ESCLUSIVO IL LISTINO COMPLETO DELL'HI-TECH TUTTI I PREZZI DI CELLULARI, COMPUTER PORTATILI, VIDEO FOTOCAMERE E DVD...

N.62 Novembre 2005 **2,90 €** (in Italia)

jack

AUDIO - VIDEO - CELLULARI - COMPUTER - CINEMA - MUSICA

NANO CONTRO MICRO

PARTE LA GRANDE SFIDA TRA IL "PICCOLO" IPOD E IL PRIMO GAMEBOY PER ADULTI, CHE SUONA ANCHE GLI MP3. IN PALIO? CI SEI TU

MUSICA
GUARDATI LE ULTIME MOSSE DI SHAKIRA

HI-TECH&FITNESS
QUESTO ME LO METTO DI CORSA

NOTEBOOK
I 20 GADGET DA REGALARE AL TUO PC

CINEMA&TREND
VUOI FARE UN FILM? GIRALO COL VIDEOGAME

CELLULARI GPS
QUANDO IL TELEFONINO TI DICE DOVE SEI

15 MAXI-TEST
TV ULTRAPIATTE AL TOP. MA NON DEL PREZZO

50062
9 771591 104002

QUANDO IL FILM È SOLO UN GIOCO

Il più celebre, il serial pacifista *Red vs Blue*, è diventato un culto per milioni di spettatori. Il più commerciale, una pubblicità Volvo ambientata in uno sparatutto, ha cambiato regole (e costi) degli spot. Il più musicale, *I'm Still Seeing Breen*, si vede regolarmente su Mtv2. Benvenuti nella rivoluzione "machinima": l'arte di usare i videogame per fare del grande cinema. A costo zero.

di Cesare Cioni

PIONIERI DEL GENERE
Michael Burns e i suoi collaboratori di Rooster Teeth, la prima casa di produzione di machinima, film girati usando come set i videogame.

PHIL TOLEDANO

TUTTI I RISCHI DEL MESTIERE
In *Red vs Blue*, il serial girato con il gioco *Halo*, i soldati sono mossi dal regista. Se però per sbaglio parte un colpo di laser e muore un "attore", si deve registrare tutto da capo.

ROSSI E BLU: LA GUERRA ASSURDA

Girare film a costo zero per il grande pubblico. Un sogno? No, è il "machinima", contrazione di "machine" e "cinema", tecnica che usa come set i videogame e come attori i personaggi dei giochi. L'ha inventata un texano, Michael Burns, quando ha collegato un computer alla tv per registrare le azioni più spettacolari delle sue partite a *Halo*, gioco culto per la console Xbox. Dopo un po' Burns si è accorto che le scene (esplosioni, assalti e duelli) non avevano niente da invidiare a vere pellicole di animazione visto che *Halo*, come molti altri titoli, permette di muovere a piacere i personaggi e di variare l'angolo visuale. Entusiasta, Burns ha creato e messo sul Web un serial, *Red vs Blue* (www.redvsblue.com), in cui i soldati di *Halo*, anziché battersi, commentano le assurdità della guerra. Risultato? Milioni di download e una schiera di imitatori su www.machinima.com.

DA INTERNET AI DVD
Il cast virtuale di *The Strangerhood*: la produzione è la stessa di *Red vs Blue*, che ora è anche distribuito in dvd (*sotto, la locandina*).

SE GLI ATTORI SI RIBELLANO

Quasi subito anche i produttori di videogiochi si sono innamorati del machinima. Per lanciare il gioco *The Sims 2*, Electronic Arts ha chiesto agli autori di *Red vs Blue* di produrre *The Strangerhood* (www.strangerhood.com), una sitcom parodistica. Abituati a *Halo*, tuttavia, Burns e i suoi si sono trovati spiazzati. Il problema? I soldati spaziali del videogame Xbox sono mossi direttamente dal regista, e così in un giorno si riesce a girare e montare una puntata di 10 minuti di *Red vs Blue*. I personaggi di *Sims 2*, al contrario, sono indipendenti, hanno la loro vita, e bisogna indurli a seguire la sceneggiatura per poi registrare sul pc le loro azioni e infine aggiungere un sonoro adatto. Non sempre però ci si riesce. In una puntata di *The Strangerhood* era previsto che due uomini si svegliassero nello stesso letto. Ma visto che nel gioco i due avevano caratteristiche eterosessuali, non c'è stato verso di convincerli.

