

21/09/2012

## Assassin's Creed Art (R)evolution



### ALESSANDRA C

Nel retro della copertina del volume Assassin's Creed Art (R)evolution si legge: «Il videogioco non è solo entertainment. È un media, un'espressione culturale, un generatore di emozioni, visioni del mondo, idee e storie... ma un videogioco può essere considerato arte?». Tempo fa alla presentazione del GameCube, ebbi l'occasione di chiedere a Shigeru Miyamoto se considerasse i videogiochi come una forma d'arte pop. Lui, semplicemente, mi rispose che i videogiochi erano un'altra cosa, ma sicuramente non una nuova espressione artistica.

Da quella domanda è passato un decennio, molti artisti hanno lavorato usando il «medium videogame» ed è difficile per me non vedere la Pop Art nel lavoro Action Half Life del collettivo AES+F. E trovo altrettanto difficoltoso non considerare opere d'arte digitale titoli come Shadow Of Colossus o BioShock.

È chiaro che il videogioco nel suo complesso, come diceva il grande Miyamoto, resta soprattutto altro: intrattenimento. Occorre però soffermarsi sul valore socio-culturale dei generi d'intrattenimento perché anche la «settima arte», contiene pellicole come Quel gran pezzo dell'Ubalda tutta nuda e tutta calda che

trova, addirittura, una sua collocazione rivalutata nell'invenzione del genere trash. Al videogioco, purtroppo, manca ancora una sua consacrazione certa all'interno della variegata galassia della cultura popolare.

Art (R)Evolution, il museo temporaneo di , è il titolo dell'esposizione temporanea al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, a Milano dal 20 settembre all'11 novembre. Il progetto è legato a Game Art Gallery che lo scorso anno ha portato l'arte dei videogiochi alla 54 Biennale di Venezia con E-Ludo.

Al Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia di Milano, sono esposte un centinaio di opere tra quadri, filmati, allestimenti di un singolo videogioco, Assassin's Creed.

Contemporaneamente al WOW-Spazio Fumetto di Milano, dal 2 al 23 ottobre, ci sarà la sezione Comics e grafica di dello stesso titolo così da creare un circuito che si espanderà per la città. La sezione al Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci presenta un centinaio di opere originali firmate dagli artisti di Ubisoft, che dal 2007 a oggi hanno lavorato alla fortunata saga di Assassin's Creed.

Oltre al dipartimento artistico di Ubisoft, altri artisti contemporanei hanno contribuito all'interpretazione e reinterpretazione del Credo dell'assassino. Massimo Giuntoli con l'opera Osmosi, Samuele Arcangioli ha progettato e realizzato la Macchina dei ritratti, Edward Paul Quista, artista di Brooklyn, presta appositamente un'opera della sua recente ricerca sul codice genetico con un video fortemente collegato alle emozioni del protagonista nell'Animus.

Essendo sul piano della Macchine di Leonardo, all'interno dell'esposizione, il Museo della Scienza offre la Macchina Volante e il Cannone ad Otto Canne, in un rimando continuo all'identità reale di Leonardo e alla sua identità all'interno del videogioco. Due postazioni PC da gioco, realizzate da Mirco Ferrari Labs, permettono al pubblico di accedere a workshop specifici e vedere le interviste agli sviluppatori di Assassin's Creed. Sarà arte? Per citare un uomo saggio... lasciamo ai posteri l'ardua sentenza.