Comunicato stampa

INNOVACULTURA 2: LA CULTURA LOMBARDA RIPARTE DALL'INNOVAZIONE

Regione Lombardia, Fondazione Cariplo e Unioncamere Lombardia rinnovano l'impegno per sostenere l'incontro tra Luoghi della Cultura e Imprese Culturali e Creative

Un programma che mette in rete istituzioni culturali e imprese creative, dalla Call for Interest ai workshop di co-design, fino alla Call for Solutions e all'Empowerment Program. Un'iniziativa che accompagna la cultura lombarda verso nuovi modelli di fruizione digitale, esperienze immersive e partecipazione attiva, rafforzando l'ecosistema regionale con progetti innovativi e sostenibili.

Milano, 9 dicembre 2025 - L'Italia custodisce uno dei patrimoni culturali più estesi e variegati al mondo, e la Lombardia ne rappresenta uno dei centri più vivaci e dinamici. Musei, biblioteche, archivi, siti storici e archeologici non sono solo luoghi di conservazione, ma anche spazi di partecipazione, apprendimento e identità collettiva.
In un mondo in rapida trasformazione, la cultura è chiamata a dialogare con le tecnologie, i linguaggi e le aspettative delle nuove generazioni. L'innovazione rappresenta oggi una grande opportunità: non si tratta solo di introdurre strumenti digitali, ma di accompagnare un cambiamento più profondo, capace di generare valore, accessibilità e connessioni più forti tra istituzioni, imprese e cittadini.
È in questa prospettiva che si inserisce la **seconda edizione di InnovaCultura**, un'iniziativa promossa da **Regione Lombardia, Fondazione Cariplo e Unioncamere Lombardia**, con il supporto di **Cariplo Factory** e con il coinvolgimento di **Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore**. Il progetto nasce per favorire il rinnovamento dei **Luoghi della Cultura** lombardi attraverso partenariati concreti con le **Imprese Culturali e Creative.**

Un percorso partecipato e condiviso

La nuova edizione ha preso avvio con una **Call for Interest**, rivolta ai Luoghi della Cultura lombardi, per raccoglierne l'interesse a innovare i propri servizi. A questa hanno aderito **101 istituzioni culturali** – musei, archivi, biblioteche, ecomusei, complessi monumentali, siti UNESCO e parchi archeologici – creando fin da subito un terreno fertile per la nascita di partenariati di qualità. Per identificare i bisogni trasformativi dei Luoghi della Cultura lombardi sono stati organizzati **5 workshop territoriali di co-design**, momenti di confronto diretto che hanno permesso di analizzarne le sfide specifiche. Sulla base di quanto rilevato è stata costruita la Call for Solutions, volta a identificare le Imprese Culturali e Creative più innovative sul panorama nazionale e più rispondenti ai bisogni delle istituzioni culturali lombarde.

Call for Solutions: i numeri e i trend dell'innovazione culturale

La **Call for Solutions,** realizzata da Cariplo Factory, ha raccolto **124 candidature** da imprese culturali e creative di tutta Italia, confermando l'interesse crescente verso modelli innovativi di fruizione e valorizzazione del patrimonio culturale lombardo.
Le proposte hanno delineato un panorama vivace e multidisciplinare. Molte si sono concentrate sulla **fruizione digitale e accessibile del patrimonio**, con piattaforme e contenuti pensati per rendere musei e archivi più vicini ai cittadini. Un numero significativo ha puntato sulle **esperienze aumentate**, attraverso realtà virtuale, realtà aumentata e tecnologie immersive, capaci di trasformare la visita culturale in un'esperienza coinvolgente e multisensoriale.
Non è mancato l'interesse per la **partecipazione civica**, con soluzioni che favoriscono l'interazione diretta dei pubblici, né per le **strategie comunicative innovative**, che sperimentano linguaggi contemporanei come podcast, storytelling digitale e intelligenza artificiale. Molti progetti, inoltre, sono già presenti sul mercato o in fase avanzata di sviluppo, segno di una maturità crescente del settore.
Dal punto di vista territoriale, la **Lombardia** ha rappresentato il **44% delle candidature**, seguita da Campania, Piemonte, Lazio ed Emilia-Romagna: un dato che conferma il ruolo della Regione come hub strategico dell'innovazione culturale italiana.

Empowerment: la fase centrale del programma

Con la chiusura della Call for Solutions, InnovaCultura 2 entra ora nella fase di **empowerment**, che prende avvio nel mese di dicembre. In questa nuova tappa sono state selezionate da Cariplo Factory le **20 migliori realtà innovative** tra le candidate, che avranno l'opportunità di intraprendere un percorso dedicato di crescita e accompagnamento; oltre a beneficiare, potenzialmente, di un investimento a impatto da parte della Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore.

