

## Cultura, a **LuBeC** 2021 il primo summit internazionale sull'immersività

LINK: <https://agcult.it/a/43170/2021-08-06/cultura-a-lubec-2021-il-primo-summit-internazionale-sull-immersivita>



Un percorso formativo ed esperienziale per conoscere e sperimentare uno strumento e un'espressione artistica prevalente nell'era della transizione culturale digitale, insieme ai suoi principali interpreti e creativi a livello europeo: è IMMERSIVA, il primo summit internazionale sull'immersività in programma a **LuBeC - Lucca Beni Culturali**, il 7 e 8 ottobre presso il Real Collegio di Lucca. Una vera e propria esperienza totalizzante nel mondo della realtà aumentata, del virtuale, e di tutte le tecniche e strumenti propri di questa nuova arte grazie a conferenze, seminari e matching tra enti, imprese e artisti che avranno ampio spazio nel calendario della XVII edizione della rassegna, dedicata allo sviluppo e alla conoscenza della filiera beni culturali - tecnologie - turismo, organizzata ogni anno da **Promo PA Fondazione** per una platea qualificata di operatori della cultura,

professionisti e amministratori pubblici. Immersiva sarà animata da un fitto panel di interventi e contributi provenienti da eccellenze internazionali, si svolgerà in collaborazione con Bright Festival ed Immersiva Livorno e con il partenariato tecnico di BARCO, leader mondiale nelle tecnologie di visualizzazione. Obiettivo dei panel e della contestuale mostra virtuale sarà raccontare modelli affermati, tratteggiare ruoli, condividere linguaggi, competenze e prospettive sull'immersività di oggi e su quella che verrà per "Vivere e gestire le sfide del digitale". Un approfondito excursus che partirà dalle "Istruzioni per l'uso nell'universo della cultura", giovedì 7 (ore 15), per proseguire il giorno dopo con il racconto di "Immersività: casi di successo e tendenze internazionali per lo sviluppo" (9.30) e concludersi nel pomeriggio su "Tecnologia e creatività

artistica: un'alleanza per il cambiamento" (15). L'arte immersiva multimediale è una nuova forma di espressione artistica che utilizza proiezioni monumentali, effetti di luce, suoni e musica per avvolgere lo spettatore in un ambiente multisensoriale, ricreando la sensazione di trovarsi all'interno dell'opera d'arte stessa. Un linguaggio innovativo che negli ultimi anni ha ottenuto uno straordinario successo mondiale grazie al connubio tra arte, tecnologia e suggestivi allestimenti. Una modalità che appare come la naturale evoluzione delle utopie futuriste e spazialiste del Novecento, resa oggi possibile dall'uso sperimentale di tecnologie all'avanguardia. Software per il videomapping, installazioni multischermo, videoproiettori sono solo gli strumenti più utilizzati finora, affiancati ormai anche da visori per la realtà aumentata e virtuale, dispositivi indossabili,

proiezioni in 3D e ambienti in metaverso. Alcune di queste soluzioni saranno l'oggetto di una "mostra delle mostre" possibili all'interno di Immersiva: un'area espositiva del Real Collegio composta da un corridoio e quattro stanze allestite per avere un'esperienza diretta delle applicazioni, che possono contribuire ad amplificare e modulare il messaggio culturale proprio del patrimonio materiale e immateriale di musei, gallerie d'arte, parchi archeologici, biblioteche e territori. "Come un cannocchiale immersivo proiettato sulla contemporaneità dell'arte, sarà un percorso che insieme ai dibattiti offrirà uno spaccato unico sulle possibilità che l'immersività offre oggi per comunicare e trasmettere cultura, per immaginarne e svilupparne di nuova, per raggiungere sempre più pubblici diversi per età, abilità, nazionalità e cultura. Un'occasione per gli attori della filiera culturale, di tutte le discipline, che oggi sono chiamati a cavalcare la grande transizione che stiamo vivendo, e che dovranno avere la capacità di utilizzare le tecnologie come strumenti di amplificazione del portato più profondo del patrimonio culturale - così **Francesca Velani**, direttrice di **LuBeC** -.

E affinché questo sia possibile le tecnologie devono essere comprese, attraverso la formazione, l'esperienza e il confronto". Esempio preclaro sarà quello dell'Atelier des Lumière "il museo immersivo più visitato al mondo", progetto realizzato in un'ex fonderia da Culturespaces a Parigi con oltre 1,2 milioni di visitatori nel 2018 esportato a Dubai e in futuro ad Amsterdam e New York (venerdì 8, ore 11). L'intervento di tecnici, agenzie creative, operatori turistici, poli espositivi, artisti e artigiani, fra cui molti italiani, aiuterà a comporre una mappa della filiera del settore, sfatare falsi miti e ambiguità tassonomiche. Il tutto, per condividere buone pratiche di gestione degli investimenti, tracciare un panorama delle soluzioni possibili allo stato dell'arte, delineare il profilo creativo di una nuova figura professionale: il digital storyteller, in grado di lavorare con le percezioni e con il ruolo del fruitore all'interno dell'espressione artistica immersiva, oltre l'aspetto meramente tecnico-didattico dell'installazione. Non mancherà il coté istituzionale. Oltre alla presenza dei direttori di musei e fondazioni italiane più all'avanguardia (Mudec, Parco archeologico di

Pompei e Paestum, Meet Milano e altri), il direttore generale della Digital Library del Ministero dei Beni Culturali aprirà un punto di vista su "Patrimonio culturale e digitalizzazione: quali prospettive?". Claudio Caciolli, fondatore e direttore di Bright Festival, racconterà il caso di "Farnesina Digital Art Experience: il progetto del Ministero degli Esteri per la valorizzazione della creatività digitale italiana nel mondo", venerdì 8 (16.30). "In questo 2021 di grandi trasformazioni l'immersività rappresenta una chiave per generare innovazione nella cultura: lo stesso Piano nazionale di ripresa e resilienza mette a disposizione 500 milioni di euro per la 'Strategia digitale e piattaforme per il patrimonio culturale' - conclude **Gaetano Scognamiglio**, presidente di **Promo P.A.**, la Fondazione che organizza **LuBeC** -. C'è però bisogno di competenze a ogni livello: figure professionali in grado di progettare e altre in grado di realizzare quanto Immersiva proverà a illustrare. **LuBeC** intende stimolare una visione proiettata ai prossimi dieci anni, capace di creare lavoro per i giovani e competitività nel sistema italiano: saper agganciare questo tipo di opportunità è

fondamentale per raggiungere pubblici sempre più ampi, costruire comunità più coese e gettare fondamenta solide per il futuro".