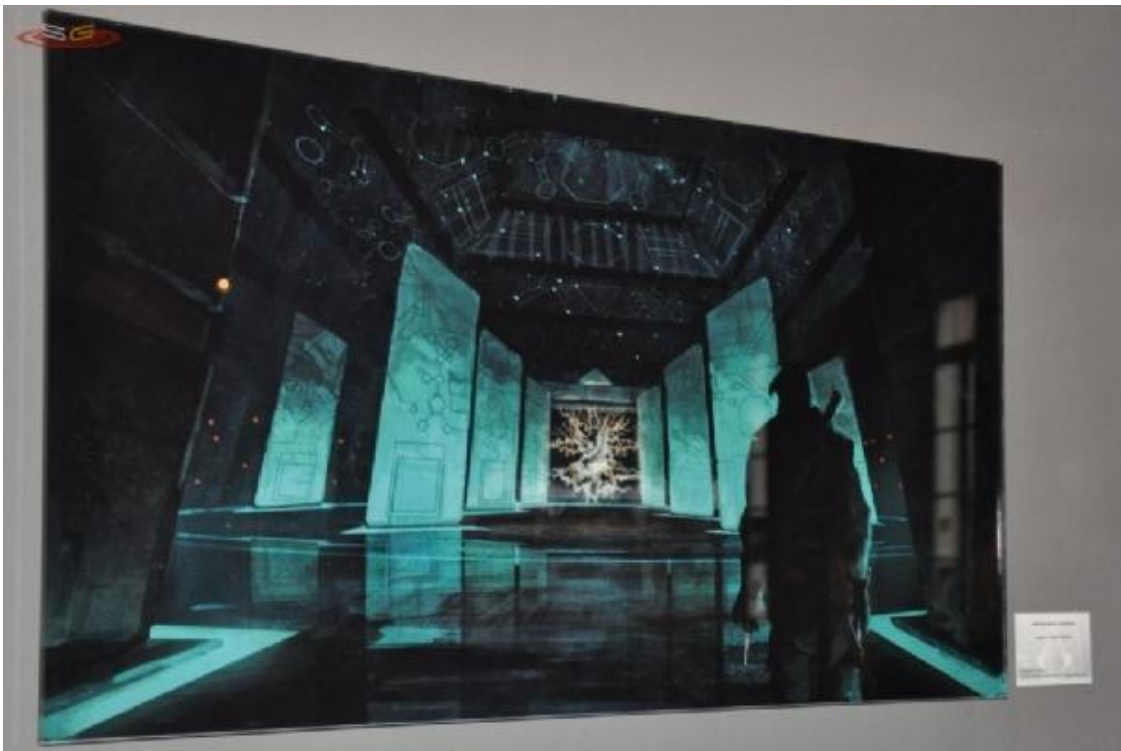


Assassin's Creed (r)evolution - Speciale

A cura di Mattia Comba ([Hybr1d](#)) del 29/10/2012

Per l'imminente uscita del terzo capitolo del suo *franchise* di punta, **Ubisoft** ha organizzato una serie di iniziative sparse per l'Italia con lo scopo di prendere per mano i giocatori, o chiunque fosse interessato, e guidarli nello straordinario e affascinante mondo di **Assassin's Creed**. Da luglio a novembre sono stati organizzati incontri e mostre in tutto il Bel Paese, che hanno coinvolto le città di Milano, Roma, Firenze, Venezia, e fiere di rilevanza nazionale, come sarà per **Lucca Comics and Games**, e l'imminente **Games Week**. Noi siamo stati a Milano, al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci e abbiamo visitato l'esposizione temporanea di **Assassin's Creed**, che raccoglie al suo interno un'ottantina di opere provenienti dalle collezioni di sei studi internazionali della *software house* francese.



Assassin's Creed Art (r)evolution

Sin dal suo esordio nel 2007, la serie di Assassin's Creed ha affascinato e fatto divertire milioni di persone, ma per ricreare fedelmente la ambientazioni utilizzate nei vari capitoli della saga, un team di disegnatori e artisti ha dovuto girarsi mezzo mondo, raccogliendo una grandissima quantità di materiale

