

Ergo sum

Martina Buiani
Alice Mirabella
Livianna R. Ponte

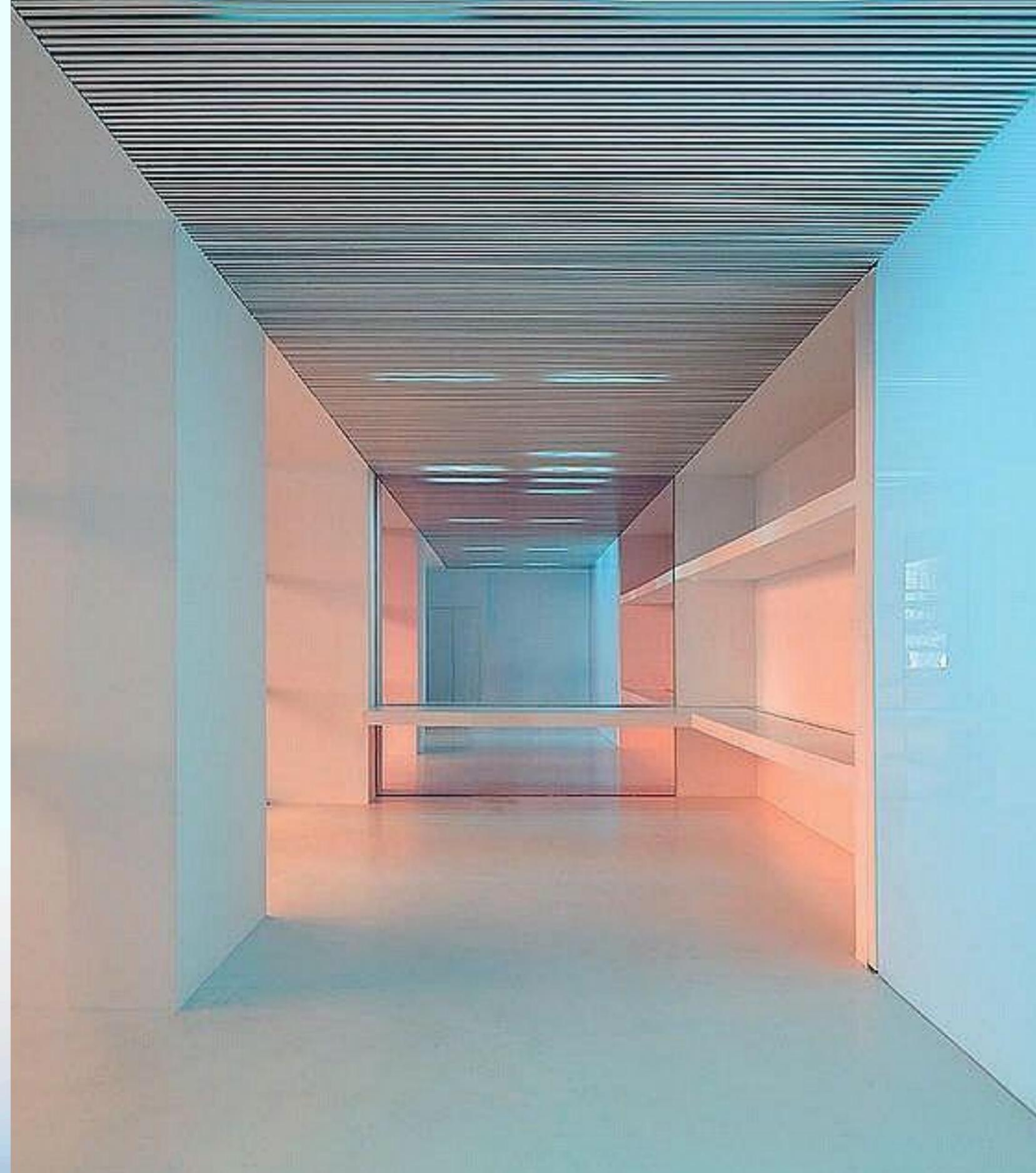
Creative Media Production
Biennio 2023/2024

Progettazione Multimediale III
NABA Milano - I Semestre

Prof. Marco Secchi
Prof. Martin Romeo

Concept

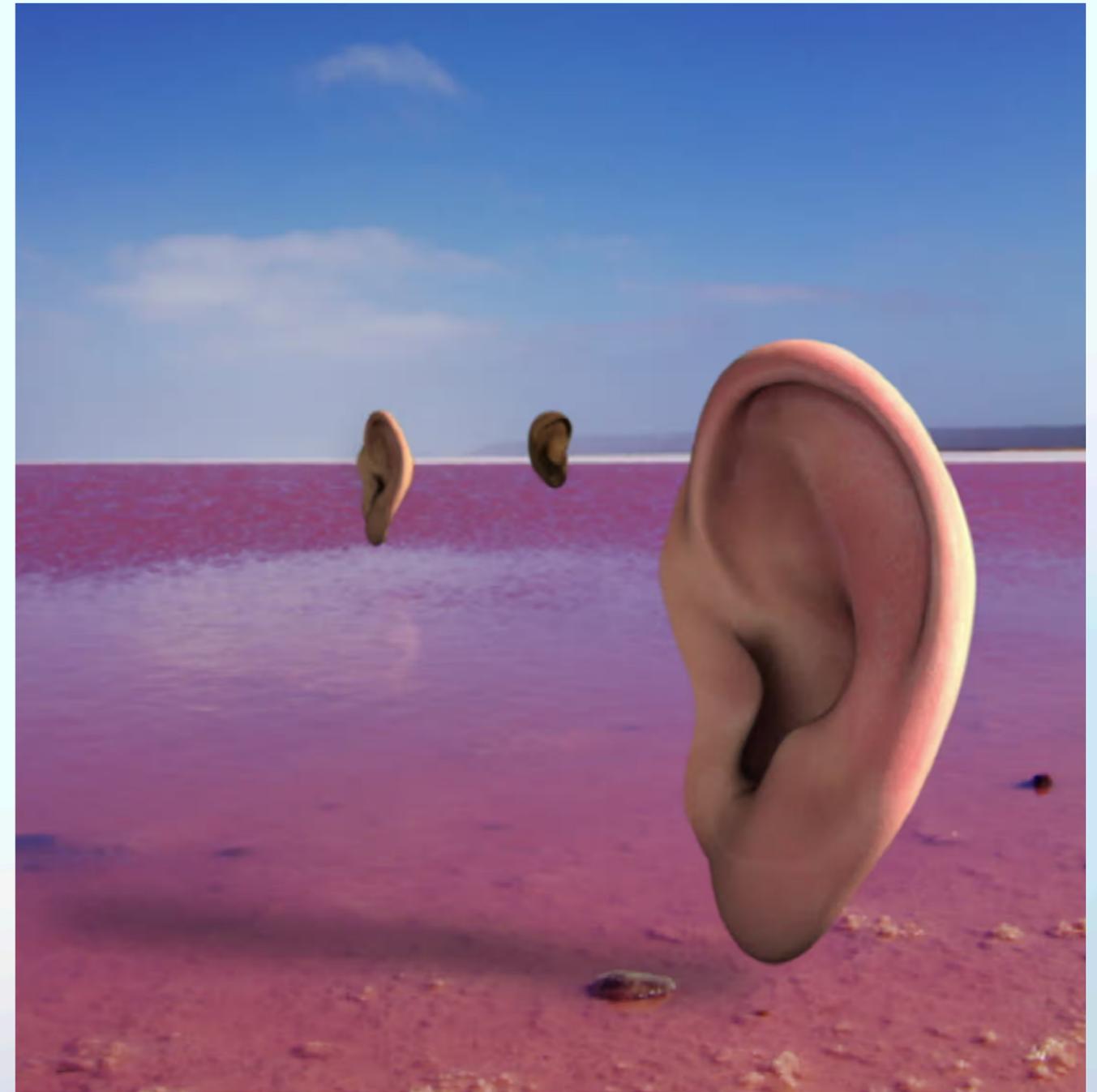
- “Ergo Sum” ha come focus la costruzione di un’ **identità virtuale** il cui aspetto é il risultato diretto delle interazioni che l’utente compie; l’ambiente é onirico, ricco di stimoli visivi e uditivi.
- Il pensiero alla base é “*siamo il risultato delle proprie **scelte**, anche il rifiuto di compiere un’azione é un fattore determinante per la formazione della nostra personalitá*”.
- Si tratta di un tentativo per allontanarsi da una **visione antropocentrica** e rigida, simulando l’approccio di una creatura estremamente malleabile a un mondo misterioso.



