

LuBeC - Lucca Beni Culturali | XVIII edizione

LINK: <https://agenparl.eu/2022/09/23/lubec-lucca-beni-culturali-xviii-edizione/>

LuBeC - Lucca Beni Culturali | XVIII edizione Arte e cultura (AGENPARL) - ven 23 settembre 2022 MISSIONE CULTURA **LuBeC - Lucca Beni Culturali** | XVIII edizione 6-7 ottobre 2022, Real Collegio, Lucca La XVIII edizione di **LuBeC - Lucca Beni Culturali**, l'incontro internazionale di **Promo PA Fondazione** dedicato allo sviluppo e alla conoscenza della filiera che lega la cultura e l'innovazione, si terrà il 6 e 7 ottobre al Real Collegio di Lucca, con la direzione di **Francesca Velani** (lubec.it). Due giorni intensi di appuntamenti, tutti gratuiti, con la partecipazione del Ministero della Cultura, della Regione Toscana e di molti partner nazionali e internazionali pubblici e privati, che vedranno direttori dei principali musei italiani e internazionali, economisti, scrittori, filosofi, artisti, amministratori, dirigenti, operatori ed esperti del settore confrontarsi in quello che, da 18 anni, è l'appuntamento cardine, a livello nazionale, del dibattito tra pubblica amministrazione, impresa e terzo settore, luogo di aggregazione e accumulazione culturale, generatore di azioni per lo

sviluppo territoriale a base culturale. **LuBeC** è un laboratorio di idee nel quale l'incontro tra pubblico e privato favorisce la nascita di progetti condivisi in campo socio-culturale ed economico e strategie d' **i n t e r v e n t o** concreto, necessarie per far fronte alle sfide sociali ed ecologiche del presente. Facendo leva sulla cultura, sulla digitalizzazione e sulla cooperazione, è possibile alimentare la transizione in corso, come indicano le politiche europee più avanzate in fatto di sviluppo e l'Agenda 2030 per la **s o s t e n i b i l i t à**. La manifestazione metterà l'innovazione - dei processi, dei prodotti, delle tecnologie e della società - al centro delle riflessioni sul presente e sul prossimo futuro, approfondendo il ruolo della cultura come motore della transizione e l'attuazione del PNRR in tutte le misure che interagiscono con la cultura. Saranno presentati e messi a confronto progetti, visioni, strumenti e risultati su temi che vanno dal rapporto tra cultura e metacultura al ruolo dei musei nel futuro, dalla rinnovata alleanza con il design e l'industria alla rigenerazione sociale e culturale dei borghi,

dall'accessibilità alla ibridazione dei generi per la crescita delle imprese culturali e creative, fino ai nuovi autori e nuovi pubblici per lo spettacolo dal vivo. Le misure di sostegno alla settore come il Fondo Cultura di ICS - Istituto per il Credito Sportivo e Art Bonus con Ales, saranno approfondite anche come politiche di rafforzamento del sistema di dialogo tra pubblico privato. Ancora, per accompagnare il cambiamento, gettare solide basi per il futuro e per il lavoro dei giovani, occorre conoscere a fondo il potenziale del binomio cultura-digitale. Durante la due-giorni torna, dopo il successo della scorsa edizione, **ISIE - International Summit of Immersive Experience**, dedicato alla pluralità delle esperienze che possono essere vissute a livello intellettuale e sensoriale tra mondi reali e digitali. Tema della seconda edizione del Summit sarà Musei del futuro, una riflessione con le voci più importanti del panorama italiano e internazionale su come le istituzioni museali adatteranno la propria offerta culturale al linguaggio digitale, sulle possibilità offerte dal

