

Assassin's Creed Art (R)Evolution - Recensione

Inviato

il **30/08/2012** da **Nicolò**

Pellegatta

lo stava come 'l frate che confessa lo perfido assessin, che, poi ch'è fitto, richiama lui, per che la morte cessa.

Dante

Alighieri,

Inferno,

Canto

XIX

E' Dante Alighieri il primo in Italia ad importare il termine assassino dal lontano Oriente. E lo fa in una chiara accezione negativa, rimettendosi all'arabo che collega il mestiere dell'uccisore professionista alla droga *hashish*, che si diceva assumessero prima di ogni azione furtiva oppure fosse lo stesso Maestro a costringerli così da controllarli. Qualunque sia l'origine linguistica, il mestiere dell'assassino ha fatto sognare milioni di videogiocatori calatasi nei mondi del franchise Ubisoft **Assassin's Creed**. Un viaggio storico e geografico lungo l'epoche storiche tra Asia, Europa e prossimamente America, punti cardinali di una complessa bussola nel taschino di *Desmond Miles*, assassino odierno con il compito di salvare il mondo nell'anno di grazia 2012. Un percorso di contaminazioni e rimandi socio-culturali ben presto magnificati da una **mostra al Museo della Scienza e della Tecnica** di Milano (dal 19 Settembre fino al 15 Novembre), di cui oggi recensiamo il catalogo ufficiale, da alcuni mesi sugli scaffali delle italiane librerie edito da *Skira*.

ARTE E CULTURA

ART (R)EVOLUTION

Il percorso di Assassin's Creed Art (R)evolution è stato presentato lo scorso Giugno a Milano nel corso di una [conferenza stampa](#). In Luglio gli organizzatori hanno fatto tappa a Roma (noi c'eravamo...) e a Firenze (chi era presente?), mentre a Settembre l'itinerario si concluderà con una puntata a Venezia. A Ottobre e Novembre il focus sarà ancora su Milano, sia nell'esposizione presso il Museo della Scienza e della Tecnica sia presso il giovane Museo del Fumetto WOW. Tutte le

su [Facebook](#) e [Twitter](#).

È un caso abbastanza insolito stringere tra le mani il catalogo di una mostra senza che l'allestimento sia ancora stato inaugurato. Assassin's Creed Art (R)evolution è in tutto e per tutto il volume allegato all'esposizione dal 19 Settembre a Milano perchè ne rivela le finalità e il background ma presenta anche una selezione abbastanza ampia di opere e quadri. Ubisoft, nella persona (giuridica) della sua sede italiana, ha dato il proprio patrocinio e investito risorse a sostegno dell'idea del team già responsabile di *The Art of Game* ad Aosta e della presenza del videogioco alla *Biennale di Venezia 2011*. Non è intenzione degli organizzatori della mostra (e inevitabilmente autori dei saggi contenuti in Assassin's Creed Art (R)evolution) celebrare il videogioco, la trilogia di Altair, Ezio e Connor, quanto piuttosto la tentacolare transmedialità del franchise.

Alberto Coco, direttore marketing di Ubisoft Italia, lo sottolinea nel saggio introduttivo e con meraviglia elenca le propaggini visive, fumettistiche, letterarie del franchise. Un'espansione a macchia d'olio non sappiamo quanto voluta da Ubisoft, ma che ormai è qui pronta per essere ravvivata (vedi il [film con Michael Fassbender](#)) e celebrata da quanti vedono nel videogioco un settore entro il quale condurre lucrosi investimenti. Dal canto nostro non possiamo che porre l'attenzione su quel circolo virtuoso che dal videogioco parte e si propaga, ma anche che dai fumetti, corti animati, libri può arrivare al videogioco. Il saggio di **Debora Ferrari** è quello che ci ha più interessato: la critica d'arte presenta anzitutto al percorso organizzativo che comprende libro e mostra, un viaggio artistico straordinario perchè avviene secondo una scansione non cronologica ma orizzontale in cui Altair-Ezio-Connor-Desmond condividono lo stesso tempo, lo stesso anno (quel 2012 in cui la saga di fatto s'ambienta). *"Viaggeremo nei blocchi di memoria in un tempo circolare - scrive la Ferrari - e non più soggetto*

"tracceremo modalità di lettura, cosicché il non giocatore possa sentirsi all'altezza di questa nuova arte e il giocatore fermarsi per gustarne le radici in bagagli culturali che attingono a civiltà ed epoche senza limiti e confini"

a una linearità obbligata, raggrupperemo generi artistici e anacronismi intrinseci, faremo il salto dall'epica all'utopia, tracceremo modalità di lettura, cosicché il non giocatore possa sentirsi all'altezza di questa nuova arte e il giocatore fermarsi per gustarne le radici in bagagli culturali che attingono a civiltà ed epoche senza limiti e confini". Insomma giocando ad Assassin's Creed l'arte rinascimentale si mescola con l'architettura coloniale e l'ingegneria medievale e tutte insieme si fondono nella rappresentazione vettoriale e minimalista dell'Animus. Senza ulteriori giri di parole possiamo parlare di Assassin's Creed e implicitamente del videogioco tutto come di una **wunderkammer moderna e virtuale**, una camera delle meraviglie in cui arte, scienza, tecnologia e storia sono custodite in teche in parte antiche in parte moderne. Otteniamo da ciò una conseguenza importante: l'arte di Assassin's Creed per come è esplicitata sullo schermo sfrutta al massimo grado le risorse tecnologiche dell'oggi

in un crescendo grafico e tecnologico sospeso tra l'action puro e il free roaming solo per ricreare "metropoli" e paesaggi di un tempo ormai lontano, lontano anni luce dalle contemporanee tecnologie informatiche e di digital painting. Aveva proprio ragione quando il pittore Egon Schiele diceva "*l'arte non può essere moderna. L'arte ritorna eternamente all'origine*".



