

Il progetto “A New Sunrise” nasce con lo scopo di realizzare un videoclip musicale finalizzato alla distribuzione sul web utilizzando un metodo di ripresa virtuale, in un mondo simulato tramite l'utilizzo di The Sims 2. The Sims 2 è un videogioco di simulazione di vita reale per pc, monogiacatore. I protagonisti del gioco sono i Sim, che rappresentano una sorta di avatar degli umani. Lo scopo del gioco è seguirli nel corso della loro vita, realizzare le loro aspirazioni (calcolate secondo un algoritmo del software) e soddisfare i loro bisogni. I Sim abitano in case ricche di arredamento, si cambiano abiti, pettinature, trucco e accessori. Il gioco è altamente ampliabile, possono essere aggiunte espansioni ufficiali o personalizzazioni realizzate dalle numerose community che contribuiscono allo sviluppo del gioco.

L'obiettivo del progetto è dimostrare come i nuovi media e le nuove tecnologie possano essere impiegate per sviluppare forme nuove di creatività: un videogioco la cui destinazione è il divertimento può diventare strumento creativo ed essere utilizzato in chiave artistica e poetica.

Il progetto è nato da una collaborazione dell'autrice, Cristina Donati, creatrice di contenuti personalizzati per The Sims 2 e moderatrice della community italiana da oltre due anni, con il gruppo musicale degli Outsider, ed è stato proposto come seminario progettuale nell'ambito dell'insegnamento di Applicazioni estetiche dell'Informatica, corso di laurea specialistica di Scienze di Internet dell'Università di Bologna. La frequentazione del corso, il cui argomento è un'analisi critica di forme d'arte digitale, ha sollecitato una riflessione sulle potenzialità creative offerte dai nuovi media

Sia nella fase iniziale che durante tutta la realizzazione del progetto, è stata preziosa sia la collaborazione diretta con il gruppo autore della canzone, con il quale si sono discusse eventuali possibilità e sviluppi della sceneggiatura, sia l'esperienza dell'autrice e la sua conoscenza del videogioco e della sua espansibilità.

Per questo video si è cercato di studiare una sceneggiatura coerente con il messaggio del brano musicale che però non fosse un mero rafforzativo dei temi musicali bensì una forma di espressione con una sua identità indipendente dal brano stesso. La difficoltà vera e propria è stata poi adattare le idee abbozzate nella sceneggiatura al contesto ed ai vincoli del videogame.

La trama alla base del clip è la ricerca della felicità/libertà interiore. Troppo spesso si finisce schiavi delle abitudini, si collega la felicità ad altre persone, ad esempio la si lega al vivere una storia d'amore. Quando qualcosa va storto tutto crolla e la nostra “virtuale” visione della felicità scompare. Nella pazzia generata dal dolore si riesce poi a trovare una via interiore, si cerca di percorrere un cammino verso una nuova e “nostra” serenità. Staccandoci dalle abitudini e da ciò che si riteneva rispecchiare la nostra felicità si regredisce all'infanzia per saper cogliere quelle sfumature tipiche dell'immaginazione

infantile, dove il mondo è colorato di oggetti e creature fantastiche. Finalmente si giunge a una reale libertà e felicità.