Confronti utili

- “*What the Heart wants*” di **Cécil B Evans** é la costruzione di un mondo onirico dal paesaggio alieno, abitato da strani ed enormi insetti succhia-lacrime e orecchie pulsanti.

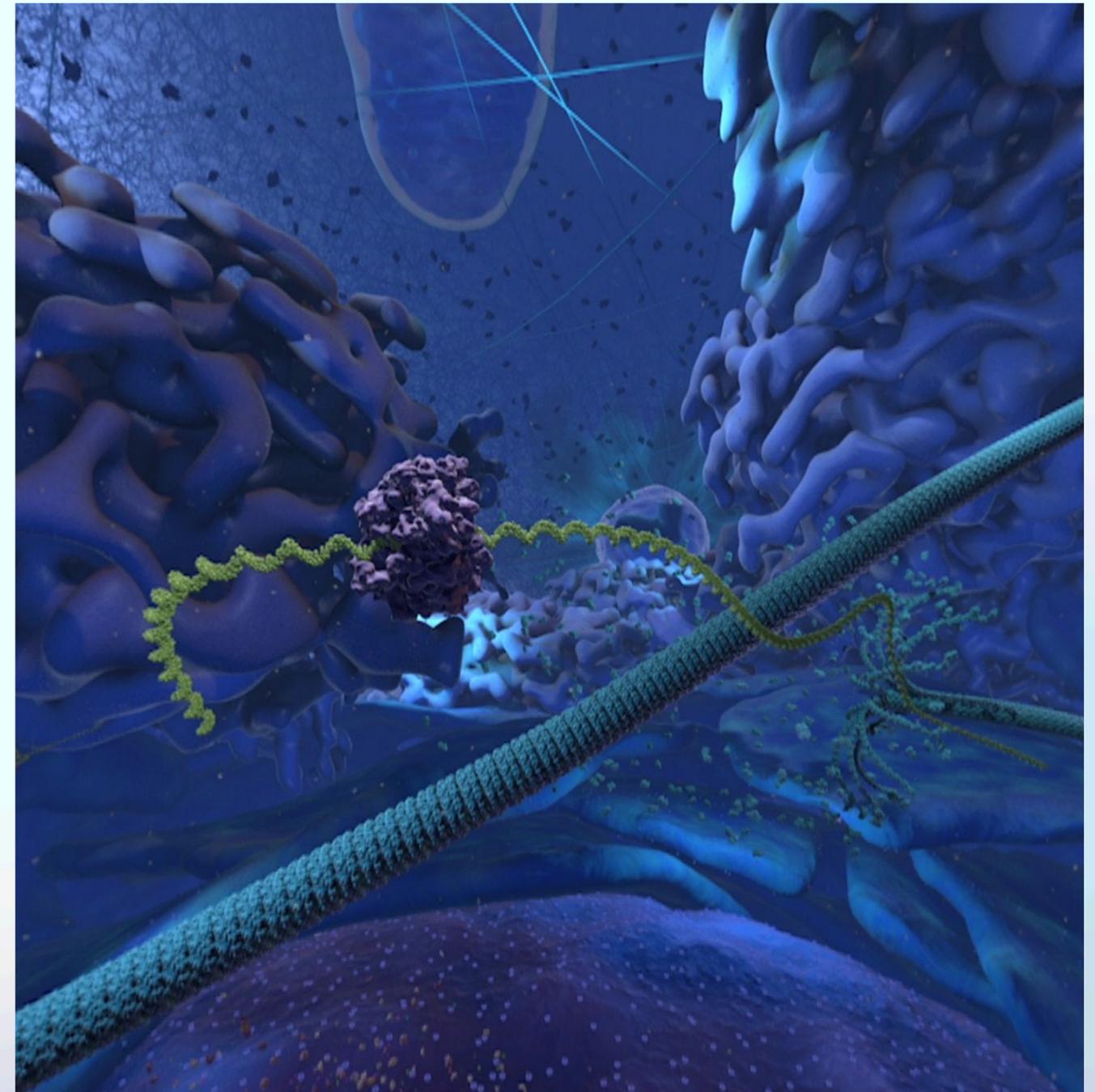
Non é un'esperienza interattiva, si limita alla proposizione di un immaginario che rappresenta i possibili dubbi esistenziali di intelligenze artificiali senza compiti, alle quali l'umano é, finalmente, invisibile.



Confronti utili

- “*Cellscape Experience*” di **XVIVO Scientific Animation** e **Tyler DeWitt** offre un viaggio in Virtual Reality all’interno di una cellula umana tipica.

Si tratta di uno strumento educativo con l’obiettivo di rendere l’approccio alla biologia e alla salute in generale piú personale e meno astratto, un tuffo nel microcosmo del corpo umano. Tentativo manchevole di una narrativa alternativa da viaggio fantastico.