- **Art O.T.F. S.r.l.** propone l'omonima piattaforma basata su realtà estesa (XR) e intelligenza artificiale (AI), progettata per democratizzare l'innovazione tecnologica nel settore creativo-culturale.
- **Associazione Culturale Noau** si occupa di progettazione, management e fundraising per la valorizzazione, l'innovazione e la rigenerazione culturale e propone Archeoplay!, un format ludico-educativo per avvicinare le famiglie e le scuole al patrimonio storico-archeologico.
- **ATS Enterprise S.r.l.**, spin-off dell'Università di Siena, opera all'intersezione tra patrimonio culturale, archeologia e ingegneria. Ha realizzato HeritAR, una piattaforma mobile pensata per valorizzare e rendere accessibile il patrimonio culturale attraverso esperienze immersive, contenuti multimediali e strumenti interattivi.
- **BBS S.r.l.** è un'azienda italiana con oltre vent'anni di esperienza nel settore ICT applicato alla cultura, al turismo e al marketing territoriale. Ha sviluppato ARtWay, piattaforma tecnologica che offre un sistema di orientamento e fruizione in AR completamente indoor, senza l'uso di GPS o beacon fisici.
- **BesideBooks S.r.l.** è una società specializzata nella creazione di contenuti e progetti creativi, culturali, digitali e di intrattenimento. Le proposte su cui si focalizza sono Re:Visioni e Museo Senza Pareti, due progettualità volte a trasformare il modo di vivere il patrimonio integrando percorsi fisici e digitali.

- **Chrones S.r.l.** è una start-up innovativa con l'obiettivo di offrire soluzioni di game design personalizzate che permettono a clienti e partner una conoscenza più approfondita della propria utenza. L'azienda propone SEPHIROT® INTERACTIVE EXPERIENCE, piattaforma di gamification in VR personalizzabile.
- **DkR S.r.l.**, software house italiana specializzata in intelligenza artificiale generativa, realtà virtuale, aumentata e mista, sviluppo di app e software, realizza in collaborazione con **GReD S.r.l.**, spin-off del Politecnico di Milano, la piattaforma MEMORIAE per il monitoraggio e la valorizzazione del patrimonio culturale, basata su tecnologie geomatiche e soluzioni personalizzate.
- **Documento Group**, gruppo cooperativo specializzato in attività di conservazione, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale, propone il progetto 3C Culture Club, un processo di innovazione culturale che combina consulenza, analisi e tecnologie digitali basate su framework proprietari, offrendo ai LdC soluzioni efficienti, sostenibili e personalizzabili.
- **Heritage S.r.l.**, azienda specializzata nella valorizzazione del patrimonio culturale, ha sviluppato Heritage Collection, una soluzione integrata per la digitalizzazione, gestione e valorizzazione del patrimonio storico aziendale e culturale.
- **Impersive S.r.l.** è una PMI innovativa che ha sviluppato un linguaggio per creare esperienze in realtà virtuale immersiva a 360° in soggettiva, con l'obiettivo di trasformare il modo in cui le persone vivono la cultura, la formazione e la comunicazione.
- **Lotz – Lotz of Ideas S.r.l.** è una realtà che interviene nel campo della comunicazione, della cultura e dell'intrattenimento. Ha realizzato LotzArt, una piattaforma di storytelling conversazionale basata su WhatsApp e potenziata dall'intelligenza artificiale.
- **Mazzini Lab S.r.l. Società Benefit** opera nel campo della prevenzione e protezione dai rischi che possono causare danni alle collezioni d'arte, agli archivi e alle biblioteche. Attraverso il progetto Heritup si pone come obiettivo quello di rispondere alla domanda di nuove competenze professionali e al coinvolgimento di una cittadinanza attiva nell'ambito della protezione culturale.
- **Melting Pro Learning**, società cooperativa attiva nella consulenza e formazione per il management culturale, propone la piattaforma LUME, sviluppata con l'Associazione A Sud - Ecologia e Cooperazione Aps, per favorire la rendicontazione ESG, il calcolo dell'impronta carbonica e la sostenibilità ambientale e sociale nel settore culturale e creativo.
- **MemoraAIz S.r.l.** rende la cultura più accessibile, interattiva e sostenibile attraverso moduli e assistenti AI modulari per musei, archivi, fondazioni e borghi culturali. L'obiettivo è valorizzare il patrimonio e migliorare l'esperienza del pubblico e dei professionisti della cultura grazie a strumenti intelligenti, integrabili e personalizzabili.
- **Neosyn S.r.l.** è una Digital Solution Consulting operante nell'ambito dell'innovazione tecnologica e del digital marketing. Ha sviluppato la piattaforma modulare KUNST per musei, parchi e siti archeologici, che trasforma il patrimonio culturale in un'esperienza interattiva e intelligente.
- **Prisma Cultura S.r.l. Società Benefit**, nasce da un gruppo di ricercatori del VAST-LAB del PIN, Polo dell'Università di Firenze. Promuove la comunicazione, la ricerca e la valorizzazione della cultura, intesa come bene fruibile e accessibile.
- **Quid Life S.r.l. Società Benefit** nasce come studio di comunicazione e marketing a disposizione di aziende profit, ETS e PA per la creazione e lo sviluppo di strategie di marketing e di campagne per realizzare una comunicazione integrata.

