

---

# A Milano finanziati 19 progetti per la digitalizzazione della cultura

*Categorie: Cultura*

Dai podcast all'intelligenza artificiale, passando per le escape room fino alla realtà aumentata. Questi alcuni tra i progetti che saranno realizzati da strutture di primo piano nel panorama della cultura milanese, tra cui la Scala, la Triennale, l'Università degli Studi di Milano, la Fondazione Bagatti Valsecchi e il MEET Digital Culture Center, grazie al [bando InnovaCultura](#). Nello specifico a Milano sono stati finanziati 19 progetti per un totale di quasi 2 milioni di euro.

Grazie a un finanziamento totale di 6 milioni, proveniente da fondi europei PR-FESR 2021-2027, Regione Lombardia ha dato il via a una serie di iniziative. L'obiettivo è promuovere nuove competenze tecnologiche nei musei, negli ecomusei, nei siti Unesco, nei parchi archeologici, nelle biblioteche e negli archivî storici della regione. In totale sul territorio sono stati finanziati 49 progetti.

## Assessore Caruso: strumento inedito per valorizzare i nostri luoghi di cultura

“InnovaCultura – afferma l'assessore regionale alla Cultura, [Francesca Caruso](#) – è la dimostrazione che innovazione e cultura possono camminare insieme. Questo bando permette alle nostre istituzioni culturali di fare un salto di qualità, rendendo il patrimonio ancora più accessibile. Uno strumento inedito per valorizzare i nostri luoghi di cultura e proiettarli nel futuro”.

Tra i progetti più significativi c'è 'L'archivio Orio Vergani. Tracce di un giornalista poliedrico', sviluppato dal Centro APICE dell'Università degli Studi di Milano. L'iniziativa mira a digitalizzare una selezione di articoli scritti da Orio Vergani, celebre giornalista italiano, tra cui reportage sul Giro d'Italia e il Tour de France (1933-1958). Grazie al software open source Manifold, verrà creato un archivio digitale accessibile e conforme agli standard WCAG 2.1 AA. Con l'uso di software OCR, i documenti saranno trasformati in file ricercabili, garantendo una consultazione online semplice e inclusiva.

Il progetto 'Insight – Heritage accessible for all', promosso dalla Triennale di Milano, si concentra sulla digitalizzazione di oltre 300.000 opere d'arte, incluse fotografie storiche e oggetti di design. Grazie all'intelligenza artificiale, sarà possibile offrire una navigazione innovativa, permettendo anche a persone con disabilità visive, uditive o motorie di esplorare l'archivio autonomamente. Le tecnologie di Augmented Reality e Data Visualization renderanno l'esperienza ancora più interattiva, offrendo un nuovo modo di fruire del patrimonio culturale.

Il progetto 'ARchivi – La Milano che non conoscevi in Realtà Aumentata' punta invece a valorizzare il patrimonio delle biblioteche milanesi attraverso una Web App che, grazie alla Realtà Aumentata, permetterà di esplorare itinerari letterari e storici collegati ad alcuni luoghi della città, come il Lazzaretto di Milano dei “Promessi Sposi” di Alessandro Manzoni o Palazzo Bovara in Corso Venezia, prima casa del celebre scrittore Stendhal. Il progetto prevede anche podcast narrativi e tour con smartglass, offrendo un'esperienza immersiva che intreccia archivi storici e luoghi reali.

Un'altra iniziativa di rilievo è 'L'archivio in scena. Le carte della Scala tra Ottocento e Novecento', che mira a valorizzare l'archivio della Società anonima per l'esercizio dei teatri alla Scala e Canobbiana. Il progetto prevede la creazione di una piattaforma multimediale che permetterà l'accesso a inventari e documenti storici, con pubblicazioni integrali di fascicoli di particolare interesse. L'archivio sarà accessibile tramite un thesaurus specifico, e verranno realizzati podcast musicali e narrazioni ispirate ai documenti storici, rendendo fruibile questo patrimonio anche a livello

---

internazionale.

Infine, la Fondazione Bagatti Valsecchi e il MEET Digital Culture Center presentano 'Escape Room Digitale – Gioca con la Storia', un progetto che unisce gioco e apprendimento. Grazie a un'escape room digitale, gli utenti potranno esplorare storie legate al patrimonio culturale della Fondazione attraverso percorsi interattivi che combinano intrattenimento ed educazione, offrendo un nuovo modo di approcciarsi alla cultura e all'arte.

Oltre a Milano, 11 progetti interessano la provincia di Brescia, 6 quelle di Bergamo e Varese, 5 quella di Mantova, 4 quella di Sondrio, 3 quella di Pavia, 2 quella di Monza Brianza, 1 quelle di Cremona, Como e Lecco. Diverse iniziative hanno valenza sovra-provinciale.

## **InnovaCultura, tutti i progetti finanziati a Milano**

Di seguito l'elenco di tutti i progetti finanziati a Milano:

-Ecosistema digitale Martesana: tra memoria, innovazione e sostenibilità: l'Ecomuseo della Martesana (MI) creerà una piattaforma web multilingua con video a 360° e una web app con realtà aumentata (AR), per offrire un'esperienza immersiva e accessibile alle persone con diverse abilità. Verranno creati anche podcast sull'identità territoriale e gastronomica e un archivio digitale per preservare il patrimonio culturale locale, con un impatto ambientale zero.

