

## ListenToMI

**Il Circuito delle Case Museo di Milano presenta un percorso a più voci con 21 ospiti d'eccezione per un viaggio imperdibile tra Arte Contemporanea, Architettura, Design, Moda, Musica e Letteratura**

Il progetto ListenToMI **identifica nel segmento internazionale una delle aree con maggiore possibilità di espansione** per le Case Museo di Milano. Il bando "Luoghi di innovazione culturale" di Fondazione Cariplo prevede come aspetto chiave il lavoro "sulla valorizzazione dei luoghi, di ciò che essi rappresentano e contengono, ripensandone l'offerta o rinnovando le modalità in cui avviene la fruizione, anche attraverso l'impiego del digitale, con l'obiettivo di allargare il proprio pubblico o intercettare nuovi pubblici e rendere, in prospettiva, più sostenibile la propria attività". Tale rinnovamento dell'offerta avviene nel presente progetto attraverso un'articolata serie di azioni, in cui l'uso delle nuove tecnologie agisce su più fronti, sempre convergendo nell'intento di rendere più conosciuto e attrattivo per il pubblico internazionale il Circuito delle Case Museo di Milano.

Ulteriore e importante obiettivo del progetto è il **coinvolgimento del segmento internazionale non solo a livello turistico, ma anche con particolare attenzione ai "nuovi cittadini" stranieri**, cui si rivolge la versione "didattica" in lingua italiana degli innovativi percorsi audio.

Si è lavorato inoltre per potenziare gli strumenti già esistenti: quali il sito del Circuito Case Museo di Milano ([casemuseo.it](http://casemuseo.it)) e i percorsi del sottosito **Di casa in casa** ([percorsi.casemuseo.it](http://percorsi.casemuseo.it)) iniziativa del Circuito Case Museo sostenuta nel 2016 da Fondazione Cariplo.

A questi interventi si affianca, sempre all'insegna della continuità, la realizzazione della **versione in lingua inglese del chatbot game** già fruibile nell'edizione italiana.

Il fine è dunque quello di promuovere il Circuito delle Case Museo di Milano su tre target specifici:

- 1) turisti italiani
- 2) turisti internazionali, in particolare modo coloro che parlano inglese
- 3) nuovi cittadini

Per quanto riguarda i primi due target, ci si è rivolti ad un viaggiatore indipendente e culturalmente curioso, abile con i media digitali e predisposto al consumo di contenuto culturale anche online, tramite i podcast.

[casemuseo.it](http://casemuseo.it)

un progetto di



Museo Bagatti Valsecchi  
Casa Museo Boschi Di Stefano  
Villa Necchi Campiglio  
Museo Poldi Pezzoli



in collaborazione con



Comune di  
Milano

con il contributo di



city partner



podcast  
e Chatbot Game



podcast  
per nuovi cittadini



trailer



progetto  
grafico



## 1. Analisi della domanda italiana e straniera

Il primo passo del progetto è consistito nell'analisi della domanda turistica su Milano, con tre obiettivi:

- 1) conoscere i comportamenti digitali dei turisti italiani e stranieri, soprattutto giovani
- 2) verificare la loro conoscenza pregressa dei luoghi culturali di Milano, per valutare il posizionamento delle Case Museo all'interno dell'offerta museale della città
- 3) capire la predisposizione all'acquisto della Casa Museo Card.

Per fare questo è stata avviata una collaborazione con il corso di Destination Management dell'Università IULM di Milano, i cui studenti hanno sottoposto oltre 500 questionari a turisti italiani e stranieri, principalmente giovani.

I questionari hanno dimostrato che per i turisti italiani e stranieri la decisione di venire a Milano passa spesso attraverso una fase di "scouting digitale", di ricerca quindi delle informazioni in rete sui luoghi da visitare; ciò dimostra l'utilità di fornire uno strumento che spinga alla visita delle Case Museo e che possa essere fruito anche prima di arrivare a Milano.

La conoscenza pregressa delle Case Museo di Milano risulta abbastanza ridotta, mentre è confermata una buona propensione all'acquisto di una Card che offra un ingresso scontato ai musei, specie tra gli stranieri.

Infine, i questionari hanno confermato come nell'immaginario dei turisti, attuali e potenziali, Milano venga associata ad alcuni temi chiave come design, moda, musica e arte contemporanea.

In conclusione, l'analisi della domanda ha confermato l'interesse per uno strumento che permetta di "agganciare" i turisti in fase di preparazione del viaggio, legando le Case Museo sia al territorio che ai temi che rendono Milano famosa in Italia e nel mondo, promuovendo al tempo stesso l'acquisto della Card.

## 2. Realizzazione dei podcast

Tale strumento è stato individuato in una serie di podcast che raccontino la città a partire dai temi di interesse dei visitatori, utilizzando un mosaico di voci tratto da 21 interviste a donne e uomini profondamente coinvolti nelle industrie creative della città. Musicisti, architetti, designer, stilisti, scrittori e grafici sono stati affiancati da critici e storici, in modo da privilegiare la diversità delle voci e delle esperienze, con un tono profondamente personale ed emotivo.

Questi podcast infatti non sono audioguide, bensì "inviti emotivi" a scoprire la città a partire da sei temi principali: Arte contemporanea, Architettura, Design, Letteratura, Musica e Moda. In ogni percorso vengono citate le Case Museo, ma vengono soprattutto create delle relazioni con altri luoghi della città, in modo da poter offrire al viaggiatore indipendente e curioso la possibilità di approfondire Milano secondo tagli inaspettati e suggestivi.