metaverso e la nuova produzione creativa che in tale ambiente si sviluppa, su rischi e opportunità di questo nuovo paradigma. Nato in ambito cyberpunk e tornato al centro delle discussioni in tempi recenti dopo gli annunci di Facebook e di altre aziende del tech, il metaverso apre a una pluralità di esperienze da vivere a livello emotivo, fisico, intellettuale e sensoriale: in termini di edutainment, le soluzioni per i musei sono pressoché illimitate. **PROGRAMMA LuBeC** dà il via alla sua riflessione con un incontro sul tema Cultura, metacultura e nuove alleanze, aperto da Eugenio Giani, Governatore della Regione Toscana e introdotto come sempre da **Gaetano Scognamiglio**, Presidente di **Promo PA Fondazione**. Il primo focus, sul tema Cultura e metaverso: scenari e competenze, è affidato a Christian Greco, Direttore del Museo Egizio di Torino; al pioniere della Data Science e dei Big Data Dino Pedreschi, direttore del KDD LAB (Knowledge Discovery and Data Mining Laboratory), centro di ricerca congiunto fra l'Università di Pisa e l'Istituto di Scienza e T e c n o l o g i e dell'Informazione del CNR; all'architetto Alessandra Vittorini, Direttore della

Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, cui è affidato il rinnovamento delle competenze del sistema culturale nazionale. Il secondo momento di confronto sarà Con la cultura nel PNRR per una nuova Agenda dei territori italiani, per fare un punto sugli investimenti culturali previsti dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e destinati a città e piccoli comuni, con l'economista **Gustavo Piga**, co-founder di **OrEP-Recovery Plan**; Angelantonio Orlando, Responsabile Unità di Missione e attuazione del PNRR del MiC; Francesco Profumo, Presidente di ACRI, e Matteo Ricci, Sindaco di Pesaro, Capitale Italiana della Cultura 2024, e Presidente di ALI (Autonomie Locali Italiane). Terzo focus: Dal New European Bauhaus la nuova alleanza tra cultura, design e impresa, un panel multidisciplinare sul nuovo Bauhaus europeo - progetto presentato dalla Presidente della Commissione europea Ursula Von Der Leyen, che connette il Green Deal europeo alla sostenibilità e al design e riunisce in un unico spazio di incontro per tutti, con l'obiettivo di progettare futuri modi di vivere, inclusivi di arte, cultura, scienza e tecnologia. Ne parleranno: **Francesca Velani**; Onofrio

Cutaia, Direttore Generale Creatività Contemporanea del MiC; Katia Da Ros, Vice Presidente di Confindustria per Ambiente, Cultura e Sostenibilità; Gian Maria Tosatti, artista e autore del Padiglione Italiano della Biennale d'Arte di Venezia 2022; Corrado Beldì, Vicepresidente Laterlite S.p.A. In programma una tavola rotonda con i beneficiari del Piano Nazionale Borghi, in collaborazione con MiC e Regione Toscana: un confronto operativo sui progetti di rigenerazione culturale e sociale selezionati dal "Bando Borghi", per approfondirne alcuni aspetti attuativi come la governance e la comunicazione, la rendicontazione finanziaria e d'impatto, l'interazione con le strategie e le misure concorrenti pubbliche e private, il digitale per la sostenibilità gestionale nel tempo. Previsti gli interventi di: Angelantonio Orlando; **Vincenzo Santoro**, Responsabile Cultura dell'ANCI; Ottavia Ricci, coordinatrice del Comitato Nazionale Borghi del MiC e **Francesca Velani**. Da questo primo confronto nasceranno due tavoli di lavoro, come due sono le linee di azione previste dall'iniziativa del Ministero. Il primo tavolo si occuperà dei borghi di linea A, ai quali sono destinati 420 milioni di euro per ilota

per la rigenerazione culturale, sociale ed economica di 21 borghi a rischio abbandono o abbandonati e vedrà l'intervento di Antonella Recchia, Presidente della Commissione di Valutazione Borghi Linea A. Il secondo tavolo di lavoro è dedicato ai piccoli comuni della Linea B, che mira alla realizzazione di progetti locali di rigenerazione culturale di almeno 229 borghi storici, e vede confrontarsi Giampiero Marchesi, Presidente della Commissione Bando Borghi Linea B, con alcuni sindaci di borghi selezionati dal bando. Coordina Annalisa Giachi, Coordinatore **OrEP - Osservatorio Recovery Plan** e Responsabile Ricerche di **Promo PA**. Un momento di riflessione sarà dedicato alle Imprese Culturali e Creative, vista la loro continua evoluzione: dai settori culturali tradizionali delle arti performative, fino al design, all'architettura e alla moda. Le stesse industrie tradizionali si stanno avvicinando sempre più al settore creativo, dando vita ad interessanti ibridazioni. In questo panorama vasto e multiforme, **LuBeC** è l'occasione per inquadrare le necessità del sistema in termini di competenze e lavoro, e per fornire elementi utili all'utilizzo delle risorse del PNRR in