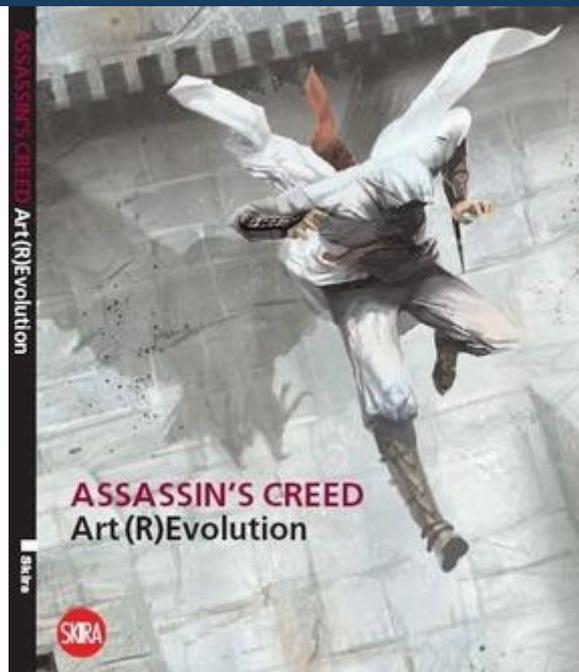
Infine lo scrittore **Luca Traini** si è occupato in Assassin's Creed Art (R)evolution più strettamente dei rapporti con il videogioco d'ispirazione. Lo ha fatto anzitutto con una ricognizione tra storia e letteratura alla ricerca di quegli incastri tanto rincorsi dagli sceneggiatori Ubisoft: si parla di Orlando Furioso e di medioevo "*meraviglioso e quotidiano*" con Michel Foucault, di Rivoluzione Francese e *civilisation*, coinvolge direttamente le divinità bibliche (l'Apocalisse paventata a Desmond) ma anche di divinità greche e romane, quindi si lega la cultura araba a quella europea per mezzo del riferimento dantesco riportato in apertura. Certo, è colto il lavoro fatto da Traini, ma con l'esperienza videoludica ben in mente certe analogie ci paiono forzate e tirate per i capelli: Niccolò Machiavelli e Leonardo da Vinci compaiono in Assassin's Creed come membri della setta degli assassini, ma la loro presenza non sembra essere giustificata dal pensiero politico del primo o dalle risorse scientifiche del secondo bensì da una vaga popolarità uscita indenne al trascorrere dei secoli; l'Enciclopedia Codex allegata l'anno passato alla collector's edition di Assassin's Creed Revelations è dovuta a "*una filiazione dell'Encyclopédie illuminista*" oppure alla più spontanea voglia di lucrare ulteriormente su una fanbase fedele e affamata? Insomma, non obiettiamo sulle magnifiche interazioni del videogioco Ubisoft con dieci e passa secoli di sapere umano, ma talvolta si rischia di celebrare il videogame come espressione artistica spontanea e genuina senza considerare le evidenti influenze del "*dio denaro*".

■ La prima parte di Assassin's Creed Art (R)evolution si compone dei saggi sopra descritti, mentre la seconda vede contributi sparsi sulla trama di gioco, sulle città visitate (da Monteriggioni a Cipro), sui termini più comuni del linguaggio videoludico, sui videogiochi usciti (info che trovate benissimo nelle [schede gioco](#) qui su Everyeye.it) e sul team di sviluppo. Occhio agli spoiler nel riassunto narrativo sottoforma di *speedtelling*. Tutte sezioni comunque poco interessanti per un videogiocatore navigato e per un fan dei giochi di Assassin's Creed, utili piuttosto per l'intenditore d'arte ignaro del mondo videoludico.

Tra le parole scritte trova posto un notevole numero di **immagini e illustrazioni**. Il campionario è decisamente vario: bozzetti preparatori d'ispirazione ai game designer, immagini in-game, studi poligonali degli edifici, artwork promozionali dei personaggi e quadri realizzati per l'occasione della mostra di Settembre. Sfogliare il catalogo è un'esperienza edonistica e nostalgica per il videogiocatore, tanto più che la qualità tipografica della stampa è curata e il lettering appropriato. Ci viene solo il dubbio se un volume tascabile sia adatto per riprodurre al meglio artwork e opere pittoriche. Da qui l'interrogativo: cosa pesa maggiormente per gli autori del progetto Assassin's Creed Art (R)evolution, la parte saggistica o quella illustrativa?

ASSASSIN'S CREED ART (R)EVOLUTION

Disponibile per: [Libri](#)



Assassin's Creed Art (R)evolution è il primo catalogo d'arte interamente dedicato a un videogioco fra i più amati e conosciuti al mondo. Un videogioco molto particolare che ha fatto della Storia e dell'Arte il cuore del suo motore, affezionando non solo i giocatori ma anche critici e studiosi. Forme d'arte di tutti i tempi riprendono vita in migliaia di concept che caratterizzano Assassin's Creed, un'opera d'arte multidimensionale e multisensoriale, da attraversare attivamente giocando o godere come linguaggio contemporaneo. **Sito Ufficiale:** [Link](#)