**COMUNICATO STAMPA**

**Brixia Time Machine, l’ARt-Glass® Experience a Brescia: il passato diventa ancora più avvincente quando la tecnologia si mette al servizio della cultura**

**Castello di Brescia: Fondazione Brescia Musei presenta “Il Castello, le armi e i cavalieri” il nuovo affascinante viaggio nella storia con la realtà aumentata**

***Un percorso di straordinaria suggestione che arricchisce l’offerta di* storytelling *digitale del patrimonio culturale della città***

*Brescia, 5 agosto 2022* – Comune di Brescia e Fondazione Brescia Musei presentano **“Il Castello, le armi e i cavalieri”**, la quarta tappa del progetto **Brixia Time Machine**, l’**ARt-Glass® Experience** che ha come protagonisti il **Castello di Brescia e il Museo delle Armi “Luigi Marzoli”** e che completa le proposte di visita dei siti museali bresciani attraverso il linguaggio multimediale della realtà aumentata.

Per la prima volta, nella già suggestiva cornice del Castello, i visitatori da oggi possono immergersi in un percorso emozionante **alla scoperta delle tracce lasciate nel corso dei secoli dai romani, dai Visconti e dai veneziani. Interprete del percorso e guida d’eccezione** del visitatore durante tutta l’esperienza immersiva è **Giovanni Visconti**, arcivescovo di Milano che, insieme al fratello Luchino, divenne nel XIV secolo signore di Brescia.

*“La Fondazione Brescia Musei propone con la quarta esperienza ARtGlass****®*** *dedicata al Museo delle Armi “Luigi Marzoli” e con altre tre esperienze nei due rispettivi siti museali di Santa Giulia e del Parco archeologico, la più vasta proposta di realtà immersiva in Italia in campo museale”,* **commenta Francesca Bazoli, Presidente di Fondazione Brescia Musei***. “Un altro traguardo per la nostra Fondazione Brescia Musei che ambisce ad offrire a diversi pubblici prodotti adeguati alla comunicazione e alla divulgazione dell’arte anche attraverso la tecnologia con un codice comunicativo e didattico che includa elementi di ludicità, come innegabilmente gli ARtGlass****®*** *propongono, e che ben si saldi con gli altri progetti di* digital experience *offerti dal sistema museale bresciano, su questo filone alla costante ricerca della novità e della sperimentazione”.*

**L’esperienza ARt-Glass® Experience “Il Castello, le armi e i cavalieri” è stata realizzata grazie all’aggiudicazione del bando di InnovaMusei - Regione Lombardia, Unioncamere Lombardia e Fondazione Cariplo**, con il progetto“Turismo accessibile e percorsi di valorizzazione grazie a una nuova realtà aumentata - Il Castello di Brescia e il sistema archeologico di Brescia Musei”**.**

La nuova *visitor experience* si aggiunge agli altri tre percorsi di realtà aumentata che Fondazione Brescia Musei ha attivato fin dal 2015, insieme a Capitale Cultura Group, in un’ottica di valorizzazione e di ricerca **di nuove modalità di narrazione del patrimonio** di cui è custode.

I Musei di Brescia sono quindi oggi il **primo sistema museale nel panorama italiano per l’utilizzo di questa tecnologia in ambito culturale**, con ben quattro percorsi di visita in realtà aumentata fruibili dai visitatori.

**Brixia Time Machine** arricchisce **l’offerta della Fondazione Brescia Musei nell’ambito delle esperienze digitali** proposte al pubblico: una modalità sempre più apprezzata e in linea con le tendenze internazionali per la fruizione dei contenuti. Dalla ***EasyGuide* del Parco archeologico e della Pinacoteca Tosio Martinengo**, che permettono al visitatore di approfondire il percorso di visita direttamente dal proprio smartphone con tecnologia cloud, alle *experience* digitali ideate per le fasce di pubblico più giovane, come l’**app-game museale** dedicata ai bambini **Geronimo Stilton. Brescia Musei Adventures nonchè la** ***Museum Escape:* esperienze di innovativa gamificazione digitale che coinvolgono tutti i siti museali bresciani**.