uscita dedicate a sostenere l'evoluzione e l'interazione delle aree culturali e creative. Discuteranno sul tema, con il coordinamento di Angelo Argento, Presidente di Cultura Italiae, Onofrio Cutaia, Ugo Bacchella, fondatore di Fondazione Fitzcarraldo; Giovanna Barni, Presidente dell'Associazione Cultura Turismo e Comunicazione di Lega Coop; Matteo Bagnasco, responsabile Obiettivo Cultura Fondazione Compagnia di San Paolo e Marco Tortoioli Ricci, Presidente di AIAP (Associazione italiana design della comunicazione visiva). ISIE - International Summit of Immersive Experience L'immersività amplifica e modula l'impatto dei messaggi culturali, facendo vivere all'utente esperienze multisensoriali: che si tratti di ologrammi 3D; di realtà aumentata - che aggiunge elementi digitali al mondo reale - o di realtà virtuale - che inganna i sensi inducendo a pensare di trovarsi in un mondo parallelo - l'immersività è una vera e propria espressione artistica, con un linguaggio autonomo, un gruppo di grandi interpreti e infinite possibilità di applicazione, dal gaming al settore museale. Proprio la pluralità delle esperienze che possono essere vissute a livello intellettuale e

sensoriale tra mondi reali e digitali impone una riflessione sulla natura ed il **p o s i z i o n a m e n t o** dell'esperienza culturale, e sulle potenzialità e i rischi del binomio ormai inscindibile tra digitale e cultura. ISIE si articolerà in tre distinti panel. Il primo, Musei del futuro. Un confronto internazionale sulle strategie culturali, fra tradizione e linguaggi contemporanei, indagherà il ruolo e le politiche che deve mettere in campo il Museo del futuro, con l'esperta di arte e tecnologia Serena Tabacchi, Direttrice e co-fondatrice del Museum of Contemporary Digital Art (MoCDA), nato a Londra nel 2019 per esporre opere d'arte digitale; Roberto Ferrari, direttore del Museo della Scienza e della tecnica di Firenze; David Gallo, CEO dell'etichetta videoludica One-O-One Games, inserito da Startupitalia fra le 170 persone da seguire nel mondo dei videogiochi. E ancora: Adele Maresca Compagna, Presidente ICOM Italia, il principale network italiano di musei e professionisti museali, con più di 2000 soci, associato all'UNESCO; il filologo, designer e storico statunitense della Harvard University Jeffrey Schnapp, pioniere in molti campi di ricerca transdisciplinare, tra cui l'umanistica digitale; lo storico e filosofo della

scienza Stefano Moriggi, che da anni studia le relazioni tra scienza, filosofia e società; l'architetto Tiziana Maffei, Direttrice della Reggia di Caserta. Introducono e conducono l'esperto di tecnologia Luca De Biase e l'artista e videodesigner Stefano Fake. Il secondo panel sarà La convergenza tra cultura e tecnologia e la nuova catena del valore. Esperienze a confronto: le tecnologie digitali incoraggiano e condizionano nuove forme di mediazione, partecipazione e coinvolgimento del pubblico, intervenendo nel processo stesso di produzione culturale. Il confronto tra alcuni dei protagonisti di questo processo mette in luce bisogni, possibili soluzioni, esperienze, come evidenzieranno l'architetto Gaetano di Gesu, Direttore artistico del China International Museum; lo storico dell'arte Eike Schmidt, Direttore delle Gallerie degli Uffizi; Salvatore Riontino, Country Manager Italia Barco; Andrea Gimbo, Business Development Manager della ST Engineering Antycip, che si occupa di creare progetti di simulazione, realtà virtuale e realtà aumentata destinati al settore spaziale, alla difesa, alla logistica, ai trasporti e alla didattica; Riccardo Rovelli, Regional

