

Una volta che abbiate conosciuto il volo,
camminerete sulla terra guardando il cielo,
perché lì siete stati e là desidererete tornare.

Leonardo da Vinci



ASSASSIN'S CREED®

L'arte di un gioco

La mostra sui disegni preparatori di ASSASSIN'S CREED® offre l'occasione per una possibile approfondita rimeditazione sul mondo dei videogames, sul suo linguaggio, sulle implicazioni sociali, culturali, artistiche e sulle possibilità creative che questo mondo offre.

Tre saranno i momenti salienti dell'evento:

- Il primo riguarda la mostra "ASSASSIN'S CREED® L'arte di un gioco": qui sono presenti un numero consistente di *artworks* realizzati in digitale da sette dei più interessanti illustratori (Donlu Yu, Gilles Belloeil, Martin Deschambault, Pascal Barriault, Oliver Martin, Patrick Lambert, Vincent Gaigneux) che hanno lavorato con Ubisoft per la realizzazione del gioco. Le opere in mostra anticipano le architetture, i paesaggi, gli ambienti, le battaglie, i personaggi del gioco ma, rispetto a quest'ultimo, con un elemento in più: quello di dare maggiore spazio all'immaginazione ed evocare storie e situazioni inaspettate.

Quel che risulta qui evidente è l'attenzione quasi ossessiva alla virtuale ricostruzione storica e al dettaglio sia dei costumi che degli ambienti e delle architetture. Un tentativo comunque riuscito di incrociare realtà e fantasia, storia e immaginazione.

- Il secondo momento sarà incentrato sul **seminario/tavola rotonda: L'arte di un gioco. Riflessioni su gioco e arte all'interno del mondo dei videogames**. Al convegno oltre ai curatori della mostra, parteciperanno, tra gli altri, **Matteo Bittanti** (ricercatore in Nuovi Media presso l'Università di Stanford, in California e curatore della collana editoriale videologica *Game culture* per l'editore Costa & Nolan), **Domenico Quaranta** (curatore e critico d'arte contemporanea: ha concentrato la sua ricerca sulle relazioni tra arte e lo spazio virtuale nei network e nel web), **Francesca Serrati** (curatrice del Museo d'Arte Contemporanea di Genova, attenta alle nuove tendenze artistiche del mondo giovanile), **Maria Antonietta Tovini** (costumista, insegna Tecniche Sartoriali per il Costume all'Accademia di Brera di Milano e Storia e Tecnica del costume all'Accademia Ligustica di Genova), **Piermarco Rosa** (Direttore Esecutivo del Master in Videogame Design presso l'Istituto Europeo di Design di Roma).

Queste alcune delle domande cui i relatori saranno invitati a rispondere: *Il videogame: arte o non arte? Che rapporto c'è tra videogame e letteratura? Quali i rapporti tra spazio virtuale e spazio reale? E tra videogame e cinema? Quale l'uso della Storia ad uso del fruitore di videogame? Si può parlare di una nuova forma di linguaggio? Quali le figure professionali coinvolte nella sua realizzazione?*

- Il terzo momento sarà costituito dai **laboratori aperti** in relazione al concorso dedicato agli *artworks* che gli studenti dell'Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova, seguiti dai curatori della mostra, hanno svolto simulando una possibile ambientazione di ASSASSIN'S CREED in una ipotetica Genova medioevale e/o rinascimentale, tra *locations* e personaggi reali e immaginari. *Tutors*/ospiti speciali: gli studenti del corso Beni Culturali della Facoltà di Lettere.

I laboratori prevederanno due incontri aperti - oltre quello del convegno - martedì 18 gennaio e martedì 25 gennaio dalle 10,30 alle 17,30 presso lo Spazio Dogana di Palazzo Ducale, dove si svolgerà la mostra.



ASSASSIN'S CREED

L'arte di un gioco
Mostra - Laboratorio - Seminario



"ASSASSIN'S CREED® L'arte di un gioco"

a cura di Pietro Milleflore e Marco Caprelli, con la collaborazione di UBISOFT e degli studenti dell'Accademia Ligustica di Belle Arti di Genova

L'iniziativa si colloca all'interno del progetto:

SALA DOGANA, GIOVANI IDEE IN TRANSITO

saladogana@comune.genova.it

info: tel. 010 5573974/5

www.ggg.comune.genova.it/dogana

Assassin's Creed Brotherhood © 2010 Ubisoft Entertainment. All rights reserved

www.assassinscreed.com



Sala Dogana, Palazzo Ducale - Piazza Matteotti

Genova, 14 - 30 gennaio 2011 - Ingresso libero

martedì - sabato ore 10,30 - 19,30 domenica ore 10 - 13,30

Laboratori aperti:

martedì 18 e martedì 25 gennaio, ore 10,30 - 17,30

Tavola rotonda:

sabato 22 gennaio ore 14,30: L'arte di un gioco. Riflessioni su gioco e arte all'interno del mondo dei videogames