



Materiali e immagini scaricabili qui <https://bit.ly/3oWqlyU>

Comunicato stampa

**Fondazione Brescia Musei presenta
in esclusiva mondiale
Geronimo Stilton. Brescia Musei Adventures
la prima app-game museale
con il topo giornalista più amato dai bambini**

Notizia *stratopica* per tutti i piccoli fan di Geronimo Stilton: **in esclusiva mondiale, dal 15 dicembre**, il topo giornalista più amato dai bambini di tutto il mondo arriva nei musei di Brescia per un'avventura da far *frullare i baffi per l'emozione!* Per la prima volta in assoluto, Geronimo Stilton sarà protagonista di un'app-game museale dedicata ai bambini a partire dai 6 anni dal titolo ***Geronimo Stilton. Brescia Musei Adventures***, promossa da **Fondazione Brescia Musei** in collaborazione con **Atlantya Entertainment** e con il sostegno di **Fondazione Cariplo**.

Un progetto che vede per la prima volta una fondazione culturale, la Fondazione Brescia Musei, presieduta da **Francesca Bazoli** e diretta da **Stefano Karadjov**, cimentarsi nel mondo del **gaming** con **Geronimo Stilton** ed applicarlo ad un contesto museale complesso, come quello gestito dalla Fondazione stessa. Saranno infatti quattro le sedi coinvolte: **il Museo di Santa Giulia, la Pinacoteca Tosio Martinengo, Brixia. Parco archeologico di Brescia Romana e il Museo "Luigi Marzoli"**, per le quali sono stati ideati e declinati tre percorsi unici ed originali, redatti in collaborazione tra i Servizi Educativi della Fondazione e Atlantya Entertainment, con protagonista il **fenomeno globale** con 175 milioni di libri venduti in tutto il mondo e 3 serie animate coprodotte con Rai Fiction e distribuite in oltre 130 paesi.

Nato da un'idea di Elisabetta Dami, **Geronimo**, pubblicato in Italia da Edizioni Piemme-Mondadori Libri, **entra per la prima volta nelle sale di un museo** con un progetto innovativo e trasversale di *public engagement* in cui la Fondazione Brescia Musei ha deciso di investire per raccontare le proprie collezioni, attraverso l'uso di device familiari al giovane pubblico, nativo digitale.

Basteranno uno smartphone o un tablet per prendere parte alle tre emozionanti avventure nel **Museo di Santa Giulia con il suo Parco Archeologico e con la nuova casa della Vittoria Alata nel Capitolium**, alla **Pinacoteca Tosio Martinengo** e al **Museo "Luigi Marzoli"** con un compagno d'eccezione: il topo giornalista che riesce sempre a cavarsi dai guai con intelligenza, l'aiuto degli amici e un pizzico di fortuna. Grazie alla app, la visita museale dei giovani visitatori sarà ancora più stimolante e memorabile perché verrà amplificata da un'esperienza digitale di qualità, innovativa e fresca, capace di dialogare con i bambini attraverso gli strumenti per loro più consueti e riconoscibili. Così, tra

Un progetto di



In collaborazione con



Con il sostegno di



Sviluppo App





amuleti, anfore, dipinti e armature, Geronimo guiderà i suoi giovani compagni di avventura alla scoperta della storia dei musei e del loro patrimonio con l'utilizzo della realtà aumentata che trasformerà alcuni pezzi del museo in **immagini 3D** da osservare, rigirare e ingrandire per carpirne fino al più piccolo dettaglio.

«Quest'anteprima mondiale conferma ancora una volta la strada che Brescia ha intrapreso in campo culturale, diventando sempre più punto di riferimento nel settore che la vedrà finalmente protagonista a livello internazionale insieme con Bergamo nel 2023 – afferma **Emilio Del Bono, sindaco di Brescia**. Da sempre siamo convinti che la cultura, e i musei, non siano ad esclusivo appannaggio degli adulti, ma che anzi siano un magnifico strumento nelle mani dei bambini che sanno sorprenderci con la loro creatività e con la loro capacità di coglierne aspetti non scontati. Per questo la collaborazione con un personaggio così amato come Geronimo Stilton è preziosa e lungimirante, e che sono certo darà i frutti attesi».

