

Sommario | **Ambito Biblioteche e Sistemi bibliotecari, Archivi**

ARchivi La Milano che non conoscevi in Realtà Aumentata.....	2
OLTRE Percorsi tra reale e virtuale per vedere “quello che non si vede” nella Biblioteca Teresiana di Mantova	3
OGGI NON È OGGI – TODAY IS NOT TODAY Nessuna opera mai è conclusa	4
Nuova VVITA alla Biblioteca del Mobile e dell'Arredamento	5
Library Game	6
Testori Diffuso. Dall'Archivio al Patrimonio	7
Colombo's metaverse: esplorando le dimensioni sensoriali	8
Seveso: un punto di svolta delle coscienze	9
BookReplacer.....	10
L'archivio in scena. Le carte della Scala tra Ottocento e Novecento	11
MediaMENTE DIGITALI	12
BibiYOU - La biblioteca che fa per te	13
EsploraCultura: Il Gioco della Conoscenza Locale	14



ARchivi | La Milano che non conoscevi in Realtà Aumentata

Il progetto ha come scopo la valorizzazione e la comunicazione alla cittadinanza del patrimonio delle biblioteche attraverso la digitalizzazione degli archivi, per favorirne la frequentazione e rafforzarne la funzione di luogo di incontro e di scambio, portando le Biblioteche “fuori dalle Biblioteche”.

Grazie a un sistema integrato di Realtà Aumentata, verranno messe in relazione le fonti bibliotecarie e il territorio urbano con l’attivazione di percorsi di visita in differenti modalità: *City tour in Realtà Aumentata* su Web App alla scoperta di opere/edifici che non ci sono più, *podcast narrativi* ed esperienziali con racconti letterari coinvolgenti, *tour in Realtà Aumentata su smartglass* in cui verranno digitalizzati e valorizzati documenti inediti d’archivio della Biblioteca Sormani e del Museo di Storia Naturale.

Il podcast e il City Tour su Web App saranno attivabili grazie a una mappa phygital interattiva distribuita nelle due Biblioteche oggetto del Progetto.

ICC

ARTGlassSrl

www.art-glass.it

Istituto culturale

Comune di Milano - Direzione Cultura

Biblioteca Sormani (Milano)

www.milano.biblioteche.it/library/sormani/

Biblioteca del Museo di Storia Naturale (Milano)

www.museodistorianaturalemilano.it/il-museo/la-biblioteca



OLTRE | Percorsi tra reale e virtuale per vedere “quello che non si vede” nella Biblioteca Teresiana di Mantova

Il percorso di visita è pensato per essere fruito in particolare dalla generazione Z e dai ragazzi in età scolare attraverso l’approccio della game based learning e della tecnologia digitale applicata all’esperienza di visita e fruizione dei beni culturali.

Attraverso una serie di soluzioni digitali interattive saranno svelati alcuni luoghi normalmente non accessibili in cui sono conservati preziosi ed inediti “tesori” della Biblioteca Teresiana di Mantova. Due tavoli interattivi posizionati in modo permanente negli spazi della biblioteca ospiteranno contenuti digitali volti ad arricchire l’incontro con i materiali conservati ma mai fruibili al pubblico in condizioni normali: libri rari, mappe antiche, carte nautiche, giochi da tavolo e quanto oggi si trova conservato nella Sala blindata e nel Gabinetto delle stampe.

Un visore VR-3D permetterà di muoversi e porterà “i tesori” fuori dalle stanze che li conservano permettendo di ammirarli ed interagire con essi.

ICC

PANTACON Società cooperativa consortile – impresa sociale

www.pantacon.it

CHARTA Cooperativa Sociale Onlus

www.chartacoop.it

ZERO BEAT Società Cooperativa

www.zerobeat.it

Istituto culturale

Biblioteca comunale Teresiana di Mantova

www.bibliotecateresiana.it



OGGI NON È OGGI – TODAY IS NOT TODAY

Nessuna opera mai è conclusa

Le opere incompiute dei maestri del '900 rappresentano un patrimonio culturale prezioso, da preservare e divulgare anche grazie all'aiuto delle nuove tecnologie di cui oggi si dispone. Attualmente le opere esistono difatti grazie a scritti, appunti e schizzi tracciati dagli artisti e, in taluni casi, approfonditi teoricamente da studiosi e ricercatori.

