



comunicato stampa

Father and son 2: il sequel del videogioco presentato oggi al MANN

Nella sala del Toro Farnese, prove di gaming con il pubblico

Tra i primi giocatori Marianna e Luigi

Studentessa del Liceo Giannone e allievo dell'Accademia di Belle Arti di Napoli

Giulierini: "Il gaming è diventato arte"

15 luglio. Videogioco o arte? Nella sala del Toro Farnese, risuona la domanda di Marianna: ha sedici anni, studia al liceo classico "Pietro Giannone" di Benevento ed, al MANN, è la prima giocatrice del videogioco "Father and son 2". Accanto a lei c'è Luigi, allievo di Design della Comunicazione all'Accademia di Belle Arti di Napoli, già esperto del capitolo uno di "Father and son".

Dopo l'anteprima a "We Make Future", il più grande festival sull'Innovazione digitale e sociale (Fiera di Rimini, 16-18 giugno 2022), il sequel del game, lanciato nel 2017 dal Museo Archeologico Nazionale di Napoli in collaborazione con l'Associazione Tuo Museo, giunge nel proprio luogo di nascita.

Già selezionato dal Segretariato Generale del Ministero della Cultura tra i progetti innovativi per promuovere le attività di valorizzazione digitale degli istituti italiani, "Father and son 2" è da oggi scaricabile su Google Play e App Store: dopo il successo della prima puntata (cinque milioni di download in tutto il mondo, traduzioni nelle principali lingue europee, in arabo e in cinese, una versione in napoletano), c'è attesa per la continuazione del gioco dedicato al MANN e pensato non solo per i più giovani.

Nella sala del Toro Farnese, sono in tanti a cimentarsi con il game in un clima di festa: tra questi Tina, abbonata Openmann, gli studenti dell'Accademia di Belle Arte di Napoli con il loro docente di fotogiornalismo Mario Laporta, le gemelle Gemma e Aurora, che hanno il cellulare scarico, ma si fanno prestare il telefonino per entrare a far parte dei players.

"L'avventura di Father and Son continua. Siamo orgogliosi di presentare, all'interno del piano di digitalizzazione del MANN, la seconda attesa 'puntata' del nostro videogame. Il MANN è stato il primo museo in Italia e probabilmente il primo archeologico in assoluto a puntare sul videogame come strumento di coinvolgimento dei più giovani nell'ambito di una azione di comunicazione che abbiamo subito immaginato globale. E grazie all'incontro con uno specialista di profonda cultura come Fabio Viola il gaming è diventato arte", commenta il Direttore del Museo, Paolo Giulierini.

"Father and son 2" ha come protagonista una giovane donna, Sofia, impiegata al MANN e vicina alla laurea in archeologia. Sofia è la compagna di Michael, il ragazzo che, nella prima puntata del videogioco, andava alla ricerca del padre scomparso, un tempo archeologo proprio al Museo Archeologico Nazionale di Napoli. Il game ha come filo conduttore il tema dell'amore, declinato secondo diverse sfaccettature: punti nodali della storia sono l'incontro con un antico etrusco a Capua nel 475 a.C. e le vicende di Cleopatra e Marcantonio in navigazione nel Mediterraneo. Senza sacrificare un'incursione nella storia più recente: dal viaggio di Charles Dickens a Napoli nel 1844 sino a giungere circa cento anni dopo, ai momenti più tragici ed emozionanti delle Quattro Giornate che sconvolsero Napoli nel 1943, durante la Seconda guerra mondiale.

"Il videogioco come forma d'arte ed, al contempo, strumento per raggiungere e coinvolgere nuovi pubblici internazionali. Un modello di narrazione interattivo e partecipativo che aiuta il museo ad andare nei tempi e negli spazi dei larghi pubblici. Questo sequel cambia la prospettiva ponendo al centro una protagonista femminile per far riflettere i giocatori su come un Si o un No possano cambiare per sempre le nostre ed altrui vite", afferma Fabio Viola, game designer e fondatore di Tuo Museo.

"Dopo il successo davvero straordinario della prima -puntata-, il MANN ha dunque ritenuto di voler proseguire nella strada tracciata qualche anno fa. Nuovi protagonisti, nuovi contesti, nuovi periodi storici, nuove emozioni: un nuovo approccio alla creazione e diffusione di prodotti culturali, nel segno dell'accessibilità", conclude Ludovico Solima (Università della Campania Luigi Vanvitelli), che ha curato la supervisione del progetto del game.

Father and Son 2 è stato realizzato dal team internazionale di TuoMuseo guidato da Fabio Viola e Massimiliano Elia; della squadra fanno parte il game designer Sean Wenham, il compositore Arkadiusz Reikowski, lo sviluppatore Francesco Bizzini e l'animatore Angelo La Farina.

In prospettiva, anche l'inserimento del MANN nell'universo Minecraft e la realizzazione di un'audiogame per non vedenti.