



ASSIEME AD ALTRI MUSICISTI **Samuel Romano** DEI SUBSONICA HA DATO VITA AL PROGETTO CREATIVE NETWORK

NOTE A ritmo DI VIDEOGAME

La musica dei Motel Connection si allea ai giochi virtuali, ai fumetti. E all'ecologia

DI MAURO GAROFALO

Mentre le polemiche sul copyright imperversano a seguito del processo di Tpb-The Pirate Bay, il sito più famoso al mondo per il *free download* (il maggiore "indicizzatore" di *file torrent* su web) la cui sentenza di primo grado ha condannato i quattro giovani fondatori svedesi, la musica continua a trovare nella rete i suoi più interessanti percorsi creativi.

Per l'uscita del nuovo singolo Human Environmental Return of Output/Input Network, i Motel Connection - gruppo torinese di musica elettronica formato da Samuel Romano (voce dei Subsonica), Pisti dj Krakatoa e Pierfunk (ex bassista dei Subsonica) - inventano il Creative Network©: un modo per mettere insieme musica, games, fumetti e basso impatto ambientale unendo le differenti attitudini, skill e know-how di esperti che permette di elevare al massimo i risultati. Come? Fornendo al gruppo la capacità di costruire processi modulari che a ogni passaggio incrementano il valore del progetto e delle persone. Per la prima volta un prodotto musicale viene pensato come progetto crossmediale e realizzato per Casasonica Management da un team di professionisti che, dall'idea base, sviluppa in modo autonomo e coordinato ogni singola fase (qualche mese fa William Gibson ci parlava di «alleanze progettuali»). Il Creative Network cambia a seconda delle esigenze del gruppo, si modifica in base alle idee.

Vediamo le attuali componenti:

Disegno industriale del Politecnico di Torino si sta occupando di studiare produzione e promozione del progetto sulla base di criteri di eco-design e sostenibilità ambientale; attraverso una visione sistemica (Systems Design) vengono definite le relazioni possibili per l'ottimizzazione degli scambi tra flussi e materia, sperimentando il principio contenuto nel titolo «Heroin», ovvero ottenere che «gli scarti di un sistema diventino risorse per un altro», come in natura. Per i Mc occorre «preservare ciò che vive soprattutto per le generazioni future», dicono i tre membri del gruppo. Fare musica è un impegno preciso: «Vogliamo arrivare a realizzare tour a basso impatto ambientale e un ciclo di produzione sostenibile nella produzione del disco».

La software house Xplored (xplored.com) ha trasposto in chiave videoludica il mondo dei Mc, realizzando un primo videogame flash, scaricabile gratuitamente da domani sul sito motelconnection.co.uk. Nel videogioco i tre avatar Samuel, Pisti e Pierfunk dovranno liberare la città dai guardiani del Potere: un *action game* che unisce una divertente grafica supereroistica all'impegno e a contenuti etico-ambientali. Il *flashgame* diventerà un videogioco con grafica 3D *real-time*, in concomitanza dell'uscita del disco prevista per gennaio 2010. Della parte video musicale se ne sta occupando il *visual artist* Quayola (quayola.com) che ha realizzato un video "fibra ottica": attraverso una *high-speed* camera che crea *slow-motions*, le immagini si muovono a tempo di musica, in antepri-

ma sul blog di Nòvaz4.

Dopo l'ecologia e la musica-videogioco, il gruppo ha coinvolto la Scuola internazionale di Comics di Roma nella realizzazione di un fumetto: gli avatar dei Mc diventeranno *characters* di una miniserie realizzata dai giovani disegnatori Bruno Letizia e Valerio Schiti, che verrà pubblicata in tre episodi tra giugno 2009 e gennaio 2010. Come ulteriore alleanza progettuale è prevista la partecipazione straordinaria di Ozmo con la sua visionaria arte urbana (ozmo.it). «Finora avevamo usato un processo lineare nel percorso creativo - raccontano i Mc - per realizzare questo progetto invece stiamo lavorando piano e su obiettivi, riuscendo a esplorare strade diverse che, a loro volta, generano altri input. Questo interscambio permette di ottenere una logica parallela, condivisa con il lavoro di molte persone. La molteplicità innesca processi che si contaminano a vicenda, che diventando una terza idea». A sottolinearlo è Pierfunk, consulente per Mida spa (mida.biz): «Il Creative Network dimostra le possibili connessioni musica-azienda. Questo processo genera innovazione e la comunità professionale che ne deriva è un acceleratore di creatività».