Ha realizzato Annie, bibliotecario AI: assistente digitale conversazionale progettato per migliorare radicalmente l'accesso e l'esperienza in biblioteca.

- **Restart S.r.l.** propone la piattaforma Artsupp dedicata al mondo dell'arte e della cultura, che connette musei, istituzioni culturali ed esposizioni con un pubblico sempre più digitale. Online dal 2018, si propone di rendere la cultura più accessibile, coinvolgente e integrata.
- **Sineglossa ETS** è un'organizzazione culturale che applica i processi dell'arte contemporanea alle sfide del nostro tempo. Attraverso il progetto Ecosistemi Narrativi realizza un chatbot basato su LLM allenato su dataset curatoriali definiti con gli enti culturali, per migliorare l'engagement dei pubblici attraverso un'esperienza di fruizione inclusiva e personalizzata.
- **Spazio Geco Società Cooperativa** crea prodotti innovativi ad alto contenuto tecnologico per la valorizzazione dei beni culturali e per l'educazione al patrimonio e propone il progetto DI_DIDA, una soluzione digitale e multimediale per modernizzare le didascalie museali.

Queste realtà rappresentano la varietà e la vitalità del settore culturale e creativo italiano: imprese che sperimentano linguaggi digitali, tecnologie immersive, nuove forme di partecipazione civica e strategie comunicative contemporanee. Ognuna porta con sé un approccio originale e un progetto capace di contribuire al rinnovamento dei Luoghi della Cultura lombardi.

Il percorso di empowerment, a cui prenderanno parte, si articola in incontri di formazione, attività di mentoring e approfondimenti tematici, pensati per supportare concretamente le imprese nello sviluppo dei propri progetti.
Gli obiettivi sono chiari: **rafforzare modelli di business sostenibili**; consolidare le **collaborazioni tra imprese e Luoghi della Cultura**; e preparare al meglio le progettualità in vista delle successive fasi dell'iniziativa.

Questa fase rappresenta il cuore metodologico di InnovaCultura 2: non solo un sostegno economico, ma un vero e proprio processo di crescita e sviluppo, pensato per consolidare l'ecosistema culturale e creativo lombardo e accompagnarlo verso nuove forme di innovazione e partecipazione.

I dettagli del bando promosso da Regione Lombardia

La seconda edizione di **InnovaCultura** sostiene la crescita e l'innovazione del settore culturale e creativo lombardo, con particolare attenzione alla sostenibilità ambientale e alla capacità di generare impatto duraturo sul territorio.

Con la Delibera di Giunta Regionale del 1° dicembre sono stati approvati i criteri e i requisiti della seconda edizione del bando InnovaCultura.
L'obiettivo è promuovere progetti innovativi realizzati da partenariati tra **micro, piccole e medie imprese** con sede operativa in Lombardia e attive nei settori culturali e creativi **con uno o più istituti e luoghi della cultura lombardi** – musei, biblioteche, archivi, ecomusei, complessi monumentali, siti UNESCO e parchi archeologici non statali.

La dotazione complessiva è di 3.000.000 euro, provenienti dal Programma Regionale FESR 2021-2027.

Gli ambiti di intervento finanziabili sono molteplici: dalla **fruizione digitale e accessibile del patrimonio**, alle **esperienze culturali aumentate** con AR e VR, passando per la **partecipazione attiva della cittadinanza**, la creazione di **esperienze culturali ecosistemiche** e le **strategie comunicative innovative** basate su podcast, storytelling e intelligenza artificiale. Unioncamere Lombardia gestirà il bando in qualità di Organismo intermedio.
Il contributo previsto è **a fondo perduto** e può coprire fino al **70% delle spese ammesse**. Ogni progetto deve avere un valore minimo di **50.000 euro**, mentre il contributo massimo è di **200.000 euro**.

Un investimento nel futuro della cultura

Grazie alla forte risposta del territorio, alla qualità delle proposte e alla partecipazione attiva di istituzioni e imprese, la seconda edizione di InnovaCultura si conferma un **punto di riferimento per l'innovazione culturale italiana**, capace di accompagnare l'intero settore verso nuovi modelli di fruizione, sostenibilità e partecipazione.

