

played in Italy

considerations of an italian videogamer travelling in virtual worlds

Wednesday, November 21, 2012

Assassin's Creed Art (R)Evolution - Videogiochi come arte

E' esagerato dire che i videogiochi rappresentano l'evoluzione del concetto di Gesamtkunstwerk, di opera d'arte totale? Si direbbe di no, almeno a giudicare dai materiali contenuti nel libro [*Assassin's Creed Art \(R\)Evolution*](#) (a cura di Debora Ferrari e Luca Traini, Skira, 24 euro), catalogo della mostra dedicata al famoso e fortunato [videogame](#) tenuta al Museo della Scienza e della Tecnologia e al Wow-Spazio Fumetto di Milano. Attraverso le quasi 200 immagini a colori e gli interessanti interventi contenuti nel libro, che ha una sua autonomia che va ben oltre la funzione di catalogo della mostra, ci si rende conto di due cose: innanzitutto che i videogiochi sono un'arte e a tutti gli effetti - concetto già ampiamente affermato da qualche anno a questa parte, e che comunque vale la pena ribadire - e poi, che quella dei videogiochi è un'arte complessa. Ed è questa la parte più intrigante. Infatti oggi, dopo anni di dibattiti, saggi e conferenze, quasi nessuno oserebbe più mettere in discussione che i videogiochi sono arte. Però molti sono ancora giustamente in difficoltà nel definire di che tipo di arte si tratti: c'è chi privilegia il versante figurativo di vecchio stampo e tendenzialmente fa riferimento ai bozzetti preliminari, realizzati con le tecniche pittoriche classiche, c'è chi invece punta quasi esclusivamente sul côté digitale, e porta come esempio della nuova arte ludica gli screenshots. Altri ancora vedono l'arte nell'abilità del giocatore di portare a termine il videogame in modo impeccabile, privilegiando un aspetto formale di matrice zen. In realtà, come si evince da questo libro, l'arte del videogame è un tutto unico: non si può prescindere da uno o dall'altro aspetto, bisogna considerare il videogioco in senso olistico.

E a questo proposito la saga di Assassin's Creed è esemplare, dato che è molto ben caratterizzata sotto il profilo estetico e fornisce addirittura una serie di riferimenti precisi all'arte e all'architettura di varie epoche. Come si legge nel comunicato stampa del libro, "dal 2007, anno della prima uscita, *Assassin's Creed* ha fatto conoscere a tutto il mondo città d'arte italiane come Venezia, Firenze, Roma e metropoli storiche come Gerusalemme, Costantinopoli e Damasco, ambientando gli avvenimenti tra Medioevo e Rinascimento. I concept artist e i game designer che lavorano in 23 studio sparsi nel mondo hanno fatto rivivere capolavori di tutti i tempi in migliaia di art work, basti pensare alle incisioni di Piranesi, alle macchine di Leonardo da Vinci e a soggetti come la *Ragazza veneziana* di Dürer, la cui modella diventa nel gioco la moglie del protagonista".

Questo libro, che tra i tanti meriti ha quello di essere il primo catalogo d'arte dedicato a un videogioco, si configura quindi come un utile strumento per decifrare il videogame, cogliendone tutte le suggestioni e i contenuti, ravvisando le sue potenzialità di opera d'arte (videoludica) totale multidimensionale e multisensoriale. In una parola, un'opera d'arte totale.