Sulla base di queste premesse, è stata strutturata l'idea di una mostra virtuale interattiva che, frutto di un dialogo con gli archivi d'artista coinvolti e di una sintesi curatoriale e scientifica, presenterà le opere incompiute di artisti del calibro di Piero Manzoni, Paolo Scheggi e Vincenzo Agnetti, in ambienti interattivi in realtà virtuale fruibili con visore VR.

Gli archivi avranno a disposizione un visore VR utilizzabile liberamente tramite prenotazione nei giorni e negli orari prestabiliti pubblicati sul sito web. Per poter accedere e visionare la mostra sarà sufficiente il download di un'applicazione per visori sviluppata in Unity e Cinema 4D.

ICC

Scena Urbana S.r.l.

www.scenaurbana.com

Istituto culturale

Associazione Paolo Scheggi - L'archivio Paolo Scheggi (Milano)

www.associazionepaoloscheggi.com

Archivio Vincenzo Agnetti (Milano)

www.vincenzoagnetti.com

Fondazione Archivio Opera Piero Manzoni (Milano)

www.pieromanzoni.org



Nuova VVITA alla Biblioteca del Mobile e dell'Arredamento

Il progetto aspira a valorizzare e rendere accessibile l'Archivio della Biblioteca del Mobile e dell'Arredamento di Lissone, digitalizzando un migliaio di opere tra le oltre tremila tavole appartenute alla Scuola del Mobile e ad alcune grosse ditte lissonesi ed i disegni riguardanti il Premio "Le affinità elettive".

Tra i nomi noti troviamo i disegni di grandi designer e architetti italiani e internazionali come Aulenti, Botta, Hejduk e Isozaki. L'analisi approfondita dell'archivio permetterà di delineare i requisiti specifici e la selezione delle opere da digitalizzare. Attraverso un'analisi storiografica, verrà prodotto un percorso narrativo delle opere e verranno quindi scelte le opere da animare tramite modellazione tridimensionale.

La catalogazione e l'Acquisizione dei documenti con tecnologie di scansione avanzate costituiranno la fase successiva.

L'output di progetto sarà un sito web, che consenta agli utenti di esplorare agevolmente le opere, oltre ad una nuova interpretazione artistica tecnologica di alcuni disegni dell'archivio tra cui quelli selezionati dal Premio 'Le affinità elettive'. La galleria immersiva offrirà un'esperienza visiva innovativa ed accattivante, mentre una mostra fisica, con allestimenti e schermi interattivi, fornirà una dimensione tangibile al progetto.

ICC

ItaliaNFT S.r.l

www.vvita.io/it

Istituto culturale

Biblioteca del Mobile e dell'Arredamento (Lissone - MB)

www.comune.lissone.mb.it



Library Game

Library Game è un'iniziativa di gamification mirata a stimolare la lettura e l'interazione sociale tra i giovani, principalmente rivolta a un pubblico con età superiore agli 8 anni. Questo progetto unisce tecnologia e gioco per rendere l'esperienza di lettura in biblioteca più coinvolgente, attraverso una strategia che integra elementi reali e digitali.

Il progetto Library Game si sviluppa in quattro fasi principali attraverso cui il giovane lettore sceglie un libro tra quelli che fanno parte del gioco e, dopo la lettura, risolve gli enigmi che un totem fisico gli proporrà. Le risposte corrette ai quesiti permetteranno la raccolta di carte virtuali legate ai contenuti del libro letto che verranno gestite e collezionate tramite un portale web, stimolando così la lettura di nuovi libri per sbloccare ulteriori carte.

Al fine di ricondurre l'interazione nel mondo fisico, viene promossa un'attività di gioco di carte reale, legata ai libri letti e alle carte collezionate. Questo gioco da tavolo, progettato appositamente, si basa su un meccanismo coinvolgente e immersivo ed è disponibile presso le biblioteche partecipanti al progetto.

ICC

SNJ Media Studio S.r.l.

www.snjmediastudio.com

Istituto culturale

Comune di Cernusco sul Naviglio, Biblioteca civica "Lino Penati" (MI)

www.comune.cernuscoalnaviglio.mi.it/uffici/biblioteca-civica/

Biblioteca Comunale di Segrate (MI)

www.opac.cubinrete.it/library/Biblioteca-di-Segrate/



Testori Diffuso. Dall'Archivio al Patrimonio

Il progetto mira a realizzare una suite tecnologica per le attività di digital management del patrimonio artistico e archivistico conservato dall'Associazione e per la realizzazione di percorsi "testoriani" con l'obiettivo di riscoprire e valorizzare i luoghi lombardi raccontati dall'autore.

