

APLICAÇÃO MÓVEL DO MUSEU DA MARIONETA

nota de imprensa

Já pensou que um museu podia caber na palma da mão? Pois, parece impossível mas é mesmo isso que se pretende com aplicação móvel do **Museu da Marioneta**, desenvolvida com o apoio da **Samsung**.

Disponível para Android ou iOS, em *tablet* ou *smartphone*, pode ser descarregada em português ou inglês utilizando o QR Code ou através de **Google Play** ou **Apple Store**.

Mas como não queremos deixar de fora os que não possuem equipamento próprio: cerca de duas dezenas de *tablets* estão no Museu à espera de serem requisitados. Fica a promessa de uma revolução na experiência do universo das visitas a museus, para miúdos e para graúdos!

A viagem começa no item “**Visitas**” com as máscaras *khön* tailandesas, dá a volta a todo o Oriente - onde a tradição das formas animadas, que vai do teatro de sombras às marionetas de água, vem já de há muitos milhares de anos - e depois de passar pelo centro da Europa, por África e pelo Brasil, termina em Portugal, na década de noventa, com o cinema de animação. Esta “**Visita Guiada**”, que é também uma volta ao mundo, acompanha a distribuição física das coleções do Museu, enriquecendo a passagem pelas várias salas. Pode-se ler no ecrã ou ouvir, consoante o apetite.

Mas existe também a possibilidade de reconstruir o itinerário da visita a partir das “**Histórias**” que unem os habitantes do Museu: há as histórias de marionetas apaixonadas, há os vilões e há vários animais por descobrir. Ou, se estiver em família, os quatro “**Enigmas**” disponíveis vão pôr os mais novos às voltas no Museu à procura das marionetas mais fantásticas e os mais crescidos a revelar as características de cada personagem, como a forma de manipulação, por exemplo. Diversão e interatividade são pontos assentes para quem escolher esta modalidade.

Para os que querem ter um cheirinho da visita antes de a fazer, um olhar de relance sob

a mesma, que se pretende deixar os que leem com água na boca, estará disponível numa secção chamada “**A partir de casa**”. Destinado aos entusiastas que têm sede de mais conhecimento, pode-se ficar a saber (quase) tudo sobre as marionetas nas “**Colecções**”. Já os que ficaram maravilhados com o edifício – o Convento das Bernardas, que é Imóvel de Interesse Público –, poderão consultar a sua história e algumas curiosidades também a partir da aplicação.

Aliado indispensável das agendas pessoais, o “**Programa**” actualizado informa os utilizadores sobre as exposições temporárias, os workshops, as oficinas para famílias, os espetáculos e até as atividades permanentes do serviço educativo.

Há ainda um mapa, “**À Volta do Museu**” que contempla a área envolvente ao Convento das Bernardas e permite ao utilizador programar com precisão do seu dia. Desde restaurantes a zonas de lazer sem esquecer os museus vizinhos: está lá tudo!