

www.lubec.it | info@lubec.it



# LuBeC 2021

7 e 8 ottobre, Real Collegio di Lucca

## Cultura 2026 | Competitività, innovazione e digitalizzazione

# Immersività: istruzioni per l'uso nell'universo della cultura



LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor



# Esperienze immersive: tecnologie, tipologie e caratteristiche distintive

Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)

**Stefano Fake** è un artista e regista italiano, nato nel 1971. Attualmente vive e lavora fra Firenze e Milano. Con lo studio da lui creato nel 2001 - THE FAKE FACTORY - ha progettato, diretto e creato alcune delle più significative **esperienze d'arte immersiva**, esposte in Italia e nel mondo in contesti prestigiosi.

01. THE ART OF COLORS: IMMERSIVE ART EXPERIENCE - 2012
02. THE ITALIAN BEAUTY - 2015
03. CARAVAGGIO EXPERIENCE - 2016
04. KLIMT EXPERIENCE - 2016
05. MONET & THE FRENCH IMPRESSIONISTS EXPERIENCE - 2017
06. MODIGLIANI ART EXPERIENCE - 2018
07. INSIDE MAGRITTE - 2018
08. VAN GOGH E I MALEDETTI (VAN GOGH & THE CURSED ARTISTS) - 2018
09. LEONARDO & WARHOL IN MILAN: THE GENIUS EXPERIENCE - 2019
10. BACH EXPERIENCE - 2019
11. FARNESINA: IMMERSIVE ART EXPERIENCE - 2020
12. VAN GOGH - IL SOGNO (VAN GOGH - DREAMS AND PASSIONS) - 2020
13. BACH: VARIATIONS ON VARIATIONS - 2020

# Stefano Fake & The Fake Factory - immersive multimedia art experiences



Florence, 2002



Rome, 2005



Milan, 2006



San Giovanni Valdarno, 2012



Milan, 2018



Seoul, 2020

Van Gogh "Starry night" - 1889  
Oil paint - 74 cm x 92 cm



MOMA - museum of modern art - NEW YORK

Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)  
"Van Gogh e i maledetti"  
*immersive art experience, 2018*



VAN GOGH AND THE CURSED ARTISTS  
IMMERSIVE ART EXPERIENCE  
SANTO STEFANO AL PONTE - FLORENCE (ITALY)

Michelangelo Merisi da Caravaggio "Medusa" - 1597  
Oil on canvas mounted on wood - 60 cm x 55 cm



Uffizi Gallery - Florence, Italy.

Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)  
"Caravaggio Experience"  
*immersive art experience*, 2016



Palazzo delle Esposizioni, Roma



Castello di Desenzano del Garda

AMEDEO MODIGLIANI (1884-1920)  
ritratti, varie dimensioni



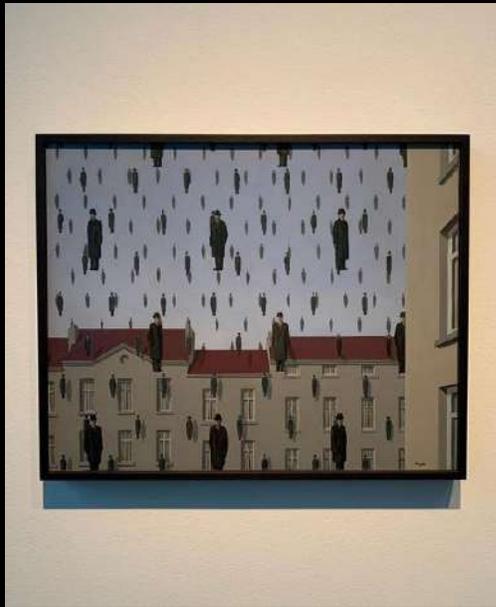
Museo del '900 - MILANO

Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)  
“Modigliani Art Experience”  
*immersive art experience, 2018*



Mudec, Milano

René Magritte, Golconda (1953),  
olio su tela, 81cm x 100 cm



Menil Collection, Houston Texas (Usa)

Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)  
"Inside Magritte"  
*immersive art experience*, 2018



Santo Stefano al Ponte, Firenze

Caravaggio, Davide con la testa di Golia (1609-1610)  
olio su tela, 125 cm x 101 cm



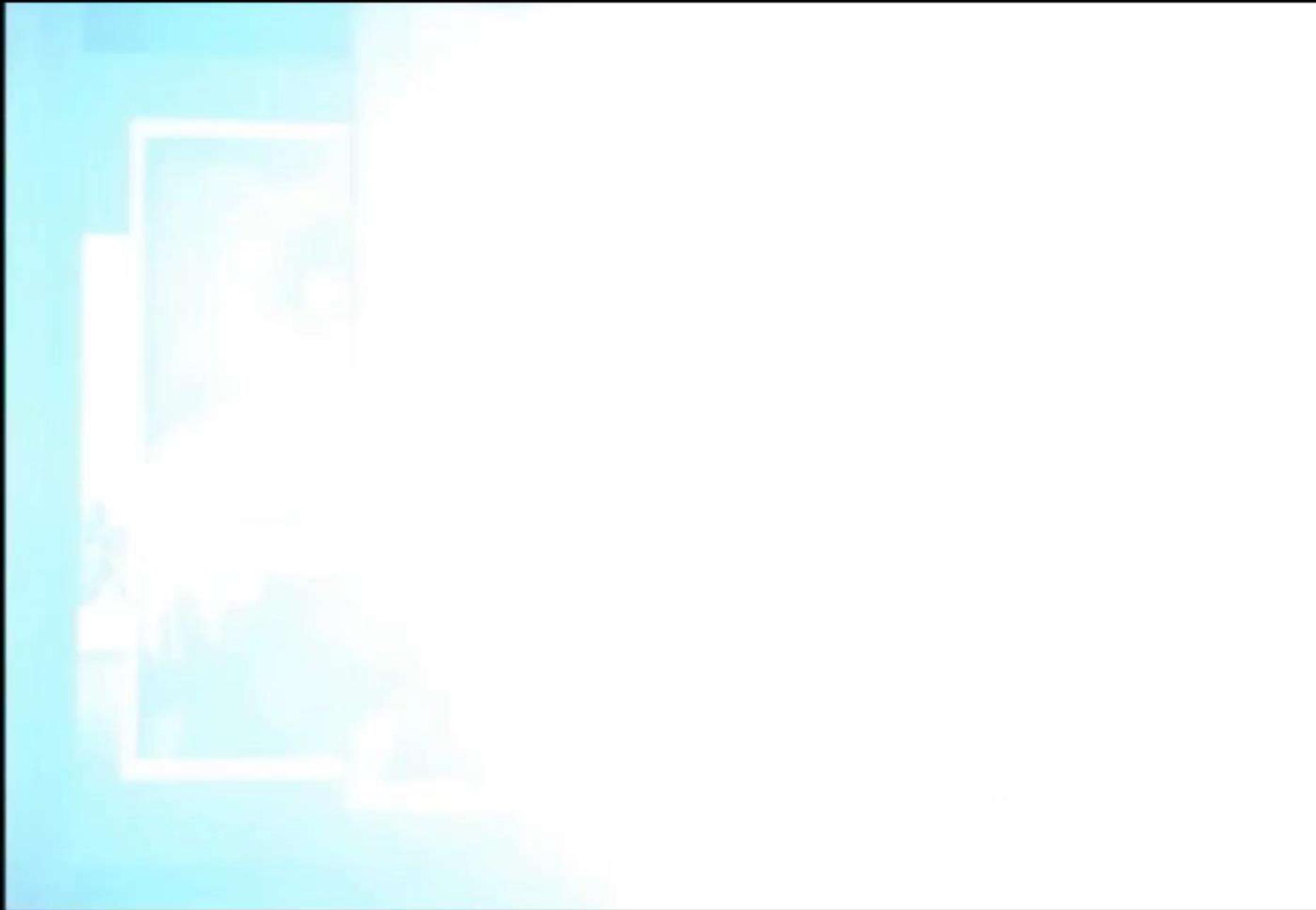
Stefano Fake (THE FAKE FACTORY)  
"Caravaggio Experience"  
*immersive art experience, 2016*



Galleria Borghese, Roma



Venaria Reale, Torino



> ESPERIENZA IMMERSIVA >

> CAMBIO DI PARADIGMA >

> LO SPETTATORE AL CENTRO:  
PERCEPISCE DI ESSERE “DENTRO” L’OPERA D’ARTE.

