

GameSearch.it

Grande successo per il museo temporaneo di Assassin's Creed



Nei mesi scorsi vi avevamo parlato della della mostra itinerante **Art (R)Evolution** proposta al Museo della Scienza e della Tecnica Leonardo Da Vinci e al WOW Spazio Fumetto di Milano. Dagli organizzatori ecco un comunicato che riassume brevemente il successo di queste tappe importanti:

“Il videogioco non è solo entertainment. È un media, un’espressione culturale, un generatore di emozioni, visioni del mondo, idee e storie”. A comprendere questo messaggio portato dal Museo Temporaneo di Assassin’s Creed, il primo al mondo dedicato a un solo brand e che ha esposto producendo in forma materiale i concept dei vari episodi e delle sue varie forme (dalla pittura al comics, dall’animazione alla scultura), sono state 21.000 persone paganti in 7 settimane, monitorate grazie alla partnership con Microlog che ha installato un contapersone all’ingresso della sala che ha ospitato la mostra al Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia Leonardo da Vinci. Il record è stato toccato durante le festività dei Santi: oltre 4000 persone in 4 giorni in mostra, con un pubblico giovane, ma anche molte famiglie e adulti tra i 30 e i 50 anni. I dati dei bookshop museali, dove è stato esaurito il catalogo Skira della mostra (ora reperibile in Feltrinelli e in altre librerie italiane) confermano l’interesse per le varie uscite di Assassin’s Creed.

Art (R)Evolution, titolo dell’esposizione temporanea di Assassin’s Creed presso il Museo Nazionale della Scienza e della Tecnologia e al WOW, è un progetto curato da Debora Ferrari e Luca Traini di Game Art Gallery con la partecipazione al concept di Riccardo Hofmann e insieme a E-Ludo e grazie alla collaborazione scientifica del team di Ubisoft Italia, per leggere e approfondire arte e cultura contenuta nei videogiochi, che non si ferma qui e può proseguire per altre location museali. Nel

catalogo Skira ha scritto un capitolo anche Luca Roncella, interactive producer del museo milanese. Al Museo Nazionale della Scienza e Tecnologia di Milano sono stati esposti 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, ha ospitato 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, è stata presentata la sezione Comics e grafica di Assassin's Creed per creare un circuito nel capoluogo lombardo, integrando per il pubblico la visione del museo temporaneo di Assassin's Creed. Per arrivare a questo tra luglio e settembre mostre e presentazioni - in gallerie d'arte e presso enti partner- hanno toccato le città vissute nel gioco come Roma -al 2 Caffè Letterario- e Firenze -alla Scuola Internazionale di Comics, contando oltre 500 persone come visitatori e presenti alle conferenze di apertura. Il 10 settembre si è concluso il contest artistico annunciato insieme alla Scuola Internazionale di Comics: i migliori lavori sono stati esposti al WOW-Spazio Fumetto di Milano nel mese di ottobre insieme alle tavole di Assassin's Creed e poi alla Games Week al MiCo. Gli incontri organizzati a partire dalla conferenza di giugno al Museo Della Scienza e della Tecnologia, comprese le mostre e le presentazioni di revealing (4 tra giugno e luglio), sono stati 21 e da soli hanno contato alcune migliaia di partecipanti (escludendo i dati di Lucca dove è stata trasferita la mostra dal WOW che ha contato decine di migliaia di visitatori), tra conferenze, convegni, tavole rotonde, sessioni di gioco e workshop come quelli con il Dipartimento Leonardo da Vinci del Museo o con Zanna di Ubisoft, l'incontro di critica indipendente e l'arrivo di Edward Paul Quist da Brooklyn. La App creata appositamente per il Museo Temporaneo da MFLabs ha avuto 5350 download, da iTunes e Google Play, in 8 settimane. Le organizzazioni che hanno ideato l'evento e quelle che lo hanno accolto sono molto soddisfatte dell'esito dell'iniziativa: un tassello in più per conoscere e approfondire le vastissime potenzialità di un medium videoludico come quello di Assassin's Creed che contiene arte e storia, citazioni e visioni, capaci di attraversare gli stili e le epoche. Un ringraziamento particolare va al Politecnico e alla Statale di Milano che hanno creato le partnership per i bravissimi tutor di mostra che hanno creato l'accoglienza e spiegato i segreti dell'arte del videogioco durante le aperture."

[More Sharing Services](#)[Share](#)[Share on linkedin](#)[Share on facebook](#)[Share on twitter](#)[Share on print](#)

Emanuele Cabrini