



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, DA SETTEMBRE A NOVEMBRE AL MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA e al WOW

Martedì 19 giugno ore 11.30, Sala Cenacolo
Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia
Via San Vittore 21, Milano

Milano, 18 giugno 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.**

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.

"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".

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 **E-Ludo** e partecipazione al concept di **Riccardo Hofmann**, per leggere e approfondire arte e cultura contenuta nei videogiochi.

Al Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia di Milano, si vedranno un centinaio di opere tra quadri, filmati, allestimenti particolari. Il più importante museo tecnico –

scientifico italiano, che fin dalle sue origini favorisce il dialogo tra arte e scienza, ospita vere e proprie opere d'arte contemporanee di un singolo videogioco riconoscendone il valore culturale e artistico. Contemporaneamente al Museo del Fumetto di Milano – WOW 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 come Roma, Firenze, Venezia.

A Firenze il 12 luglio verrà annunciato il **Contest artistico** insieme alla Scuola Internazionale di Comics: i migliori lavori verranno esposti al Wow-Spazio Fumetto di Milano nel mese di ottobre insieme alle tavole di *Assassin's Creed*.

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, Scuola Internazionale di Comics, Accademia di Belle arti di Catania, Università di Catania Dipartimento di Matematica e Informatica

PARTNER:

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

<p>Ubisoft S.p.A.</p> <p>Alberto Ziello alberto.ziello@ubisoft.com Communication Manager</p> <p>Laura Inglima laura.inglima@ubisoft.com PR Specialist</p>	<p>Skira</p> <p>Ufficio Stampa Lucia Crespi lucia@luciacrespi.it</p>	<p>Relazioni Esterne per il progetto 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>
--	--	---