## ESPERIENZE IMMERSIVE IN AMBITO ARTISTICO E CULTURALE : ALLA SCOPERTA DEI DIFFERENTI FORMAT ESPOSITIVI E DELLE TECNOLOGIE IMMERSIVE DI ULTIMA GENERAZIONE

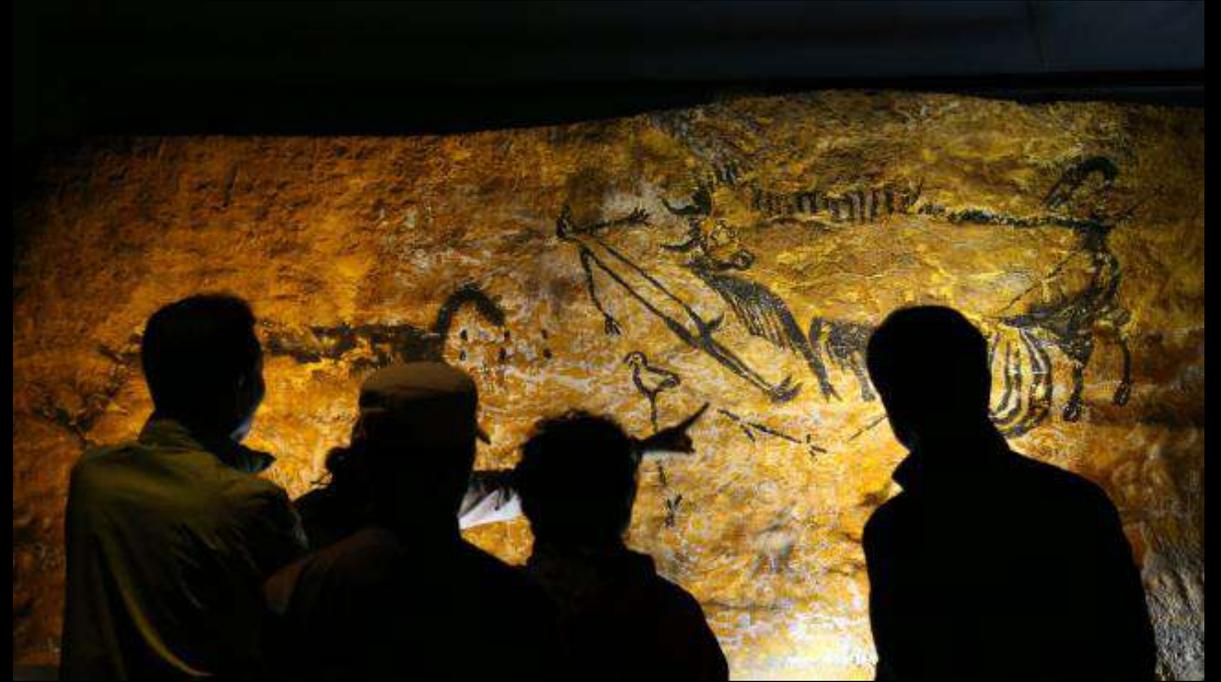
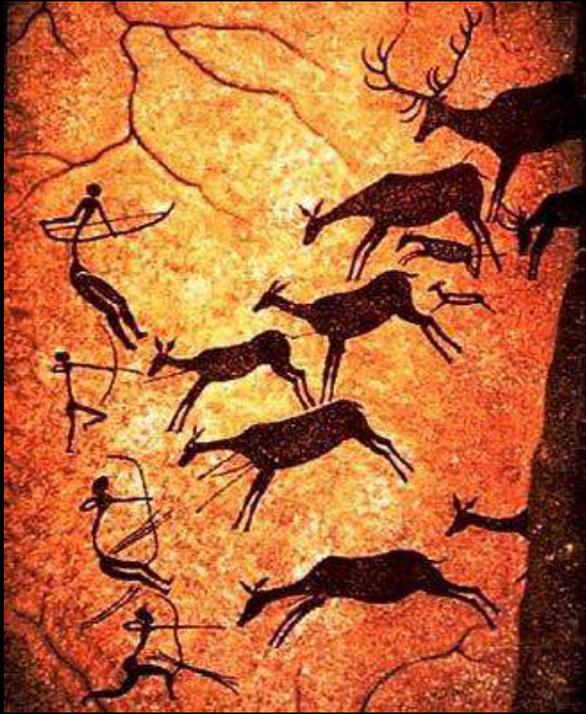
Nell'ampio spettro di quello che si definisce "immersivo" in ambito museale e culturale, si racchiudono una serie molto distinta di installazioni che vanno da un ambiente totalmente videoproiettato a una navigazione in realtà virtuale tramite visore indossabile.

In comune tutte queste pratiche condividono un **format espositivo** che possiamo definire "**experience**", ovvero la creazione di un **esperienza sensoriale per il visitatore**, che viene così investito di un ruolo di co-autore dell'opera. Le teorie sull'arte immersiva sembrano essere il punto d'unione fra la light art, l'estetica relazionale e l'arte della post-produzione. Gli autori di installazioni immersive creano **ambienti sensoriali con immagini, luce e suono, che interagiscono con lo spettatore**, il quale interviene nel processo creativo non solo vivendo e interpretando l'esperienza ma anche comunicandola nei social media con foto e i video condivisi. Le experience digitali stanno di fatto modificando il ruolo del visitatore museale, affidandogli un ruolo partecipativo e interattivo.

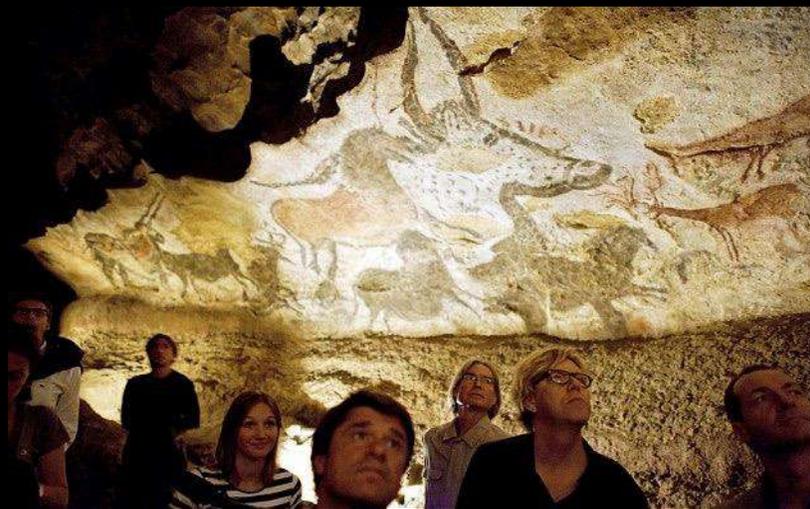
# Desiderio di immersività connaturato al genere umano?

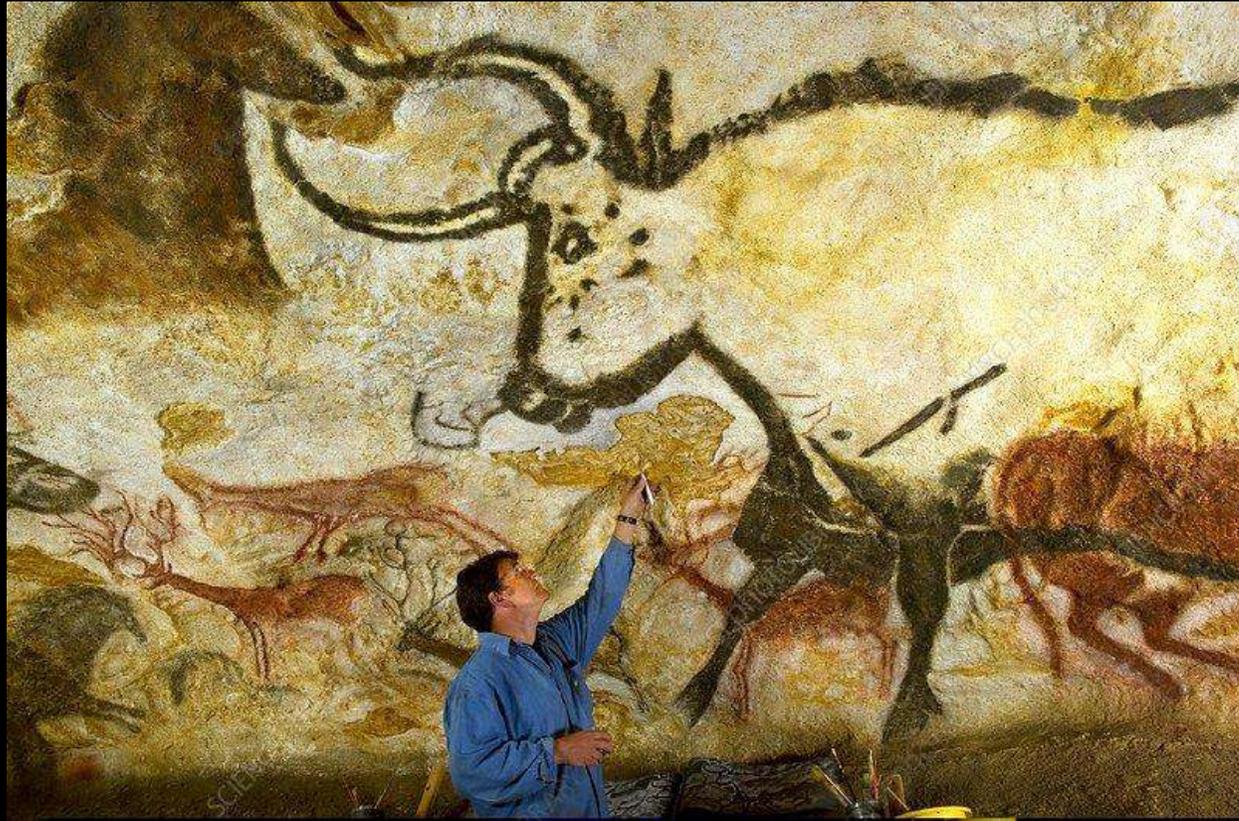
Non dimentichiamoci che è sempre esistita la voglia dell'umanità di rappresentare il mondo attraverso "espressioni artistiche immersive". Si pensi alle cave di Lescaux in Francia, dove le incisioni rupestri di 17.000 anni fa sono un chiaro ed evidente esempio di "ambiente immersivo".

