



## Reportage dell'inaugurazione di Landscapes Rewinded a Roma



A cura di Giuseppe "Opinionista Videoludico" Saso

Pubblicato mercoledì 04 luglio 2012

Ubisoft infiamma la rivoluzione

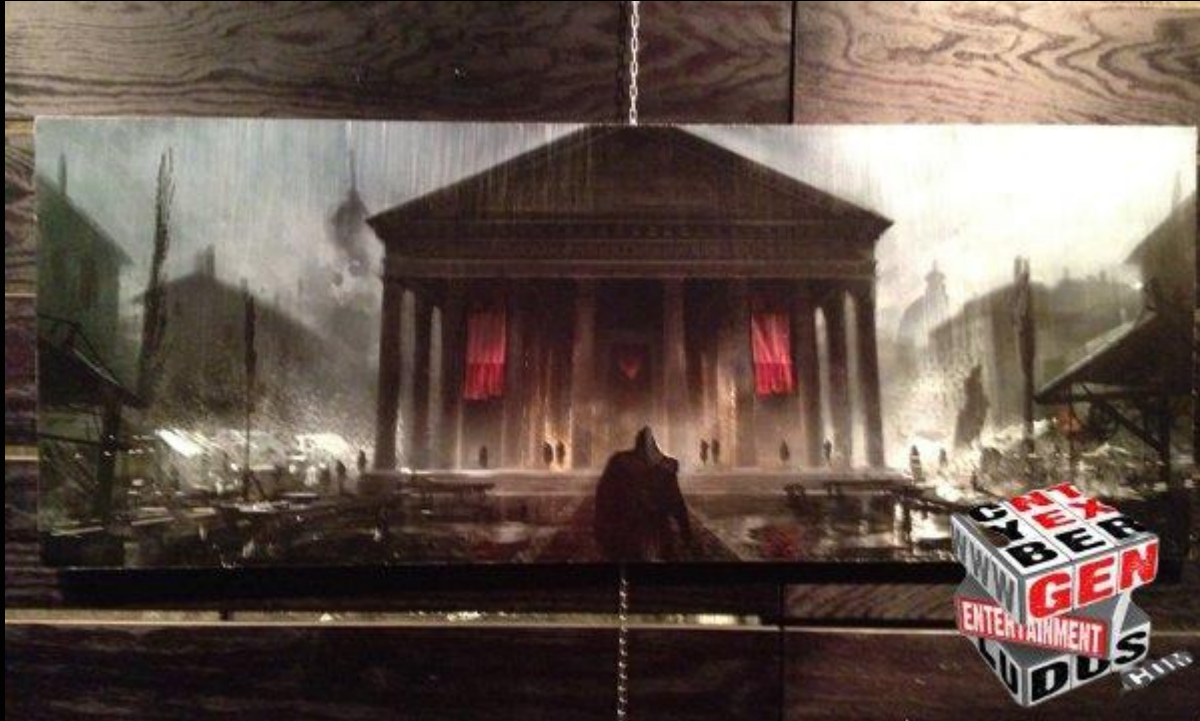
### Indice

- [1. Transmedialità](#)
- [2. Videogame Art: L'arte non è PEGI 18](#)
- [3. Libertà o morte](#)



L'Italia ha dato i natali a uno dei più amati personaggi dei videogiochi, *Ezio Auditore*, divenendo insieme a quest'ultimo la protagonista di episodi della

