

COMUNICATO STAMPA

Visite in realtà virtuale, paesaggi sonori, alter ego digitali Creativi da tutto il mondo per progettare il museo del futuro

Si rinnova e si amplia il Playable Museum Award, call for ideas promossa dal Museo Marino Marini di Firenze per ripensare la connessione tra le persone, le opere e l'istituzione museale: in palio un grant da 10k euro e lo sviluppo del progetto

*C'è tempo fino al 31 dicembre per partecipare
Chiamata alle arti per sviluppatori, maker, artisti, storyteller e designer*

Firenze, 29 ottobre 2021 - Visitare una mostra fluttuando in un ambiente virtuale, tra paesaggi sonori e rielaborazioni grafiche delle opere, interagire con un alter ego digitale, creare un'opera d'arte blindata dalla tecnologia NFT attraverso un videogioco all'apparenza vintage. Sono alcune delle esperienze che potrebbero capitare nel prossimo futuro visitando un museo: si rinnova e si amplia il **Playable Museum Award**, "call for ideas" ideata e promossa dal **Museo Marino Marini**, 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 dicembre 2021 - è aperta a ogni suggestione che sia portatrice di innovazione e di pensiero fuori dagli schemi. **In palio un grant di 10.000 euro e il supporto per l'implementazione del progetto vincitore.**

Tanti i progetti già pervenuti, tra cui **Landed**, presentato congiuntamente dalla designer for kids & toys Cristina D'apollonio, dalla biologa Eleonora Lallo e dalla biotecnologa Delfina Varando: un percorso museale che contempla nuovi approcci all'osservazione artistica attraverso un parallelo con l'astronomia, tra torce RGB, piattaforme interattive e speciali telescopi; **Vestige**, l'app progettata dall'architetto multidisciplinare e designer colombiano Samuel David Silva Batista che permette al visitatore di tracciare il proprio percorso e lasciare commenti e informazioni per chi verrà dopo di lui, permettendo l'accesso al museo anche da remoto tramite realtà aumentata; **KronoScope**, la proposta del service designer attivo nella gestione d'impresa e nello sviluppo di start up digitali Davide Scalisi basata sulla mixed reality fruita tramite visori olografici per immergere il pubblico in uno spazio ibrido tra presente e passato, contestualizzando l'esperienza; **Play**, l'idea interattiva dell'artista Aurora Ricciolini che mette in relazione l'individuo fisico e quello virtuale, presente su un monitor, attraverso la pratica del gioco.

E ancora: **Floathings**, l'installazione inclusiva progettata dai musicisti Antonio Aiazzi e Gianni Marocco insieme al team di progettazione composto dall'architetto del paesaggio Diego Repetto, dalla space architect Valentina Sumini, dal semiologo Paolo Bertetti e dall'illustratore Federico Bria, oltre che dal sound designer Federico Anselmi e dalle start up VVR Srl e Hybrid Reality Srl: una struttura a sospensione in cui, tramite visore VR, lo spettatore fluttua in un ambiente virtuale che ogni suo movimento può modificare, rendendolo unico, tra suggestioni sonore e rielaborazioni grafiche delle opere del museo;

Esplonauta, dello studio di progettazione di artigianato digitale InTheBox Lab, un sistema che sfrutta la tecnologia di ricetrasmisione wireless NFC applicata su gadget in cartone da piegare e indossare, per integrare contenuti digitali nel percorso e favorire l'interazione tra visitatori; **Anfratto**, il progetto per un nuovo museo dalla struttura dialogante tra esterno e interno firmato dall'architetto Domenico Tangaro; **Art Invaders**, dell'artista Luca Simonetti insieme all'architetto e ricercatore in design e nuove tecnologie Ivan Paduano: un vero e proprio cabinato arcade studiato per integrarsi nello spazio espositivo, contenente un videogioco creato ad hoc con cui, terminando una partita, sarà possibile creare un'opera NFT unica e originale.

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 già 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'obiettivo per me - **spiega la Attademo** - è realizzare uno strumento che dia priorità al visitatore. Origaming è un oggetto magico che porta su ogni faccia il dettaglio di un'opera contenuta nel museo. Chi lo utilizza può scegliere di partecipare al gioco, individuando e raggiungendo l'opera corrispondente; in caso la scelta sia corretta, grazie ad un software scritto appositamente si attiverà un audio con con informazioni e particolari curiosi. **Si rielaborano così i concetti fondamentali dal gaming: l'agency**, la partecipazione attiva. Il giocatore è protagonista e l'Origaming è il suo strumento. Non c'è un percorso prestabilito, il visitatore è narratore della sua stessa storia; se sceglierà di non accendere l'Origaming, semplicemente la narrazione non ci sarà. **Si passa dallo storytelling**, modalità classica delle audioguide, **allo storydoing**, ovvero quando l'utente costruisce da solo il significato delle opere”.

L'iniziativa costituisce un'ulteriore testimonianza del ruolo di **hub di innovazione e sperimentazione rappresentato dal Museo Marino Marini a livello nazionale e internazionale**: 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