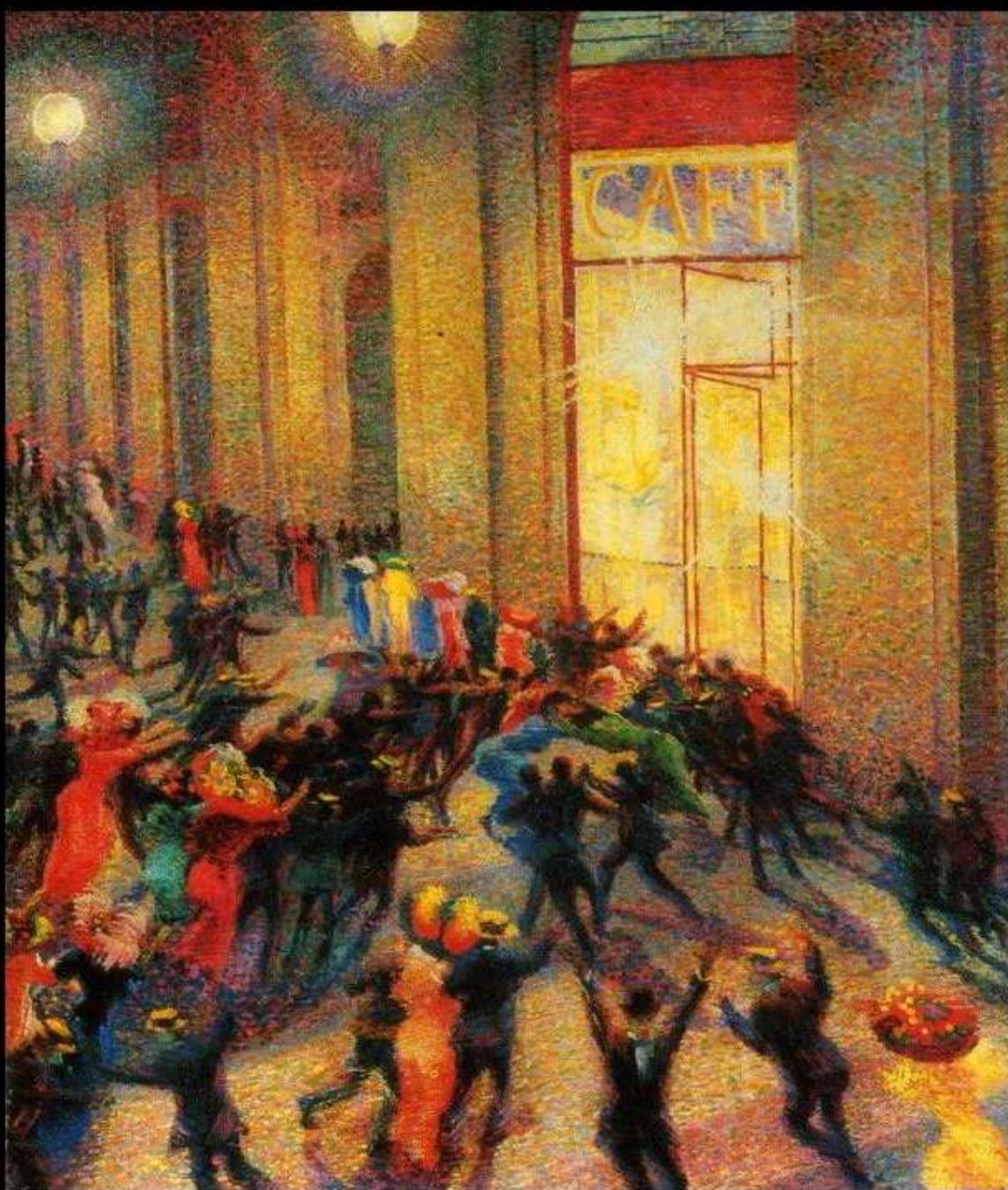








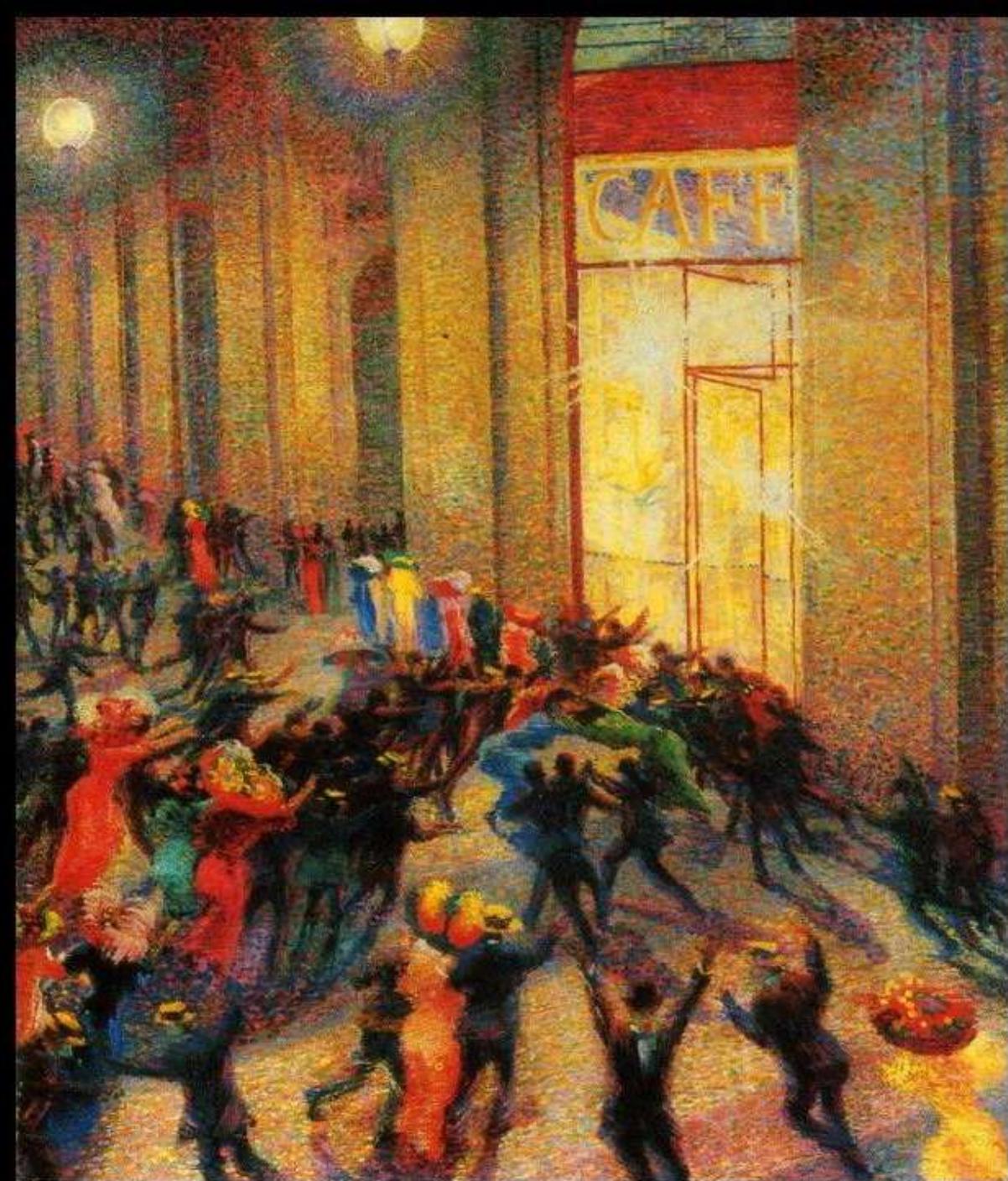




Umberto Boccioni, Rissa in galleria, 1910



Olafur Eliasson, The Weather Project , Tate Modern, 16 October 2003 - 21 March 2004



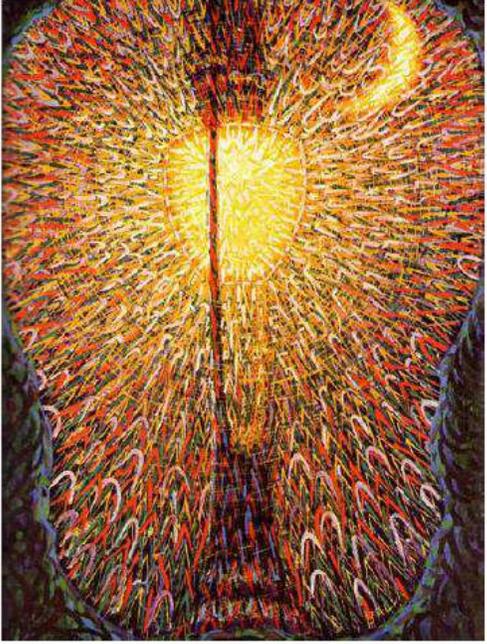
THE FAKE FACTORY, KLIMT EXPERIENCE, 2016