Per girare un film machinima bastano un pc

DA *HALF LIFE* IL FILM MIGLIORE
I'm Still Seeing Breen, di Paul Marino: forse il miglior machinima musicale, è fatto col gioco *Half Life 2* (www.machinima.org/paul_blog).

ALLA CONQUISTA DELLA TV

Per girare un film machinima basta poco. Un pc veloce, con una scheda grafica potente e magari un'uscita alla quale collegare un videoregistratore, e i giochi sono fatti. I costi sono così bassi da richiamare l'attenzione dei produttori tv. Per le battaglie di *Time Commanders*, per esempio, la Bbc ha fatto ricorso al gioco *Total War*, degli australiani di Creative Assembly (www.totalwar.com/time.htm), scelto anche da History Channel per la serie *Decisive Battles* (www.historychannel.com/decisivebattles). Peccato soltanto che i concorrenti umani di *Time Commanders* siano stati regolarmente battuti dal computer! Mtv2 ha invece dedicato al machinima musicale un intero programma, *Video Mods*. Il primo videoclip a entrare in rotazione regolare è stato *In The Waiting Line* degli Zero 7 (http://launch.yahoo. com/ar-284638-videos-Zero-7), creato con un altro gioco di combattimento, *Quake*.

PHIL TOLEDANO

IL CLAN DEI CARTOON
La squadra di ILL Clan, una casa di produzione di Brooklyn. Con il machinima hanno creato una seguitissima serie di cartoon politici.

e un videoregistratore. È creatività pura

Fotografi dal vivo un edificio, lo inserisci nel videogame e hai subito un set nuovo

POCHI SOLDI, EFFETTI TANTI
Lo spot di Volvo Usa fonde il machinima (il set è il gioco *Unreal Tournament*) e la tv ad alta definizione. Costo: solo 30 mila dollari.

LO SPOT CHE CAMBIERÀ TUTTO

La maggior parte degli artisti machinima lavora per passione, ma con risultati tali da attirare l'attenzione dell'industria. Per il lancio Usa della Volvo V50, la casa automobilistica si è rivolta a Ethan Vogt, fondatore di Furnace Media (www.furnacemedia.com). Ne è nato *Game: On*, un vero film, divertente e avvincente, in cui un accanito giocatore si trova sbalzato dal mondo reale a quello del suo videogame preferito. Gli edifici e i personaggi sono stati ricreati in digitale e poi animati con gli strumenti offerti da un altro famoso gioco di combattimento in soggettiva, *Unreal Tournament*, di Epic Games. Il bello del machinima è che il risultato si vede subito, e si può realizzare un film anche direttamente dal vivo, davanti al pubblico: succede al Machinima Film Festival (www.machinima.org). Il prossimo si svolgerà il 12 novembre al Museum of the Moving Image di New York.

Il Machinima Film Festival di New York.

QUATTRO MESI DI RIPRESE
Il protagonista dello spot Volvo è un architetto maniaco dei videogame. Per realizzare il film ci sono voluti 4 mesi e mezzo di lavoro.

GIOCHI VIOLENTI, MA FILM ROMANTICI

I maggiori riconoscimenti vanno agli artisti che utilizzano il machinima in modo personale, come strumento d'animazione pura. In questo sono riuscite particolarmente bene alcune donne di talento: Anna Kang della Fountainhead ha sfruttato gli ambienti e le tecniche d'animazione di *Quake*, uno dei giochi più violenti in circolazione, per produrre il premiatissimo *Anna* (www.machinima.com/films.php?id=525), in cui uno splendido fiore cresce in una foresta da fiaba, quasi disneyana, tra uccelli e cerbiatti; e non c'è un mostro né un'arma in vista. Judy Lee, della casa di produzione Decorgal (www.decorgal.com), usa invece *Sims 2* per narrare con sensibilità storie di coppia e di relazioni umane, ed è l'artista di punta di un gruppo di autori che utilizza il gioco dello studio Maxis per fare piccoli film molto curati (www.simspremiere.com e www.sims99.com). Qualcuno ha persino rifatto *Star Trek*.

I SENTIMENTI DEI SIMS
Un'inquadratura di un film di *Judy Lee*, una regista di machinima che sfrutta i personaggi di *Sims 2* per creare storie psicologiche.