*“Oggi Brescia Musei lancia una nuova esperienza immersiva con gli ARtGlass****®****, al Museo delle Armi “Luigi Marzoli”. E rilanciamo anche la prima, in ordine di tempo, delle quattro innovative esperienze avviate dalla Fondazione con questa tecnologia nei musei bresciani: quella dedicata a Brixia. Parco archeologico di Brescia romana. Lì l'esperienza ARtGlass****®*** *lanciata nel 2015 si aggiorna tecnologicamente ed arricchisce, anche nell’esperienza immersiva, con l'approfondimento dedicato alla Vittoria Alata nel Capitolium*”, **afferma Stefano Karadjov, Direttore di Fondazione Brescia Musei**. *“Un progetto, questo degli ARtGlass****®*** *nei musei bresciani, giunto al terzo museo coinvolto, fatto che ci pone quale caso* flagship *in Italia di questa tecnologia. Un modo ulteriore per rilanciare, con una* visitor experience *adeguata anche a pubblici in cerca di una fruizione non tradizionale, il nostro sistema museale. E la soddisfazione di essere riusciti in questo modo ad intercettare le risorse dal bando Unioncamere Regione Lombardia, che ha riconosciuto in questo progetto l’eccellenza dell’innovazione nei musei, e a cui siamo grati".*

.

La realtà aumentata integra con un’immagine virtuale ciò che il visitatore vede attraverso gli *smartglass*, geo referenziandone la posizione e sovrapponendo ai resti architettonici o agli edifici monumentali che vengono osservati quello che poteva essere l’aspetto originario. **La** **ricostruzione virtuale diviene così un sussidio per il visitatore al fine di migliorare la comprensione del sito in cui si trova**. Con la guida di Giovanni Visconti, la narrazione inizia nel grande prato esterno al Museo dalla chiesa di **Santo Stefano in Arce**, un tempo davanti al Mastio, edificata su martyrium di epoca tardo antica nel XII secolo, in via d’abbandono già nel Cinquecento e definitivamente demolita nel Settecento. Conosciuta e vista la sequenza di edifici religiosi individuati in questo spazio all’aria aperta, i visitatori sono guidati all’interno del Museo delle Armi “Luigi Marzoli”. Seguendo la collezione di armi e armature, si possono ammirare importanti elementi che caratterizzano gli spazi dell’edificio, dal **tempio romano**, **edificato sulla cima del colle Cidneo** nel I secolo d.C. su cui è fondata l’intera area dell’arce, **agli affreschi di epoca Viscontea e a quelli voluti dalla Serenissima**. Per la prima volta sono messi in evidenza dettagli altrimenti poco visibili del ricco apparato decorativo parietale del Mastio, nonché delle armi della collezione. Infine, in via del tutto eccezionale, sono **raccontati i meccanismi delle armi**, soprattutto da fuoco, ancora oggi in perfetto stato di conservazione, mostrandone esattamente il funzionamento.

Inoltre, grazie alla tecnologia sviluppata da ARt-Glass**®**, i percorsi proposti sono stati progettati in un’ottica di **accessibilità e inclusività verso tutti i pubblici**, singoli visitatori, compresi soggetti fragili, portatori di disabilità uditive e motorie per i quali è stato previsto un sistema di sottotitolazione per permettere anche a non udenti e ipo-udenti di godere appieno dell’esperienza, siano essi gruppi o scuole.

È possibile infatti svolgere i tour sia in totale autonomia da parte del visitatore, sia in modalità guidata. In quest’ultimo caso la guida del Museo viene dotata di smartphone con App ARt-Glass**®** in grado di trasmettere un segnale a un gruppo di *smartglass.* Oltre all’italiano, l’ARt-Glass® Experience è disponibile anche in lingua inglese.

Ogni tour si conclude infine con dei **giochi didattici dedicati**, anch’essi sviluppati con il linguaggio della Realtà Aumentata.

Gli *smartglass* che sono utilizzati per il progetto sono gli Epson Moverio BT-350, ergonomici e resistenti, progettati per essere indossati da un numero elevato di visitatori, anche con occhiali da vista, il cui display HD a 720p e un’elevata luminosità assicurano immagini nitide e colori vivaci.