BOCCIONI, CARRÀ, RUSSOLO, BALLA, SEVERINI  
estratti da “La pittura futurista. Manifesto tecnico” - 11 Aprile 1910

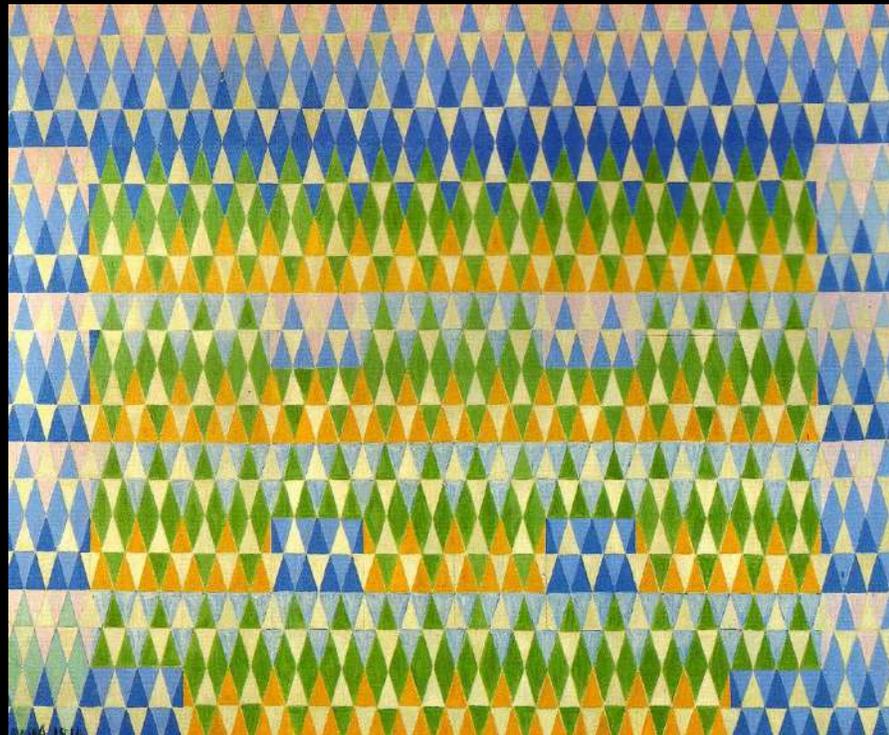
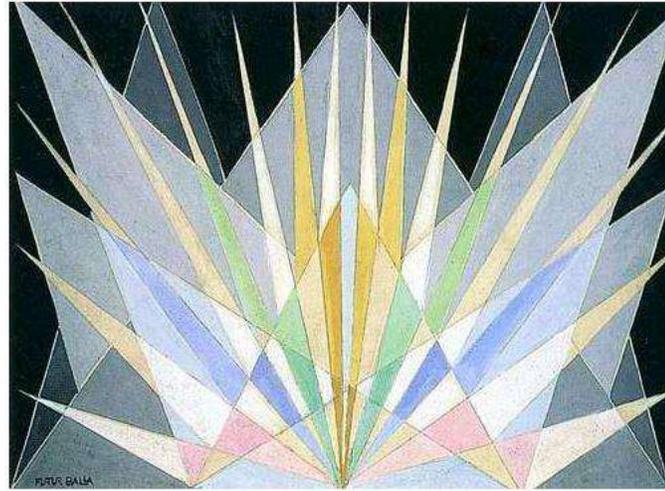
I pittori ci hanno sempre mostrato cose e persone poste davanti a noi.  
Noi porremo lo spettatore nel centro del quadro.

I vostri occhi abituati alla penombra si apriranno alle più radiose visioni di luce.

# Balla, i Futuristi e il mito della luce elettrica



Lampada ad arco  
(1911)



Non intendiamo abolire l'arte del passato o fermare la vita:  
vogliamo che il quadro esca dalla sua cornice  
e la scultura dalla sua campana di vetro.  
A tal fine, con le risorse della tecnica moderna,  
faremo apparire nel cielo:  
forme artificiali, arcobaleni di meraviglia, scritte luminose.  
(Secondo Manifesto dello Spazialismo, Lucio Fontana, 1948)

## LUCIO FONTANA- AMBIENTE SPAZIALE A LUCE NERA



1948-1949 (DISTRUTTO) cartapesta , vernice fosforescente, luce di Wood, dimensioni ambientali

L' opera nata nel 1948, viene allestita il 5 febbraio 1949 presso la galleria del naviglio a Milano.

Si tratta di uno spazio oscurato in cui appaiono, appese al soffitto, forme tridimensionali illuminate dalla luce violacea di Wood che forniscono un senso di sospensione e fluttuazione degli oggetti nello spazio.

L' ambiente che viene mostrato per soli sei giorni, suscitando scalpore e accese discussioni, è accompagnato dalla pubblicazione di un catalogo in cui compaiono i tratti dal manifesto bianco.

Lo spazio non è più ospite dell' opera, statica e fredda, ma diviene esso stesso opera, si fa "ambiente spaziale" che suscita e accoglie i diversi stati emotivi del visitatore.



Nel suo scritto Fontana analizza lucidamente l' ambiente conducendone come primo aspetto la volontà di liberazione della forma, una chiave di lettura riconducibile del resto a ogni sua opera, perfino figurativa. Nello spazio vuoto, libero dai piedistalli e sculture, il visitatore si immerge nella luce della lampada di Wood, una luce fioca e livida che modifica e rende irreali la percezione stessa dello spazio e del movimento. Lo straniamento percettivo amplifica le reazioni emotive personali e la relazione con il proprio corpo, Fontana stesso sottolinea come il visitatore si trovi a dover fare i conti con le proprie motivazioni interiori, la sua conoscenza, la sua stessa corporeità. Le forme che pendono dal soffitto della stanza, fluttuano liberamente nell' aria, sono poi motivi organici, curvilinei, che ricordano il lavoro grafico e plastico eseguito.

TEMPO  
N° 8 - 19-26 febbraio 1949

ARTE TEMPO M.

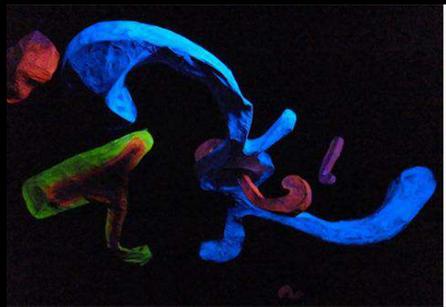


LUCIO FONTANA  
19-26 FEBB. 1949

**FONTANA  
HA TOCCATO  
LA LUNA**



In una Galleria milanese, trasformata in una grotta avvolta da panneggi neri, lo scultore Fontana inaugura la sua "arte spaziale"



Nell'umanità è in formazione una nuova coscienza,  
tanto che non occorre più rappresentare un uomo, una casa, o la natura,  
ma creare con la propria fantasia le sensazioni spaziali."  
(Lucio Fontana, 1950)



In Italia queste sperimentazioni sono state portate avanti da artisti di varia formazione e provenienza, spesso riuniti in collettivi come nel caso di Studio Azzurro.

"Studio Azzurro è un laboratorio di ricerca artistica e di sperimentazione sui nuovi linguaggi tecnologici. Una bottega di affreschi multimediali. Nel 1982 Fabio Cirifino, Paolo Rosa (1949-2013) e Leonardo Sangiorgi danno vita a Studio Azzurro. A loro si aggiunge, dal 1995 al 2011, Stefano Roveda, esperto di sistemi interattivi. Attraverso la realizzazione di videoambienti, ambienti sensibili, percorsi museali, performance teatrali e film, Studio Azzurro disegna un percorso artistico interdisciplinare, formando un gruppo di lavoro aperto a differenti contributi e importanti collaborazioni."

