Al Museo Diocesano di Bergamo uno spazio interattivo finanziato da Regione

Categorie: Cultura

Un nuovo spazio interattivo e multimediale verrà realizzato al Museo Diocesano Adriano Bernareggi di Bergamo Alta per raccontare la storia di Piazza Duomo, uno dei luoghi più iconici della città. Il progetto, finanziato con 98.000 euro da Regione Lombardia attraverso InnovaCultura (PR FESR 2021-2027), bando da 6 milioni di euro gestito da [Unioncamere Lombardia](#) con il coinvolgimento di [Fondazione Cariplo](#), è stato presentato oggi dall'assessore regionale alla Cultura, [Francesca Caruso](#), durante una visita al museo.

“Questo progetto – ha affermato – è un esempio virtuoso di come la tecnologia possa amplificare il potenziale della cultura, permettendo ai visitatori di immergersi nella storia di Piazza Duomo in modo multisensoriale. Grazie a questo bando, stiamo aprendo la strada a modalità di fruizione innovative che rendono il patrimonio artistico e architettonico accessibile a tutti”.

Lo spazio multimediale del Museo Diocesano Adriano Bernareggi di Bergamo finanziato attraverso ‘InnovaCultura’

Ideato dall'impresa culturale [Leftloft S.p.A.](#) in collaborazione con il nuovo [Museo Diocesano Adriano Bernareggi](#), il progetto prevede l'allestimento di una sala dedicata, dove videoproiezioni, animazioni e installazioni interattive offriranno un percorso immersivo attraverso la storia della piazza.

L'esperienza sarà suddivisa in tre sezioni: l'evoluzione architettonica degli edifici circostanti, i protagonisti del suo sviluppo culturale e artistico e le opere che hanno arricchito il patrimonio della piazza. Ogni narrazione, arricchita da effetti visivi e sonori, avrà una durata di circa 5-8 minuti per gruppi di 10-20 persone.

“La forza di questo progetto – ha aggiunto Caruso – sta nel saper coniugare tradizione e innovazione, offrendo uno strumento inedito per valorizzare il nostro patrimonio”.

Bando ‘InnovaCultura’, finanziati altri 5 progetti sul territorio di Bergamo

Oltre al progetto del Museo Diocesano, il [bando InnovaCultura](#) ha finanziato altri cinque progetti nel territorio di Bergamo, per un totale di 549.000 euro:

– City Escape Lombardia: promosso da Garipalli srl e finanziato con 123.000 euro, coinvolge il Museo Civico di Scienze Naturali Enrico Caffi e il Civico Museo Archeologico. Il progetto propone una visita interattiva in cui i partecipanti, risolvendo enigmi e interagendo con personaggi storici tramite una piattaforma accessibile via smartphone, vivranno un'esperienza unica e coinvolgente.

– Gamec InnovArte: promosso da Hidonix Srl e finanziato con 95.000 euro, la Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea svilupperà una piattaforma informativa multimediale per migliorare sia le operazioni interne sia l'esperienza del pubblico. I contenuti saranno personalizzati per tre profili: visitor (pubblico generico), professional (esperti e studiosi) e kids (bambini).

– #tuoCarmine si racconta: promosso da PN6 S.r.l. e finanziato con 172.000 euro, il progetto digitalizzerà l'esperienza di visita del Monastero del Carmine a Bergamo Alta. Sarà sviluppata una piattaforma per condividere la visione di sviluppo del Monastero, con un'esperienza immersiva arricchita da strumenti come visori VR, stazioni immersive e traduzione in LIS. Sarà anche creato un software interattivo per co-progettare gli spazi inutilizzati.

– BookReplacer: promosso da ORA S.r.l. e finanziato con 40.000 euro, coinvolge il Sistema Bibliotecario della Valle Seriana e mira a ottimizzare la gestione dei libri inutilizzati tra biblioteche. Il progetto prevede l'uso di intelligenza artificiale, riconoscimento immagini e algoritmi di matching per facilitare lo scambio di volumi tra istituti.

– DIDA, assistente digitale e AI per la traduzione automatica di didascalie: promosso da Gestione Multiservizi s.r.l. e finanziato con 119.000 euro, il progetto introduce un assistente digitale per la traduzione automatica delle didascalie museali. DIDA, scaricabile tramite QR code, consente di inquadrare una didascalia e ottenere in pochi secondi la traduzione, insieme a informazioni aggiuntive. Una volta scaricata, l'app funziona offline, rendendo l'esperienza più accessibile e superando le barriere linguistiche e tecnologiche.