«Credo che Geronimo Stilton e la saga delle sue avventure siano stati, per me come per milioni di altre mamme e papà, compagni di tante ore di lettura – dichiara **Laura Castelletti, vicesindaco e assessore alla cultura del Comune di Brescia**. È con lui che abbiamo avvicinato le nostre bambine e i nostri bambini al libro dei “grandi”, quello fatto non più di immagini, pop-up e fumetti, ma di testo vero e proprio. Tra le mura di casa, con il sorriso e l'arguzia, Geronimo ha aiutato i nostri figli in un passaggio fondamentale della loro crescita. E così succede oggi nelle sale dei nostri musei con questa app, che permette di comunicare in modo divertente, coinvolgente e pertanto efficace i molti contenuti delle nostre collezioni, che possono davvero, a loro volta, trasformarsi in storie strapopolitiche. Ciò detto, penso sia importante sottolineare quanto il digitale – e le contingenze del periodo pandemico ce lo hanno dimostrato con urgenza – sia oggi uno strumento necessario anche per i musei, per tutto il comparto dell'arte e della cultura: uno strumento dalle molteplici potenzialità a favore della valorizzazione e dell'avvicinamento a pubblici diversi».

«Con il lancio della nostra prima app-game, proseguiamo sulla strada dell'innovazione digitale, già da tempo avviata con progetti di didattica integrata ribadendo l'impegno educativo nei confronti delle nuove generazioni di nativi digitali – dichiara **Francesca Bazoli**. Abbiamo scelto Geronimo Stilton come ambasciatore del nostro patrimonio per lo straordinario ascendente che ha sui più piccoli e per la facilità con cui tutti possono identificarsi con il personaggio». Il progetto – **vincitore del bando “Per la cultura” di Fondazione Cariplo per il rilancio delle attività culturali dopo l'emergenza sanitaria** – accoglie e sperimenta linguaggi contemporanei con un'applicazione interattiva e ludo-educativa: *edutainment* e *gamification* sono i principi ispiratori dell'app, che stimola le piccole visitatrici e i piccoli visitatori ad apprendere attivamente attraverso il linguaggio che meglio conoscono, quello del gioco».

«Fondazione Cariplo punta a promuovere occasioni culturali per tutti – commenta **Martino Troncatti, membro della Commissione Centrale di Beneficenza di Fondazione Cariplo**. L'obiettivo è che sempre più persone possano fruire dell'offerta culturale, soprattutto quelle persone che normalmente non hanno accesso alle proposte culturali e che, quindi, rischiano di rimanere escluse. L'idea di coinvolgere un testimonial come Geronimo Stilton è innovativa perché avvicina i bambini al museo; così come è innovativo il modello di fruizione del

Un progetto di



In collaborazione con



Con il sostegno di



Sviluppo App





museo. Abbiamo sempre più bisogno di luoghi di cultura capaci di coinvolgere ed appassionare tutti, anche chi di solito al museo non può o non riesce ad andarci».

«Gli obiettivi sono molteplici – afferma **Stefano Karadjov**. Oltre alla conservazione e alla custodia del patrimonio, si mira a incoraggiare la precoce e costante educazione al patrimonio, in un percorso di crescita culturale e civile, personale e collettiva, che aiuti a vivere meglio, stimolando fantasia, creatività e conoscenza. A questo scopo contribuiscono i Servizi educativi della Fondazione che, grazie alla loro esperienza, hanno avuto un ruolo fondamentale nella creazione dei contenuti dell'app, nelle scelte artistiche, nell'analisi e nella selezione dei materiali museali».

Nel **Museo di Santa Giulia** in “**Geronimo Stilton alla ricerca del medaglione perduto**” i bambini andranno in missione per conto di Geronimo. L'obiettivo sarà trovare un prezioso medaglione custodito nel museo, ma per raggiungerlo occorrerà prima recuperare diversi oggetti, seguendo le impronte del Direttore dell'*Eco del Roditore* che daranno l'avvio al percorso in museo. Strada facendo smartphone e tablet, moderne lenti di ingrandimento, permetteranno di inquadrare i simboli a forma di formaggio dietro i quali si celano domande e indovinelli, che compariranno automaticamente sullo schermo. Trovate le risposte giuste, superate le sfide e giunti all'ultimo misterioso oggetto, si sarà nominati “scopritori di tesori” e si riceverà in premio un cappello virtuale da “esploratori del tempo”. L'ultimo invito di Geronimo sarà di spostarsi nel **Parco archeologico** per concludere l'esperienza davanti alla meravigliosa **Vittoria Alata**, dove la nostra guida d'eccezione svelerà i segreti di questa preziosissima scultura.