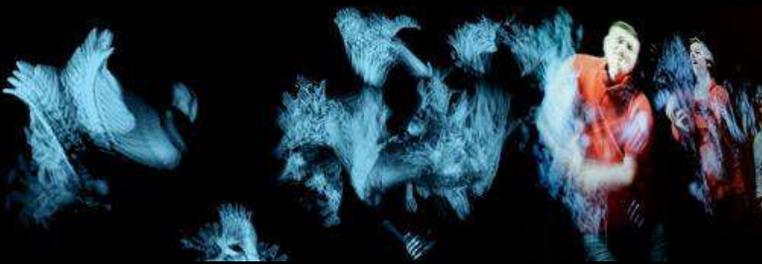


**STUDIO AZZURRO (1982)**  
Fabio Cirifino, Paolo Rosa, Leonardo Sangiorgi, Stefano Roveda.



Studio Azzurro- "Il Nuotatore" (va troppo spesso a Heidelberg),1984, Venezia, Palazzo Fortuny (courtesy photo: Galleria Verrèngia)

10.III.1999 – 24.V.1999  
**Ambienti Sensibili**  
Esperienze tra  
interattività e  
narrazione di **STUDIO**  
**AZZURRO** Roma,  
Palazzo delle  
Esposizioni di Via  
Nazionale



**STUDIO AZZURRO**  
**L'ESPERIENZA DELLE IMMAGINI**  
A cura di Valeria Valentini



Abbiamo individuato **14 format espositivi immersivi** che si dividono in due grandi aree:

-la prima include tutte le **installazioni in ambienti interamente progettati e realizzati con tecnologie immersive** quali videoproiezioni, spazializzazione sonora, light art e presenza fisica oppure olografica di attori;

-la seconda rientra nella categoria definita recentemente **XR (extended reality)** con la quale si definiscono le esperienze che **utilizzano tecnologie quali visori, tablet, smartphones e holo lens per le quali si parla di Virtual Reality (VR), Augmented Reality (AR) e Mixed Reality (MR).**

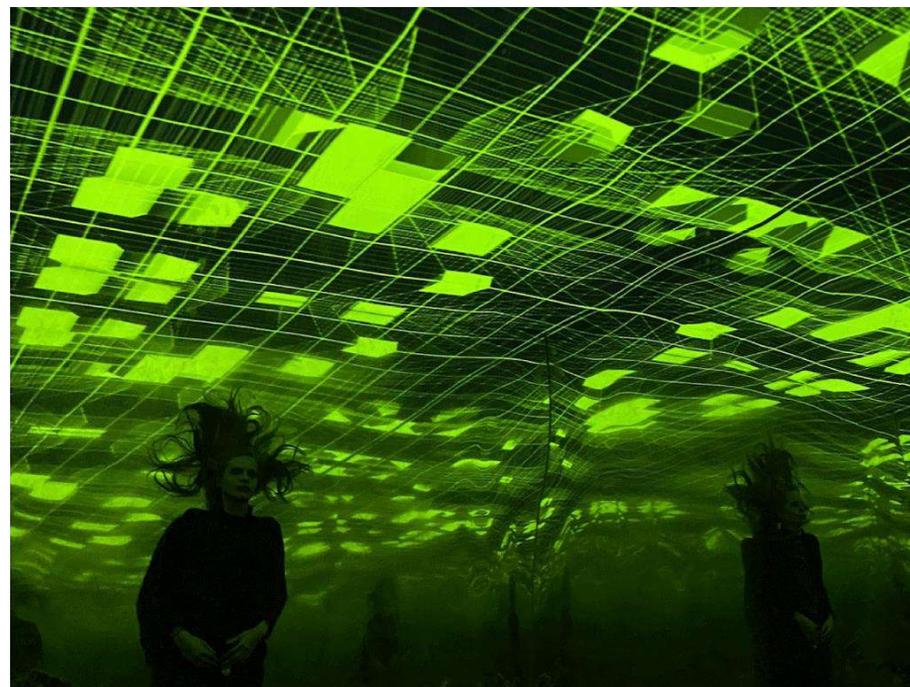
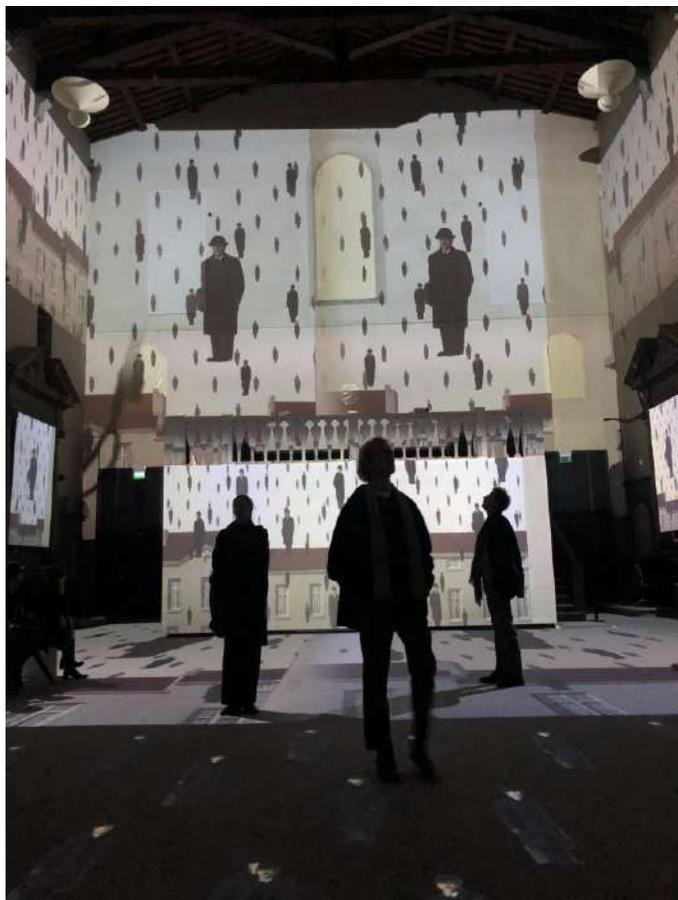
## #01 : ESPERIENZA D'ARTE IMMERSIVA / IMMERSIVE ART EXPERIENCE

**Si tratta di ambienti in cui gli artisti intervengono con videoproiezioni monumentali e installazioni audio-visive.** Pioniere di questa forma d'arte, che reinterpreta con linguaggi e tecnologie multimediali le opere di pittori del passato è il regista **Peter Greenaway**. Fra i maggiori interpreti di quest'arte troviamo **Gianfranco Iannuzzi** e il suo team, che da anni realizza le installazioni per Les Carrières de Lumières (Baux-de-Provence), Atelier des Lumieres (Parigi) Bassins des Lumiers (Bordeaux) e gli altri centri di arte digitale realizzati da Culture Spaces nel Mondo. In Italia le maggiori installazioni di arte immersa sono state realizzate da **Stefano Fake & THE FAKE FACTORY** con opere di grandissimo successo mediatico e di pubblico, come Caravaggio Experience, Klimt Experience, Monet Experience, Magritte Experience. Fra i primi centri di arte digitale immersiva ci sono **Artplay Media** a Mosca (dal 2015) e la **Kustkraftwerk** a Lipsia (dal 2016). Fra le mostre itineranti la più nota è sicuramente **Van Gogh Alive**, degli australiani Grande Experiences.

Per saperne di più:  
[gianfranco-iannuzzi.com](http://gianfranco-iannuzzi.com)  
[atelier-lumieres.com](http://atelier-lumieres.com)  
[culturespaces.com](http://culturespaces.com)  
[thefakefactory.art](http://thefakefactory.art)  
[immersiveexperience.art](http://immersiveexperience.art)  
[artplaymedia.ru](http://artplaymedia.ru)  
[kunstkraftwerk-leipzig.com](http://kunstkraftwerk-leipzig.com)  
[grande-experiences.com](http://grande-experiences.com)



## #01 : ESPERIENZA D'ARTE IMMERSIVA / IMMERSIVE ART EXPERIENCE



## #01 : ESPERIENZA D'ARTE IMMERSIVA / IMMERSIVE ART EXPERIENCE

## #02 ESPERIENZA D'ARTE IMMERSIVA INTERATTIVA / IMMERSIVE INTERACTIVE ART EXPERIENCE

Come per le **esperienze d'arte immersiva** si tratta di **ambienti interamente videoproiettati**, con la differenza che **i video sono interattivi**, quindi si modificano costantemente con l'azione o la semplice presenza del pubblico. Non si tratta di installazioni che rimettono in scena l'arte del passato, ma per lo più **opere di computer grafica**. Maestri di quest'arte sono i giapponesi TEAM LAB che nel 2018 hanno aperto il loro museo al MORI Building di Tokyo (teamlab.art). In europa ci sono state diverse installazioni temporanee di questo tipo, con notevoli risultati estetici. Gli studi protagonisti di queste installazioni sono, fra gli altri, gli spagnoli Onionlab (onionlab.com) , i francesi Superbien (superbien.studio).



## #02 ESPERIENZA D'ARTE IMMERSIVA INTERATTIVA / IMMERSIVE INTERACTIVE ART EXPERIENCE

### #03 VIDEO DOCUMENTARIO IMMERSIVO / IMMERSIVE VIDEO EXPERIENCE

A differenza delle esperienze d'arte multimediale immersiva, che hanno assunto un proprio status di opera d'arte multimediale e sono svincolate da ogni intento specificamente didattico o educativo, in molti musei il mezzo video-cinematografico viene utilizzato in **installazioni immersive con intenti didattici, esplicativi, informativi, documentari**. Si tratta spesso di **docu-fiction** dove grafiche animate, immagini dal vero e ologrammi di personaggi storici creano un racconto esplicativo e didascalico. Un chiaro esempio del format è l'installazione "Leonardo Mai visto" al Castello Sforzesco di Milano.