Il Creative Network dei Mc in effetti ha prodotto, fino a oggi, l'uscita di un singolo che è divenuto game e fumetto. Arriverà nel gennaio prossimo a essere disco, game 3D e miniserie. Su tutto, l'eco-sostenibilità dei processi. Forse è vero «la creatività è un'idea di connessione» come dicono i Motel Connection. Prossimo appuntamento, live al concerto del 1 maggio.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Chi sono gli avatar

Nel videogioco, gli utenti potranno giocare con gli avatar dei Mc (fino a tre, per 12 livelli nel game finale): Samuel, una sorta di Silver Surfer, attraversa il Tempo; Pisti, un bio-Hulk ha l'Altravista; Pier"Jimi Hendrix"funk, restituisce l'equilibrio Output/Input. Nel fumetto, Overvolt City è una città vittima della manipolazione del governo. I Mc, insieme ad Ashley un consulente precario, si uniranno nella lotta contro i "guardiani" del Potere. Uno storyboard a metà tra la distopia e l'action movie, disegni in bianco e nero.

Il video in anteprima dentro Nòva 100



Video. Nel Creative Network il visual artist Quayola ha realizzato un video con immagini che si muovono a tempo di musica.

maurogarofalo.nova100.ilssole24ore.com.

dietro lo specchio

di Luca Tremolada



LE VITE SPIATE

Davanti a un videogame si pensa giustamente solo a giocare. Quando però sei connesso qualche cosa accade. Si lasciano tracce. Miliardi di indizi che vanno a comporre i gametag, trofei, sostanzialmente dei profili utenti che memorizzano gli obiettivi che hai raggiunto durante il gioco. Una invenzione questa relativamente recente. Più sei bravo, più medaglie hai e più puoi fare lo splendido con gli altri giocatori online. Il meccanismo funziona. Microsoft ha contato che sulla Xbox360 ciascun utente ha sbloccato 150 obiettivi. In altre parole c'è chi rigioca allo stesso titolo per ottenere maggiori riconoscimenti da mostrare agli amici. Un modo, l'ennesimo, per raccontare non solo quanto si è bravi ma anche quante ore si passano a giocare.

Insomma, non bastavano Twitter, Facebook, Friendfeed e compagnia socializzante a ricordarci che lasciamo tracce digitali a ogni invio. Anche i videogame volenti o nolenti sveleranno chi siamo. Di buono c'è che gli storici più facilmente che nel passato potranno ricostruire le nostre vite. Recuperando traccia (digitale) dopo traccia. Buon per loro.

© RIPRODUZIONE RISERVATA

11

DISNEY AL PASSO COI TEMPI (DI OBAMA)

Dopo 11 anni senza una nuova principessa, la Disney saluta Diana, la prossima protagonista del film di animazione The princess and the frog. Diana è afroamericana

SVILUPPO LUDICO MOBILE

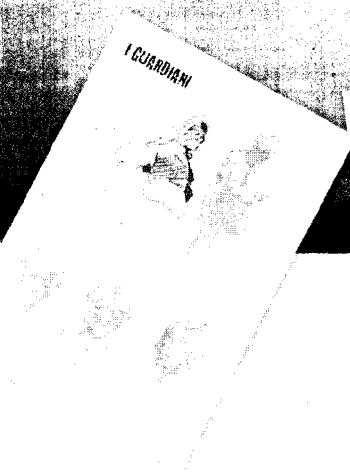
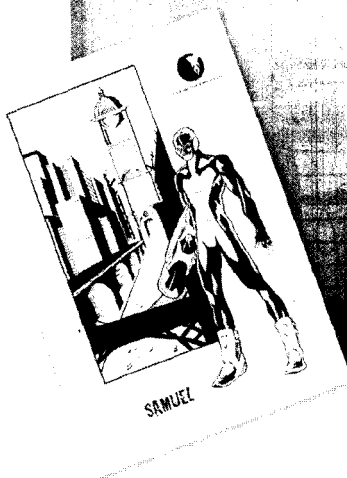
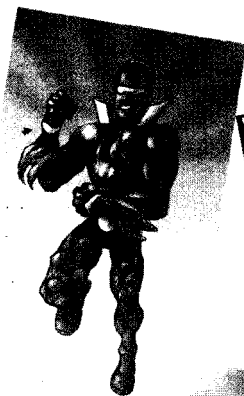
Più soldi sull'iPhone che su cento altri telefonini. Lo sostiene Trip Hawkins, ex Ea ed ex Apple e ora numero uno di Digital Chocolate, produttore di giochi per cellulare.



CHI VUOLE GIOCHI ADULTI PER NINTENDO?

Osannata dalla critica l'esclusiva Wii "MadWorld" delude nelle vendite. Solo 66mila copie secondo Gamasutra. Il pubblico della Nintendo appare Mario-centricò





Progetto crossmediale. Creative Network mette assieme la musica di Motel Connection (live, nella foto centrale) con videogame (sopra) e fumetti (sotto).