



“Father and Son – the game”

Il Museo Archeologico Nazionale di Napoli è il primo museo al mondo a produrre e distribuire un videogioco per tutte le età. Una storia senza tempo, un’esperienza sul presente e sul passato.

Disegnate a mano le strade di Napoli (3 km), 20 minuti di musiche originali, 10 personaggi

**Già on-line il sito di presentazione.
Rilascio entro la primavera 2017**

**Il direttore Paolo Giulierini: “Un modo per connettere il museo con il pubblico di tutto il mondo;
Al MANN, sperimentazione senza barriere”.**

Il prof. Ludovico Solima: “È una nuova forma di story-telling, sarà gratuito e senza pubblicità”

Napoli, 24 gennaio - È iniziato il conto alla rovescia: il MANN, uno dei più importanti siti d'arte al mondo, con le sue straordinarie collezioni provenienti da Pompei ed Ercolano, con la collezione Farnese e quella Egizia, è il primo museo archeologico a produrre un videogame destinato al pubblico internazionale di tutte le età.

"Father and Son", videogioco realizzato in inglese e italiano, sarà rilasciato gratuitamente e senza contenuti pubblicitari a marzo 2017 su Apple Store e Google Play. Il Museo Archeologico Nazionale di Napoli avrà un ruolo cruciale nella

storia del gioco, con le sue celebri opere e l'architettura dei suoi luoghi, divenendo fulcro di piccole e grandi storie attraverso il tempo. Tre chilometri di strade napoletane sono state disegnate a mano per la realizzazione del videogioco. Dieci i personaggi che si potranno incontrare.

Da oggi è on line il sito ufficiale www.fatherandsongame.com dove il visitatore potrà visualizzare un'anteprima dei contenuti del videogioco nonché inviare una lettera ad una persona a lui cara. Un'idea di interazione che si ricollega all'incipit ed alla copertina attuale del gioco: un padre che invia una lettera al figlio. Sono state attivate anche la pagina FB (<https://www.facebook.com/fatherandsongame>) ed il profilo Twitter (<https://www.twitter.com/FatherandSonVG>) del gioco.

I contenuti del videogioco sono stati ideati di concerto con il direttore del MANN Paolo Giulierini e con il prof. Ludovico Solima (Università degli Studi della Campania "Luigi Vanvitelli"), che ha contribuito alla redazione del "Piano Strategico 2016-2019" del Museo, nel quale era stata già indicata l'esigenza di arrivare a nuovi pubblici attraverso la tecnologia e la rete, in una prospettiva di *audience engagement*, cioè di coinvolgimento attivo del visitatore.

Il Mann nel 2017 punta infatti a raggiungere i 500mila visitatori, traguardo sfiorato nel 2016, anno in cui si è registrato un significativo incremento di presenze (452.736 ingressi), con un + **30%** circa rispetto all'anno precedente.

"L'ideazione di un videogame che abbia come contenuto il Museo Archeologico Nazionale si deve al Prof. Ludovico Solima – spiega Paolo Giulierini, direttore del MANN -mentre la sua realizzazione a Fabio Viola. Si tratta, evidentemente, di un "colpo d'ala" notevole, che ci permette di raggiungere a pieno uno degli obiettivi fondanti del Piano Strategico: la connessione con il pubblico, sia quello che visita il museo sia quello virtuale. Se si pensa che in tutto il mondo si potrà interagire con i contenuti storici del nostro Istituto e della città di Napoli attraverso questo peculiare strumento, che ormai va annoverato tra le nuove forme d'arte, non si può che essere soddisfatti della nostra disseminazione culturale. Se prima erano le sole mostre a parlare del Mann in molte città estere, ora una straordinaria avventura digitale ci farà dialogare con migliaia di potenziali, nuovi visitatori, amanti dell'arte, studenti, soprattutto giovani: e che sia il Passato ad imbracciare le armi del Futuro la dice lunga sulla nostra volontà di presentarci come un cantiere dove tutto si può sperimentare, in ragione di una visione culturale senza preclusioni o barriere".

INTERVISTA AL PROF. SOLIMA - Ludovico Solima, professore associato e docente di "Management delle imprese culturali" presso il Dipartimento di Economia dell'Università della Campania, ha promosso la realizzazione del videogioco da parte del Mann. Perché?

- *L'idea di sviluppare un videogioco all'interno del museo mi è venuta l'anno scorso, dopo aver incontrato Fabio Viola, che è uno dei più importanti game-designer a livello mondiale. Ho fatto qualche ricerca e mi sono reso conto che il rapporto tra video-giochi e musei è ancora allo stato embrionale, non solo in Italia ma anche all'estero, dove le sperimentazioni si contano sulle dita di una mano. Ho sottoposto l'idea al Direttore del Mann, Paolo Giulierini, che ha aderito senza esitazioni.*

Perché un video-gioco può essere importante per un museo?

- *Innanzitutto, perché esso rappresenta per il museo un nuovo strumento, in primo luogo di comunicazione, utile quindi ad accrescere la notorietà del Mann, anche a livello internazionale. La visibilità è un aspetto importante, perché se un museo non si conosce, non si può decidere di visitarlo. Non è un caso, quindi, che da subito il video-gioco è stato sviluppato sia in lingua inglese che in italiano. Poi, perché il Mann, nel suo Piano Strategico, si è dato l'obiettivo di raggiungere nuovi pubblici ed il video-gioco rappresenta una nuova forma di contaminazione, che consente sicuramente di intercettare nuove tipologie di utenti, i quali potranno tradursi, un domani, in nuovi visitatori.*

Quanto è rilevante il settore dei video-giochi?