Confronti utili

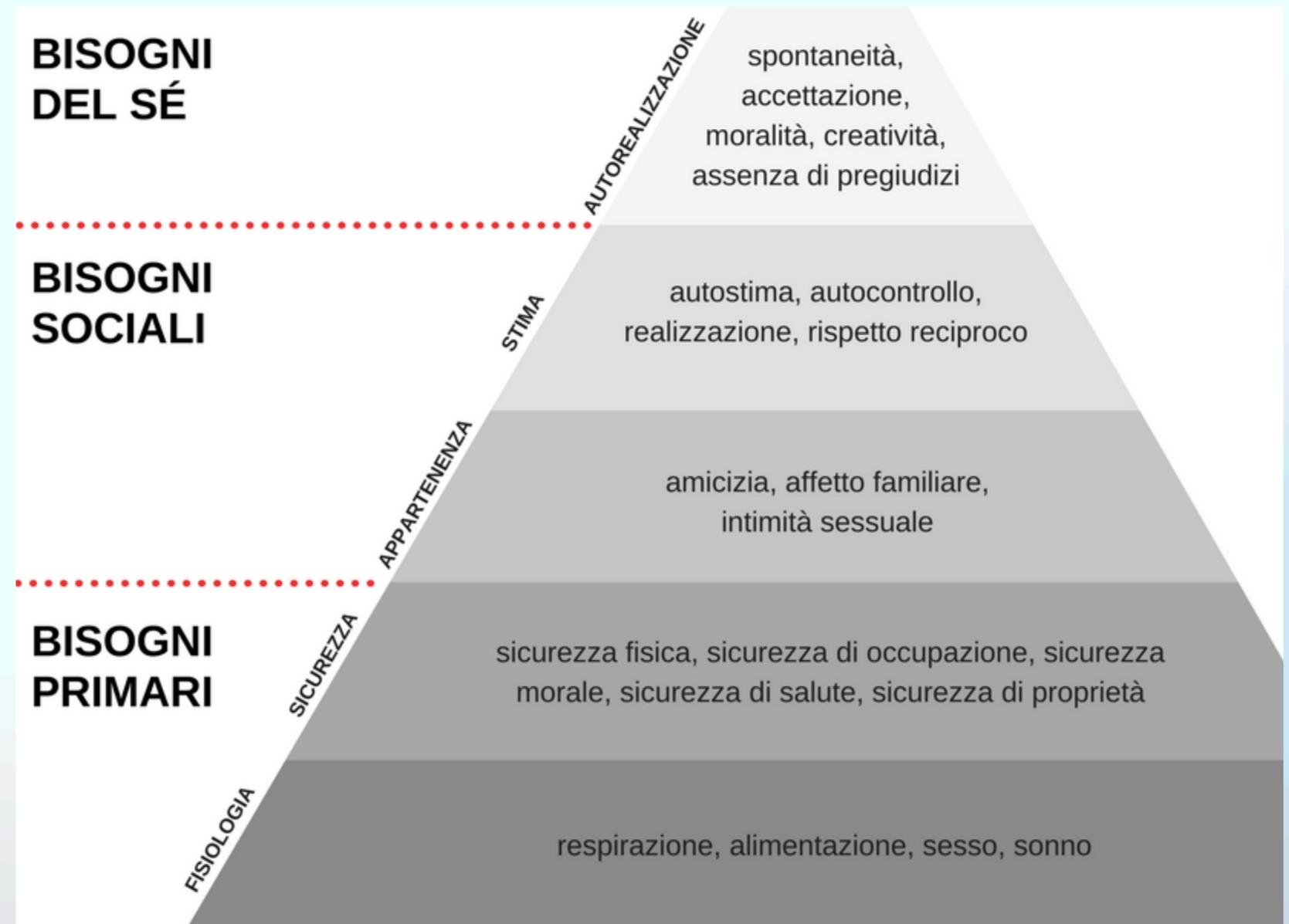
- “*Metallic Sleep*” di **Doug Aitken** é una delle opere editate in 3D per essere disposte nella prima mostra interamente in VR dell’artista, riflessione sull’emergere della struttura naturale in una società saturata di media e immagini.

Conscio della portata concettuale della tecnologia in VR, l’artista in merito alla mostra spiega come l’ambiente fittizio ricavato non sia solo contenitore per opere distanti tra loro ma attore attivo nella fruizione dei concetti espressi. Si forma così uno strato semantico ulteriore ma la materia rimane autoreferenziale e non interattiva.



Espediente teorico

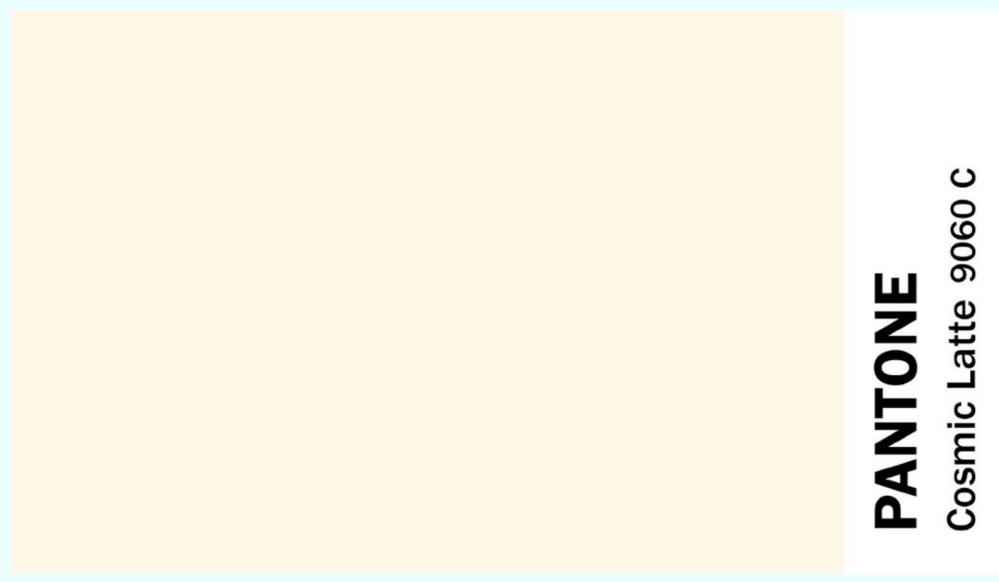
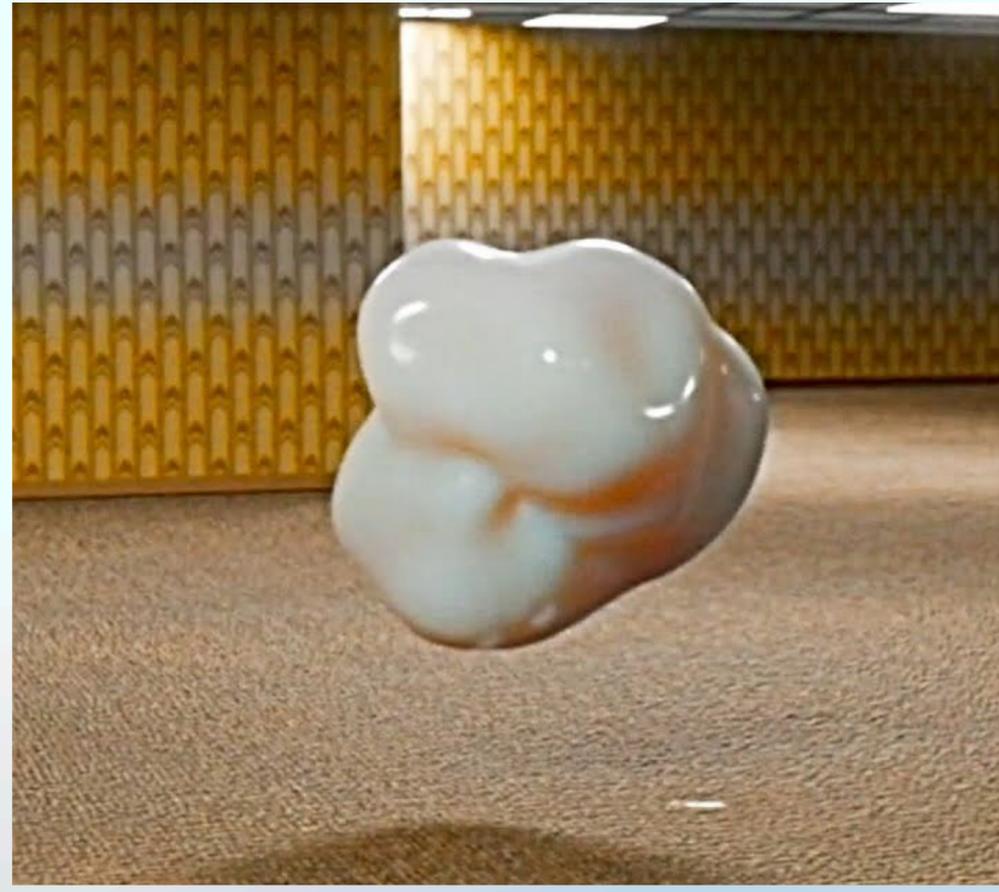
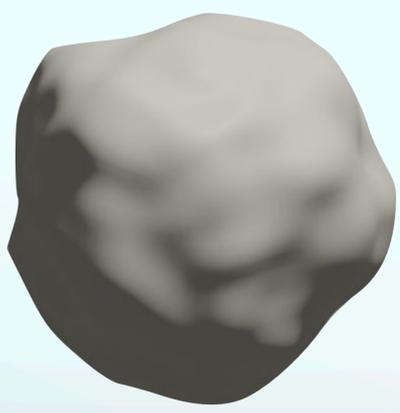
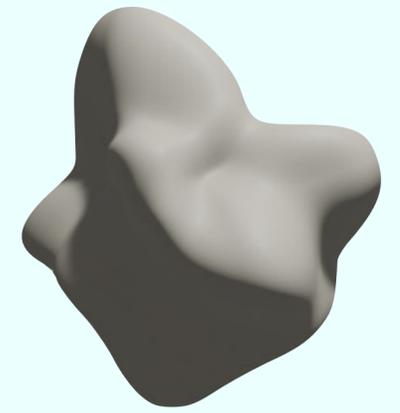
- La **piramide di Maslow** è la rappresentazione grafica della teoria di bisogni dello psicologo che ha individuato il benessere umano come la soddisfazione di bisogni primari, sociali e interiori. Si tratta di necessità **intrinseche** nell'umano e la loro gestione comporta il delinearsi di personalità.
- Perché usarla? Anche se Maslow confeziona questa teoria in ambito lavorativo, è il riferimento perfetto per fornire una **struttura simbolica ad aree specifiche**. Ciò giustifica la creazione di un personaggio il cui percorso di vita semplificato, tocca ogni sfera utile alla formazione di un io, dai bisogni fisiologici alle complessità come creatività e morale.



