

SINOSSI VIDEO CAREmotions



LO SCONTRINO

Lo scontrino di un bistrot romano diventa una sorta di radiografia di un pranzo esagerato a base di hamburger, fritti e bibite zuccherate. Riga dopo riga, la maxi-ordinazione si allunga e quella che potrebbe essere un'eccezione inizia a somigliare a un'abitudine: piatti ricchi, porzioni abbondanti, zero equilibrio.

A un certo punto, però, lo scontrino smette di parlare solo di cibo e comincia a "stampare" anche ciò che di solito non vediamo: apparato cardiovascolare, sistema endocrino, microbiota intestinale, sistema nervoso. Accanto compaiono parole come colesterolo LDL, obesità viscerale, diabete di tipo 2, infiammazione, rischio cardiovascolare, come se ogni scelta a tavola avesse un riflesso sul corpo e non solo sulla bilancia.

Al posto del totale in euro compare la voce "TOTALE COMPROMISSIONE" e l'avviso che è stata superata la soglia giornaliera consigliata, a ricordare che esiste anche un limite "invisibile" oltre cui è facile spingersi senza accorgersene.

La chiusura con "#MANGIA RESPONSABILMENTE" trasforma lo scontrino in un promemoria semplice ma diretto: non si tratta di demonizzare un pasto fuori, ma di prendere consapevolezza che, nel tempo, sane abitudini come alternare, bilanciare e scegliere un po' meglio può fare davvero la differenza per la salute.



DOPE GAME

Chris vive intrappolato in una camera da letto caotica e in un equilibrio biochimico fragile, scandito da sveglie ignorate, notifiche silenziate e scroll compulsivo sui social. Le sue giornate scorrono tra sigarette, pizza, console e tentativi abortiti di suonare e comporre, mentre il voice over svela il "Loop Dopaminico": un sistema di ricompensa dopato da stimoli immediati che spegne la motivazione, trasforma le scelte in automatismi e svuota di significato il piacere.

Stremato, Chris crolla sulla scrivania e si risveglia in un limbo surreale, dove il suo corpo si scompone in pixel e la realtà diventa un videogioco 8-bit popolato dagli oggetti delle sue dipendenze. In questo "Dope Game", ogni gratificazione (cibo, schermi, sigarette, gaming) fa salire e crollare in loop le barre di benessere e disagio, fino all'incontro con un "boss" sotto forma di gattino demoniaco, invulnerabile ai soliti escamotage.

Quando sullo schermo appare un dialogo stile RPG con un terapeuta e la domanda "NEED HELP?", Chris sceglie di accettare: il bianco invade lo schermo e lo riporta alla sua stanza, dove per la prima volta spegne gli stimoli, fa ordine e apre le tende alla luce. Il messaggio finale del voice over ribalta la logica del piacere facile: nel silenzio, lontano dal bombardamento di stimoli, riemergono significato, scelta e possibilità di cambiare rotta, suggerendo che chiedere aiuto e adottare uno stile di vita più sano è il vero atto di prevenzione contro le dipendenze.



THE STRANGER

In un campus universitario, Joe, poco più che ventenne, vive le sue giornate con un disagio silenzioso che nessuno sembra vedere. In mezzo agli amici in caffetteria o accanto alla sua ragazza su una panchina, una figura inquietante – un uomo mascherato che solo lui può vedere – compare e scompare, seguendolo come un'ombra che traduce in immagini la sua sofferenza interiore.

Di notte, nel letto, il "visitatore" si materializza persino sul cuscino accanto a lui, trasformando l'ansia in presenza fisica, soffocante, da cui Joe non riesce a fuggire. Il culmine arriva in cucina, al mattino: esausto e stremato dall'insonnia, Joe si siede davanti una fetta di pizza mentre l'uomo mascherato gli siede accanto, immobile.

In un impulso di rabbia e lucidità, Joe gli strappa via la maschera e scopre che dietro quel volto estraneo c'è lui stesso: il "mostro" è la sua parte ferita, la sofferenza che non voleva riconoscere. I due si siedono uno di fronte all'altro e dividono il cibo in silenzio, come a suggellare un fragile patto di accettazione. Il messaggio finale invita a vedere il disagio mentale non come un nemico da ignorare, ma come qualcosa che vive dentro di noi e che può essere affrontato solo riconoscendolo e chiedendo supporto: ascoltarsi è il primo vero atto di cura verso la propria salute mentale.