*“L’unicità dell’esperienza di Fondazione Brescia Musei nello sviluppo di servizi ed esperienze di Realtà Aumentata in collaborazione con ARt-Glass****®*** *è unica nel suo genere”,* dice **Antonio Scuderi, ceo di ARt-Glass® e Capitale Cultura Group***, “perché si inserisce in una programmazione di lungo periodo, mirata allo sviluppo dei pubblici e all’inclusione. Le esperienze di fruizione, grazie al nuovo tour del Castello, diventano quattro e sono tra loro collegate, grazie a un progetto culturale unitario e all’eccellente curatela del team scientifico della Fondazione. Un modello davvero contemporaneo e sostenibile di valorizzazione culturale attraverso l’innovazione”.*

Oltre al Castello il pubblico può prendere parte agli altri straordinari tour immersivi.

A ***Brixia.* Parco archeologico di Brescia romana** il percorso virtuale è stato **arricchito dalla tappa dedicata alla Vittoria Alata** e all’allestimento dell’aula che la ospita, progettata dall’architetto spagnolo Juan Navarro Baldeweg. Da oggi è possibile approfondire diversi aspetti della statua e della sua storia: dall’ iconografia ai dati tecnici, come il peso e le misure, dalla storia della sua scoperta alle immagini del restauro, svolto tra il 2018 e il 2020 presso l’Opificio delle Pietre Dure di Firenze. Grazie alla realtà aumentata è possibile guardare contenuti altrimenti non visibili, come la superficie interna della statua o la struttura di supporto. Al Museo di Santa Giulia, nelle*Domus romane dell’Ortaglia* si camminatra le vie e gli ambienti privati della *Brixia* romana seguendo gli antichi percorsi degli abitanti della prima età imperiale. Nella *Basilica di San Salvatore* ci si immerge a 360° in una chiesa medievale così come appariva all’epoca della sua fondazione fino alle trasformazioni subite dalla basilica stessa nel corso del tempo.

*"Brescia è senza dubbio una città ricca di storia che merita di essere raccontata e resa accessibile al maggior numero di persone possibile",* **sottolinea il Sindaco Emilio Del Bono***. "Grazie a questa nuova opportunità, che mette la tecnologia al servizio della cultura e che sfrutta il linguaggio multimediale della realtà aumentata, la narrazione oggi diventa ancora più affascinante, perché i visitatori potranno letteralmente immergersi nel passato, vivere e camminare nell'antichità, una cosa che fino a pochi anni fa si poteva solo sognare. Trovo sia un’esperienza davvero inclusiva ed emozionante, che arricchisce l’offerta del patrimonio culturale bresciano, anche in vista di Brescia Bergamo Capitale Italiana della Cultura, e che saprà conquistare il favore del pubblico. L’iniziativa rappresenta una conferma della capacità della nostra città di lavorare in sinergia per affrontare nuove sfide e per raggiungere grandi obiettivi".*

Il progetto “Turismo accessibile e percorsi di valorizzazione grazie a una nuova realtà aumentata - Il Castello di Brescia e il sistema archeologico di Brescia Musei” è **realizzato con il contributo di InnovaMusei - Regione Lombardia, Unioncamere Lombardia e Fondazione Cariplo.**

Fondazione Brescia Musei è una fondazione di partecipazione pubblico–privata presieduta da **Francesca Bazoli** e diretta da **Stefano Karadjov**. Fanno parte di Fondazione Brescia Musei il **Museo di Santa Giulia**, ***Brixia***. **Parco archeologico di Brescia romana**, la **Pinacoteca Tosio Martinengo**, il **Museo delle Armi *Luigi Marzoli***, il **Museo del Risorgimento *Leonessa d’Italia*, il Castello di Brescia *Falcone d’Italia*** e il **Cinema Nuovo Eden**. Fondazione Brescia Musei è, con la **Pinacoteca Tosio Martinengo, ente capofila** della **Rete dell’800 Lombardo**, il network riconosciuto da Regione Lombardia al quale appartengono realtà e istituti che riconoscono come elemento identitario il patrimonio culturale dell’Ottocento.