Player

Fasi trasformative

- Prima fase di interazione: il **Blob**; pulsante massa lattiginosa, rappresenta uno stato **neutro**, vuoto, tabula rasa pronta per subire e interagire con ogni **stimolo** ambientale;
 - L'utente vero e proprio non ha un'avatar che lo rappresenti, è un **agente esterno** che compie scelte per conto del Blob.
- *Features* modificabili durante il percorso (ancora da determinare a quali aree o sistemi di reazione corrispondano):
 - *Colore*
 - *Forma*
 - *Dimensioni*
 - *Dinamismo*
 - *Materiale*
 - *Velocità*
 - *Tipologia di fluido*
 - *Simulazione fisica*



Environment

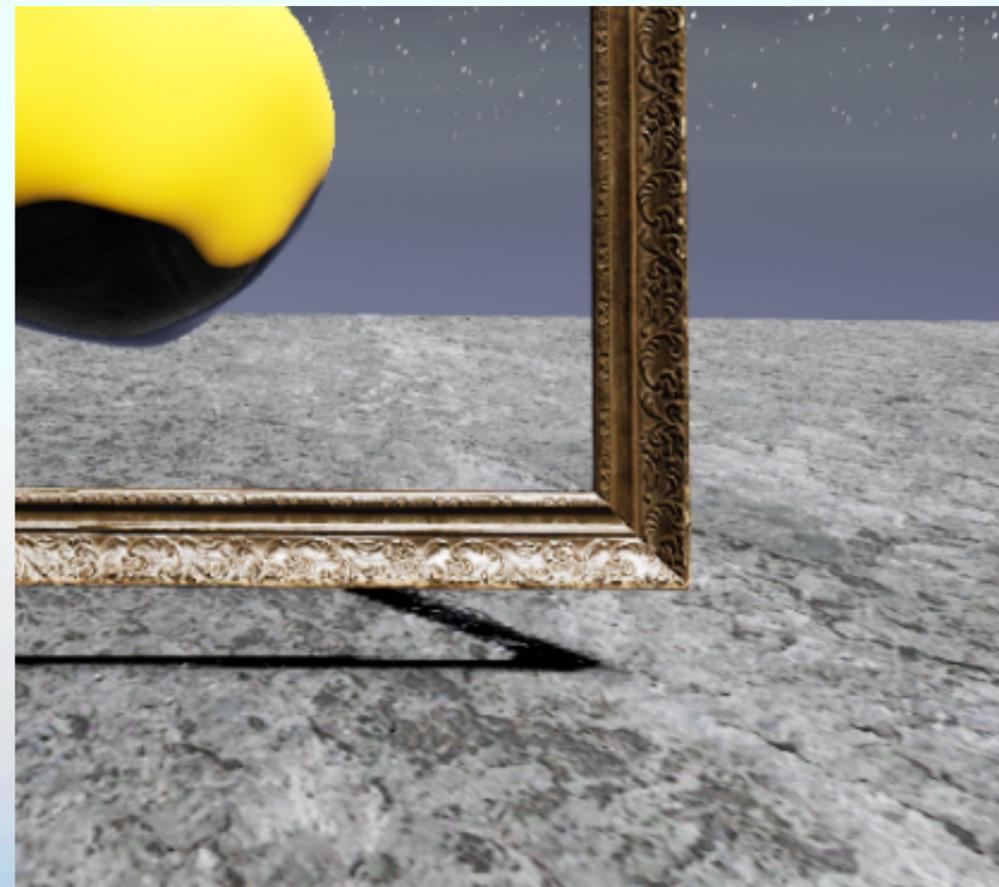
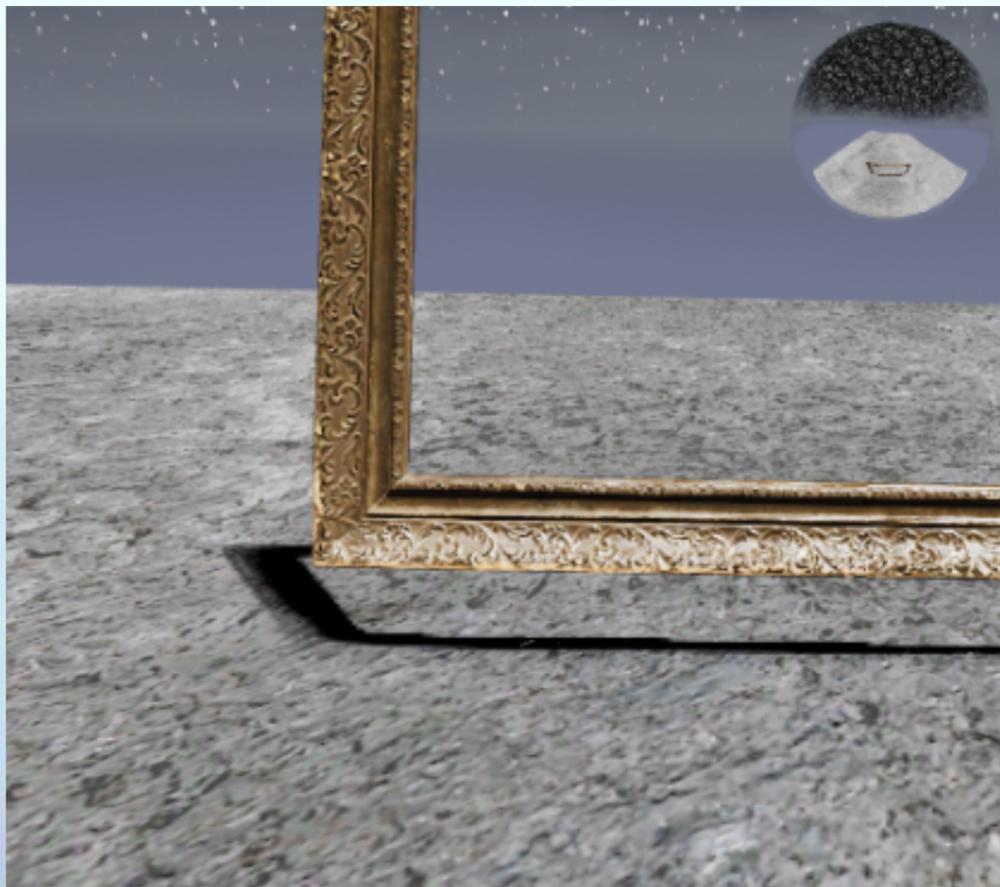
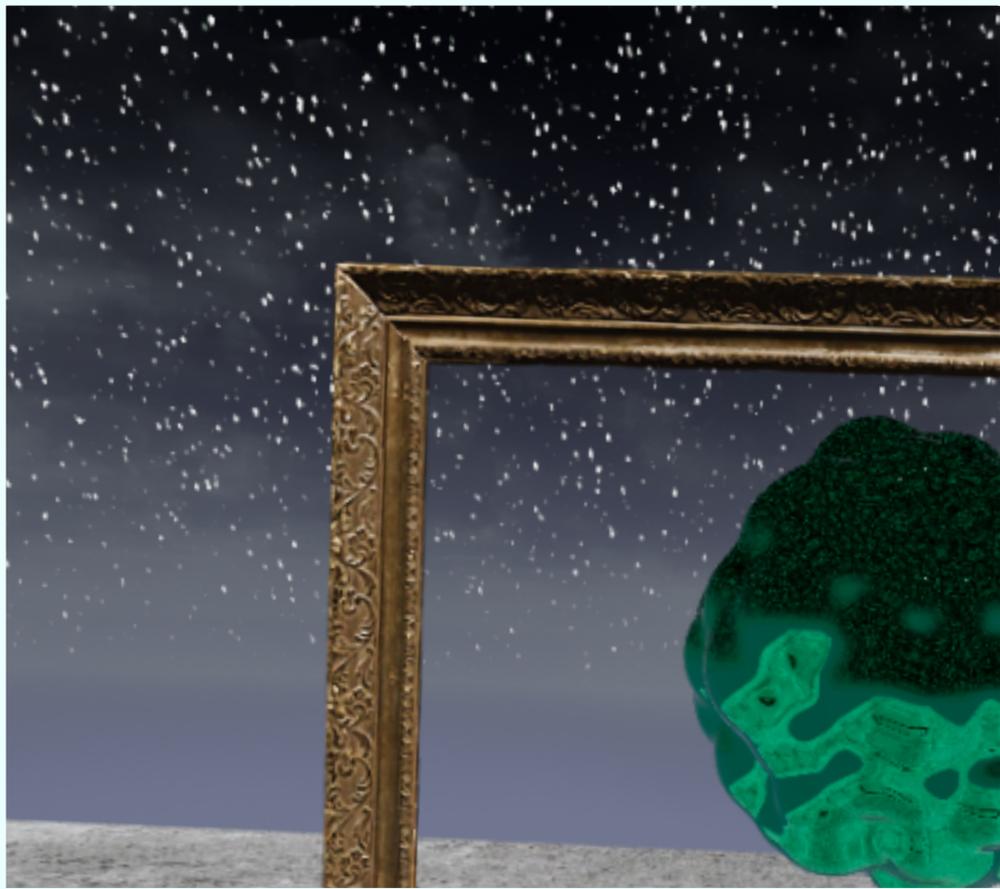
Setting ed estetica

