

## LANDSCAPES REWINDED

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 al Caffè Letterario, che è partner di quest'operazione culturale, propone un approfondimento incentrato soprattutto sui paesaggi romani che hanno caratterizzato in modo particolare *Assassin's Creed Brotherhood*.

Come durante l'Umanesimo o all'epoca del Grand Tour, nel 2008 i creatori di *Assassin's Creed* del team canadese di Ubisoft hanno fatto una campagna fotografica molto dettagliata a Roma - così come a Firenze e dintorni e Venezia - per creare il vasto repertorio di immagini necessario a dar vita agli art work per il gameplay. Dal carboncino al digitale l'emozione scaturita dall'osmosi di arte e tecnologia è sempre profonda. L'entusiasmo estetico offerto dalla stratificazione delle epoche va di pari passo con il continuo gioco di rimando dei tempi del videogame: dal 2012 di Desmond Miles al 1191 di Altaïr Ibn-La'Ahad agli inizi del XVI secolo di Ezio Auditore come nell'ultimo quarto del '700 di Connor Kenway.

Cosa intendiamo per "paesaggi riavvolti"? La ripresa della visione di un paesaggio fotografato oggi e riambientato nel XVI secolo, passando attraverso generi e forme artistiche che hanno reso nota la pittura italiana nella storia universale dell'arte. Ancora oggi giovani concept artist, rapiti dalla qualità di questa rappresentazione, riprendono forme e soggetti solo apparentemente interrotti nel tempo. Rinascimento e manierismo italiano, vedutismo francese e fiammingo, Piranesi, romanticismo e più recenti rivisitazioni del figurativo unite alle nuove forme dei comics degli ultimi trent'anni si fondono nell'unicum del cosmo videoludico.

Sia i *game designers* sia i *concept artists* non hanno limiti all'ispirazione: un mondo intero e posto su un unico piano scorre nel web per essere fermato, preso, condotto, come un veicolo di trasporto e di telecomunicazione. Se il loro bagaglio visivo è figlio della riproduzione dell'arte messa al centro della discussione critico-storica da Benjamin, l'esito del "prodotto" artistico è un *long play* di arte-di-tutti-i-tempi con un rinnovato gusto per un'estetica pratica, tipica oggi nel videogioco ma anche nell'approccio che tutti abbiamo coi nostri social network e guarda caso sorella dell'estetica pratica proprio delle botteghe d'arte del XV secolo. E *Assassin's Creed* si bagna a lungo nelle acque nel nostro Rinascimento, riuscendo a tradurci come attuali anche le macchine di Leonardo, che di fatto non riuscì mai a far volare l'uomo. (DF/LT)