"Con la seconda edizione di InnovaCultura – ha sottolineato **Francesca Caruso**, Assessore alla Cultura di Regione Lombardia – *confermiamo il nostro impegno nel sostenere un settore che, in Lombardia, è sinonimo di eccellenza. I risultati della prima edizione hanno dimostrato quanto la sinergia tra istituzioni, imprese culturali e realtà museali possa generare progettualità di valore, capaci di incidere concretamente sul territorio. Con questo nuovo stanziamento vogliamo favorire percorsi di crescita e sostenibilità, promuovendo il rafforzamento delle competenze e l'apertura a nuove forme di creatività. La cultura è un motore fondamentale per lo sviluppo sociale ed economico della nostra regione: sostenere chi la produce e la valorizza significa investire nel futuro della Lombardia."*

"Mai come oggi la cultura ha bisogno di visione, coraggio e capacità di immaginare nuove strade per coinvolgere le persone. Fondazione Cariplo crede profondamente che l'innovazione non sia solo tecnologia, ma un atto di responsabilità verso le comunità: significa creare occasioni reali di accesso, partecipazione e crescita per chi troppo spesso resta ai margini. Ci sono ancora tanti bambini, giovani e adulti che non hanno l'opportunità di vivere un'esperienza in un museo, un teatro, un luogo del patrimonio. Questo non è solo un limite: è una perdita collettiva.
Con InnovaCultura vogliamo affermare l'idea che la cultura può e deve essere un ponte, capace di unire generazioni, territori e sensibilità diverse. Sostenere nuovi linguaggi e nuove forme di fruizione significa costruire un futuro in cui sempre più persone possano riconoscersi nella cultura, sentirla propria e farne parte attiva." – continua **Patrizia Asproni**, consigliera di amministrazione di Fondazione Cariplo referente settore arte e cultura.

"Continua la forte sinergia tra Regione Lombardia, Camere di Commercio lombarde e Fondazione Cariplo al fine di sostenere interventi destinati a innovare l'offerta culturale lombarda, incrementando al contempo la domanda e promuovendone l'attrattività. Anche quest'anno particolare attenzione sarà rivolta a servizi innovativi che favoriscano l'inclusione sociale e la cooperazione territoriale" – conclude **Gian Domenico Auricchio**, Presidente di Unioncamere Lombardia.

****

Regione Lombardia *da tempo sostiene la nascita di nuove imprese culturali e creative, attraverso l'attivazione di percorsi di formazione e accompagnamento, per lo sviluppo di prodotti e servizi innovativi per la valorizzazione degli attrattori culturali della Lombardia.*

Fondazione Cariplo *da oltre 30 anni si dedica alla filantropia attraverso le proprie risorse economiche, progettuali e professionali, per sostenere la realizzazione di progetti nell'ambito della cultura, dell'ambiente, della ricerca e del sociale, che abbiano come obbiettivo la crescita delle persone e l'interesse collettivo. Dal 1991 ad oggi sono stati sostenuti 37.732 progetti in Lombardia e nelle province piemontesi di Novara e del Verbano-Cusio-Ossola per oltre 3,9 miliardi di euro di contributi a fondo perduto.*

Unioncamere Lombardia *contribuisce allo sviluppo dell'economia regionale favorendo la crescita delle imprese. In questo ambito, l'Unione delle sette Camere di Commercio lombarde in collaborazione con enti e organismi competenti valorizza il patrimonio culturale locale quale volano di sviluppo dell'economia.*

Cariplo Factory *disegna processi di innovazione per favorire la crescita di aziende e startup, istituzioni e realtà non profit. Attraverso un set proprietario di strumenti e metodologie, Cariplo Factory supporta l'ideazione, lo sviluppo e il lancio sul mercato di nuove idee, prodotti e servizi, soprattutto ad alto potenziale di impatto sociale, ambientale e culturale. Cariplo Factory mette al centro della propria azione la crescita dell'ecosistema italiano dell'innovazione, sviluppando iniziative di innovazione sostenibile, per supportare le aziende nelle sfide della trasformazione digitale e della transizione sostenibile, e progetti di innovazione comunitaria, per stimolare la collaborazione tra settore pubblico e privato e migliorare il benessere delle comunità. Cariplo Factory è una società benefit creata da Fondazione Cariplo nel 2016.*

Fondazione Social Venture Giordano Dell'Amore *opera in qualità di braccio strategico e operativo di Fondazione Cariplo nell'ambito dell'impact investing. Ha la missione di promuovere in Italia e in Europa la cultura degli investimenti che generino benefici sociali, ambientali e culturali, oltre che ritorno finanziario (cd "impact investing"), contribuendo attivamente alla diffusione delle migliori pratiche e competenze e allo sviluppo dell'innovazione sociale. La Fondazione opera contemporaneamente sui versanti della domanda e dell'offerta di capitali e competenze, supportando la crescita di iniziative imprenditoriali a impatto lungo tutti gli stadi del loro ciclo di vita, attraverso un'attività integrata di capacity building, investimento e advisory.*