-City Escape Lombardia: promosso da Garipalli, questo progetto creerà sei City Escape in collaborazione con istituzioni culturali, tra cui la Fondazione Bagatti Valsecchi Onlus. I partecipanti risolveranno enigmi culturali interagendo con il proprio smartphone, per una fruizione ludica e partecipativa del patrimonio.

-Culture Sounds: il Museo Louis Braille di Milano sarà protagonista di un'esperienza multisensoriale con contenuti sonori personalizzati, accessibili anche a persone ipovedenti. Il progetto utilizzerà suoni immersivi in conduzione ossea per offrire un percorso museale coinvolgente.

-Uncharted Horizons Esplorazioni Audiovisive: il MEET Digital Culture Center di Milano, questo progetto fonderà arte digitale e musica elettronica contemporanea in opere audiovisive immersive proiettate su tre pareti, offrendo nuove esperienze sensoriali e multidimensionali.

-Talking dreams | Tecnica olografica e intelligenza artificiale per raccontare la storia del cinema: il MIC – Museo Interattivo del Cinema di Milano introdurrà una macchina olografica interattiva supportata da intelligenza artificiale per ricreare scene cinematografiche del passato, offrendo percorsi specifici per diverse fasce di età e attività didattiche.

-Insight – Heritage accessible for all: la Triennale di Milano digitalizzerà oltre 300.000 opere e documenti, rendendoli accessibili a tutti, comprese le persone con disabilità visive, uditive e motorie. La piattaforma mobile-first sfrutterà tecnologie avanzate di intelligenza artificiale e realtà aumentata.

-Artplace 3D: l'app per il Museo Mangini Bonomi: I Museo Mangini Bonomi di Milano offrirà una visita interattiva tramite l'app Artplace, con contenuti multimediali fruibili su smartphone, tour in realtà virtuale e aumentata e installazioni beacon per guidare i visitatori in tempo reale.

-Heritage Horizons+: il progetto coinvolge la Fondazione Dario Mellone di Busto Garolfo (MI) e mira a digitalizzare e catalogare in 3D il patrimonio culturale, rendendolo accessibile anche al di fuori dei

---

musei tramite realtà aumentata e touchscreen.

-ARchivi – La Milano che non conoscevi in Realtà Aumentata: le biblioteche milanesi, tra cui la Biblioteca Sormani e la Biblioteca del Museo di Storia Naturale, offriranno percorsi di realtà aumentata e podcast per esplorare il patrimonio storico della città, digitalizzando documenti storici.

-Oggi non è oggi – Today is not today: le opere incompiute di artisti come Piero Manzoni, Paolo Scheggi e Vincenzo Agnetti verranno valorizzate con una mostra virtuale interattiva accessibile tramite visori VR, grazie agli archivi milanesi coinvolti.

-Library Game: rivolto ai giovani, il progetto coinvolge le biblioteche di Cernusco sul Naviglio e Segrate, stimolando la lettura attraverso la gamification. I partecipanti risolveranno enigmi legati ai libri e raccoglieranno carte virtuali.

-Testori Diffuso. Dall'Archivio al Patrimonio: l'Associazione Giovanni Testori Ets digitalizzerà il patrimonio archivistico dell'artista, rendendolo accessibile online tramite una web app che permetterà di riscoprire i luoghi raccontati da Testori.

-Colombo's Metaverse: esplorando le dimensioni sensoriali: l'Archivio Gianni Colombo di Milano digitalizzerà le opere dell'artista, rendendole fruibili nel Metaverso tramite una piattaforma VR accessibile e interattiva.

-L'archivio in scena. Le carte della Scala tra Ottocento e Novecento: il progetto valorizza l'Archivio della Scala, rendendo accessibili documenti storici attraverso una piattaforma digitale con podcast e contenuti multimediali.

-MediaMENTE DIGITALI: il progetto, rivolto agli studenti delle scuole secondarie, coinvolge le biblioteche del circuito CUBI CULTURE BIBLIOTECHE IN RETE di Milano. Gli studenti produrranno contenuti multimediali legati alla lettura, condivisi tramite QR code.

-L'archivio Orio Vergani. Tracce di un giornalista poliedrico: il Centro APICE dell'Università degli Studi di Milano digitalizzerà gli articoli di Orio Vergani, rendendo accessibili i contenuti tramite una piattaforma web.

-Straordinari Restauri: Percorsi digitali – scenari futuri nella città del passato: il Castello di Melegnano sarà protagonista di un progetto di restauro digitale con una visita virtuale immersiva alle aree in recupero, documentata da una docuserie interattiva.

— Identità fluenti, Dalle Mappe di comunità al turismo interattivo nell'Ecomuseo Adda di Leonardo: Ecomuseo "Adda di Leonardo" con Garden 65 Srl

-ADI – Indoor Real time Location System con Rnb4culture S.r.l.

Maggiori dettagli sui progetti [a questo link](#)