- *Nel 2016, il fatturato del settore, a livello mondiale, ha superato i 90 miliardi di dollari, quindi stiamo parlando di cifre veramente significative. Secondo l'associazione di settore (AESVI), in Italia, nel 2015, i video-giochi hanno interessato circa 18 milioni di persone, cioè oltre un terzo della popolazione adulta, con più di 14 anni. Se il video-gioco promosso dal Mann, che ricordo sarà gratuito e senza pubblicità, fosse scaricato dallo 0,5% di questo target potenziale, il museo potrebbe raggiungere circa 90mila persone, che sono molto più di quelle con cui il Mann entra attualmente in relazione, attraverso l'uso dei social media. Se poi estendessimo questo ragionamento al mondo intero, i risultati potrebbero risultare ancora più interessanti.*

Ma è possibile pensare che un video-gioco possa veramente avere un qualche ruolo nella vita del museo, svolgendo quindi anche una funzione di tipo educativo?

- *"Father and Son" è stato pensato come una nuova forma di story-telling, cioè come un nuovo modo di raccontare il museo, la sua storia e le sue collezioni. Il video-gioco ha infatti una dimensione narrativa molto coinvolgente, una grafica molto elegante ed anche una colonna sonora (con musiche originali) molto bella. Ci sono insomma tutti gli ingredienti perché possa risultare un prodotto accattivante, da scaricare ed esplorare. Naturalmente, si tratta di una prima sperimentazione, quindi sarà necessario valutare con attenzione i risultati ottenuti, sia dal punto di vista quantitativo che qualitativo. Se saranno*

incoraggianti, il Mann potrà quindi decidere se proseguire su questa strada anche in futuro.

IL GIOCO - Si tratta di un gioco narrativo 2D a scorrimento laterale, che esplora sentimenti quali amore, sogni, paura, attraverso il viaggio di un figlio alla scoperta di un padre archeologo che non ha mai conosciuto. Durante l'esperienza, il protagonista attraversa diverse epoche storiche: dall'antica Roma, all'Egitto, passando per l'età borbonica fino alla Napoli di oggi. Quella che inizia come un'esperienza personale diviene così una storia universale e senza tempo, dove il presente ed il passato si alternano in una serie di scelte significative per il giocatore stesso.

Il progetto è sviluppato da TuoMuseo, realtà internazionale già vincitrice del bando Innovazione Culturale di Fondazione Cariplo per lo sviluppo di soluzioni innovative in ambito culturale. Al gioco stanno lavorando diversi specialisti: Fabio Viola (Electronic Arts Mobile, Vivendi Games Mobile,), Sean Wenham (Ubisoft, Sony), Alessandro Salvati (autore di ADON Project e Anxiety Attack), Arkadiusz Reikowski (compositore delle musiche di Kholat e Layers of Fear).

"In Father and Son due mondi, apparentemente lontani, dialogano per raggiungere, toccare e sensibilizzare il pubblico mondiale sul complesso tema del rapporto tra presente e passato - racconta Fabio Viola, Game Producer e Presidente di TuoMuseo - La storia e le storie prendono vita attraverso una pionieristica esperienza di "storydoing", un nuovo modo di fare storytelling ponendo al centro il protagonismo ed il coinvolgimento del fruitore. Ringrazio il direttore Giulierini ed il prof. Solima per averci affidato uno dei viaggi umani e professionali più belli della nostra carriera, ed un ringraziamento speciale a tutto il team col quale abbiamo brindato al nuovo anno tra una riga di codice ed una discussione sui dialoghi".

LA STORIA - In "Father and Son" il giocatore assume il ruolo di Michael, un giovane che si reca a Napoli dopo aver ricevuto una lettera da suo padre. In particolare, Michael si recherà al Museo Archeologico Nazionale di Napoli per conoscere di più sulla vita del proprio genitore e sugli insegnamenti che gli ha lasciato.

Esplorando le strade della città partenopea e le sale del museo, il giocatore incontra storie che attraversano le epoche, ma che presentano costanti riferimenti alla vita attuale. L'interazione ed il dialogo con altri personaggi, porterà il protagonista a prendere decisioni che gli consentono di scavare più a fondo nella vita di coloro che ha incontrato lungo la strada. Il gioco si snoderà attraverso diversi livelli temporali: ad esempio, si verrà catapultati nel 79 d.C. a Pompei nelle ventiquattro ore che precedettero la devastante eruzione del Vesuvio, per poi ritornare nel 2017 presso le rovine della città romana, nella veste di turista

che scatta una foto, proprio sul luogo delle ultime ore di vita di una famiglia incontrata in precedenza.

"*Father and Son*" utilizza grafiche dipinte a mano, proprio per dare vita alle atmosfere del passato e raccontare quelle della Napoli di oggi. In particolare, l'artista inglese Sean Wenham si è proposto di creare una rappresentazione vivida e accurata della vita attraverso il tempo, fino a trasmettere al giocatore le sensazioni che è possibile provare passeggiando oggi per le strade di Napoli.

LE CARATTERISTICHE PRINCIPALI

- Il primo videogioco al mondo pubblicato da un museo archeologico
- Storie dall'appealing universale pensate per un pubblico giovane ed adulto
- Straordinari scenari interamente disegnati a mano
- Le scelte del giocatore nel corso dell'esperienza influenzeranno il finale
- Colonna sonora originale (venti minuti), che varia in relazione alle epoche temporale e gli stati d'animo del protagonista

www.fatherandsongame.com

<https://www.facebook.com/fatherandsongame>

<https://www.twitter.com/FatherandSonVG>