'HORROR?

IL PIACERE DELLA PAURA

CI PIACE, QUANDO CI RACCONTANO UNA STORIA, PROVARE UN PO' DI PAURA. CHE GUSTO C'È SE UNA FIABA, UN RACCONTO, UN FILM NON **CI EMOZIONANO** ALMENO UN PO'?

POI LA PAURA È UTILE NELLA VITA, SENZA LA PAURA POTREMMO PERFINO SCOTTARCI CON IL FUOCO O PRENDERE UNA PERICOLOSA SCOSSA ELETTRICA.