In questo caso è corretto l'utilizzo del termine "**edutainment**", avendo come oggetto appunto un'esperienza principalmente didattica realizzata con tecnologie e linguaggi video e digitali.



## #03 VIDEO DOCUMENTARIO IMMERSIVO / IMMERSIVE VIDEO EXPERIENCE

LuBeC è un evento di



[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)



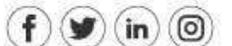


## #03 VIDEO DOCUMENTARIO IMMERSIVO / IMMERSIVE VIDEO EXPERIENCE

LuBeC è un evento di



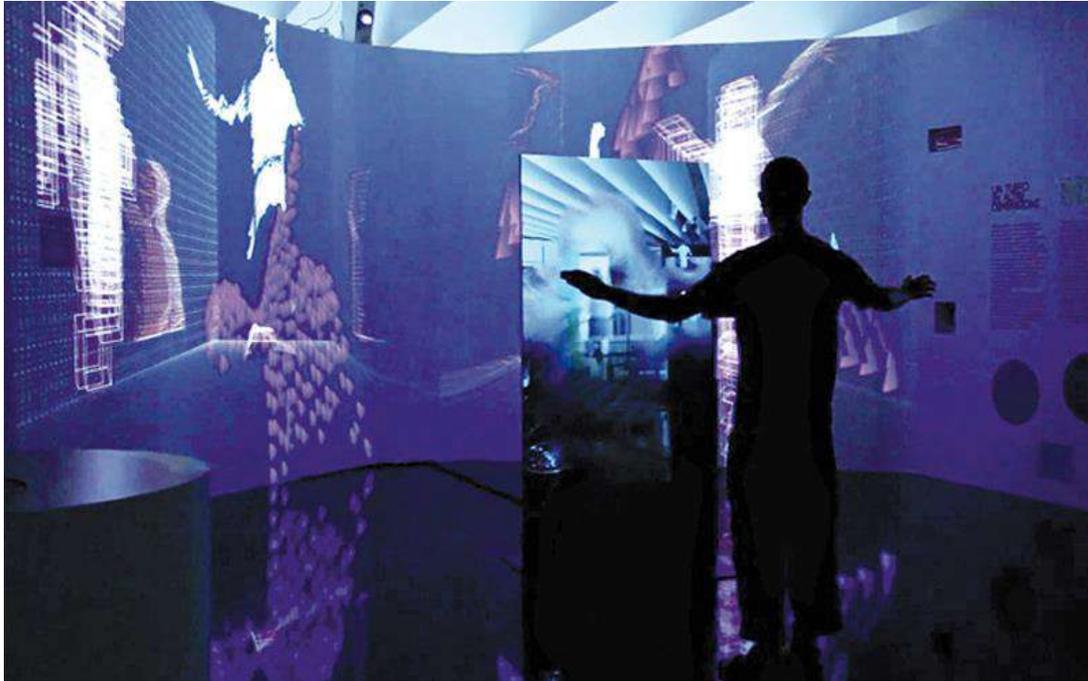
[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)



## #04 INSTALLAZIONI MUSEALI INTERATTIVE / INTERACTIVE EXHIBITION INSIDE MUSEUM

Sono **installazioni interattive** che vengono realizzate per i musei e prevedono una interazione del visitatore che naviga all'interno delle proiezioni.

Si tratta spesso di contenuti realizzati in piccoli ambienti come **approfondimento didattico multimediale o ludico all'interno di mostre permanenti o temporanee**. In Italia specialisti di questa forma di esperienza digitale sono Studio Azzurro ([studioazzurro.com](http://studioazzurro.com)) , CamerAnebbia ([cameranebbia.com](http://cameranebbia.com)) , DotDotDot ([dotdotdot.it](http://dotdotdot.it)), Limitezero ([limitezero.net](http://limitezero.net)), Neo ([neo.mi.it](http://neo.mi.it)), TheBuss ([thebuss.net](http://thebuss.net)), WöA Creative Company ([woacreativecompany.com](http://woacreativecompany.com)).



## #04 INSTALLAZIONI MUSEALI INTERATTIVE / INTERACTIVE EXHIBITION INSIDE MUSEUM

## #05. ESPERIENZA DI REALTA' VIRTUALE / VR - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

La **realtà virtuale**, dall'inglese **Virtual Reality (VR)**, è un'**esperienza tridimensionale completamente immersiva** e generata con il computer che inganna i sensi inducendo a pensare che si è in un mondo parallelo rispetto a quello reale. L'utente può infatti ricevere dei feedback visivi, sonori e tattili dalla realtà che lo circonda, usando un **visore (head mounted display - HMD)** o una cardboard, controller tattili, cuffie, ma anche guanti con dei sensori o comandi con pulsanti collegati a una console o PC che gli permettano di avere una visione a 360° dell'ambiente virtuale e di interagire con alcuni degli elementi presenti al suo interno. **L'esperienza di realtà virtuale può essere gestita da diversi device: dal PC (come nel sistema HTC VIVE) , alle console, agli smartphone fino a visori con hardware integrato.** In ambito museale permettono la creazione di esperienze di diverso tipo: dalla ricostruzione e navigazione dentro ad ambienti 3D fino ai giochi interattivi. Sino ad oggi il limite di questa tecnologia è stato quello di essere "**single person solution**", cioè la navigazione nei mondi virtuali avveniva per un solo utente alla volta. I recenti sviluppi verso la creazione del cosiddetto **METAVERSO** apre scenari futuristici in cui gli utenti potranno condividere un'esperienza dentro ad un contesto in cui sarà possibile avere la percezione dell'esistenza fisica dei suoi abitanti. Un vero e proprio mondo parallelo in cui vivere esperienze collettive.



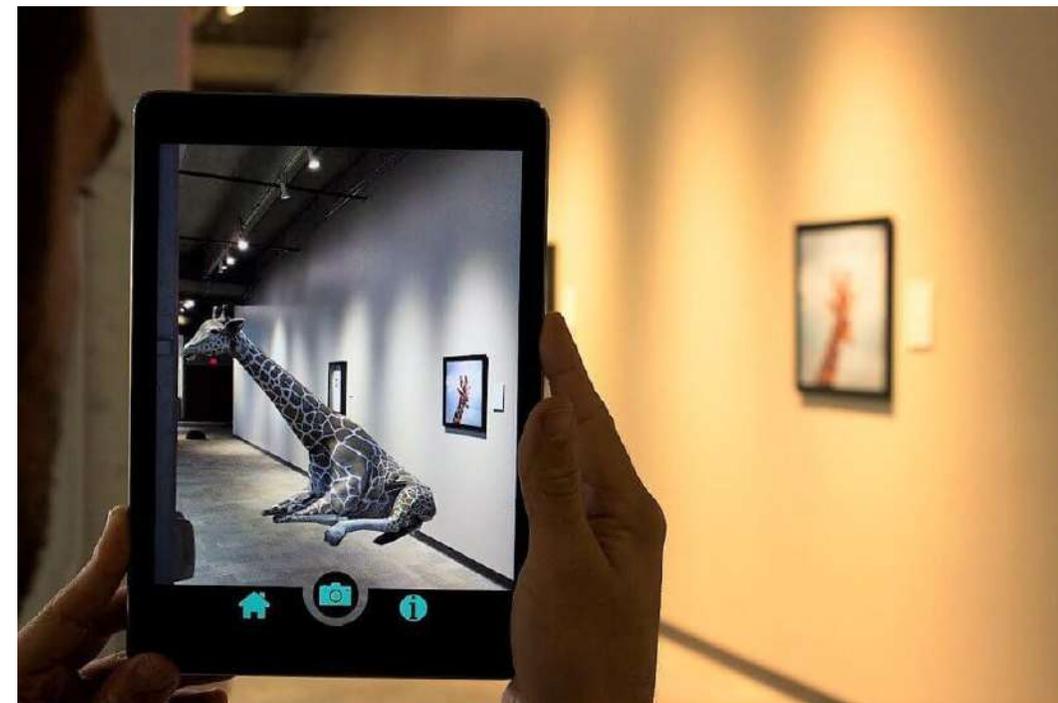
## #05. ESPERIENZA DI REALTA' VIRTUALE / VR - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE



## #05. ESPERIENZA DI REALTA' VIRTUALE / VR - VIRTUAL REALITY EXPERIENCE

## #06. ESPERIENZA DI REALTA' AUMENTATA / AR - AUGMENTED REALITY EXPERIENCE

La **realtà aumentata**, dall'inglese **Augmented Reality (AR)**, consente di aggiungere degli elementi digitali al mondo reale, come una sorta di “estensione” della realtà circostante. **L'AR sovrappone le informazioni digitali (testi, immagini, filmati live action o animati) agli elementi del mondo reale.** Questa esperienza può essere gestita da Smartphone, iPhone, Tablet e iPad, veicolata dalla fotocamera e fruibile grazie a specifiche app. Utilizzando l'App AR, attraverso la fotocamera, si potrà vedere sul display l'ambiente in cui si trova l'utente arricchito di tutte le informazioni aggiuntive non presenti nel mondo reale.