Nell'arte contemporanea ad esempio si va dalle istituzioni pubbliche come il Museo del Novecento e il PAC, alle gallerie private che hanno fatto la storia della Milano

contemporanea come Lia Rumma e i Marconi, dai grandi protagonisti degli anni recenti come Fondazione Prada e Hangar Bicocca a realtà underground come Fondazione ICA o i percorsi di street art; allo stesso modo nella moda un luogo iconico come Corso Como 10 è associato alle piccole etichette indipendenti delle Cinque Vie.

Nella musica, ai luoghi classici come Scala e Conservatorio vengono affiancati i quartieri del Jazz come l'Isola. mentre il design va da Triennale e ADI alle piccole fondazioni legate ai grandi designer del passato. L'anima letteraria della città scorre dall'Ottocento manzoniano al crime novecentesco di Scerbanenco alla poesia di Alda Merini, passando anche attraverso le sue grandi e piccole librerie.

Infine l'architettura è interpretata con i grandi architetti che hanno operato a Milano, da Filarete e Bramante a Portaluppi e Gio Ponti, ognuno dei quali ha lasciato una traccia indelebile nella città.

A fare da *fil rouge* di tutti i percorsi, le quattro Case Museo di Milano, piccoli scrigni di preziose suggestioni in tutti questi settori. Dagli scrittori che si perdono nella contemplazione delle opere del Poldi Pezzoli ai musicisti che bramano suonare l'antico pianoforte del Bagatti Valsecchi, dagli stilisti che sognano una sfilata nella Villa Necchi Campiglio ai grandi designer ispirati dalle collezioni della Casa Museo Boschi Di Stefano, le voci dei creativi milanesi condividono le loro intime esperienze in questi luoghi magnetici e invitano chi ascolta a lasciarsi andare alle emozioni della cultura in modo più personale, lento e consapevole.

Anche nella scelta degli intervistati si è voluto privilegiare la diversità, affiancando a nomi noti come Enrico Ruggeri nella musica o Carla Sozzani nella moda, voci più inaspettate come un designer giapponese, un illustratore svizzero e un'artista coreana, stranieri che hanno fatto di Milano la loro base creativa o il loro punto di partenza per avventure internazionali.

I podcast, per un totale di 24 episodi in italiano e in inglese, verranno pubblicati e promossi con la collaborazione di Yes Milano, quale City partner del progetto, nel corso del 2023 in occasione dei principali eventi legati ai temi trattati.

### **Gli ospiti intervistati:**

Chiara Alessi, storica del design, Alessandra Baldereschi, designer, Stefano BarTEZZAGHI scrittore, François Berthoud, illustratore di moda, Edgarda Ferri, scrittrice, Alessia Garibaldi, architetto, Salvatore Gregorietti, grafico milanese, Fulvio Irace, storico dell'architettura, Min Jung Kim, artista, Satoshi Kuwata, stilista, Luca Nichetto, designer, Petra Magoni, musicista, Anty Pansera: storica del design, Fabio Quaranta, artista, Alberto Rollo, scrittore, Enrico Ruggeri, musicista, Alberto Saibene, scrittore, Carla Sozzani, fondatrice Corso Como 10, Vincenzo Trione, critico d'arte, Angela Vettese, storica dell'arte, Anna Zegna, presidente della Fondazione Zegna.

### **3. Chatbot Game**

Nell'ottica di un ulteriore sviluppo internazionale del progetto "Di Casa in Casa" realizzato nel 2017, grazie al contributo di Fondazione Cariplo, si è deciso di proporre la versione in lingua inglese del Chatbot Game "Case Museo Bot".

casemuseo.it

un progetto di



Museo Bagatti Valsecchi  
Casa Museo Boschi Di Stefano  
Villa Necchi Campiglio  
Museo Poldi Pezzoli



in collaborazione con



con il contributo di



city partner



podcast  
e Chatbot Game



podcast  
per nuovi cittadini



trailer



progetto  
grafico



Il chatbot game è un gioco digitale che permette a chiunque abbia Facebook Messenger installato sul proprio smartphone di interagire con un sistema automatico che lo conduce in una caccia al tesoro nelle quattro Case Museo di Milano; un game studiato per il pubblico degli adolescenti, testato con ottimi risultati nel 2017 con diverse classi liceali.

Il gioco è stato uno dei primi casi al mondo di gamification dell'esperienza museale tramite chatbot, diventando un caso studio per numerose conferenze internazionali, da Berlino a Londra a Washington. Il chatbot game è quindi oggi, grazie al progetto ListenToMI, attivo e funzionante in tutte e quattro le Case Museo, sia in italiano che in inglese.

## Scopri il Chatbot Game



## **InvisibleStudio**

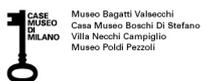
*InvisibleStudio è lo studio creativo con sede a Londra che si è occupato del concept e della produzione sia dei podcast che del chatbot game. Fondato da Giuliano Gaia e Stefania Boiano, due pionieri nel campo della comunicazione digitale applicata ai musei, InvisibleStudio lavora da oltre 20 anni con realtà museali nazionali e internazionali aiutandole nell'innovazione e ha un forte rapporto di collaborazione con le università, in particolare IULM di Milano e Goldsmiths di Londra.*

## **I podcast sono scaricabili qui**



**casemuseo.it**

un progetto di



Museo Bagatti Valsecchi  
Casa Museo Boschi Di Stefano  
Villa Necchi Campiglio  
Museo Poldi Pezzoli



in collaborazione con



Comune di  
Milano

con il contributo di



city partner



podcast  
e Chatbot Game



podcast  
per nuovi cittadini



trailer



progetto  
grafico

