



Tempi moderni Una tre giorni a Milano rilancia la ricerca che incrocia tecnologia, cultura e intrattenimento

I videogame moltiplicano i musei

di ALESSIA RASTELLI

«**L**a maggior parte dei videogiochi che costruiamo in Ubisoft attingono profondamente dalla storia o dal mondo. «La realtà prima di tutto» è uno dei principi cardine della nostra filosofia. Abbiamo bisogno di essere autentici e affidabili». Billy Matjuniis, 33 anni, canadese, insegna al George Brown College di Toronto, avanguardia accademica nel gaming, e guida uno dei team artistici di Ubisoft, colosso francese dei videogiochi, con decine di filiali nel mondo. Tra i titoli dell'azienda, *Assassin's Creed*, *Far Cry*, in cui Matjuniis è impegnato in prima persona, *Mario + Rabbids*, il primo videogame sul celebre idraulico sviluppato fuori dalla Nintendo, nella sussidiaria Ubisoft di Milano.

Dal 13 al 15 ottobre Matjuniis sarà in Italia per la prima volta, ospite dell'International Game Camp *Videogames Meet Heritage*: un evento di alta formazione che mira a far incontrare esperti dei videogiochi e specialisti del patrimonio culturale, progettato e prodotto da Streamcolors, studio d'arte digitale per i musei, l'agenzia Bookrepublic e iC-Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo, bando che sostiene idee innovative nel campo della cultura. L'idea è che se monumenti, arte, storia possono offrire ispirazione agli sviluppatori, il videogioco può d'altra parte diventare per le istituzioni culturali un nuovo modo di comunicare e intercettare un pubblico più ampio.

Durante la tre giorni, che si svolgerà in contemporanea nelle sedi dell'Istituto europeo di Design di Milano e del George Brown College in Canada, i partecipanti potranno concretamente creare un videogame. L'ispirazione è nata da alcune esperienze già in atto. Realtà come il British Museum a Londra, il Met di New York, il Rijksmuseum di Amsterdam hanno messo a disposizione gratuitamente contenuti e immagini delle loro collezioni con licenza Creative Commons (la ong dedita ad ampliare la gamma di opere a uso pubblico in maniera legale), così che altri possano usarle. Una barriera di protezione è dunque caduta, lasciando che statue e reperti, spesso disponibili in 3D, siano liberi di entrare in nuovi mondi.

«I nostri gruppi di lavoro — racconta Matjuniis a «la Lettura» — fanno spesso dei viaggi per vedere dal vivo i luoghi che poi andranno a ricreare. *Far Cry 4*, ad esempio, è molto influenzato dalla cultura

nepalese e himalayana. *Assassin's Creed 2*, *Assassin's Creed Brotherhood* e *Assassin's Creed Revelations* sono tutti ambientati nell'Italia del Rinascimento. Sono pieni di fatti storici, ricostruiti con accuratezza, e consentono di interagire con personaggi dell'epoca. Tra loro, Leonardo da Vinci: scultore, cartografo, ingegnere, architetto, dunque perfetto per diventare, nella trama, la figura che fornisce al giocatore gli strumenti straordinari per compiere la sua missione».

I videogame sono in questo momento tra le principali industrie d'intrattenimento al mondo: la proiezione di fatturato a livello globale è di oltre 83 miliardi nel 2017. In Italia, secondo l'ultimo rapporto dell'Associazione editori sviluppatori videogiochi italiani (Aesvi) su dati Gfk, il giro d'affari nel 2016 è stato di oltre un miliardo di euro, in crescita dell'8,2% rispetto all'anno precedente. E sempre nel 2016 il Mibact ha riconosciuto al settore valore culturale.

«Oggi — riflette Matjuniis — ci sentiamo sempre più a nostro agio con la tecnologia e abbiamo accettato che sia parte della nostre vite. Il gaming è usato in così tanti modi che probabilmente non ce ne rendiamo neppure conto. Basti pensare a un Apple Watch che confronta la nostra corsa con quella della sera precedente: il fitness è già diventato *game*. Al contempo mai come ora i videogiochi sono andati online e sono social. Gli utenti non hanno problemi a connettersi tra loro da ogni parte del mondo, indipendentemente dai confini e dalla posizione geografica». I videogame, prosegue, sono diventati «una forma di espressione creativa, un modo alternativo di apprendere storie, condividere i pensieri e ispirare le menti».

Anche per questo, Matjuniis è convinto che possano essere educativi. «I bambini stanno crescendo diversamente rispetto a molti di noi. Oggi il mondo è caratterizzato da accesso all'informazione e immediatezza. Conosco sviluppatori che stanno lavorando per i musei. Alcuni, per suscitare una maggiore immedesimazione, stanno trasformando specifici episodi della Seconda guerra mondiale in mini-giochi in realtà aumentata». Campo quest'ultimo in cui, rivela l'art director, «io stesso mi sono concentrato molto negli ultimi anni, sia a livello di app sia di giochi. Il prossimo grande passaggio dell'età tecnologia sarà incentrato sulla realtà aumentata e sulla realtà mista, sulla sovrapposizione di nuovi dati al nostro mondo. E sono convinto che potrà essere anche un altro

modo per integrare il gaming con il patrimonio culturale».

Non solo. Da visionario, Matjuniis si è già proiettato verso la frontiera successiva: l'intelligenza artificiale. «Sembra ancora misteriosa, ma parlando dal punto di vista tecnico e sul lungo termine, non c'è ragione per non credere che a un certo punto sarà indistinguibile dal cervello umano. I pensieri, i sentimenti, la creatività, vengono da una realtà fisica che alla fine è fatta di dati, fisicamente replicabili. Nell'immediato, quello che mi entusiasma è collegare l'intelligenza artificiale al nostro mondo. Penso a un momento in cui l'accesso a internet, a Google, avverrà con il pensiero, magari con un impianto o qualcosa di simile. Sembra inverosimile oggi, ma fra venti o trent'anni lo sarà anche aver usato strumenti come i motori di ricerca, gli smartphone o i tablet».

L'evento

L'International Game Camp di quest'anno, dal titolo *Videogames Meet Heritage* (internationalgamecamp.com) è un evento di alta formazione che si terrà dal 13 al 15 ottobre nelle sedi dell'Istituto Europeo di Design di Milano e del George Brown College di Toronto. L'evento mira a far incontrare specialisti del mondo dei videogiochi e del patrimonio culturale. Nella tre giorni i partecipanti potranno concretamente sviluppare un videogioco

Il progetto

International Game Camp è ideato e organizzato da Streamcolors, studio d'arte digitale per i musei, Bookrepublic, agenzia di comunicazione e produttore di eventi culturali, con il sostegno di iC-Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo, bando che sostiene idee innovative nel campo della cultura; in collaborazione con oltre 30 musei nazionali, George Brown College, Istituto europeo di Design e Politecnico di Milano, Italian Videogame Program, con il patrocinio dell'Associazione editori sviluppatori di

videogiochi italiani. Tra gli ospiti Billy Matjuniis (sopra), *lead artist* in Ubisoft, docente al George Brown College

L'immagine

In alto a destra: dettagli dal videogame *Monument Valley* (Ustwo Games) ispirati a Maurits Cornelis Escher





Lettura [La]

► 8 ottobre 2017

