

<http://www.luukmagazine.com/it/2012/09/29/art-revolution-lestetica-degli-assassini-approda-a-milano/>

LUUK MAGAZINE

FOLLOW US. BE EXCLUSIVE.

Art (R)Evolution: l'estetica degli assassini approda a Milano

29 set 2012 · di [staff](#) · in [Arte](#), [Cultura](#) · Commenti disattivati · Tags: [Debora Ferrari](#), [Luca Traini](#), [Milano AI 2011/12](#), [Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia](#)



Rivoluzione ed Evoluzione si confrontano dialetticamente nella modernità in un'operazione sintetica diretta a promuovere l'identificazione del mutamento repentino ed inarrestabile di matrice illuminista con l'avanzamento progressivo e lineare d'impianto darwiniano. Tale relazione risulta ancor più dinamica se inserita nel panorama intrinsecamente più energetico all'interno dell'operare umano, l'ambito artistico.



Ecco perchè “Art (R)Evolution”, l’esposizione temporanea di Assassin’s Creed presso il milanese Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, è un progetto così interessante: sin dalla sovrapposizione terminologica presente nel titolo si coglie la portata concettuale della mostra, un progetto curato da Debora Ferrari e Luca Traini, già noti ai nostri lettori in connessione a Neoludica (si veda www.luukmagazine.com/it/2012/03/31/“neoludica-philosophy”-unestetica-del-videogioco).



In quest’occasione l’estetica del videogioco trova espressione plastica in un centinaio di opere, tra quadri, filmati e allestimenti, tese a indagare la dimensione artistica di uno dei videogiochi cult della contemporaneità. Lanciato nel 2007, Assassin’s Creed ha venduto, nelle sue disparate versioni, più di 38 milioni di unità in tutto il globo, divenendo una delle serie più popolari per le console di nuova generazione.



La profondità della trama, adatta ad ospitare sagaci intuizioni dai connotati quasi filosofici, quali le asserzioni aforistiche “Nulla è reale, tutto è lecito” e “Ciò che sei e ciò che fai sono strettamente legati fra loro”, consente di adattare brillantemente alla modernità cibernetica la sapienza romantica, sentenziando con Schiller che “L’uomo è veramente uomo soltanto quando gioca.”.

Ricreazione per eccellenza è oggi il videogioco e compito dell'intellettuale è analizzare tale manifestazione dello spirito umano individuandone chiavi di lettura dotate di spessore analitico e validità esplicativa.



“Il videogioco non è solo entertainment -si legge nella copertina del catalogo dell’esposizione- è un media, un’espressione culturale, un generatore di emozioni, visioni del mondo, idee e storie. (...) Il videogioco contamina la pedagogia, la comunicazione, la pubblicità, l’intera iconografia dell’immaginario contemporaneo, l’arte”. È quest’ultima a farsi costantemente carico delle esigenze trascendenti dell’umanità, persino nei nuovi ed impensabili scenari aperti dalla tecnica, da quella techne imperscrutabile e destinale oggetto di riflessione dei più grandi geni del Novecento. Un luogo/non-luogo dove trovarsi necessariamente a soggiornare, pertanto uno spazio da abitare mediante una consapevolezza distante dalla superficialità e dal conformismo. I linguaggi innovativi elaborati da progetti quali Assassin’s Creed, nonché la rivisitazione di archetipi, miti e simboli mediata fra gli artisti digitali ed il grande pubblico, si dispongono in una prospettiva estremamente affascinante, tanto più se contestualizzata nel prevalere di un quadro nichilistico e disgregativo nell’arte contemporanea. La comunicazione ed il linguaggio condiviso riemergono nel gioco elettronico assumendo il peso dell’eredità dei classici del passato; parallelamente il fascino per la storia e l’antichità, unito ad un’autentica fascinazione nei confronti della sfera arcana e numinosa dei tempi che

furono, si rivela vigorosamente nell'era dominata dallo slogan ormai logoro della “fine della storia”, compagno del motto ancor più improvvido che celebra la “morte dell'arte”.



“Art (R)Evolution” rivendica audacemente per l'uomo del nuovo millennio questi due settori imprescindibili alla costruzione di un edificio comunitario poggiante su solide basi. Non resta che affidarci all'estetica degli assassini!

Luca Siniscalco