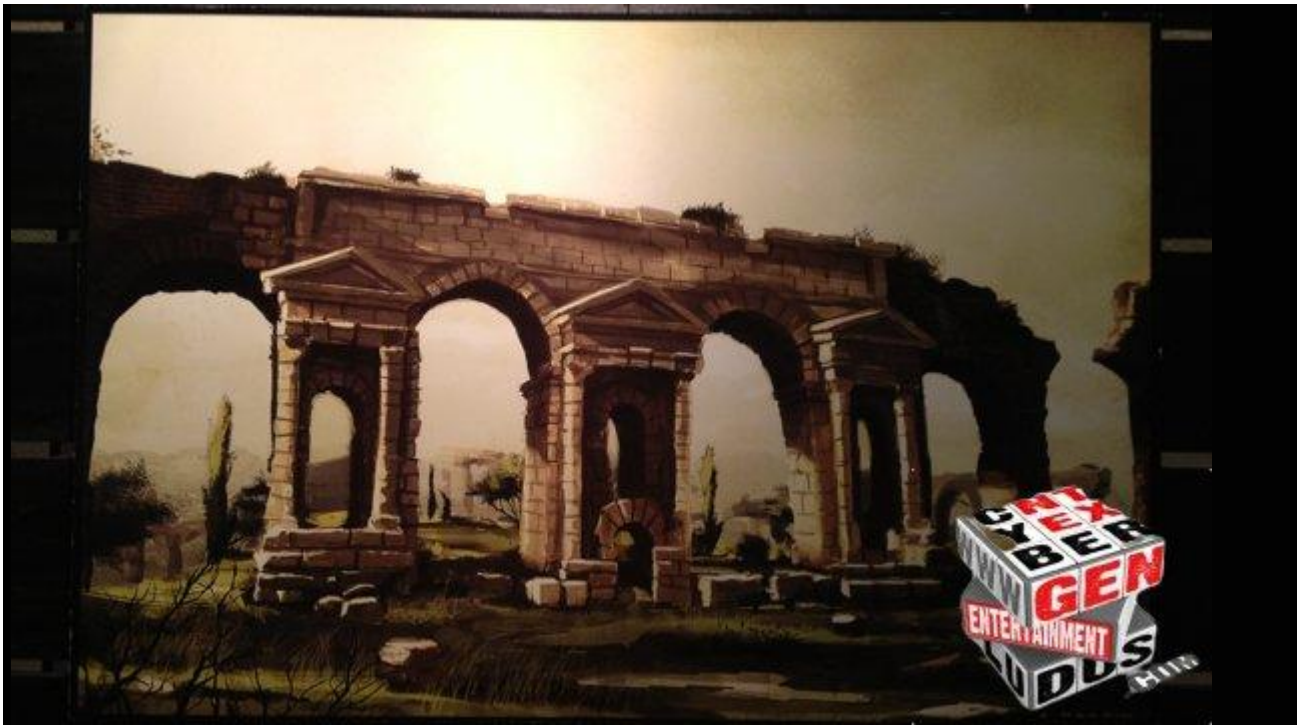
serie **Assassin's Creed**. E quale occasione migliore delle celebrazioni della festa nazionale americana che commemora l'adozione della Dichiarazione di indipendenza (con la quale le Tredici Colonie si distaccarono dal Regno Unito di Gran Bretagna) per Ubisoft di presentare il volume **Assassin's Creed Art (R)Evolution** insieme all'annuncio del **Museo Temporaneo di Assassin's Creed**?



## Transmedialità [\(^ Indice\)](#)

Il primo trailer proiettato nella saletta del *Caffè Letterario* a Roma (sede della prima tappa di eventi della mostra, dal 4 al 20 luglio 2012 e successivamente a Firenze e Venezia) riassume l'omonimo concetto, una trama di tecnologie e media che s'intrecciano con un ordito di racconti, attraverso le immagini che ripercorrono ogni opera associata al brand di **Assassin's Creed**: dai romanzi (come **Assassin's Creed: Renaissance**) sino ai fumetti (si pensi ad **Assassin's Creed: The Fall**) passando ovviamente per i videogiochi della serie.

*Alberto Coco, Direttore Marketing di Ubisoft*, non si limita a snocciolare le cifre di un tale successo (ricordiamo che **Assassin's Creed** è un evento editoriale importante, con oltre 38 milioni di copie dei videogiochi vendute nel mondo e delle quali 1,7 milioni nel suolo italico, con una tirature di 1 milione di copie dei romanzi e soprattutto la serie gode di una delle comunità più attive nei social network, dai 377.000 fan su *FaceBook* agli oltre 17 milioni di visualizzazioni dei video nell'account ufficiale su *YouTube*) ma tiene a precisare che arte e tecnologia costituiscono un fronte comune per la ricerca e l'innovazione continua di forme e linguaggi. Risulta infatti spontaneo associare la serie di Ubisoft all'arte, e proprio quest'ultima lo ha chiesto ad esperti, critici d'arte che hanno reso omaggio al videogioco con **Assassin's Creed Art (R)Evolution**, edito da *Skira*. Con ben 190 immagini a colori, 176 pagine di contributi critici, interviste ai creatori e scrittori, dizionari e molte visioni alternative del gioco, si vuole 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.