- Prendendo spunto dall'estetica degli **spazi liminali**, l'ambiente di "Ergo Sum" risulta extra umano ma vagamente familiare.
- *Uno spazio liminale é un luogo di transito e connessione privo di soggetti, reale o immaginario, che genera un senso di inquietudine o nostalgia.*
- Con tinte e forme piú **oniriche** e opalescenti, il setting da esplorare deve essere uno sfondo interessante e dinamico per le interazioni del personaggio.





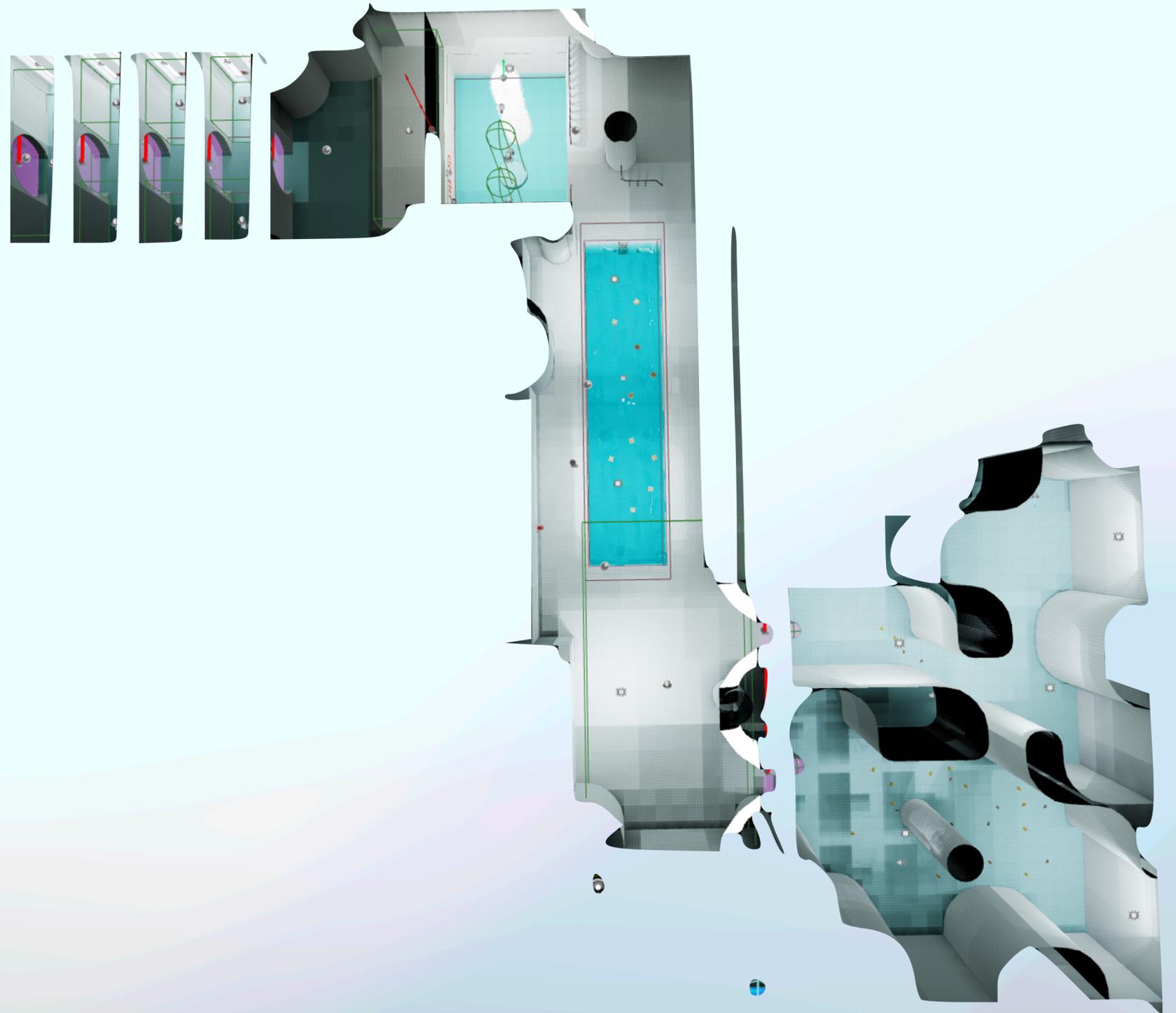
- **Intro:** l'utente si trova in un ambiente vuoto e dall'effetto vagamente lunare. Dinanzi al lui, una cornice sul vuoto, un singolo blob lattiginoso e lucido galleggia placido oltre ad essa; avvicinandosi, il player prende il posto della creatura;
- **Ambiente I:** nel suo nuovo corpo di blob, il player inizia l'esplorazione dell'ambiente circostante, guidato da suoni e attirato da oggetti che, involontariamente, lo porteranno a interazioni determinanti per la formazione di un sè ad un livello primitivo;
- **Ambiente II:** il protagonista dell'esperienza attraversa un tunnel e giunge nel secondo ambiente, quello caratterizzato da stimoli luminosi; qui esperirà emozioni più profonde;
- **Outro:** uscita dall'area di gioco, abbandono dell'ente che abbiamo abitato durante il percorso. Finalmente, nello stesso ambiente in cui è iniziato tutto, l'utente può visualizzare l'aspetto della creatura mutata e provare a intuirne le regole di trasformazione.

