

DUDE

Azienda di comunicazione e innovazione culturale

PLAYABLE MUSEUM AWARD 2019

Roma, 29 agosto 2019

Caro Museo Marino Marini,

**sono Andrea Pergola, direttore creativo di Dude –
Comunicazione e innovazione culturale.**

**Siamo mortificati di partecipare a questa call con
questa breve paginetta. Ci siamo accorti del bando
troppo tardi e non abbiamo avuto modo di tirare su
una demo funzionante (e non imbarazzante).**

**Tenterò di raccontarvi la nostra idea – PLAY
MUSEUM – nel migliore dei modi possibili;
consapevole che nulla potrebbe essere convincente
quanto una demo, ma felice di proseguire su
questo foglio i ragionamenti che ci porteranno alla
progettazione di quest'app.**

Domenica 10 aprile 2020**h. 9:30**

Sandro si sveglia, fa la solita abbondante colazione, scrive a Melissa per concordare l'appuntamento, si prepara e parte verso il museo.

h. 10:30

Davanti al museo saluta Melissa, fumano un'ultima sigaretta, comprano due biglietti interi e ricevono una card con le istruzioni (sembra proprio un bell'oggetto questa card, impeccabilmente progettata da Studio Moretti Visani! n.d.a.).
Leggono:

- Tra le opere d'arte è in corso un importante torneo. Vota (e scopri tutto quello che c'è da sapere sulle tue opere preferite).
- Se parteciperai al Museum Quiz, avrai la possibilità di vincere ingressi gratuiti e altri premi ogni settimana.
- Con PLAY MUSEUM la tua visita diventa ancora più divertente (edited)

h. 10:45

Incuriositi scaricano l'app e iniziano la loro visita.

h. 10:50

Vicino a "Composizione" un cartoncino adesivo gli ricorda la possibilità di votare le loro opere preferite.

h. 10:55

Passeggiano da circa dieci minuti e si trovano davanti al

“Nuotatore”. Sandro è estasiato, è da sempre una delle sue opere preferite. Ci gira attorno per un paio di minuti sempre più innamorato. Poi il suo telefono inspiegabilmente gli vola in mano: Sandro lo punta verso l’opera e l’app gli chiede se vuole votare, ricordandogli che ha a disposizione soltanto tre voti per quel giorno. Sandro è incredibilmente sicuro, e è come il grosso cuore che è comparso sullo schermo.

«Grazie Sandro, grazie al tuo voto il Nuotatore passa al primo posto nella classifica mensile di MMM ed entra nella top 10 della classifica nazionale!»

E poi, in grande evidenza, compaiono un po’ di note sull’opera.

«Lo sapevi che Marino Marini l’ha realizzata pensando a suo cugino? Sembra che i due fossero incredibilmente legati: cresciuti assieme a Pistoia, sono stati inseparabili fino alle medie, quando Francesco Marini fu costretto ad arruolarsi proprio sul finire della prima guerra mondiale.»

Eh no, Sandro questa cosa non la sapeva. Nel frattempo nota che nell’app, oltre alle classifiche, ci sono diversi quiz con i quali divertirsi. Ripone l’informazione in cantuccio della sua testa.

h. 11:30

Decidono di fare una breve pausa e si rifuggiano nel bar interno per un caffè. Seduti sul bancone tornano sull’app per sbirciare le classifiche. Sono entusiasti di scoprire che “Sogni” della Galleria Nazionale di Roma è in testa alla classifica nazionale.

«Be' ok, se lo merita. Forse dovremmo organizzarci per andare a vederla dal vivo»

Iniziano ad interagire con la classifica. Con un tocco sullo schermo si tuffano tra le meraviglie che popolano la top ten delle opere più votate: si soffermano sulla morbidezza de “La madonna della seggiola” , poi sui vibranti dettagli della deposizione di Cristo dalla Croce dipinta da Van Gogh, infine su “Novecento” di Cattelan. Dopo qualche minuto passato a sognare le loro prossime gite sulle tracce di quelle opere, si rimettono in movimento per completare la loro visita.

h. 13:00

Ormai sono in macchina da dieci minuti e Melissa torna su PLAY MUSEUM perché si è ricordata dei quiz.

«A quale artista il Museo Marino Marini ha dedicato la sua ultima esposizione?

- a. Zinedine Zidane
- b. Louise Manzon
- c. Piero Manzoni

Rose selavy era l'alter ego di quale importante artista del '900?

- a. Louise Manzon
- b. Zinedine Zidane
- c. Pablo Picasso»

«Complimenti Melissa, hai raccolto 125 punti. Sei al secondo posto della classifica settimanale. Continua a

giocare per vincere l'abbonamento annuale all'MMM!».

h. 16:00

«La Galleria Nazionale ha pubblicato un nuovo quiz. Vuoi giocare?», sussurra il telefono poggiato sul cuscino.

«Perché no», pensa Melissa.

h. 16:35

«Ok Sandro, il prossimo week end si va a Roma? Ho vinto due biglietti per la galleria nazionale.»

«Puoi contarci!»

...

Vogliamo progettare un'app semplice e adatta a qualsiasi tipo di pubblico. Con PLAY MUSEUM l'utente può interagire con la sua esperienza museale in modo giocoso prima, dopo e durante la sua visita. Può dare vita a esperienze di visita condivise, può generare il desiderio di nuove visite e nuove scoperte.

PLAY MUSEUM è un'app flessibile: ogni museo può personalizzare i propri quiz, creandone di adatti per qualsiasi pubblico. Sarà possibile, ad esempio, ideare quiz adatti ad un pubblico in età scolastica, coinvolgendo così le scuole di qualsiasi grado o indirizzo.

PLAY MUSEUM è pensata per essere a disposizione di tutti i musei d'Italia: una vera e propria rete che, attraverso il gioco, supporta la diffusione dell'arte e incoraggia le visite museali.

Andrea Pergola
Direttore Creativo

andrea@hellodude.it

www.hellodude.it

328 80 78 639

DUDE

Azienda di comunicazione e innovazione culturale