Il patrimonio archiviato sarà fruibile online tramite il sito internet e tramite web-app con dei trigger point posizionati sul territorio lombardo, utili all'attivazione dei contenuti multilingua con una fruizione personalizzata per specifici target di visitatori, e di un totem interattivo utile per attività di marketing.

ICC

Poetronicart S.r.l.

www.poetronicart.com

Istituto culturale

Associazione Giovanni Testori Ets – Archivio Giovanni Testori (Novate – MI)

www.giovanntestori.it



Colombo's metaverse: esplorando le dimensioni sensoriali

Il progetto si propone di digitalizzare e preservare l'eredità artistica di Gianni Colombo, uno dei principali artisti della Milano degli anni Sessanta e protagonista di fama internazionale dell'arte programmata, le cui opere oggi non sono fruibili con grave danno per la memoria storica e artistica. La digitalizzazione e renderizzazione delle sue opere permetterà un'esperienza immersiva e interattiva nel Metaverso.

Tramite la realtà virtuale (VR) e una piattaforma online accessibile, inclusiva e sostenibile, il progetto consentirà a un pubblico globale di esplorare le opere. Il Dipartimento di Psicologia dell'Università Cattolica del Sacro Cuore effettuerà uno studio pilota volto a investigare l'impatto estetico ed emotivo delle opere virtuali esplorate attraverso un caschetto (Head Mounted Display - HMD) di Realtà Virtuale (RV) o via desktop.

ICC

Studio Volpi S.r.l.

www.studiovolpi.com/it

Istituto culturale

Archivio Gianni Colombo (Milano)

www.archiviogiannicolombo.org



Seveso: un punto di svolta delle coscienze

Il progetto si articolerà in un percorso che si distribuisce tra la Biblioteca Civica di Seveso e il Centro visite del Bosco delle Querce, luogo simbolo dell'evento del 10 luglio 1976, quando l'esplosione di un reattore della fabbrica ICMESA rilasciò una nube tossica contenente TCDD (diossina) che contaminò l'ambiente e causò danni alla salute delle persone e degli animali.

Presso la biblioteca verrà realizzata un'installazione "La mansarda della memoria" che permetterà di approfondire la parte storica, attraverso un archivio interattivo e multimediale.

L'intervento più significativo è previsto nel centro visite del Bosco delle Querce, nel quale sarà realizzato un percorso interattivo e multimediale permanente che avrà l'obiettivo, attraverso il racconto dell'evento, di generare nei visitatori dei dubbi, delle riflessioni che portino a una svolta nelle coscienze.

Il visitatore potrà essere parte attiva del contesto, stimolato da suoni, immagini e contenuti.

Il progetto prevede anche la progettazione e lo sviluppo di un'audioguida multimediale che accompagna il visitatore all'interno del parco.

ICC

Sfelab Snc

www.sfelab.it

Istituto culturale

Biblioteca Civica di Seveso (MB)

www.brianzabiblioteche.it/library/Seveso/



BookReplacer

BookReplacer è un progetto per la realizzazione di un software che renda efficiente la riassegnazione dei libri inutilizzati tra biblioteche di uno stesso circuito e/o biblioteche con esigenze simili (es. biblioteche di conservatori musicali).

Si concentra sulla semplificazione e velocizzazione delle fasi di inserimento e ricerca tramite l'uso di tecnologie avanzate quali AI / riconoscimento immagini / algoritmi di matching. È previsto un coinvolgimento dell'utenza finale (cittadini) quali fornitori e/o fruitori dei libri inutilizzati.

Il progetto intende offrire alle biblioteche uno strumento per risolvere in maniera innovativa un problema economico, ambientale, architettonico, culturale.

ICC

ORA S.r.l.

Istituto culturale

Sistema Bibliotecario della Valle Seriana (BG)

www.rbbg.it/sistemi/sistema-bibliotecario-valle-seriana

Conservatorio di Brescia "Luca Marenzio"

www.consbs.it



L'archivio in scena. Le carte della Scala tra Ottocento e Novecento

Il progetto prevede la realizzazione di una piattaforma che permetterà di valorizzare l'Archivio della Società anonima per l'esercizio dei teatri alla Scala e Canobbiana, un portale che garantisca al contempo l'accesso a distanza agli inventari multimediali e la pubblicazione di contenuti storico-culturali a partire dai documenti dell'archivio.

