

## XVIII edizione **LuBeC - Lucca Beni Culturali** | 6-7 ottobre, Real Collegio di Lucca

LINK: <https://www.tgyou24.it/xviii-edizione-lubec-lucca-beni-culturali-6-7-ottobre-real-collegio-di-lucca/>



XVIII edizione **LuBeC - Lucca Beni Culturali** | 6-7 ottobre, Real Collegio di Lucca Da Redazione Tgyou24.it 28 Settembre 2022 La XVIII edizione di **LuBeC - Lucca Beni Culturali**, l'incontro internazionale di **Promo PA** Fondazione dedicato a cultura e innovazione, si terrà il 6 e 7 ottobre al Real Collegio di Lucca, con la direzione di **Francesca Velani** ([lubec.it](http://lubec.it)). Clicca qui per scoprire come tornare in formza senza rinunciare al cibo Due giorni intensi di appuntamenti, tutti gratuiti e disponibili anche in streaming sul canale YouTube di **LuBeC**, con partner nazionali e internazionali, che vedranno direttori dei principali musei d'Italia e del mondo, 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'intervento concreto, necessarie per far fronte alle sfide sociali ed ecologiche del presente. 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 all'ibridazione dei generi per la crescita delle imprese culturali e creative, fino ai nuovi autori e nuovi pubblici per lo spettacolo dal vivo. «**LuBeC** è la vetrina del cambiamento - dichiara **Gaetano Scognamiglio**, Presidente di **Promo PA** Fondazione - Fruizioni e valorizzazione dei beni culturali si evolvono velocemente e così anche tutto il mondo che ruota intorno alla cultura. La scorsa settimana, per fare un esempio, la settima edizione di wop art a Lugano ha accolto accanto alle opere su carta opere su NFT, aprendo un dibattito su rapporto fra carta e digitale in un futuro assai vicino. I musei ormai sono aperti al digitale e la fruizione delle opere avviene attraverso percorsi esperienziali con tecnologie immersive. Ai riferimenti tradizionali dei grandi

attrattori culturali lentamente si stanno affiancando opere e beni culturali che vengono riscoperti anche grazie alla valorizzazione dei borghi che diventano neo-luoghi dove addirittura andare a vivere e poter lavorare a distanza. Di questo e di altre "mutazioni" si parlerà nella diciottesima edizione di **LuBeC** che ospita nuovamente ISIE, il summit internazionale su quanto c'è di nuovo nel mondo in materia di immersività». 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 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. «L'evoluzione è una sintesi fra progresso e tradizione, è spingere in avanti la storia attraverso tecnologia e creatività, veicolare la comunicazione nella logica della diffusione del sapere - afferma Mario Pardini, sindaco di Lucca. La sfida del nostro tempo sta nella valorizzazione e capitalizzazione del nostro immenso patrimonio culturale attraverso mezzi digitali e metodi scientifici, per raggiungere una fruizione più ampia abbattendo le tradizionali barriere analogiche, ma senza abbandonare il valore aggiunto dell'esperienza classica. Tutto questo è **LuBeC**, l'evento che ci insegna quanto sia importante ripartire dalla cultura, intesa come humus fondamentale e motore di crescita primario della nostra società». «La cultura è oggi riconosciuta dai policy makers come driver per lo sviluppo sostenibile e

fattore determinate per affrontare le pressioni e i bisogni economici, sociali ed ecologici del nostro tempo, stimolo da un lato all'innovazione e alla competitività, e dall'altro alla partecipazione e alla coesione sociale - aggiunge **Francesca Velani**. Per mettere a terra questa visione servono politiche e progettualità dedicate allo sviluppo a base culturale, fondate su di una reale collaborazione pubblico-privato, e **LuBeC** rappresenta il luogo in cui è possibile condividere le idee e le soluzioni per vincere questa sfida. Ciò che saremo in grado realizzare oggi, insieme, sarà il nostro patrimonio dopo il Recovery Plan, e potremo considerarlo davvero un investimento se avremo investito nelle persone e costruito modelli produttivi mettendo in dialogo la cultura e creatività con ambiente, sviluppo locale, salute e coesione sociale, occupazione e benessere». GLI HIGHLIGHTS DEL 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 con **Angela Acordon**, Soprintendente Archeologia, Belle Arti e Paesaggio Lucca e Massa Carrara, e introdotto da **Gaetano**