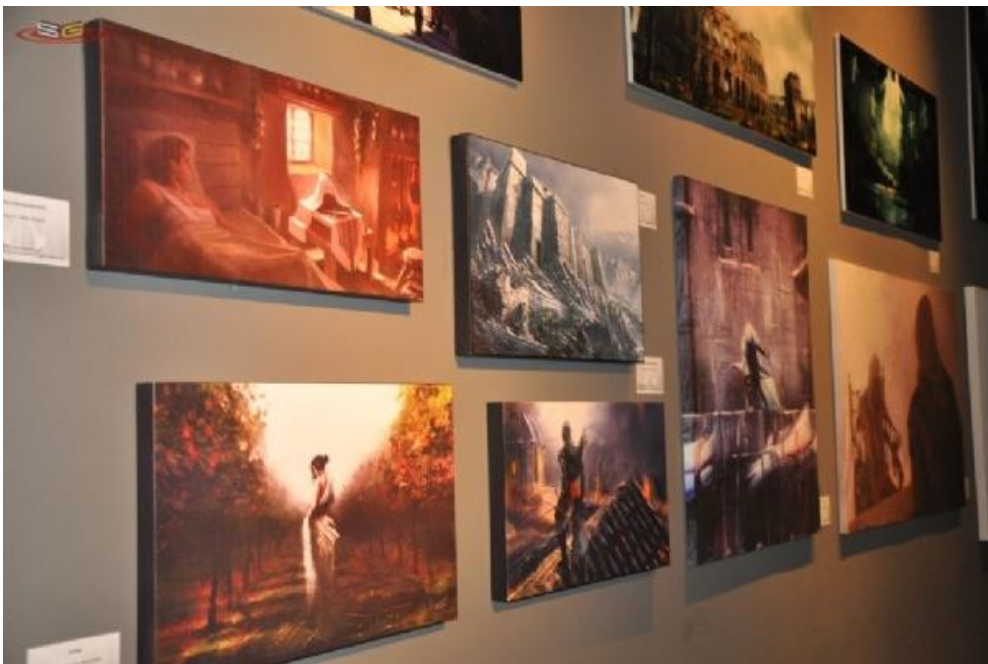
fotografico da cui partire per la realizzazione del gioco. I vari capitoli della saga sono stati ambientati in città che sono considerate la culla della storia dell'arte, in cui artisti e architetti hanno esplorato diversi modi di concepire l'immagine e gli edifici, regalandoci un patrimonio artistico di valore inestimabile disseminato in tutto il mondo. Riprodurre fedelmente città d'arte come Venezia, Firenze, Roma, Monteriggioni, Forlì, Gerusalemme, Costantinopoli e le new entry Boston e New York ha richiesto la realizzazione di numerose tavole e disegni preparatori, che in parte vengono esposti in questa occasione.

Alla mostra sono presenti quadri in tela, in affresco, in plexiglas, in legno, in pelle, in fine art, alcuni plasmati direttamente dagli artisti, altri realizzati in digitale e riproposti nel materiale più consono alla tipologia d'immagine. Visto il nome che porta il museo in cui è stata realizzata l'esposizione, non potevano mancare le Macchine di Leonardo da Vinci, in questo caso il Cannone a Otto Canne e la Macchina Volante. Sono inoltre presenti due postazioni PC per rivivere, con macchine top di gamma, le avventure di Altair ed Ezio Auditore. Ad accoglierci all'ingresso abbiamo trovato una statua alta circa due metri di Connor, realizzata in maniera molto fedele e dettagliata, pronta ad introdurci all'interno della mostra vera e propria.



Nella prima parete troviamo diversi studi dei personaggi di Altair e di Ezio Auditore, utilizzati nel primo e nel secondo capitolo, e un paio di panorami molto evocativi tratti da **Brotherhood**. Proseguendo ci sono un paio di tele dell'Animus e degli studi riguardanti la lama celata e il cannone a fuoco greco. Nella parete più imponente della sala sono raccolte le opere più grandi, raffiguranti panorami e *artwork* provenienti dagli studi dei livelli che abbiamo giocato nei cinque titoli della serie. Nelle pareti

più piccole vi sono un trittico di lavori in legno dedicato alle grandi personalità presenti in **Assassin's Creed 3** (La Fayette, Washington e Franklin) e i vari stadi nella realizzazione di modelli tridimensionali di edifici storici partendo da una semplice fotografia. C'è spazio anche per un panorama innevato molto evocativo e un bellissimo artwork di Connor a figura intera. La mostra sarà presente al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci fino a domenica 11 novembre e per il costo di 10€ (7€ per il biglietto ridotto) avrete la possibilità di visitarlo nella sua interezza, comprese altre esposizioni, tra cui una legata alla tecnologia, tutte davvero molto interessanti. Se vi trovate nelle vicinanze, vale la pena farci un salto.



Tirando **le** **somme**
Di fatto **Assassin's Creed Art (r)evolution** si pone come prima mostra d'arte in assoluto incentrata su un videogioco, con lo scopo di proporre il medium videoludico in un'ottica differente e di evidenziarne ed elevarne le qualità artistiche e visive. La saga di **Assassin's Creed** raccoglie al suo interno forme d'arte provenienti da epoche temporali e località diverse, rendendola una vera e propria galleria interattiva in grado di ammaliare non soltanto i videogiocatori, ma anche critici e studiosi d'arte. Tuttavia la promozione del videogioco come forma d'arte rimane ancora in uno stato embrionale. Sebbene sia impossibile negare che dietro alla creazione di un videogioco, dal concept dei personaggi alle creazione delle ambientazioni e di oggetti di gioco, ci sia il lavoro di decine se non centinaia di artisti e grafici, rimane ancora opaca la connessione tra i due medium. I videogiochi sono arte o riproducono arte?