## #06. ESPERIENZA DI REALTA' AUMENTATA / AR - AUGMENTED REALITY EXPERIENCE

## #07 REALTA' MIXATA / MIXED REALITY

La **realtà mista**, anche detta **realtà mixata** o **realtà ibrida** dall'inglese **Mixed Reality (MR)**, cerca di **fondere il mondo fisico e quello digitale, permettendo all'utente di interagire con entrambi**. Nella realtà mista, l'utente può interagire e spostare elementi e ambienti, sia fisici che virtuali, usando le tecnologie sensoriali e di imaging di ultima generazione. Essa offre la possibilità di avere un piede nel mondo reale e l'altro in un luogo immaginario, abbattendo i concetti base di realtà e immaginazione influenzando così l'uno e l'altro. **La fusione fra la realtà e le informazioni virtuali avviene attraverso degli occhiali olografici indossabili**, come le Microsoft HoloLens o le Google Glass Enterprise Edition.



## #07 REALTA' MIXATA / MIXED REALITY

## #08. VIDEOARTE MULTI SCHERMO - MULTICHANNEL VIDEOART

Sin dagli anni novanta alcuni **videoartisti** hanno iniziato ad utilizzare **proiezioni multischermo** con lo scopo di “espandere” l’esperienza video-cinematografica.

Soluzioni immersive multicanale sono state utilizzate da artisti quali Doug Aitken, Bill Viola, Gary Hill, AES+F, Pipillotti Rist, Michal Rovner. In Italia allestimenti immersivi di videoarte sono stati realizzati da fra gli altri da Studio Azzurro, Krypton, The Fake Factory, Apparati Effimeri, Quayola.



## #08. VIDEOARTE MULTI SCHERMO - MULTICHANNEL VIDEOART



## #08. VIDEOARTE MULTI SCHERMO - MULTICHANNEL VIDEOART



## #08. VIDEOARTE MULTI SCHERMO - MULTICHANNEL VIDEOART

## #09 VIDEOMAPPING PROJECTION

Il **videomapping** è una tecnica che permette di **trasformare visivamente la superficie tridimensionale di un palazzo o di un oggetto** attraverso l'uso di tecnologie digitali e videoproiezioni. Un esempio esaustivo per capire la tecnica e il linguaggio del videomapping è l'evento **Farnesina Digital Art Experience**, promosso dal **Ministero degli affari esteri e della cooperazione internazionale**, che ha radunato alcuni fra i principali artisti italiani specializzati in questa tecnica: Antaless Visual Design, Antica Proietteria, Apparati Effimeri, FLxER, Kanaka Studio, Luca Agnani Studio, Michele Pusceddu, Monogrid, Mou Factory, Olo Creative Farm, OOOOPStudio, Pixel Shapes, The Fake Factory, WöA Creative Company.



## #09 VIDEOMAPPING PROJECTION

## #10 TEATRO IMMERSIVO / IMMERSIVE TEATRICAL EXPERIENCE

Nell'ambito delle **performance live teatrali o musicali**, sempre più spesso negli ultimi anni si è andata consolidando la pratica di costruire attorno al pubblico scenari immersivi, per coinvolgere emotivamente lo spettatore. Già nel passato per alcuni musical di Londra o di Las Vegas l'intero teatro era concepito e costruito per avvolgere lo spettatore nella scena. Negli ultimi anni il **teatro immersivo** è tornato fortemente alla ribalta con alcuni spettacoli diventati veri e propri cult mondiali, come **Sleep No More** di Punchdrunk.

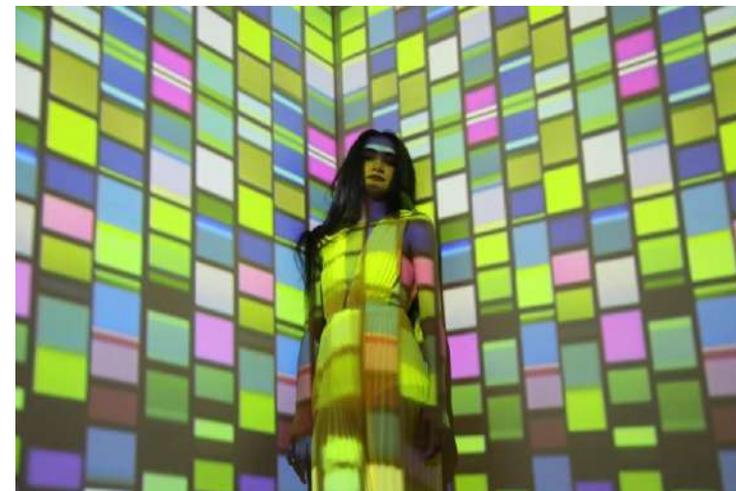


## #10 TEATRO IMMERSIVO / IMMERSIVE TEATRICAL EXPERIENCE

## #11 SELFIE MUSEUM

Il successo planetario delle **piattaforme social media come Instagram, Pinterest e Tik Tok** ha portato in modo quasi naturale alla nascita di **gallerie e musei** in cui **artisti e designer si adoperano per creare ambientazioni immersive** ideali per scattare fotografie creative e memorabili. L'offerta è varia per stile e contenuti: Smile Safari (Bruxelles, Belgio); Cali Dreams (Dusseldorf, Germania); No Filter Museum (Vienna, Austria); The Museum of Sweets and Selfies (Budapest, Ungheria); Selfie Factory (Londra, Great Britain); Museum of Selfies (Hollywood, USA); Museum of Illusions (New York, USA); Selfie Museum Expose (Belgrado, Serbia); Color Factory (New York and Huston, USA). Nel panorama variegato dei **“made for social media museums”** un posto di riguardo meritano due produzioni che hanno arricchito e migliorato il format con **installazioni artistiche, opere di arte relazionale, installazioni luminose, videoarte immersiva, murali di street art ed esperienze digitali**: Meow Wolf (USA) e SelfieMuseum.Art (Italia).

Per saperne di più:  
[meowwolf.com](http://meowwolf.com)  
[selfiemuseum.art](http://selfiemuseum.art)



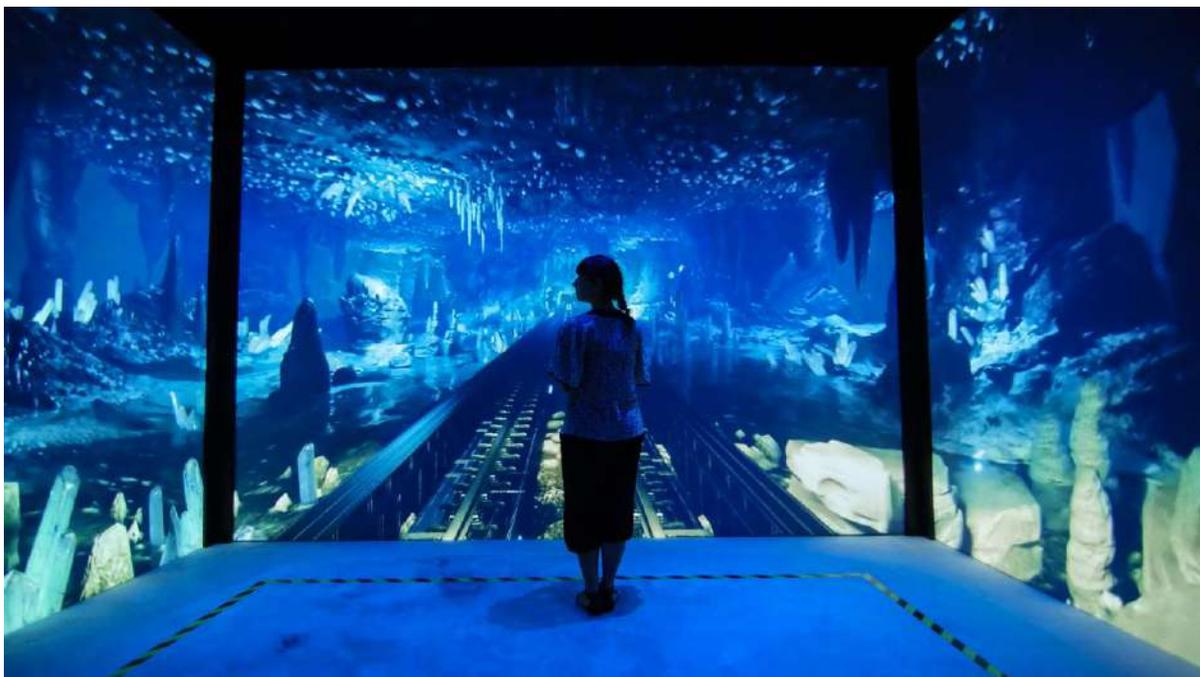
## #11 SELFIE MUSEUM

## # 12. MARKETING ESPERENZIALE IMMERSIVO / CORPORATE EXPERIENTIAL MARKETING

Le installazioni immersive non sono utilizzate solo in ambito artistico e museale, ma come tutti i format di successo è stato ampiamente assorbito dal mercato e dal **marketing aziendale**. Esperienze immersive digitali temporanee e musei multimediali sono ormai comuni per i grandi brand di tutti i settori. Alcuni esempi: Heineken Experience Amsterdam, Museo Lavazza Torino, Melinda Golden Theatre in Trentino, Il Borro Immersive Movie Experience in Toscana.



