

LA MOSTRA

Assassin's Creed Art, arte e cultura nei videogiochi

L'esposizione conta un centinaio di opere tra quadri, filmati e allestimenti. In particolare le immagini, nate in digitale, sono state accuratamente stampate di modo da sembrare veri e propri quadri. l'obiettivo è dimostrare il valore culturale dei passatempi interattivi di Teresa Bettarello

Milano, 21 settembre 2012 - **"Volevamo far conoscere a tutti questo nuovo Rinascimento che sta segnando il XXI secolo.** Così, se la prassi è digitalizzare per far fruire qualcosa a più persone possibili, noi abbiamo pensato di fare il contrario: **rendere il videogioco visibile anche a chi non videogioca affinché ne comprenda la bellezza e l'arte di cui è fatto"**: con queste parole **giovedì 20 settembre Debora Ferrari, curatrice insieme a Luca Traini, ha ufficialmente inaugurato "Assassin's Creed Art (R)evolution", forse la prima mostra interamente dedicata in Italia a un videogioco.** Mostra che non poteva che essere **ospitata dal Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano**, luogo di scienza innanzi tutto ma anche di incontro tra culture, "che vuole dare ai visitatori - ha detto con orgoglio Fiorenzo Galli, Direttore Generale del Museo - la cittadinanza scientifica per comprendere come la tecnologia migliori e arricchisca la vita".

Per chi non lo conoscesse, Assassin's Creed (per ora 1 e 2, il 3 uscirà il 31 ottobre) è un videogioco dalla trama storica (le Crociate, poi il Rinascimento, e nell'America che lotta per l'Indipendenza sarà il terzo capitolo) creato nel 2007 da Ubisoft. **E per dare il metro del suo successo, basta questo numero: 38 milioni di unità vendute in tutto il mondo. Trama accattivante, grafica strepitosa, il gioco è emblema di una nuova manifestazione culturale che piace molto. La sua è una "(r)evolution" artistica:** da una parte evoluzione nella forma, dall'altra una vera e propria rivoluzione se pensiamo ai molteplici canali espressivi che racchiude in sé. Voi ragazzi, lo sappiamo, non abbiamo da convincervi. Qualcuno invece tra gli adulti qui connessi non è d'accordo? Se non, qualsiasi sia il motivo, l'invito è quello di andare a visitare la mostra, "Che vuole essere spunto di riflessione" hanno detto quasi in coro i due curatori. E andandoci con i vostri figli/nipoti vivrete la piacevole esperienza, una volta tanto, di essere guidati da loro per capire! Indispensabili se non siete proprio ferrati in materia...

La mostra conta un centinaio di opere tra quadri, filmati e allestimenti. In particolare le immagini, nate in digitale, sono state accuratamente stampate di modo da sembrare veri e propri quadri: pelle, plexiglass, legno, tela, affresco, fine

art, ogni opera esposta è stata abbinata a un particolare materiale affinché ne venissero esaltati contenuti e colori. Ma ovviamente non è tutto qui: due postazioni da gioco su PC, create appositamente da Mirco Ferrari Labs, permetteranno al pubblico di accedere a workshop specifici e vedere le interviste agli sviluppatori di Assassin's Creed. Inoltre, per tutta la durata dell'esposizione (fino all'11 novembre), c'è in programma un fitto calendario di incontri ed eventi (scaricabile con l'app gratuita, vedi il sito www.museoscienza.org) a Wow - Spazio Fumetto di Milano (via Campania 12, www.museowow.it), partner in questa mostra del Museo della Scienza.

S'inizia il 2 ottobre dove, fino al 23, saranno esposte al Museo Temporaneo (Must) opere di comics e di grafica; lo stesso 2 ottobre, sempre al Must, si terrà un workshop aperto al pubblico. Workshop che si ripeterà **il 6 e 7 ottobre**, quando, oltre alla visita guidata coi curatori dell'esposizione, a Wow (il 6 ottobre) ci sarà "Around Assassin's Creed, chiacchierata scientifica sul tema dell'arte e della tecnologia di quest'opera multidimensionale" con i responsabili museali, di Ubisoft e delle Università e Accademie della città con desk per i giovani sulle possibilità di studio e sbocchi lavorativi in Italia.

Il 20 ottobre poi, ancora un weekend a Wow: oltre al workshop di gioco, ci sarà l'incontro con Stranemani International su come nasce un videogioco, la tavola rotonda di critica videoludica (a cura di Andrea Peduzzi) e l'incontro laboratorio con gli artisti italiani che hanno collaborato al progetto del Must. E a novembre, a parte una ridotta esposizione di comics e alcune opere di grafica a Lucca Comics&Games, dal 9 all'11 novembre sono in programma altri workshop a Wow.

Il catalogo, acquistabile nei due Musei, è di Skira. Orario mostra in via S. Vittore: martedì - venerdì 9.30-17.30, sabato e domenica 9.30 - 18.30.

di Teresa Bettarello