

<http://www.cultart.it/assassins-creed-il-videogame-che-si-guadagna-il-museo/>

- ASSASSIN'S CREED
 - DESMOND MILES
 - MUSEO DEL FUMETTO WOW
 - MUSEO DELLA SCIENZA E DELLA TECNICA
 - UBISOFT

Da tempo la riflessione attorno al mondo dei videogame si è fatta molto seria, coinvolgendo estetica, filosofia, antropologia e scienza della comunicazione. Che i videogame non siano più “giochi da bambini” l’abbiamo intuito forse già dai tempi dell’invasione delle prime Playstation, quando i vari capitoli di **Fifa** – il celebre gioco di calcio – rapì milioni di appassionati dalla tv per inchiodarli a partite infinite e tornei in solitaria e tra amici.

MUSEO NAZIONALE DELLA SCIENZA E DELLA TECNOLOGIA LEONARDO DA VINCI

ASSASSIN'S CREED

WOW Spazio Fumetto

ART (R)EVOLUTION

MUSEO TEMPORANEO
MILANO

Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo Da Vinci
20 settembre - 11 novembre 2012
mar. ven. ore 9.30 - 17.00 | sab. dom. ore 10.00 - 19.30

WOW Spazio Fumetto
2 - 23 ottobre 2012
mar. ven. ore 15.00 - 19.00 | sab. dom. ore 15.00 - 20.00

UBISOFT

www.acartrevolution.com

Logos: Facebook, Twitter, YouTube, DASH, Panasonic, GameART Gallery, ALMED, DMI, Ludo Interactive, etc.

Erano i tempi di *Tomb Raider*, *Resident Evil*, *Gran Theft Auto*, *Silent Hill*, *Final Fantasy* e *Metal Gear Solid*, episodi che stavano costruendo un nuovo modo di intendere l’entertainment. Vennero poi *Quake*, *Ultima* con gli altri role game o sparatutto online e il gioco divenne appuntamento collettivo, in rete, per poi trasformarsi di nuovo in

simulazione di movimento con le rivoluzioni della **Nintendo Wii e La Kinect XBox**, fino ai recenti – e sconvolgenti – record di vendita di *Halo* e **Call of Duty**: quest'ultimo nel 2011, in soli 5 giorni di vendita, ha incassato quasi 780 milioni di dollari, ossia più di qualsiasi botteghino cinematografico della storia. Alla ricerca di continui miglioramenti tecnici dei prodotti da parte delle major, si affianca via via una crescita qualitativa impressionante dal punto di vista della narrazione, cui hanno contribuito geniali creativi sparsi per il mondo: i videogiochi si trasformano lentamente in opere complesse, con trame degne di romanzi e una "forma" visiva talmente incisiva e potente da mutare anche la concezione del cinema tradizionale.

Il Museo della Scienza e della Tecnica di Milano, molto attento all'evoluzione tecnologica ma altrettanto agli aspetti culturali a essa legati, ospita in questi giorni un'esposizione molto interessante proprio incentrata sul videogioco di culto **Assassin's Creed**. Concepito inizialmente come uno spin-off di *Prince of Persia*, il gioco è stato creato nel 2007 dalla Ubisoft e si è sviluppato in sette episodi, con un corollario di romanzi, cortometraggi e varianti on line. Ambientato nel 2012, il game narra le gesta di **Desmond Miles**, un assassino che percorre a ritroso il suo albero genealogico, rivivendo le vite dei suoi antenati assassini, al fine di recuperare oggetti preziosi ed esperienze.



Costruito attraverso una sapiente combinazione di ricostruzione storica, azione, avventura e strategia, *Assassin's Creed* ha conquistato quasi 40 milioni di appassionati in tutto il mondo, che sono attualmente in attesa dell'uscita del terzo capitolo della saga, in uscita a fine ottobre. Nel frattempo, il Museo della Scienza e della Tecnica presenta una selezione di un centinaio di opere firmate legate al gioco, create dalla Ubisoft, tra cui dipinti e opere digitali tradotte in materiali tradizionali, interviste ai realizzatori, installazioni site specific come quella dell'artista newyorkese **Edward Paul Quist**. Non poteva inoltre mancare il contributo di **Leonardo da Vinci**, genio precursore dei tempi che viene citato in mostra con la sua *Macchina Volante* e il *Cannone a Otto Canne*.

La mostra, curata da Debora Ferrari e Luca Traini, si sviluppa in parallelo anche presso le sale del **WOW – Museo del Fumetto**, dove sono esposte 80 tavole originali tratte dal comic legato al game. Completano il progetto una serie di laboratori e interventi che si svolgeranno presso le due sedi fino a novembre, il cui calendario è consultabile presso il [sito ufficiale del museo](#).