Un'altra avventura dal titolo “**Geronimo Stilton, un'avventura a colpi di pennello**” attende i piccoli *bocconcini di grana* alla **Pinacoteca Tosio Martinengo**: un temporale ha appena rovinato il dipinto che Geronimo aveva realizzato per il suo ufficio e toccherà ai bambini, app alla mano, aiutarlo a ritrovare tra i capolavori esposti alla Pinacoteca gli stessi elementi che aveva inserito nel suo quadro. Gioiosa e istruttiva occasione per muoversi tra le sale del museo e ammirare i preziosi dipinti lì custoditi: da *San Giorgio e il drago* alla *Cena in Emmaus*, dalla *Pala Rovelli* del **Moretto** ai *Pitocchi* di **Giacomo Ceruti**, passando per il *Ritratto di gentiluomo* di **Moroni** e straordinarie sculture come *La notte* di **Thorvaldsen** e il *Laocoonte* di **Ferrari**. Quando apparirà sullo schermo una “penna stilografica”, premio per la buona riuscita della ricerca, vorrà dire che il gioco si è concluso con successo!

Nel **Museo “Luigi Marzoli”** in “**Geronimo Stilton una giornata da cavaliere**” i bambini faranno un tuffo nel mondo medievale per aiutare Geronimo a trovare tutti i pezzi di un'adeguata armatura per poter partecipare alla giostra dell'anello. Attraversando le sale dell'imponente Mastio visconteo del Castello, tablet alla mano, i bambini, scopriranno quali erano le parti che componevano un'armatura e come era decorata, come vedevano i cavalieri attraverso le piccole aperture dei loro elmi, quali erano le prove che un giovane doveva superare per diventare cavaliere, come era bardato il suo cavallo e tantissime altre curiosità *stratopiche*. Il percorso si concluderà nella sala delle armature di lusso, dove Geronimo troverà un prestigioso scudo e ogni partecipante potrà decorarne virtualmente uno a suo piacimento.

Un progetto di



In collaborazione con



Con il sostegno di



Sviluppo App





Stare insieme, giocare e confrontarsi con gli altri aiuta l'individuo fin dalla più tenera età a formare la propria identità e rafforza il senso di appartenenza a una comunità, anche piccola come un gruppo di amici o una classe. **Imparare collettivamente divertendosi, in un luogo privilegiato di incontro con l'arte e con la storia, come è un museo**, è proprio l'intento dell'app, che entra anche nelle **scuole**. Attraverso la LIM, la lavagna interattiva multimediale, sarà possibile accedere a contenuti speciali direttamente nelle aule: un assaggio dell'esperienza che i bambini potranno vivere in presenza dopo mesi di didattica a distanza. Ma le novità non finiscono qui: **Geronimo parla anche inglese**. Si potrà quindi scegliere la versione dell'app per una lezione *stratopica* in lingua straniera.

«Grazie alla sua capacità di trasmettere in maniera divertente valori positivi e contenuti educativi, da sempre Geronimo Stilton si è fatto portavoce di progetti e realtà culturali nel mondo dei bambini. Rendendoli stimolanti e accoglienti, Geronimo fa in modo che anche i temi più ricchi e complessi diventino interessanti, trasformandosi in un prezioso ponte di condivisione tra il mondo degli adulti e quello dei bambini. Per questo è un mediatore museale ideale e in questo caso la sua missione viene resa ancora più speciale grazie a una app fortemente innovativa e unica nel suo genere» dichiara **Claudia Mazzucco, CEO di Atlantyca Entertainment**, la società che gestisce i diritti editoriali internazionali nonché quelli di animazione e di licensing per tutto il mondo di Geronimo Stilton.

L'applicazione, sviluppata in collaborazione con **Way Experience**, è **disponibile gratuitamente** per smartphone su AppStore e PlayStore. I percorsi sono disponibili così sia attraverso i propri device personali, sia utilizzando tablet messi a disposizione senza costi aggiuntivi dalla Fondazione Brescia Musei presso le biglietterie delle varie sedi museali (sempre igienizzati prima e dopo ogni utilizzo). L'app è disponibile in lingua italiana, in lingua inglese e con sottotitoli.

Come direbbe Geronimo Stilton: un'esperienza *stratopica* per un divertimento *garantito al formaggio*.

Costi: gratuito per famiglie; 6,50€ a bambino per scuole, comprensivo di guida. L'ingresso al Museo è soggetto al possesso del biglietto museale.

Noleggio gratuito dei device (tablet).

Informazioni su date e orari: www.bresciamusei.com

Prenotazioni: +39 030 2977833-834 | santagiulia@bresciamusei.com

Un progetto di



In collaborazione con



Con il sostegno di



Sviluppo App



**Ufficio stampa: Delos | delos@delosrp.it | +39 02 8052151 |
Paola Nobile | Annalisa Fattori | Giovanna Ieluzzi**

**Ufficio stampa Fondazione Brescia Musei: Francesca Raimondi |
raimondi@bresciamusei.com | +39 331 8039611**

**Ufficio stampa Comune di Brescia: Silvana Salvadori |
ssalvadori@comune.brescia.it | +39 347 7637646**