La piattaforma sarà strutturata su più livelli: inventari e documenti multimediali collegati ai fascicoli, per consentire la consultazione a distanza delle descrizioni e dei documenti, indicizzazioni per consentire ricerche mirate, pubblicazione integrale di documenti di particolare interesse storico, ricercabili attraverso un thesaurus ad hoc e pubblicazione di nuovi contenuti (podcast di musica, narrazioni, letture) ispirati ai documenti.

ICC

MEMOSIS Società Cooperativa - Impresa Sociale

www.memosis.it

Istituto culturale

Archivio Visconti di Modrone (Milano)

www.dipartimenti.unicatt.it/mario-romani-dipartimento-di-storia-dell-economia-della-societa-e-di-scienze-archivio-visconti-di-modrone#content



MediaMENTE DIGITALI

Il progetto si rivolge ai ragazzi delle scuole secondarie di primo grado, con l'obiettivo di coinvolgerli nella lettura e nella riflessione sui vari temi proposti, ma anche restituendo i loro output alla comunità che usufruisce dei servizi delle Biblioteche.

I progetti proposti alle scuole secondarie di primo grado sono tutti multimediali, con letture di libri, visione di filmati e ascolto di canzoni, ma anche ascolto dei loro vissuti e dei loro problemi.

Alla fine di ciascun progetto ai ragazzi verrà chiesto di produrre un output (booktrailer, recensione, videorecensione, decalogo della sostenibilità, cartelloni o video per sensibilizzare contro il bullismo o contro la violenza sulle donne...), che, trasformato in QR Code, potrà essere messo a disposizione di tutti gli utenti che girano tra gli scaffali delle Biblioteche o che avranno tra le mani i libri collegati ai progetti.

Questi i progetti proposti: "Social Book", "Challenge letterario", "Vite famose online", "Book for Future", "Il linguaggio al tempo dei social", "Andiamo in pari", "Manga, graphic novel e dintorni".

ICC

ALBORAN Cooperativa Sociale

www.alboran-coop.it

Istituto culturale

CUBI Culture Biblioteche In Rete (Milano)

www.cubinrete.it



BibYOU – La biblioteca che fa per te

Un progetto digitale dal carattere fortemente innovativo che prevede l'adozione di tecnologie distinte ma collegate, una suite tecnologica completa che mira ad incrementare l'interesse dei cittadini in questi luoghi, le biblioteche, fonti di conoscenza, aggregazione e condivisione e che possa riflettere un nuovo paradigma di pensiero per il quale la Biblioteca si adatti alle esigenze dell'utente e lo accoglia in maniera inclusiva e digitale.

Con Biblyou gli utenti avranno a disposizione un robot che li accompagnerà allo scaffale, un'APP per visionare contenuti e informazioni da mobile, un sistema di tracciamento libri per live tracking, un modulo di Wayfinding con tecnologia AR e un totem informativo interattivo.

ICC

BBS S.r.l.

www.bbsitalia.com

Istituto culturale

Comune di Concesio – Biblioteca comunale (BS)



EsploraCultura: Il Gioco della Conoscenza Locale

Il progetto mira a valorizzare e promuovere il patrimonio culturale, paesaggistico ed enogastronomico di Porto Ceresio e delle sue zone limitrofe. Attraverso l'utilizzo di meccaniche di Gamification, il progetto si propone di stimolare l'interesse e la partecipazione attiva dei cittadini e dei turisti, offrendo un'esperienza unica di scoperta e apprendimento.

Il viaggio inizia nel cuore culturale di Porto Ceresio, dal Palazzo della Cultura e, in particolare, dalla sua biblioteca dove i partecipanti ricevono una mappa e le istruzioni preliminari.

Il primo indizio necessario per avviare l'avventura è ottenuto proprio consultando alcuni libri presenti nella biblioteca. Questo approccio iniziale sottolinea l'importanza della biblioteca come custode del sapere e punto di partenza per la scoperta del territorio.

Un'applicazione per smartphone dedicata, "EsploraCultura", guiderà i partecipanti attraverso una serie di tappe che si snoderanno in un percorso simile ad un'escape room all'aperto o ad una caccia al tesoro. Ogni tappa proporrà enigmi da risolvere e sfide da superare, con l'ausilio di contenuti multimediali quali, video, registrazioni audio e oggetti in realtà aumentata, che arricchiranno l'esperienza e forniranno le informazioni necessarie per procedere nel gioco. I partecipanti potranno esplorare il percorso individualmente o in gruppo favorendo, così, sia l'apprendimento in autonomia che attraverso la collaborazione.

ICC

FLIPFLY S.r.l.

www.flipfly.it

Istituto culturale

Biblioteca comunale di Porto Ceresio (VA)