Manager Italy&DACH, - Antycip; Sofia Pescarin, dell'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del CNR. Introducono e conducono Stefano Fake e lo scrittore e critico d'arte Luca Nannipieri. Terzo panel sarà La Sperimentazione creativa digitale per l'innovazione dell'industria della cultura, per fare il punto sulle principali tendenze ed esperienze di collaborazione tra creativi, musei e imprese volte all'innovazione dell'industria culturale tra reale e virtuale, con Marcus Loeffler, Fondatore del Museo Kunstkraftwerk di Lipsia; Maria Grazia Mattei, Presidente di MEET Digital Center, centro internazionale per la cultura digitale che vuole ridurre il digital divide italiano e promuovere le opportunità del digitale per la creatività e il benessere della società; Elisabetta Rotolo, CEO & Founder MIAT - Milan Institute For Arts And Technology, il primo hub creativo ed educativo al mondo per le arti immersive e le tecnologie emergenti; Franco Losi, CEO e Co-founder di Cinello, sempre con la conduzione di Stefano Fake. Le ricerche **LuBeC**, in collaborazione con la Direzione Generale Spettacolo del MiC, AGIS (Associazione Generale Italiana dello Spettacolo), e

Regione Toscana ha realizzato una ricerca sulla nuova autorialità under 35 nello spettacolo dal vivo. A partire dai risultati evidenziati dalla ricerca, un panel per approfondire e comprendere quali politiche ed azioni mettere in campo nei prossimi anni, anche in vista dell'improcrastinabile riforma dello Spettacolo. Ne parlano **Francesca Velani**, curatrice della ricerca; Elena Pianea, Direttrice Beni, istituzioni, attività culturali e sport Regione Toscana; Ada Montellanico, Vice Presidente del Consiglio Superiore dello Spettacolo del MiC; la ricercatrice Francesca Dell'Omodarme; Rosa Maria di Giorgi, Deputata VII Commissione (Cultura, Scienza, Istruzione) della Camera dei Deputati; Luciano Messi, Presidente ATIT (Associazione Nazionale Teatri di Tradizione); Antonio Parente, Direttore Generale Spettacolo Ministero della Cultura; Luigi Cristoforetti, Direttore generale e artistico della Fondazione Nazionale della Danza/Aterballetto; Ruggero Sintoni, Presidente ANTAC (Associazione Nazionale dei Teatri Stabili d'Arte Contemporanea). Invitati al dibattito a dialogare con gli operatori del settore anche Gianni Forte, regista e co-direttore della Biennale del Teatro di

Venezia, e la musicologa Carla Moreni. Ancora, con il sostegno e la collaborazione di Ales - Arte Lavoro e Servizi S.p.A, un dibattito intorno alla ricerca dedicata ad Art Bonus, volta ad individuare possibili prospettive future sia dal punto di vista dei beneficiari, sia dei donors, analizzando, anche con il contributo dei partecipanti al dibattito, le dinamiche relazionali, che hanno portato oggi ad una distribuzione territoriale del radicamento di Art Bonus sui territori, differente sia per localizzazione, sia per stabilità, ma anche per beneficiari. E ancora, in programma un incontro degli Stati Generali della Cultura della Regione Toscana, coordinato dalla consigliera regionale Cristina Giachi e condotta da Elena Pianea, dedicato al determinante tema del welfare culturale, ma anche un workshop sul "revenge tourism", il fenomeno di portata mondiale che ha visto i turisti tornare a viaggiare dopo le misure restrittive attuate nei mesi più difficili della pandemia, con **Ioletta Pannocchia**, Direttore Generale **Promo PA Fondazione**. Promotori e sostenitori di **LuBeC** sono da sempre Comune di Lucca, Regione Toscana, Ministero della Cultura, Fondazione Cassa di

Risparmio di Lucca, Fondazione Banca del Monte di Lucca, Lucca Promos - The Lands of Giacomo Puccini. Main Sponsor dell'iniziativa COIMA Sgr e BARCO. Determinanti sono il partenariato e la collaborazione con ICS - Istituto per il Credito Sportivo, Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali, Ales - Arte Lavoro e Servizi e AGIS - Associazione generale dello spettacolo, IMMERSIVA Livorno Srl, ImmersiveExperience.art. **OREP - Osservatorio Recovery Plan**, Rete Città della Cultura, Rete per il welfare culturale delle Marche, Fondazione Kainon. Incontri gratuiti con prenotazione obbligatoria. Informazioni e programma: **www.lubec.it** di Annalisa Fattori e Paola Nobile