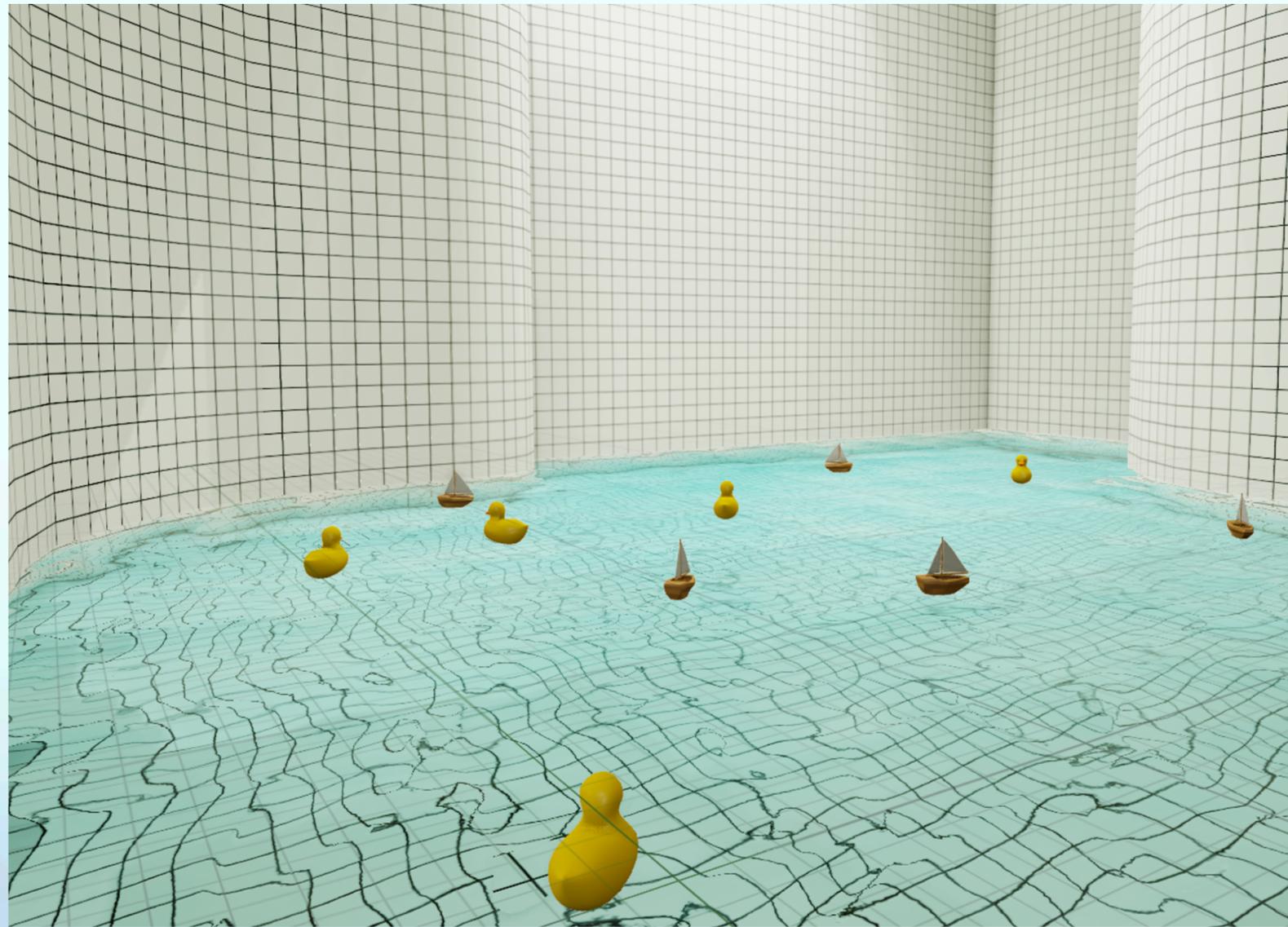


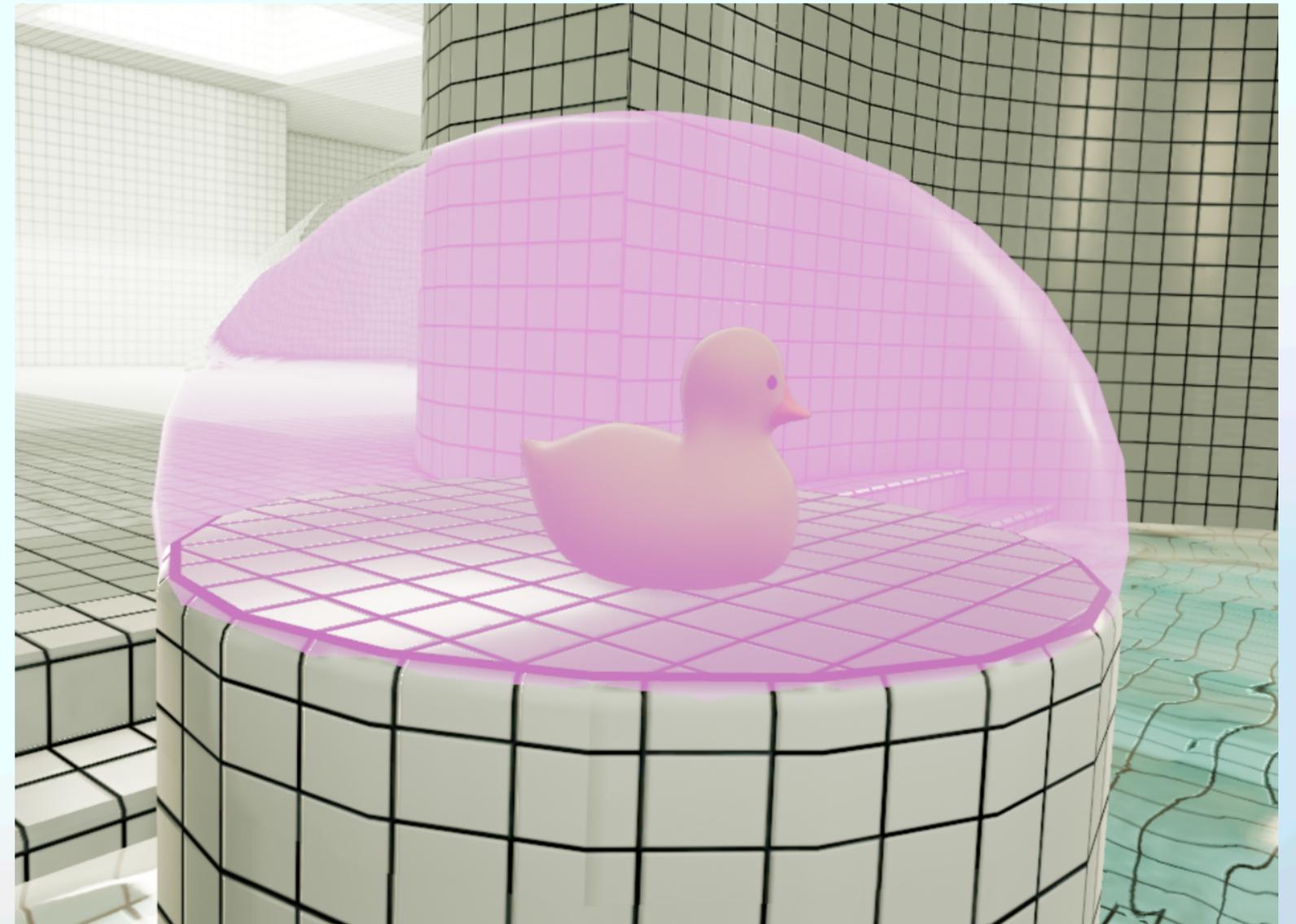
Ambiente I

Intraprendenza, gusto, pericolo

- Lo *spawnpoint* é in un'area piastrellata e semi sommersa, il player si trova immediatamente circondato da oggetti semplici simili a giocattoli. Viene accompagnato da **input uditivi** che talvolta fungono da risoluzione a un problema, oppure un'indicazione di pericolo o anche un segnale di presa di posizione, una scelta.
- Alcune trasformazioni del player sono innescate da scelte esplicite -es. distruggere o meno le scatole nella piscina- anche se mancano di **regole esplicite** che anticipino il finale.