## # 12. MARKETING ESPERENZIALE IMMERSIVO / CORPORATE EXPERIENTIAL MARKETING



## # 12. MARKETING ESPERENZIALE IMMERSIVO / CORPORATE EXPERIENTIAL MARKETING

LuBeC è un evento di

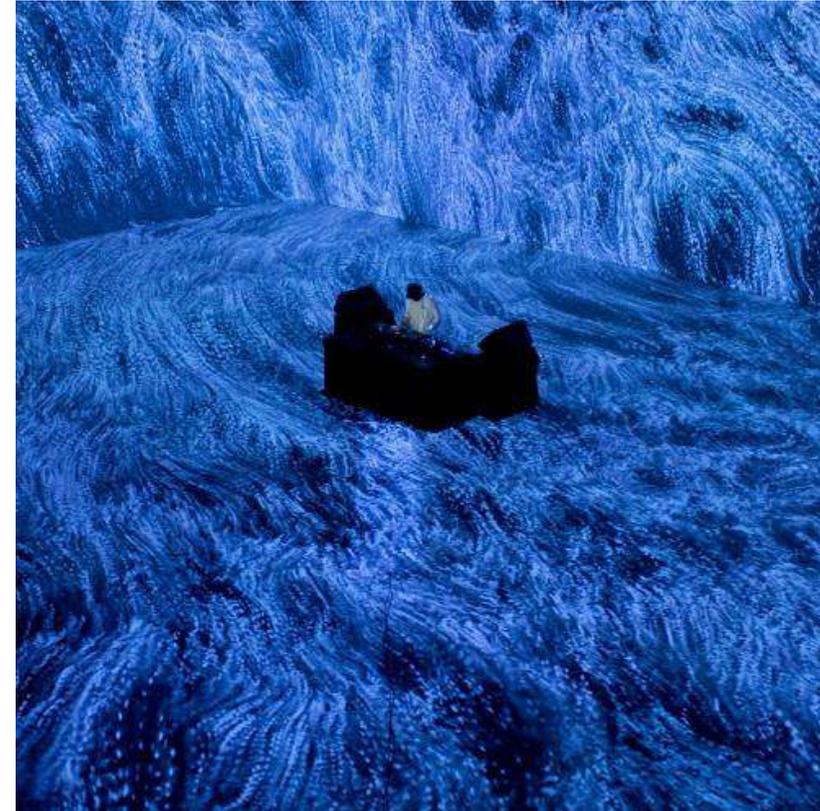
## #13. PERFORMANCE AUDIO-VISIVE ESEGUITE DAL VIVO IN AMBIENTI IMMERSIVI / AUDIOVISUAL IMMERSIVE ART EXPERIENCE

Si tratta di veri e propri **concerti/performance eseguiti dal vivo dagli artisti**. Prevedono la totale immersione del pubblico in un ambiente appositamente creato con videoproiezioni monumentali o effetti luminosi. Due esempi di successo di questo format sono “Verboten Berlin\_ Immersive Hybrid Show” alla Kunstkraftwerk Leipzig, con il video immersivo realizzato da artisti digitali italiani e le performance al Nxt Museum di Amsterdam con i live visuals realizzati da Desilence.

Per saperne di più:  
[brightfestival.com](http://brightfestival.com)  
[nxtmuseum.com](http://nxtmuseum.com)



## #13. PERFORMANCE AUDIO-VISIVE ESEGUITE DAL VIVO IN AMBIENTI IMMERSIVI / AUDIOVISUAL IMMERSIVE ART EXPERIENCE



## #13. PERFORMANCE AUDIO-VISIVE ESEGUITE DAL VIVO IN AMBIENTI IMMERSIVI / AUDIOVISUAL IMMERSIVE ART EXPERIENCE

## # 14. INSTALLAZIONI IMMERSIVE DI LUCE E SUONO / LIGHT & SOUND IMMERSIVE INSTALLATION

Si tratta di **installazioni in cui gli elementi illuminanti, statici o dinamici, vengono utilizzati per creare atmosfere contemplative o pattern sincronizzati sulla musica**. Queste opere immersive sono create da artisti che sperimentano quindi con gli **strumenti del suono digitale spazializzato, della luce e dello spazio**.

La storia di successo più recente di questo tipo di arte immersiva è a Berlino, con il progetto Dark Matter, descritto come un mondo parallelo multidimensionale di luce, spazio e suono. Una costellazione di **installazioni luminose** in cui i confini tra il mondo reale e quello digitale si confondono. All'interno delle stanze buie di una ex-fabbrica, il visitatore intraprende un viaggio attraverso le opere immersive in cui luce, movimento e suono si fondono in emozionanti coreografie di forme e colori.

Per saperne di più:  
[darkmatter.berlin](http://darkmatter.berlin)  
[collectif-coin.com](http://collectif-coin.com)  
[wearetundra.org](http://wearetundra.org)  
[mediatribe.art](http://mediatribe.art)  
[fuseworks.it](http://fuseworks.it)



## # 14. INSTALLAZIONI IMMERSIVE DI LUCE E SUONO / LIGHT & SOUND IMMERSIVE INSTALLATION

LuBeC è un evento di



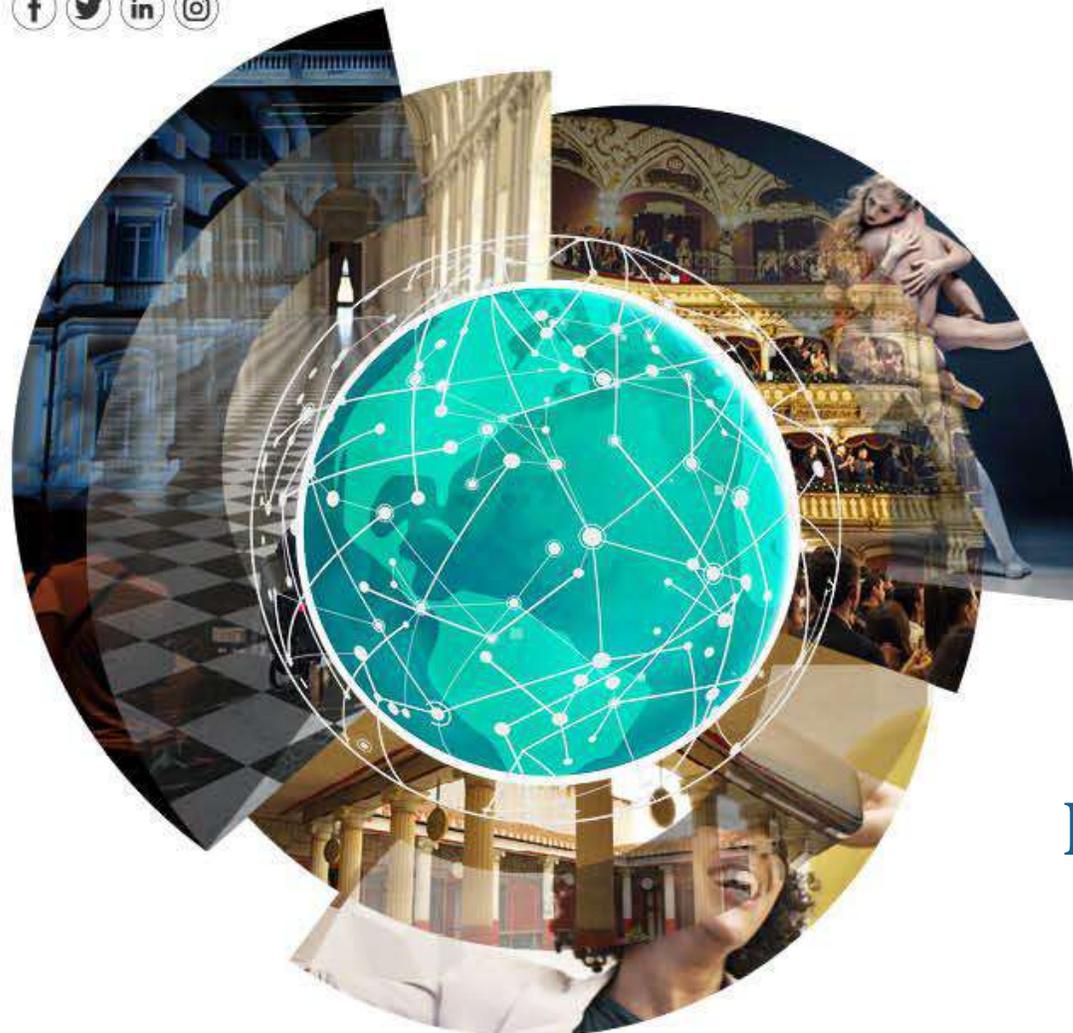
[www.lubec.it](http://www.lubec.it) | [info@lubec.it](mailto:info@lubec.it)





Cultura 2026 | Competitività,  
innovazione e digitalizzazione

## Immersività: istruzioni per l'uso nell'universo della cultura



LuBeC è un evento di



Con la partecipazione di



Con il sostegno di



Main Sponsor

