

COMUNICATO STAMPA

**ASSASSIN'S CREED ART (R)EVOLUTION**  
**AL MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA e al WOW**  
**INAUGURAZIONE giovedì 20 settembre ore 18.30 – fino all'11 novembre**

**Preview riservata stampa, critici e partner - 20 settembre ore 17.00**

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia  
Via San Vittore 21, Milano

Sarà presente Ludovic Ribardière, artista Ubisoft  
con gli artisti Samuele Arcangioli, Massimo Giuntoli, NoCurves tape art

*Milano, 12 settembre 2012.* "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**, titolo dell'esposizione temporanea di *Assassin's Creed* presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia, è un progetto curato da **Debora Ferrari e Luca Traini** legato a **Game Art Gallery** (lo scorso anno ha portato l'arte dei videogiochi alla 54 Biennale di Venezia) con **E-Ludo** e la 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**. 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. Inoltre dal 2 al 23 ottobre, presso il **WOW-Spazio Fumetto di Milano**, 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- hanno toccato le città vissute nel gioco come Roma e Firenze.

Il 10 settembre si è concluso il **contest artistico** annunciato 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.

### **ART (R)EVOLUTION, il Museo Temporaneo di Assassin's Creed a Milano**

La sezione al **Museo della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci** presenta un centinaio di opere originali firmate dagli artisti di Ubisoft, che dal 2007 a oggi hanno lavorato ai diversi episodi del videogioco. Le opere, anche se realizzate in digitale, vengono proposte in materiali fedeli alla tipologia d'immagine, grazie alla partnership con Demart, e il pubblico potrà godere di veri quadri in tela, in affresco, in plexiglass, in legno, in pelle, in fine art e in mosaico. Anche altri artisti contemporanei danno un importante contributo all'interpretazione della ricchezza culturale di Assassin's Creed. Massimo Giuntoli con l'opera "Osmosi" dà nuova vita ai video della saga con un'architettura di luci. Samuele Arcangioli ha progettato e realizzato la "Macchina dei ritratti", una stanza di 4 metri in cui il pubblico si trova ad attraversare le diverse identità dei soggetti principali della serie. Edward Paul Quista, artista di Brooklyn, presta appositamente un'opera della sua recente ricerca sul codice genetico con un video fortemente collegato alle emozioni del protagonista all'interno dell'Animus. All'interno dell'esposizione, il Museo della Scienza offre la *Macchina Volante* e il *Cannone ad Otto Canne* di Leonardo Da Vinci per esaltarne la presenza e la sua genialità nel videogioco. Due postazioni da gioco su PC - create appositamente da Mirco Ferrari Labs - permetteranno al pubblico di accedere a workshop specifici e vedere le interviste agli sviluppatori di Assassin's Creed.

Al Museo **WOW-Spazio Fumetto di Milano**, vengono esposte circa ottanta tavole di comics di Assassin's Creed, alcune delle quali prodotte con la partnership di Artestampa per rendere al meglio i supporti cartacei di Fine Art e di grafica. Chicche dell'esposizione al Museo del Fumetto saranno: il Codice di Altaïr in versione inedita e in parte pubblicato sul catalogo edito da Skira, tre ritratti su tavola realizzati da Samuele Arcangioli, il Tributo ad Ezio Auditore realizzato dall'artista No Curves e venti opere selezionate dal contest artistico lanciato da Musea ed E-Ludo sul sito [www.acartrevolution.com](http://www.acartrevolution.com).

**EVENTI:** Tra settembre e novembre conferenze e workshop nelle due sedi con i partner scientifici e gli artisti, workshop di gioco con MFLabs, approfondimenti scientifici coi curatori museali, didattica per le scuole. Tutto il programma è scaricabile con l'app gratuita disponibile sugli stores.

**ARTISTI:** Realizzare un videogioco è un lavoro di squadra. Le opere esposte nella mostra ASSASSIN'S CREED® ART (R)EVOLUTION sono realizzate con il contributo di alcuni tra gli artisti\* che hanno lavorato negli anni alla saga ASSASSIN'S CREED® :

Gilles Beloeil  
Donglu Yu  
Patrick Lambert  
Vincent Gaigneux  
Martin Deschambault  
Ludovic Ribardiè  
Olivier Martin  
Eve Berthelette  
Raphael Lacoste  
Patrick Gagné  
Patrick Desgreniers  
Olivier Ammirati  
William Wu

*\*Tale lista è puramente rappresentativa e non esaustiva di tutte le opere esposte.*

### 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, ALMED Università Cattolica del Sacro Cuore, Brera CRAB, Scuola Internazionale di Comics, Accademia di Belle arti di Catania, Università di Catania Dipartimento di Matematica e Informatica, Lucca Comic&Games, Archivio videoludico della Cineteca di Bologna

### PARTNER:

DeMart, MFLabs, Scuola Internazionale di Comics Firenze, Caffè Letterario Roma, Artestampa, Microlog, Epson, Mivar, Panasonic

### MATERIALI PER LA STAMPA

All'indirizzo <http://www.museoscienza.org/areastampa>  
immagini, comunicati stampa e clip video del Museo

<b>Ubisoft S.p.A.</b>  <b>Alberto Ziello</b> alberto.ziello@ubisoft.com Communication Manager  <b>Laura Inglima</b> laura.inglima@ubisoft.com PR Specialist  <b>+39 02488671</b>	<b>CONTATTI PER LA STAMPA</b> <b>Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci – Ufficio Relazioni esterne e Stampa</b> Deborah Chiodoni – Paola Cuneo Tel. +39 02 48555 343 / 450 - Cell. + 39 339 1536030 <a href="mailto:stampa@museoscienza.it">stampa@museoscienza.it</a> <a href="http://www.museoscienza.org">www.museoscienza.org</a>  <b>Skira Ufficio Stampa</b> Lucia Crespi - <a href="mailto:lucia@luciacrespi.it">lucia@luciacrespi.it</a>	<b>Relazioni Esterne per il progetto</b> riccardo.hofmann@fastwebnet.it; per WOW enricoercole@libero.it; per l'arte di AC musea.ufficiostampa@gmail.com; Ambra Bonaiuto <a href="mailto:ambra@e-ludo.it">ambra@e-ludo.it</a> Social Media Editor; Social: FB, YouTube, Twitter, G+, Foursquare, Pinterest, Tumblr
--	--	---

