

Quel videogame gotico che stravolge Firenze

“Assassin’s creed”, il Rinascimento falsato

IL TITOLO, *Assassin’s creed*, è già inquietante di per sé: sarebbe “la dottrina dell’assassino”. In tono con l’oggetto, un videogame, che spopola tra i giovanissimi (ma non solo...) del mondo intero, pieno d’azione, di colpi di scena, di spettacolarità. Di sangue, beninteso, quello da videogame. Il problema è lo scenario. E la storia. I titoli sono già quattro: il numero 2 e il numero 4 (che ancora non è uscito in Italia) hanno molto più che semplici richiami a Firenze. Perché è a Firenze che entra in scena il primo attore di *Assassin’s creed 2*, il giovane Ezio Auditore, diciassettenne testa matta, antenato di Desmond Miles, protagonista principe dell’intera vicenda in una sorta di continua timeline. Solo che... Firenze è verosimile, la storia e le storie mica tanto: a parte la caccia alla mela



dell’Eden - che sa tanto di caccia al Graal da Indiana Jones al Codice da Vinci - in cui sarebbe invischiato anche un singolare (e sinistro) Niccolò Machiavelli, il gioco muta il corso delle vicende personali di fra’ Girolamo Savonarola (è Ezio a ucciderlo) e dei suoi fantomatici “nove generali”, mischia persone e luoghi, romanza la Congiura dei Pazzi, e via discorrendo. Nella puntata numero 4, poi, ancora richiami a Firenze, ancora singolari vicende e ambientazioni.
DOMANDA: si tratta così la storia? Sì

tratta così una città che ha un ruolo nella storia mondiale, dell’arte e della cultura e dell’umanità? Non si rischia davvero che questa sia la strada per ridurre tutto a una semplice “Disneyland del Rinascimento”, appiattendolo tutti gli spessori come sulle tavole di un fumetto? Si potrebbe rispondere che non tutto il male viene per nuocere. Oggi, per dirne una, se i giovani sanno qualcosa di Dante e della Divina Commedia, è proprio grazie a un altro videogame, Dante’s Inferno. Ma sapranno citare Guai a voi anime prave, e Caronte. Non L’amor che move il sole e l’altre stelle: quello è Paradiso, e nel videogame non c’è.
P. Pe.

Antonio Paolucci, direttore dei Musei Vaticani: Non mi scandalizzo troppo dell’uso della città. Prendo atto di un fenomeno che viene da lontano.

SENTO dire di un videogame ambientato nella Firenze del Rinascimento, fra Michelangelo e Leonardo, fra efferatezze, colpi di scena, avventure. Magari è fatto bene. Io non l’ho visto, e non mi permetto di esprimere giudizi. A me interessa il fatto.

IL FATTO cioè che Firenze, una certa Firenze, quella che muove milioni di migranti per la “Primavera” di Botticelli e per il David di Michelangelo, sia diventata uno schermo mediatico “pop”, buono per tutti gli usi: per la pubblicità di un gestore telefonico (Leonardo inventore), di un rotolo di carta igienica (Dante che ha finalmente spazio per scrivere una Commedia infinitamente

lunga), per un videogame in ambientazione rinascimentale. Non diversamente operava il vecchio Walt Disney quando immaginava per il suo Topolino scenari storici remoti ma perfettamente presenti all’immaginario universale: l’Antico Egitto con le piramidi e i faraoni, la Roma dei Cesari con il Colosseo e gli imperatori cattivissimi. Collocare il presente nel remoto storico è una tecnica retorica antica e sempre efficace. Perché il meccanismo funzioni, bisogna però che tutti, ma proprio tutti, abbiano in mente quello specifico remoto storico, le piramidi, il Leonardo che inventava l’aeroplano, Michelangelo che era bravissimo ma litigava con tutti.

COSÌ NASCONO e si consolidano gli stereotipi “pop”, semplificazioni della storia insieme ingenua ed astuta. Io non mi scandalizzo più che tanto. Prendo atto di un fenomeno (la promozione di Firenze agli occhi del mondo) che viene da molto lontano, da Lorenzo il

Magnifico e anche prima, che ha coinvolto milord inglesi e granduchi russi, Stendhal e Anatole France, D’Annunzio e Berenson, ed ha avuto tanto successo da diventare oggi videogame internazionale.

Antonio Paolucci