

Notiziario NIP - News ITALIA PRESS agenzia stampa - N° 126 - Anno XII, 28 giugno 2005

La regista e sceneggiatrice italo-australiana Michela Ledwidge parla del suo film

"Sanctuary": il cinema diventa remixabile

La regista e sceneggiatrice italo-australiana Michela Ledwidge parla del suo film, il primo che potrà essere modificato direttamente dagli spettatori, in uscita il prossimo mese di dicembre



Canberra - Modificare la trama di un film e re-mixarne il contenuto allo stesso modo con il quale, davanti ad una console, un dj è in grado di realizzare le contaminazioni musicali. Non è fantascienza, ma una realtà che sarà accessibile a tutti a partire dal prossimo mese di dicembre, data per la quale è fissata l'uscita di "Sanctuary", il primo film remixabile al mondo, scritto e diretto dalla giovane regista italo-australiana Michela Ledwidge.

Il film, realizzato con la computer graphic, fa parte di un progetto di più ampia portata, finanziato dal Britain's National Endowment for the Science, the Technology and the Arts (NESTA) e l'Australian Film. **Accando a quindici minuti di girato convenzionale, che saranno proiettati al cinema, commercializzati su supporto digitale e scaricabili da un sito web, sarà disponibile, infatti, materiale audio e video aggiuntivo, col quale modificare ogni elemento del film: lo**

storyboard, il suono, i livelli video, i modelli 3-D, ecc. Una comunità virtuale su Internet è già stata creata per permettere a tutti coloro che lo vorranno di presentare in rete le loro personalissime rielaborazioni del materiale di partenza.

A spiegare come è nato il progetto e quali sono i suoi obiettivi, la stessa Ledwidge, che, a dispetto del cognome vanta origini italiane: di Livorno e di Cadore per la precisione .

Quando ha avuto inizio il progetto?

L'idea di un film interattivo è nata circa sette anni fa. Ho, quindi, venduto la storia ad una compagnia e tre anni fa ho avuto il via libera dalla proprietà, ma il lavoro concreto è iniziato sette mesi fa. Il progetto si compone di tre parti: la realizzazione di un cortometraggio, la commercializzazione di un dvd e la messa a punto di un software. **Non realizziamo semplicemente un film, ma un'esperienza che renderà agevole compiere modifiche sulla struttura di partenza** e pubblicare le modifiche: a tal proposito è già una community on-line per permettere a chiunque effettui delle modifiche di rendere partecipi gli altri del proprio lavoro.

Quali sono le considerazioni di partenza che l'hanno portata a dare inizio ad una simile avventura?

Il progetto parte dalla considerazione che i film vengono mostrati al pubblico in una determinata forma, immutabile: **davanti allo schermo non c'è nulla che tu possa fare a parte sederti a guardare il film stesso dall'inizio alla fine. Io ho voluto esplorare se un simile approccio sia ancora attuale ai giorni nostri a causa del modo in cui la tecnologia ha modificato il modo in cui le persone si aspettano di ricevere le informazioni dai media;** credo infatti che le sofisticate apparecchiature elettroniche presenti ormai in ogni casa consentano allo spettatore di avere con ciò che sta guardando un'interazione maggiore di quando non possa essere una visione passiva. **Non si tratta di cambiare ciò che il film rappresenta, quanto piuttosto aggiungere qualcosa, dare al pubblico la possibilità di giocare col materiale proposto,** non come se si trattasse di un vero e proprio videogioco; la paragonerei piuttosto ad una visita in una libreria virtuale all'interno della quale sia possibile approfondire la conoscenza dei meccanismi di come viene realizzato un film.

E' come se il film possedesse degli extra?

In realtà non viene proposto materiale aggiuntivo che possa essere definito un vero e proprio extra. L'impegno è stato piuttosto quello di rendere il film facile da modificare; facile da dividere in diverse parti e rimontarle. Credo che ciò possa rendere il film più interessante, un'esperienza maggiormente stimolante per la possibilità concreta di manipolare un media alla maniera di quanto un dj fa con la musica. Come filmmaker abbiamo realizzato un film compiuto al quale il pubblico può offrire il proprio personale contributo, rielaborando il materiale; il film diventa così un mondo nel quale le persone possono provare e sperimentare esperienze diverse.

"Sanctuary Project" può, allora, essere considerato come una sorta di contaminazione tra il mondo del cinema e quello dei videogiochi?

Direi di sì. Se lei avesse l'opportunità di parlare con personaggi che lavorano nell'industria del cinema o in quella dei videogames, loro le direbbero come non ci sia interesse nel mixare le due componenti, dal momento che è molto chiaro ciò che è un film e ciò che è un videogioco e che la differenza è percepibile senza difficoltà dal pubblico. Quello che cerchiamo di dimostrare è come questo modo di ragionare rischi di limitare la creatività. Le aziende che producono videogiochi sono sempre meno disposte a rischiare, ed in questo modo la varietà dei prodotti che vengono realizzati finisce col risultare sempre più limitata. **Con il nostro film speriamo di incoraggiare le persone che hanno buone idee per la realizzazione di nuovi giochi a sperimentarne in parte i meccanismi attraverso il materiale che mettiamo loro a disposizione**

A proposito di idee. Lei ha curato la sceneggiatura del "Sanctuary Projetc". Di cosa parla?

La storia è quella di un supereroe , e come tutte le storie incentrate sulla figura di un supereroe vi è innanzitutto la storia dell'origine dei suoi poteri. Sanctuary è la storia originale di un nuovo supereroe , così come negli anni trenta il personaggio di Batman veniva introdotto in due pagine di fumetto. La storia è **incentrata** precisamente **su un'adolescente** (Blake, una ragazza di sedici anni che vive in una piccola cittadina dell'Australia, ndr),**che si diletta come hacker, che viene a trovarsi nei guai per la sua attività e che assiste all'omicidio di suo padre.** A partire da quel momento, ritenendosi responsabile della morte del genitore inizierà un percorso alla ricerca della giustizia.

Lei si occupata anche della supervisione delle animazioni?

Io mi sono occupata della sceneggiatura, della regia e degli aspetti legati alla produzione. La supervisione degli effetti visivi è stata invece coordinata da Christian Hogue, che ha lavorato a produzioni quali Terminator 2 e Lost in Space.

Il film è già stato ultimato o è ancora in fase di post-produzione?

Il film è in fase di post-produzione; abbiamo da poco terminato il montaggio. Il lavoro dovrebbe vedere la luce entro la fine dell'anno.

Dove sarà disponibile il film?

Dal momento che Sanctuary è un cortometraggio, **la proiezione nei cinema sarà di fatto limitata. Speriamo tuttavia che il film venga selezionato per partecipare ad alcuni festival prima che ne venga realizzato il dvd. Abbiamo in progetto inoltre alcune proiezioni live, dove il film verrà re-mixato dal vivo.** Il mercato di riferimento rimane quello del Regno Unito, seguito dal resto d'Europa. Ad ogni modo Sanctuary sarà venduto on-line in modo che possa raggiungere una platea globale.

Realizzato con un budget di trecentomila dollari, Sanctuary sarà distribuito e protetto da un tipo di licenza particolare, nota come "Creative Commons" che permette agli utenti di copiare ed editare gli elementi digitali del film a fini non commerciali.

Andrea Barbaraci/News ITALIA PRESS

[servizio completo nella edizione professional... -->](#)