Girando un film o un clip nel “mondo reale” ci sono meno restrizioni: le persone e gli oggetti non sono vincolati da animazioni predefinite. Il videogioco seppur basato sulla simulazione di vita reale è un software con un database di animazioni e interazioni precompilate. Le azioni sono attivabili a comando grazie anche all’ausilio di oggetti che contengono le animazioni estratte dal gioco, ma non vi è la possibilità di muovere liberamente i personaggi al di fuori di queste e farli agire come se fossero attori in carne ed ossa. Tenendo presente i limiti del gioco, la sceneggiatura è stata rivisitata e adattata al contesto. Su di essa sono stati realizzati i luoghi e i personaggi, utilizzando gli appositi strumenti di creazione forniti dal gioco e reperendo tramite le diverse community gli oggetti adatti. Come nella fase di realizzazione della scenografia nelle produzioni cinematografiche, ogni ambiente è stato creato non con l’obiettivo di giocare/viverci, ma solo in relazione alla funzione di set, pertanto all’interno di ciò che nel gioco viene definito lotto, sono stati inclusi 4 diversi ambienti: il giardino, la collina, il giardino fantastico, la stanza e relativo corridoio nella versione arredata prima, e spoglia in seguito. Le fasi di ripresa sono state lunghe e laboriose, soprattutto nel riuscire a rappresentare con la giusta enfasi le scene. Per riprendere ciò che passava sullo schermo durante il gameplay non sono stati necessari programmi aggiuntivi. The Sims 2 incorpora già al suo interno una funzione di ripresa che permette di registrare in formato .avi tutto ciò che sta accadendo nella finestra del gioco. L’attivazione di questa modalità, in cui tastiera e mouse diventano i comandi della telecamera, rallenta ogni azione, un minuto di tempo di ripresa si riduce a pochi secondi di registrazione video. Il processo seguito per realizzare le scene consta nel: mettere in pausa il gioco, impartire i comandi ai sim, attivare la modalità di ripresa e infine riavviare il gameplay. Come in una vera produzione cinematografica le scene non sono state filmate in ordine temporale rispetto alla sceneggiatura, ma in base al set di ambientazione. Al termine delle riprese è stato necessario un punto della situazione e organizzazione dei dati raccolti, in modo da facilitare la post produzione. Si sono scartati i clip inutili e ordinati i restanti in base al loro oggetto.

La fase di montaggio ha richiesto tempo e precisione. Molte scene erano girate su clip differenti e il taglio fra l’uno e l’altro doveva risultare impercettibile. Diverse scene non si sono potute girare esattamente come dovevano essere rese, per questo si è utilizzata la tecnica del Chroma-Keying in fase di post produzione. Ad esempio le scene con il protagonista steso al suolo che ruota su se stesso trasformandosi e tornando bambino utilizzano un’animazione non esistente nel gioco, e, per giungere al risultato, sono state girate immagini del personaggio immobile, muovendo unicamente la telecamera, su uno

sfondo verde, poi rimosso tramite il Chroma Keying. Il clip è stato poi sovrapposto a un livello rappresentante il giardino. In questo modo sia giardino che protagonista risultano essere centrati nella scena ed è stato possibile ruotare il sim.

Si è prediletto un approccio con repentini cambi di visuale per rafforzare la fuga dal vecchio al nuovo pensiero del protagonista. I piani lunghi servono a esprimere la visione secondo un'ottica esterna, come se il protagonista stesse vivendo in una sorta di "Truman Show". I primi piani esprimono invece la presa di coscienza e di possesso della propria vita, una sorta di risveglio celebrale e spinta all'agire secondo le proprie volontà e al non farle dipendere da scelte altrui. Per questo spesso il protagonista scompare lasciandoci vedere il mondo attraverso i suoi occhi tramite riprese in prima persona. Molti clip sono stati sovrapposti e si è fatto largo uso di transizioni per cercare di riprodurre lo stato di caos generato dal passaggio fra il dolore provocato dall'assenza del precedente ideale di felicità alla ricerca del nuovo.

La prima versione completa del video presentava ancora diverse lacune. Dopo un'attenta analisi è stato necessario compiere qualche passo indietro, riprendere nuovamente diverse scene e modificare il montaggio sostituendo ogni punto debole.

Ultimata la seconda versione, il video è stato mostrato ad un gruppo di persone di diverso genere, dagli appassionati del videogioco The Sims 2 che sapevano cogliere i difetti relativi al supporto usato per le riprese, ai semplici amanti di video. Soddisfatta dei risultati ottenuti, questa versione è stata utilizzata come progetto per l'esame di Applicazioni Estetiche dell'informatica, nell'ambito del corso di laurea specialistico di Scienze di Internet. Presentare questo video voleva dimostrare come un'applicazione tecnologica può trovare una destinazione diversa da quella prefissata e contribuire alla creazione di un prodotto artistico. La seconda chiave di lettura invece era come il genere classico del cinema, in riferimento a una delle sue branche più recenti, quella dei videoclip, potesse essere reinterpretato con l'utilizzo di strumenti sintetici di ripresa.

Il progetto così giunto a una sua versione definitiva ha sollecitato il gruppo a riarrangiare e incidere nuovamente il pezzo, ispirati dal significato che il video ne ha espresso. Nel mese di giugno, a seguito della nuova versione del brano, il video sarà editato e successivamente pubblicato e promosso sul web, sia tramite la community del videogame The Sims 2 che tramite i canali musicali utilizzati dal gruppo, sia i nostri siti personali.