



La Game Art (R)Evolution: “radice di arma” al Museo della Scienza e della Tecnologia di Milano

“Arte ha la radice di arma”

(D. Ferrari, L. Traini,

Stanza acrostica binaria

per Ezio Auditore)

Al punto di confluenza, è la genesi. In osmosi sei fibra di colori e di voci, apice radicale di un'immanenza che nella propria veemente per quanto parziale esperibilità, è tuttavia permeabile alla rivelazione, ai sedimenti emotivi, alle correnti metafisiche dell'Animus; nell'humus l'ascesa sensoriale è canale comunicativo per l'identità ai suoi albori, intimo solco che dona all'Arte volto multiforme e respiro corale, organismo autotrofo in piena consapevolezza, vivida memoria per squarciare il buio.

E una “*vertigine conoscitiva*” effettivamente ci pervade ad **Art (R)Evolution**, esposizione temporanea dedicata all'avanguardia *Assassin's Creed* in programma **fino all'11 Novembre 2012** presso il **Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci di Milano**; sorgente d'un **circolo di conferenze ed approfondimenti scientifici, workshop di gioco con MFLabs** fra loro interconnessi ed allestiti entro le sale dello stesso Museo come anche presso il **Wow-Spazio Fumetto** milanese, **Art (R)Evolution** elegge il capoluogo lombardo quale ramo d'una rete che si lega a **E-Ludo** ed a **Game Art Gallery** fin dalla 54. Biennale Internazionale d'Arte di Venezia, per irradiarsi quindi all'avvenire entro la maglia dell'attuale dibattito internazionale inerente la valenza culturale ed artistica del medium videoludico.

Con il patrocinio di prestigiosi atenei ed enti di ricerca, a cinque anni dalla *first release* del videogioco – la quale, nell'effettivo, contestualizzava l'azione proprio nel 2012 – la Rassegna adduce adesso un **percorso edificante, rivoluzionario quanto doverosamente anacronistico, nelle Artes mechanicae “crossmediali” della Game Art contemporanea**, grazie al prezioso apporto critico, scientifico e creativo dei **curatori Luca Traini e Debora Ferrari**, che al progetto hanno infuso genesi, morfologia e consapevolezza, con la partecipazione al *concept* di **Riccardo Hofmann**; il **catalogo d'arte edito da Skira** – il primo interamente dedicato ad un videogioco – è a tal proposito una fonte pregevole di studio, riflessioni e suggestioni, con affondi nella e-motività di *Assassin's Creed*, validi Apparati coadiuvati da schede tecniche a fine volume, corollario di 190 *Pictures* a colori nonché letture iconologiche di spessore molto ben innestate, anche sotto il profilo “sperimentale”, nell'organismo multidimensionale e multisensoriale – per questo veemente – della nuova Arte.

“Arte ha la radice di arma, Assassino,

Una lama celata incide i sogni:

Disegno forte, sofferto di un mondo.

In palio una pace che verrà tardi.

Tutto è lecito: la realtà è in gioco,

Osmosi fra primi e ultimi livelli.

Resterà la bellezza del gesto, Ezio,

E la gioia di vittorie senza odio.”

(D. Ferrari, L. Traini, Stanza acrostica binaria per Ezio Auditore)

Un'incessante eziologia – nel senso etimologico del termine – dischiude un *unicum* che è insieme di linfa e di carne, vicino e lontano, pulsante ed intermittente in un gioco induttivo e deduttivo d' " *Osmosi fra i primi e ultimi livelli*": la corrente esperienziale di *Assassin's Creed* della francofona **Ubisoft**, radica al Sè la sua negazione attraverso la *mimicry* ("immedesimazione", dal Catalogo) del player con il proprio simulacro, seppure le memorie progressivamente acquisite ne riedifichino essenza e 'fronde percettive' al punto di confluenza fra e-motività e Storia, tecnologia ed intimi codici dell'Arte. In maniera affine sono stati selezionati dai Curatori gli *artworks* per **Art (R)Evolution**: sono infatti al contempo e all'unisono " *Disegno forte, sofferto di un mondo*" – in quanto segni di una realtà virtuale che è il virgulto della nostra più intima dimensione esistenziale – ed Opera d'arte totalizzante scandita dalle singole rivelazioni che dà il gioco stesso; sono porte istoriate aperte al fruitore sulla *visio* di " *due mondi possibili e coesistenti*" nell'arco di un " *tempo di osservazione immersivo come il gioco, ma non dinamico, per osservarne con la durata necessaria tutte le sfumature*" (Ferrari 2012).

Le valenze tattili e cromatiche del **mosaico**, della **tela**, della **pelle**, del **crystale** dello **skybond**, nonché la lirica delle venature del **legno**, **affiorano sorprendentemente dal centinaio di opere proposte**: grazie alla partnership con **Demart**, nella Rassegna, **il medium digitale è infuso alla materia reale** in base ad esso preventivamente selezionata, quale formula espressiva di un 'ordinario' manufatto d'artista; a rimarcare la fibra innovativa propria della Game Art di *Assassin's Creed*, anche le opere di Maestri contemporanei: se, infatti, la " *Macchina dei ritratti*" di **Samuele Arcangioli** è anch'essa luogo di confluenza e di riedificazione percettiva entro il simbolo anagogico (e vinciano) del pentagono – prescelto, nell'opera, in pertinenza dimensionale con il volto multiforme e respiro corale della personalità labirintica di Ezio-Desmond-Altaïr -, l'approccio empirico del musicista e lighting designer **Massimo Giuntoli**, dal canto suo, interconnette invece sulle note e in " *Osmosi*" i linguaggi iconografico e cromatico per espandere idealmente le immagini video.

