The Movies e l’avanguardia videoludica

«Basito lui, basita lei, macchina da presa fissa, luce un po’ smarmellata e daje tutti che abbiamo fatto!» era una delle frasi di **René Ferretti**, regista della fiction ***Occhi del cuore 2*** la quale lavorazione è stata narrata nella serie televisiva cult ***Boris***. Eppure nel 2005, due anni prima della serie italiana era uscito un videogioco che narrava le storie e i meccanismi dell’industria della celluloide. Era ***The Movies*** di **Lionhead Studios**, software house fondata da **Peter Molyneux**, una delle menti videoludiche più visionarie di quegli anni.

L’anno è il 1997: **Molyneux**, allora fresco del successo ottenuto con i due ***Popolous***, uscì da **Bullfrog** per inseguire la sua visione dedicata a giochi innovativi per gli anni a venire. Così nacquero i **Lionhead Studios** che partirono subito in quinta con due giochi dall’ottimo successo di critica e vendite come il simulatore dei ***Black & White*** e il primo capitolo di una saga fantasy capace diventare una delle esclusive più apprezzate e amate della prima **Xbox**: ***Fable***.
Come terzo gioco il game designer britannico decise di cambiare genere e di creare un gestionale basato sulla storia del cinema e sulla creazione di un lungometraggio: così nacque ***The Movies***, anch’esso un grande successo di critica, tanto da vincere un **BAFTA** (l’equivalente inglese degli oscar del cinema) come miglior gioco di simulazione del 2006. Purtroppo le vendite non furono entusiasmanti, ma il titolo seppe ritagliarsi un grande spazio sul web. Ma a questo ci arriveremo dopo.
The Movies comincia la sua storia negli anni ‘20, durante gli albori della cinematografia. Il nostro compito è quello di gestire il nostro studio cinematografico e di creare dei lungometraggi capaci di ottenere dei premi (gli **Stanley**, parodia degli **Oscar**) e generare profitto. Sta a noi assemblare la troupe più adatta al film, con sceneggiatori adatti a uno dei cinque generi (sentimentale, fantascienza, horror, azione e commedia) a disposizione nel gioco, il giusto regista, gli attori protagonisti, le comparse e altri addetti ai lavori come operatori di macchina, ciakkisti, microfonisti

e via dicendo. Una delle particolarità di ***The Movies*** è che ripercorre la storia dell'umanità legata ai rispettivi film: ciò significa che durante la grande depressione ci sarà bisogno di più commedie, mentre il pubblico chiederà più film fantascientifici durante la corsa allo spazio degli anni '60, oppure il periodo successivo alla seconda guerra mondiale vedrà l'affermarsi della cinematografia horror. Sarà altrettanto importante pensare ai bisogni delle nostre star: stanchezza? depressione? Nessun problema, un bel bicchiere di whiskey o una pizza e passa tutto… ma occhio a non esagerare, perché l'alcolismo e la perdita del giusto peso forma per un attore di film d'azione sono dietro l'angolo.
Insomma, il titolo **Lionhead** è frutto di un grandissimo lavoro di ricerca e dedizione del mondo cinematografico, ma offre anche un'innovazione senza pari per i tempi. Infatti, il titolo creato da **Molyneux** e soci permetteva di creare un cortometraggio di massimo venti minuti usando l'editor del gioco! Basta usare la "modalità avanzata", dove si può creare un copione con tanto di storyboard; Qui si possono modificare gli oggetti di scena, lo sfondo, le condizioni atmosferiche e i movimenti degli attori. Dopo aver registrato tutto la palla passa alla post-produzione: qui si possono aggiungere titoli di testa e di coda, musica, effetti sonori, sottotitoli e dialoghi, questi ultimi addirittura registrabili dai giocatori, ma usando frasi brevi, così da sfruttare il *lip-synch* e dare agli attori un labiale corretto.
In conclusione, il filmato può essere salvato come file proprietario oppure in vmw per caricarlo in rete. Infatti uno dei punti di forza di ***The Movies*** era la sua comunità rappresentata da ***The Movies Online***, dove **Lionhead** aveva pensato a un sistema di economia interno davvero rivoluzionario, oltre a gestire la selezione delle migliori opere: infatti caricare un film sul portale online fruttava **500 crediti virtuali**, mentre una recensione permetteva di guadagnarne 200. I crediti ottenuti potevano essere spesi nel gioco per l'acquisto di costumi, oggetti di scena e set, oppure per pubblicizzare la propria opera sul sito. Dopo l'arrivo della prima e unica espansione del titolo chiamata ***Stunts & Effects***, che aggiungeva al gioco nuovi costumi, la possibilità di usare gli stuntman durante le scene più pericolose e quella di creare dei veri e propri poster pubblicitari da usare su **TMO**, al costo di 10.000 VC.