## Videogame Art: L'arte non è PEGI 18 [\(^ Indice\)](#)

Non ci si stupisce, a distanza di circa due secoli dalla nascita del romanzo storico (dopotutto l'ordine e i principi degli Assassini erano già apparsi nell'opera di *Amin Maalouf*, "Il manoscritto di Samarcanda") nell'ammirare l'illustrazione che troneggia alle spalle di *Debora Ferrari* (critico e del progetto *(R)Evolution*) e *Luca Traini* (storico e scrittore), raffigurante *George Washington* sulla nave insieme al giovane *Connor*, protagonista di **Assassin's Creed III**. Perché il videogioco vuole reinterpretare il passato all'insegna della contemporaneità, rivitalizzando al tempo stesso personaggi polverosi (si pensi a *Machiaveli*, *Da Vinci* e adesso *Franklin*, *Washington* e il *Marchese de La Fayette*) e invogliando potenzialmente ad approfondire quanto sperimentato nel corso del gioco, per un'esperienza al di là del semplice gameplay. Esattamente come un medium per l'apprendimento. E così che riscontriamo infatti il lato del cultore nonché collezionista d'arte di *Ezio Auditore* e possiamo guardare con occhio critico i combattimenti all'interno della serie col medesimo punto di vista di chi s'appresta a leggere la violenza presente in opere letterarie del calibro dell'*Iliade*, dell'*Odissea*, della *Divina Commedia*, e tante altre.

Esattamente come *Desmond Miles* iniziò la sua indagine con l'*Animus*, un gran tour di artisti di *Ubisoft* sono stati accompagnati nei dintorni di Roma, Firenze, Forlì, Venezia per documentarsi, producendo tavole e illustrazioni di **Assassin's Creed** che per la prima volta entrano in un luogo pubblico di convivialità delle idee, il *Caffé Letterario* a Roma. Si tratta di tavole che permettono al videogiocatore di soffermarsi sulla mano dell'artista ad olio, anche virtuale. Inoltre **Art (R)Evolution**, sarà anche il titolo dell'esposizione temporanea al *Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia* (da settembre a novembre), un progetto legato a *Game Art Gallery* 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, partner del progetto scientifico, si potranno invece ammirare 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 infatti 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 che si espanderà per la città.



## Libertà o morte [\(^ Indice\)](#)

L'evento è stato anche l'occasione per mostrare alcuni trailer di **Assassin's Creed III**. Ad aprire lo show è il primo celebre video che illustra le armi di Conrad, l'incarnazione del senso di giustizia. Si è passati in seguito ad un trailer in CGI che mostra *Connor*, protettore di deboli ed oppressi, nella sua lotta contro le truppe inglesi mentre fa da da apripista attraversando le linee nemiche, uccidendo la fanteria e infine il generale nemico. E per chiudere il trio di video, ecco il trailer in esclusiva, disponibile da oggi, che incita all'insurrezione, il leitmotiv della campagna.

Quando sembra che la presentazione ormai sia ormai giunta al termine, ecco la "chicca" che non ti aspetti: durante il prossimo **Lucca Comics & Games**, previsto dal 1 al 4 novembre 2012, un'unità di 300 persone da tutto il mondo (americani compresi s'intende!) rievocheranno la storica battaglia di Bunker Hill. Questo scontro, pur essendo stato perso dagli americani, ha di fatto cambiato le sorti della guerra, a causa dell'ingente quantità di vittime tra le fila inglesi. Esattamente come nel filmato in CGI, si potrà assistere alla battaglia riprodotta fedelmente con cannoni, moschetti, fanteria in divisa d'epoca, nel palcoscenico storico fuori dalle mura della città. E così, tra un odore acre di polvere da sparo e il fragore dei cannoni, non mi si venga a dire i videogiochi non sono in grado di far vivere emozioni... **Assassin's Creed** ne è la prova.