

COMUNICATO STAMPA

Playable Museum Award, la “call for ideas” per dare forma al Museo del Futuro

Il Museo Marino Marini di Firenze chiama creativi e visionari da tutto il mondo per ripensare la connessione tra le persone, le opere e l’istituzione museale

La call è rivolta a sviluppatori, makers, artisti, storytellers e designers. In palio un grant di 10.000 euro ed il supporto per l’implementazione del progetto vincitore. Scadenza iscrizioni 31 ottobre 2021

Firenze, 27 settembre 2021 - Il Museo Marino Marini di Firenze lancia la terza edizione di “Playable Museum Award”: una “call for ideas”, una sfida a creativi e visionari da tutto il mondo per sviluppare un’idea di Museo del Futuro e ripensare la connessione tra le persone, le opere e l’istituzione museale.

L’unico limite è la propria immaginazione; la call - a cui è possibile partecipare fino al 31 ottobre 2021 - è, dunque, aperta ad ogni suggestione che sia portatrice di innovazione e di pensiero fuori dagli schemi. In palio un grant di 10.000 euro ed il supporto per l’implementazione del progetto vincitore.

Avviata nel 2017 grazie alla collaborazione ideativa del creativo e Game Designer Fabio Viola, l’iniziativa si avvale di una commissione di esperti a livello internazionale - i cui componenti saranno comunicati nel corso della call - provenienti da istituzioni prestigiose italiane e straniere e dedicata non solo alla valutazione dei lavori ma anche ad accompagnare i vincitori nella realizzazione del proprio progetto.

Questo il percorso che ha visto protagonisti Arvind Sanjeev e Greta Attademo, rispettivamente vincitori della prima e della seconda edizione del “Playable Museum Award”, con i progetti “Lumen” e “Origaming”, due lavori ad alto contenuto innovativo in cui la tecnologia è a supporto della creatività.

Tramite tecnologie di machine learning e video mapping, la piattaforma di mixed reality e storytelling “Lumen”, invenzione del giovane interaction designer e ingegnere indiano, Arvid Sanjeev, consente al pubblico di immergersi in una realtà alternativa - AR/VR - creando e raccontando le proprie storie attraverso interazioni magiche con l’ambiente e lo spazio circostante.

Il progetto “Origaming” di Greta Attademo, dottoranda in architettura ed esperta di nuove tecnologie e gamification come strumenti narrativi per la comunicazione del patrimonio culturale, si ispira alle infinite possibilità di gioco offerte dall’antica arte giapponese della carta con le sue combinazioni di colori, forme, piegature: una guida interattiva che, aperta nel corso dell’esposizione, rivela nuovi significati e conoscenze relative alle opere culturali.

L’iniziativa costituisce un’ulteriore testimonianza del ruolo di *hub* di innovazione e sperimentazione rappresentato dal Museo Marino Marini a livello nazionale e internaziona-

le : un laboratorio dove pensare e creare prototipi e idee da poter poi declinare anche in altri musei.

*“Siamo particolarmente orgogliosi - dichiara **Patrizia Asproni**, Presidente del Museo Marino Marini di Firenze - di poter lanciare una nuova edizione del Playable Museum Award in un momento così complesso in cui, ai nostri musei, è richiesto un cambio di paradigma quanto mai significativo. Da luoghi dedicati alla contemplazione e al mero “consumo” culturale , i tempi sono maturi affinché le istituzioni museali diventino spazi di azione e interazione in cui immaginare nuovi scenari e coinvolgere le giovani generazioni, grazie alle infinite possibilità offerte dalla proficua sinergia fra creatività e tecnologie digitali. Il Museo Marino Marini - prosegue **Asproni** - si posiziona come laboratorio di futuro, luogo in cui si sperimentano idee, in cui l'arte e l'architettura si coniugano, appunto, alle innovazioni tecnologiche per una fruizione più ‘playable’ del museo, più coinvolgente e inclusiva”.*

Tutti i progetti partecipanti riceveranno comunque visibilità attraverso la specifica comunicazione collegata all’evento e, in particolare, la pubblicazione sul sito ufficiale dell’iniziativa: un data bank di idee e creatività a cui attingere liberamente, un luogo per far incontrare le idee creative e i musei che volessero realizzarle.

Per consultare il **bando di concorso**: <https://museomarinomarini.it/playable-museum-award-2021/>

Per candidarsi alla call è necessario compilare l’apposito form: <https://museomarinomarini.it/playable-museum-award-2021/#playable-application-form-2021>

I **progetti presentati nell’ambito delle scorse edizioni** sono disponibili su: <https://museomarinomarini.it/playable/>

Il Museo Marino Marini

Il Museo Marino Marini è nato dalla volontà di Marino e Marina Marini che, alla fine degli anni Settanta del Novecento, individuarono l’ex chiesa di San Pancrazio di Firenze come luogo ideale al quale legare la donazione di opere che l’artista, poco prima di morire, aveva fatto alla città. La ristrutturazione della chiesa, recuperata dopo secoli e ridestinata a una funzione pubblica, è stata realizzata dagli architetti Lorenzo Papi e Bruno Sacchi che hanno saputo creare un allestimento a immagine e somiglianza di quel mondo così affascinante di Marino Marini, uno dei personaggi più significativi della cultura figurativa del Novecento. Il museo ospita **183 opere** di Marino Marini: disegni, litografie, dipinti, sculture, tutte esposte al pubblico sui quattro livelli del museo. Parte integrante del museo, recuperata alla visita del pubblico dopo un lungo restauro, è una delle meraviglie del **Rinascimento fiorentino: la Cappella Rucellai**, capolavoro assoluto dell’architetto **Leon Battista Alberti**, con il Tempietto del Santo Sepolcro.

Ufficio stampa Museo Marino Marini

Chiarello Puliti & Partners

Sara Chiarello +39 329 9864843; Francesca Puliti +39 3929475467,

press@chiarellopulitipartners.com