The Movies Online chiuse nel 2008, dopo soli tre anni di vita, due milioni di visitatori e oltre 9000 ore di film caricati dai fan. Il titolo **Lionhead** è stato fondamentale per la creazione dei cosiddetti ***machinima***, una tecnica per creare brevi cortometraggi nata grazie l'editor di alcuni giochi come ***Grand Theft Auto IV***, il **Source Film Maker** (famoso per essere usato da alcuni *content creator* come l'italiano **The Pruld**) e, appunto, ***The Movies***, vero e proprio precursore di questa tecnica soprattutto grazie alla versione per **Mac**, capace di esportare i filmati su **iPod** e di interfacciarsi con la suite **iLife**, contenente programmi come **Garage Band** per la musica e **iMovies** per l'editing video.
Nonostante alcuni paletti tecnici, ***The Movies*** godette di parecchia fama in questo settore, tanto da far nascere alcune community tuttora attive, come lo spagnolo The Movies Cinema.
Poco dopo l'uscita di ***The Movies*** e del secondo ***Black & White***, **Lionhead Studios** divenne proprietà **Microsoft** nel 2006, attirata dal successo del primo ***Fable***. I due sequel usciti rispettivamente nel 2008 e nel 2010 non riscossero lo stesso clamore tra i fan e **Molyneux** abbandonò poco prima l'uscita di ***Fable: The Journey***, controverso titolo che faceva leva sul **Kinect**, per incomprensioni artistiche con **Don Mattrick**, capo della divisione gaming **Xbox**. Quest'ultimo voleva spingere più sul lato casual, mentre lo sviluppatore inglese cercava un approccio più innovativo; il tempo avrebbe dato ragione a **Molyneux**, ma **Lionhead** navigava in cattive acque senza il suo fondatore. Lo studio venne chiuso da **Microsoft** nel 2016, dopo il fallimento del progetto ***Fable Legends***, che sarebbe dovuto essere un **MMORPG**, ma il titolo venne cancellato dopo due anni di lavoro.
Molyneux non restò con le mani in mano e fondò **22 Cans**, un piccolo studio che ha rilasciato tre titoli particolari come ***Curiosity: What's inside the cube?***, a detta del game designer, un esperimento sociale multiplayer, ***Godus***, mal riuscito tentativo di reinventare il genere del **god game** a la ***Popolous*** e ***The Trail: Frontier Challenge***, un particolare walking simulator pubblicato sulla piattaforma indipendente **Kongregate**, oltre che sugli store mobile, **Steam** e **Nintendo Switch**.
E ***The Movies***? Sembra assurdo, ma con l'acquisizione di **Lionhead** da parte di **Microsoft** e la scadenza della licenza da parte di **Activision**, il gioco è stato rimosso da **Steam** nel 2014 ed è tuttora impossibile giocarci a meno di avere una copia fisica da usare con una macchina virtuale con **Windows XP** o un computer apposito. Il titolo è molto richiesto su gog.com e figura ancora su **SteamDB**, quindi la speranza di rivederlo nello store **Valve** è non è ancora morta.
Dopo tredici anni dalla sua uscita possiamo dire che ***The Movies*** rappresenta al momento il canto del cigno creativo di **Lionhead Studios** e di **Peter Molyneux**, game designer che non ha più raggiunto certi livelli di creatività e innovazione. Sarebbe bello avere un nuovo ***The Movies Online***, che grazie alla diffusione dello streaming su piattaforme come **Twitch** potrebbe trovare nuova linfa tramite vere e proprie riproduzioni di *machinima* creati con l'editor del gioco, come se si andasse al cinema per vedere l'ultimo blockbuster appena uscito. Il bello di ***The Movies*** è proprio qui: non era solo un semplice gestionale, ma un modo per stimolare la creatività tramite la realizzazione di un cortometraggio. Non so voi, ma da fan del gioco sogno da anni di poter tornare ad esclamare "**motoreii**", come un novello **René Ferretti**.