In " *Untitled*" di **Edward Paul Quist** siamo alla genesi, e nella *blurry vision* con l'*Animus* intercettiamo il percorso emotivo di reminiscenza genetica del nostro simulacro; come conduttori d' un flusso di corrente, siamo colmati dall'installazione a due postazioni gioco di **Mirco Ferrari Labs** ed un effetto Joule ci coglierà inoltre – **fino al 23 Ottobre 2011** – al **Museo WOW Spazio Fumetto** di viale Campania 12 a Milano, nella **sezione Comics e grafica** di *Assassin's Creed*: **ottanta tavole** fra le quali l'inedito ed intuitivo " *Codice di Altaïr*", il " *Tributo ad Ezio Auditore*" dell'artista No Curves, nonché **venti opere selezionate** dal contest lanciato da Musea ed E-Ludo, avranno luce da donare al " *la realtà [che] è in gioco*".

"Resterà la bellezza del gesto"

Nell'endoderma tu senti " *Una irradiazione di fondo che riscrive la storia con tutta una serie di sottili anacronismi e allusioni*" (Traini 2012), e che sapiente contempla il tuo vissuto come fosse uno spin-off della propria parabola: rimane il **Frutto dell'Eden** dell'itinerario eziologico proprio del nostro Libro della Genesi, e come il **Codex musivo** arcano da comporre la Mela stessa è svelata da **Leonardo da Vinci**, anch'egli Assassino (nella saga, il termine è plasmato piuttosto **sull'arabo "asās"**, " **fondamenti**", con la relativa valenza semantica: ciò, in Traini 2012), legato alla sapiente famiglia Auditore e nodo di diramazione – come tanti altri illustri personaggi storici – di quel circuito di corrente che in *Assassin's Creed* poderosamente ci raccoglie; il **ramo dell'Eden** invece si espande nel mito pagano, in modo che il player possa apparire – nel *cum clavedella* Cappella Sistina – come il profeta dei tempi circonfuso da uno scrigno architettonico. **La transmedialità rivela le fondamenta** come i Glifi il senso dell'itinerario, e " *senza obbligo di direzione temporale univoca [...] ci spostiamo tra il 2012 ed il 1191*" nell' " *opera totale*" (Ferrari 2012): all'origine **Gerusalemme** (AS), e poi **Firenze come punto focale**, **Venezia** (AS II), **Roma**, **Monteriggioni**, **San Gimignano** (AS: Brotherhood); nell'ascesa,

ancora, incastonata fra Europa ed Asia – dunque intuitivo luogo di congiunzione fra Altaïr ed Ezio – la città di **Costantinopoli**, e **Maşyāf** in Siria, **la Cappadocia** nelle sue peculiarità geologiche ‘lunari’ e l'**isola di Rodi**, ovvero il tempio del sole (AS: Revelations).

Come alburno nel fusto arboreo, il team creativo Ubisoft si avvale d'**approfonditi studi multidisciplinari** per dar linfa a un progetto che è nato già “*affamato di storia*”: intimamente radicato innanzitutto all' *École des Annales* a Michel Foucault (Traini 2012), denso di “**appunti e citazioni che mettono in gioco l'arte cinetica e l'estetica relazionale di molti movimenti e gruppi dagli anni sessanta in poi**” (Ferrari 2012), **Assassin's Creed “è percorribile centimetro per centimetro coinvolgendo il giocatore-esploratore in un processo virtuoso di appropriazione e lettura dell'opera d'arte a quattro dimensioni”** (Roncella 2012).

Dendrocronologia emozionale virtuale, per la rifondazione del linguaggio artistico contemporaneo: nella Sala delle Macchine vinciane del “*Museo del Divenire del Mondo*” (Ucelli di Nemi, Fondatore del Museo della Scienza) – organismo ufficialmente inaugurato il 15 febbraio 1953, con una mostra dedicata allo stesso Leonardo da Vinci – la Rassegna **Art (R)Evolution** mette in luce quel giunto sincronico che segna “*l'osmosi inscindibile fra arte e tecnologia*” (Traini 2012) e guida le fronde dei nostri rami là dov'è bello che ai raggi s'intreccino. *Artes mechanicae* e Game Art dalle radici alla gemma apicale: sei fibra di colori e di voci che trascende nel Corno dell'arte.

Giada Eva Elisa Tarantino

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci

Via S. Vittore 21 – 20123 Milano

Tel. 02 48 555 1

www.museoscienza.org

Tutti gli Eventi legati ad Art (R)Evolution:

http://www.museoscienza.org/areastampa/art_revolution_inaugurazione/

WOW Spazio Fumetto

Museo del fumetto, dell'illustrazione

e dell'immagine animata

Viale Campania 12 – 20133 Milano

Tel. 02 49524744 – 02 49524745

<http://www.museowow.it/>