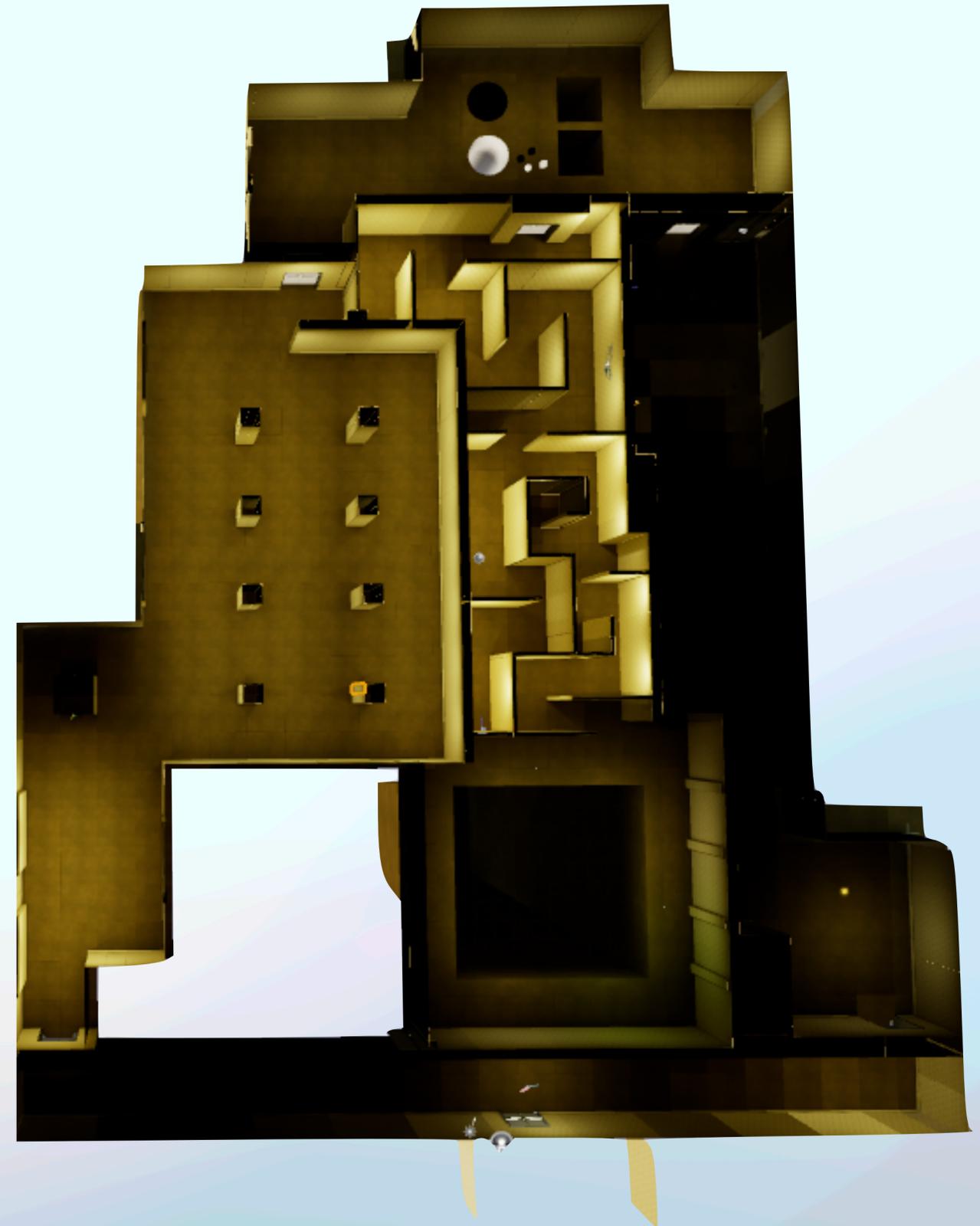




Ambiente II

Empatia, pazienza, rigore

- All'ambiente piuttosto asettico delle piscine, si sostituisce quello più sinistro della casa, dall'atmosfera gialla e malinconica;
- gli interventi dinamici di **luci** e **creature** bioluminescenti creano un labirinto diviso a **stazioni-mini puzzle**. Ancora una volta, piuttosto che le sue capacità tecniche, vengono testati e misurati gli **atteggiamenti impulsivi** del player:
baderà alle azioni delle creature? Sceglierà di non essere distruttivo? Sarà abbastanza coraggioso da affrontare il buio?

