



Game:ART:Gallery  
Art comes into play



comunicato stampa

**PRESENTAZIONE DEL VOLUME *ASSASSIN'S CREED ART (R)EVOLUTION* E  
ANNUNCIO DEL MUSEO TEMPORANEO DI ASSASSIN'S CREED,**

**Mercoledì 4 luglio 2012**

**Caffè Letterario**

Via Ostiense 95, Roma

**mostra *LANDSCAPES REWINDED* dal 4 al 20 luglio 2012**

L'Italia, luogo scelto per l'ambientazione storico-geografica e artistica di 2 episodi di ***Assassin's Creed*** e patria di ***Ezio Auditore***, forse il più amato protagonista, antenato di *Desmond Miles*, propone un momento innovativo per la *Game Culture* internazionale con un volume illustrato, **un museo temporaneo presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia e diversi eventi a partire dal mese di luglio, il primo dei quali al Caffè Letterario di Roma.**

*"Il videogioco non è solo entertainment - si legge nella copertina del libro. È un media, un'espressione culturale, un generatore di emozioni, visioni del mondo, idee e storie. Alcuni dicono anche che i game designers hanno catturato i meccanismi arcani dell'apprendimento. Il videogioco contamina la pedagogia, la comunicazione, la pubblicità, l'intera iconografia dell'immaginario contemporaneo, l'arte. Ma un videogioco può essere considerato arte? Con *Assassin's Creed Art (R)evolution* vogliamo dare un contributo a questa riflessione. Abbiamo posto la domanda a chi studia l'arte e a chi per primo si è interessato di game art.*

*Critici, artisti e accademici hanno analizzato il nostro videogioco per cercare quel filo di Arianna che lo lega ai valori delle culture che ci hanno preceduto e soprattutto a quelli della civiltà contemporanea".*

***Landscapes Rewinded*** è il tema della prima mostra in *revealing* creata apposta per la città di Roma, con esposizione di opere di *concept art* che riguardano i paesaggi romani del videogioco e alcune significative anticipazioni sul nuovo capitolo, *Assassin's Creed III Liberation*. Saranno veri e propri quadri infatti in mostra e a disposizione del pubblico nel bookstore del Caffè anche il nuovo libro, il primo su un videogioco in una lettura di arte contemporanea.

**Edito da Skira, il volume si presenta con 190 immagini a colori, 176 pagine di contributi critici, interviste ai creatori e scrittori, dizionari e molte visioni alternative del gioco, per offrire una lettura scientifica e artistica di questa nuova opera d'arte del XXI secolo:** il videogioco e nello specifico tutti gli episodi di *Assassin's Creed* dal 2007 a oggi, un titolo che ha fatto dell'Arte e della Storia il suo centro e la sua missione.

***Art (R)Evolution***, il museo temporaneo di *Assassin's Creed*, che sarà il titolo dell'esposizione temporanea al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia (**da settembre a novembre**), è

un progetto legato a Game Art Gallery (lo scorso anno ha portato l'arte dei videogiochi alla 54 Biennale di Venezia) con partecipazione al concept di Riccardo Hofmann e la collaborazione di E-Ludo, per leggere e approfondire arte e cultura contenuta nei videogiochi.

Al Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia di Milano, che sarà partner del progetto scientifico, si vedranno un centinaio di opere tra quadri, filmati, allestimenti particolari tra cui la più antica collezione storica di modelli di macchine di Leonardo da Vinci, che è uno dei protagonisti del videogioco. Il più importante museo tecnico-scientifico italiano, che fin dalle sue origini favorisce il dialogo tra arte e scienza, è la prima istituzione culturale al mondo a ospitare vere e proprie opere d'arte contemporanee di un singolo videogioco e sancirne così il riconoscimento culturale e artistico. Contemporaneamente al **WOW-Spazio Fumetto di Milano** nel mese di ottobre ci sarà la sezione Comics e grafica di *Assassin's Creed* per creare un circuito nella capitale lombarda, integrando per il pubblico la visione del museo temporaneo di *Assassin's Creed* che si espanderà per la città.

Il museo temporaneo e gli eventi hanno il patrocinio di importanti università e accademie italiane in primo piano nelle ricerche e nei piani di studio verso l'importanza culturale e professionale del *medium* videoludico.

Tra luglio e settembre mostre e presentazioni -in gallerie d'arte e presso enti partner- toccheranno le città vissute nel gioco a partire da Roma, poi Firenze e Venezia.

### **Informazioni su Assassin's Creed**

Lanciato nel 2007, *Assassin's Creed*® ha venduto più di 38 milioni di unità in tutto il mondo e oggi rappresenta una delle serie più popolari e vendute per le console di nuova generazione. Acclamata per la profondità e la ricchezza della sua trama, la serie di *Assassin's Creed* è andata oltre i videogiochi, conquistando altre forme d'intrattenimento come fumetti, Facebook, romanzi, corti cinematografici e molto altro ancora.

#### **CON IL PATROCINIO DI:**

Università degli Studi di Milano, Politecnico di Milano, Brera CRAB,  
Accademia di Belle arti di Catania, Università di Catania, Scuola Internazionale di Comics-nazionale

#### **PARTNER:**

DeMart, MFLabs, Scuola Internazionale di Comics Firenze, Caffè Letterario Roma

#### **IMMAGINI E COMUNICATO STAMPA DISPONIBILI AL LINK:**

<http://www.museoscienza.org/areastampa>

<p><b>Ubisoft S.p.A.</b></p> <p><b>Alberto Ziello</b> alberto.ziello@ubisoft.com Communication Manager</p> <p><b>Laura Inglima</b> laura.inglima@ubisoft.com PR Specialist</p>	<p><b>Skira</b></p> <p><b>Ufficio Stampa</b> Lucia Crespi <a href="mailto:lucia@luciacrespi.it">lucia@luciacrespi.it</a></p>	<p><b>Relazioni Esterne per il progetto</b> riccardo.hofmann@fastwebnet.it; per WOW Enrico Ercole; per l'arte di AC musea.ufficiostampa@gmail.com; Ambra Bonaiuto ambra@e-ludo.it Social Media Editor; Social: FB, YouTube, Twitter, G+, Foursquare, Pinterest, Tumblr</p>
--	--	--