

Digitale e nuove tecnologie per la cultura: se ne parla a ISIE, International Summit of Immersive Experience XVIII edizione di **LuBeC** (6-7 ottobre)

LINK: <https://www.eventiculturalimagazine.com/comunicati-stampa/digitale-nuove-tecnologie-la-cultura-ne-parla-isie-international-summit-of-immersi...>

Digitale e nuove tecnologie per la cultura: se ne parla a ISIE, International Summit of Immersive Experience XVIII edizione di **LuBeC** (6-7 ottobre) by Redazione 7 minuti ago Digitale e nuove tecnologie per la cultura: se ne parla a ISIE, International Summit of Immersive Experience XVIII edizione di **LuBeC** (6-7 ottobre) Il digitale, come opportunità e come sfida per il settore culturale, sarà uno dei temi centrali della XVIII edizione di **LuBeC - Lucca Beni Culturali**, l'incontro internazionale dedicato alla filiera che lega la cultura e l'innovazione, in programma il 6 e 7 ottobre al Real Collegio di Lucca. La manifestazione è diretta da **Francesca Velani**, vicepresidente della **Fondazione Promo PA (lubec.it)**. Aprirà il convegno inaugurale un dibattito sulle possibili ibridazioni fra cultura e metaverso. Fra gli ospiti: il direttore del centro di ricerca Knowledge Discovery and Data Mining Laboratory (Università di Pisa - CNR), Dino Pedreschi, considerato uno dei pionieri della Data Science, che si confronterà sugli scenari aperti dal metaverso e sulle

nuove competenze digitali con Christian Greco, direttore del Museo Egizio di Torino, e con Alessandra Vittorini, a capo della Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali. Il digitale sarà anche al centro della seconda edizione di ISIE, l'International Summit of Immersive Experience, una riflessione sulla pluralità delle dinamiche creative nei paradigmi culturali emergenti. Tre panel moderati dal video artist Stefano Fake, fra i protagonisti della Immersive Art e fondatore di The Fake Factory, laboratorio fiorentino divenuto punto di riferimento internazionale nel campo dell'Arte Immersiva, della Projection Art e del Videomapping. Il primo incontro del Summit rifletterà sull'ibridazione fra reale e virtuale nella nuova produzione culturale dei musei. Fra i partecipanti: l'imprenditrice digitale Serena Tabacchi, direttrice e cofondatrice del Museo d'Arte Contemporanea Digitale (MoCDA), museo completamente virtuale che espone opere d'arte digitale; David Gallo, fondatore dell'hub creativo 101per cento di Roma,

attivo nella produzione di esperienze immersive; Merel van Helsdingen, direttrice del Nxt Museum di Amsterdam, il primo museo dei Paesi Bassi dedicato alla new media art; e Roberto Ferrari, direttore del Museo Galileo di Firenze, che ha recentemente digitalizzato il m a p p a m o n d o quattrocentesco di Fra Mauro. Sul ruolo e sulle strategie culturali del Museo di domani dialogheranno: il designer e storico statunitense Jeffrey Schnapp, docente ad Harvard e ritenuto il pioniere dell'umanistica digitale; Stefano Moriggi, filosofo della scienza ed esperto di comportamenti in ambienti digitali, che da anni studia l'impiego delle nuove tecnologie nella didattica; e Tiziana Maffei, direttrice della Reggia di Caserta. Il secondo panel sarà dedicato alle tecnologie a supporto della cultura e al loro impatto sul coinvolgimento del pubblico. Salvatore Riontino, Country Manager Italia di Barco, azienda partner del Summit specializzata in esperienze immersive, ne discuterà con Andrea Gimbo e Riccardo Rovelli, entrambi manager

della ST Engineering Antycip, impresa specializzata in progetti di simulazione, realtà virtuale e aumentata, e con Sofia Pescarin, ricercatrice presso l'Istituto di Scienze del Patrimonio Culturale del CNR. L'ultimo panel approfondirà alcune esperienze di collaborazione tra creativi, musei e imprese per innovare l'industria culturale. Sulle nuove frontiere dell'arte digitale intervengono: Maria Grazia Mattei, presidente del MEET di Milano, centro internazionale per la Cultura Digitale che promuove le opportunità del digitale in campo creativo e artistico; Elisabetta Rotolo, CEO e fondatrice del MIAT - Multiverse Institute For Arts And Technology, primo hub creativo ed educativo al mondo per le arti immersive e le tecnologie emergenti; Francesco Bernabei, CEO dello studio Monogrid, specializzato nella creazione e nella consulenza creativo/strategica di prodotti digitali; e Franco Losi, CEO e cofondatore di Cinello, azienda che ha brevettato una nuova tecnologia per creare copie digitali di opere d'arte. Hanno già realizzato, ad esempio, 40 capolavori degli Uffizi.