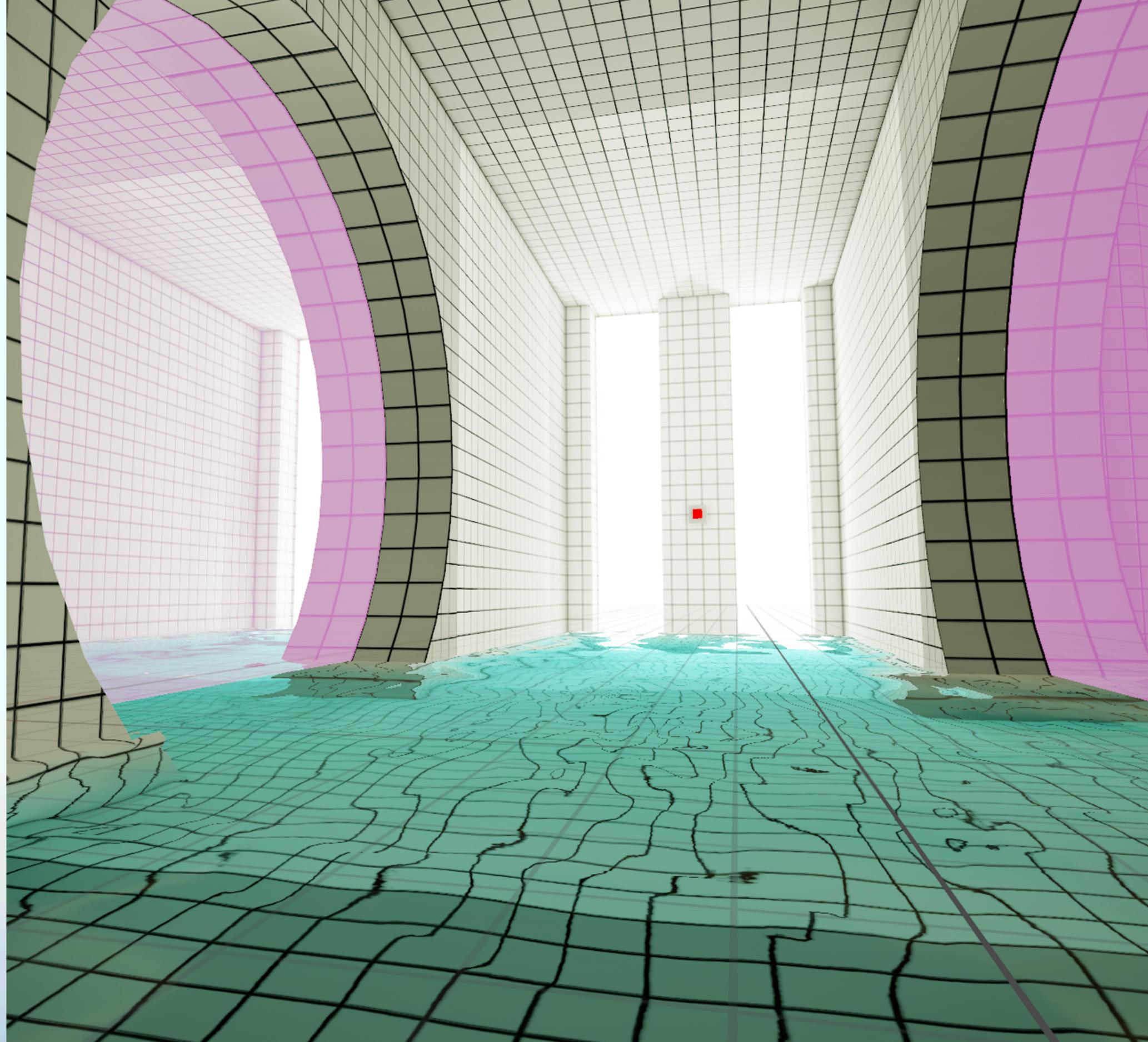






Finalit 

- *Perch  in VR?* Calarsi in un personaggio inizialmente senza dimensioni ed esplorando un ambiente quasi onirico, porterebbe a **un'astrazione** pi  puntuale del concetto stesso di punto di vista.
- Intuire le regole di un gameplay senza ricevere istruzioni   un'esperienza affine alla molto pi  complessa **esplorazione della propria identit **.



Scelta, rifiuto, morte: Trigger

- Ciò che é necessario per affrontare al meglio questa esperienza VR é un approccio di ricerca al proprio **gusto e istinto** verso un ambiente sconosciuto senza regole visibili: cliccare o meno un bottone, scegliere una papera al posto di una barchetta, sono atti esplorativi determinanti tanto quanto un rifiuto a partecipare a un singolo segmento di percorso.
- Come nella vita reale, ogni evento funge da **trigger** per il nostro **sviluppo mentale**.





Video rappresentativo

Scheda Tecnica

- **Unreal Engine 5.2**
- **Autodesk Maya 3D 2024**
- **Audition 2023**
- **Premiere Pro 2024**
- **Oculus Meta Quest 2**
- **Pc**

*Ciò che ci proponiamo
di realizzare in futuro*

- **Intro:** l'utente si trova in un ambiente totalmente vuoto al di fuori di uno specchio; scopre che oltre alla superficie c'è un blob; avvicinandosi, viene risucchiato dalla creatura; buio;
- **Area I:** nel suo nuovo corpo, il player apre per la prima volta gli occhi e mette a fuoco l'ambiente circostante, proprio come un cucciolo inizia l'approccio ai bisogni primari esplorati attraverso gli stimoli visivi;
- **Area II:** fase di esperienza del pericolo rappresentato da effetti sonori più o meno minacciosi che l'utente può decidere di evitare o affrontare;
- **Area III:** incontro con NPC dalle caratteristiche particolari per testare affetto, ostilità, intimità e legami interpersonali; l'aspetto del player assorbe parzialmente quello degli NPC con cui interagisce di più, è la fase di trasformazione più pesante;
- **Area IV:** set di scelte di carattere morale che culmina con una presa di coscienza di sé vedendo per la prima volta il proprio riflesso mutato rispetto all'inizio;
- **Area V:** fase creativa di maggior interazione es. risoluzione di piccoli puzzle per esplorare la parte attiva e creatrice dell'atto di prendere decisioni autonome; il fine ultimo è uscire dall'area chiusa;
- **Outro:** uscita dall'area di gioco, abbandono dell'ente che abbiamo abitato durante il percorso.



Implementazioni:

- Animazioni realistiche delle creature e interazioni con gli oggetti in scena;
- Utilizzo di AI a simulare interazioni con altri blob NPC;
- Modifiche alle mani del player come foreshadowing delle trasformazioni che sta subendo negli ambienti.



Riferimenti concettuali utili

- **Spore:** videogioco di simulazione dell'evoluzione di una specie dalle caratteristiche scelte dal player a partire da una singola cellula;
- **What remains of Editch Finch:** gioco multinarratore a metà tra un walkthrough e un romanzo visuale; i comandi variano da un segmento tematico all'altro e sta al player sia la scoperta delle proprie capacità che l'interpretazione totale;
- **The beginner's guide:** metagioco sulla solitudine e la smania creativa di un developer che si perde in un ambiente virtuale da lui creato per un amico, con l'invito a riflettere sulle grandi scelte di vita.
- **Escape the Backrooms:** videogioco basato sugli spazi liminali, chiusi e desolati del creepypasta virale "Backrooms", postato anonimamente nel 2019 su 4chan per stuzzicare amanti dell'horror.
- **Sfera:** romanzo di fantascienza di Michael Crichton del 1987; racconto trasformatosi in thriller psicologico e viaggio nel subconscio umano visualizzato come un'enorme sfera dorata, fluida e gorgogliante;
- **Principi filosofici cartesiani e aristotelici:** *Dubito vs Cogito... Ergo sum*; entrambe locuzioni riassuntive di precetti che individuano nel pensiero e nella sfera razionale la dimensione più esclusivamente umana che conosciamo; sfidiamo questi precetti proponendo un regno di casualità, interpretazioni e impulsi sinestetici.



