

## LA MACCHINA DEI RITRATTI

Il Museo Temporaneo di *Assassin's Creed*® *Art(R)Evolution* sarà al Museo della Scienza e della Tecnologia "Leonardo da Vinci" e al WOW Spazio Fumetto di Milano dal 19 settembre al 15 novembre. Per coinvolgere le città italiane in cui è stato ambientato il videogioco e per rendere partecipe il pubblico di un'operazione di revealing anche sul prossimo *Assassin's Creed 3*, la mostra alla Scuola Internazionale di Comics di Firenze, che è partner di quest'operazione culturale, propone, in sintonia con la grande tradizione artistica fiorentina e le più recenti innovazioni formali apportate dal fumetto, un excursus incentrato in particolare sulla ritrattistica di alcuni dei personaggi della saga degli "Assassini". A questi è abbinato il progetto ligneo de "La macchina dei ritratti", opera dell'artista Samuele Arcangioli, presente in Neoludica alla Biennale di Venezia dello scorso anno, omaggio al labirinto di personalità dei protagonisti del videogioco: Desmond Miles, Altaïr Ibn-La'Ahad, Ezio Auditore.

*Assassin's Creed* è una vera *Art (R)Evolution*. La modalità operativa di creazione di tutti i videogiochi avviene in varie fasi e in numerosissimi *studios*: l'arte del videogioco viene creata come in una 'bottega rinascimentale globale' dove oltre ai *game designer* e ai creatori del *concept*, decine di artisti lavorano ad una precisa mansione e sono i professionisti dell'esecuzione. Come il Maestro creava la visione dell'opera e ne tracciava il disegno sul cartone per lasciare in mano alla bottega l'esecuzione di mani, piedi, paesaggi, lumeggiature... così nel videogioco lavora chi disegna, chi fa la *texture*, chi colora, chi costruisce le ombre, chi inserisce il movimento, chi cura *environments* e *soundtrack*, voci e doppiaggi.

Si fa arte contemporanea negli *studios* con una rivoluzione: si sviluppa l'arte prevedendo il tipo di fruizione che ne farà il 'consumatore', riprendendo modalità tipiche delle *Artes mechanicae* dell'Umanesimo, applicandole ai processi delle arti del cinema del XX secolo, passando per assemblaggi tipici delle avanguardie e producendo in serie. L'opera d'arte *Assassin's Creed* è allo stesso tempo contenuto ed espositore. Dentro il videogioco troviamo l'arte dei *concepts artist* e l'arte delle epoche storiche che vi sono citate; abbiamo la possibilità di esplorare questi mondi senza obbligo di direzione temporale univoca e ci spostiamo tra il 2012 e il 1191; il videogioco, l'opera totale, diventa espositore di tutte le citazioni, le favole, le analogie, l'arte, i nomi, gli ambienti, dipinti con pastello o olio di Photoshop a mano libera in una Wacom o schizzati a penna su un foglio, prima di diventare azione. Giocare e vedere le opere in una mostra estrapolate dalle migliaia di immagini create e riportate in diversi materiali è a tutti gli effetti muoversi sempre dentro la *Wunderkammer* di *Assassin's Creed*.

Oltre agli *artworks* di Ubisoft troviamo inserita anche un'opera che possiamo definire "monumentale", un omaggio dell'artista contemporaneo Samuele Arcangioli alle profondità degli aspetti psicologici di protagonista e giocatore, di personaggio e di uomo. E' la *Macchina dei ritratti*, un dipinto ad azione meccanica che diventa una stanza introversa, ovvero un passaggio a dimensione umana dove l'osservatore entra nei volti di Desmond-Altaïr-Ezio ruotanti al suo passaggio sempre in combinazione di metà diverse. Il doppio siamo noi, nell'Animus e nella vita, con anime differenti destinate a emergere in ogni occasione; il doppio è il giocatore-protagonista virtuale e reale. La pittura su tavola emerge da ogni epoca artistica per esistere ancora oggi, nell'arte contemporanea, con una dinamica che richiama le macchine di Leonardo e anche le installazioni del secolo scorso. Arcangioli affida al passante il compito di combinare in innumerevoli possibilità i mezzi volti dei soggetti di *Assassin's Creed*, divenendo a sua volta un soggetto in trasformazione. L'immersività del gioco diviene immersione nell'arte, nella sua *Wunderkammer*. (D.F.)