**Scognamiglio**. Cultura e metaverso: scenari e competenze è il focus affidato a Christian Greco, Direttore del Museo Egizio di Torino, che si confronta con il 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 Tecnologia dell'Informazione del CNR; e con l'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 punto sugli investimenti del PNRR per le città sarà fatto dall'economista Gustavo Piga, co-founder di **OrEP**-Osservatorio sul Recovery Plan; insieme a Rocco De Nicola, Rettore della Scuola IMT Alti Studi di Lucca; 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. Il terzo focus verterà sulla nuova alleanza tra cultura, design e impresa, un panel multidisciplinare con Katia Da Ros, Vice Presidente di Confindustria per Ambiente, Cultura e Sostenibilità;

Onofrio Cutaia, Direttore Generale Creatività Contemporanea del MiC; Gian Maria Tosatti, artista e autore del Padiglione Italiano della Biennale d'Arte di Venezia 2022; **Corrado Beldì**, Vicepresidente Laterlite S.p.A: un unico spazio di incontro per progettare futuri modi di vivere, inclusivi di arte, cultura, scienza e tecnologia. Il pomeriggio sarà dedicato agli approfondimenti per la realizzazione dei progetti PNRR. Sul Piano Nazionale Borghi, in collaborazione con MiC e Regione Toscana, un incontro coordinato **Gaetano Scognamiglio** per approfondire l'attuazione e la misurazione d'impatto dei progetti, dal punto di vista della governance, della sostenibilità e dei partenariati con Angelantonio Orlando, Direttore Generale Unità di Missione attuazione PNRR Ministero della Cultura; Vincenzo Santoro, Responsabile Cultura dell'ANCI; Ottavia Ricci, coordinatrice del Comitato Nazionale Borghi del MiC; **Roberta Corbò**, Responsabile Patrimoni territoriali, comunità locali e turismo di Confartigianato Imprese e **Francesca Velani**. Da questo primo confronto nasceranno due tavoli di lavoro, uno per i borghi di linea A, con gli interventi di Antonella Recchia,

Presidente della Commissione di Valutazione Borghi Linea A, Luca Parodi, Direttore Cultura Regione Liguria e Coordinatore tecnico Commissione Cultura Conferenza Regioni e P.A, Cristina Ambrosini, Responsabile Settore Patrimonio culturale Regione Emilia Romagna. L'altro per i piccoli comuni della Linea B, che vedrà la presentazione nazionale del bando da 200 milioni di euro dedicato alle Imprese che nei borghi vorranno insediarsi, a confronto con Giampiero Marchesi, Presidente della Commissione Bando Borghi Linea B, Luigi Scaroina, e alcuni sindaci di borghi selezionati dal bando, in rappresentanza delle istanze degli oltre 240 vincitori provenienti da tutto il Paese. Sulle Imprese Culturali e Creative ancora opportunità in arrivo dal PNRR, e con esse anche l'urgenza di definire le competenze necessarie per sostenere la richiesta di innovazione che si leva sempre più forte dai settori culturali tradizionali, dalle arti performative, dal design sino all'architettura e alla moda. **LuBeC** sarà quindi occasione per proporre modalità di trasformazione delle competenze anche in vista del bando da 155 milioni di euro in prossima uscita e destinato al sistema delle

ICC: ne discuteranno, con il coordinamento di Angelo Argento, Presidente di Cultura Italiae, Onofrio Cutaia, Vittorio Fresa, Service Unit Cultura Crea INVITALIA; 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; Umberto Croppi, Direttore Federculture 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 o di realtà virtuale, l'immersività è una vera e propria espressione artistica, con un linguaggio autonomo e infinite possibilità di applicazione, dal gaming al settore museale. Momento cardine di riflessione sulle potenzialità e i rischi del binomio ormai inscindibile tra digitale e cultura è il Summit Internazionale sull'Immersività: il focus del 2022 sarà Musei del futuro, declinato in tre panel. Il

primo su un confronto internazionale sulle strategie culturali, fra tradizione e linguaggi contemporanei, introdotto e condotto dall'esperto di tecnologia Luca De Biase e dall'artista e videodesigner Stefano Fake. Ospite d'eccezione il filologo, designer e storico statunitense della Harvard University Jeffrey Schnapp, pioniere in molti campi di ricerca transdisciplinare, tra cui l'umanistica digitale, che discuterà con 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; 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; Adele Maresca Compagna, Presidente ICOM Italia, il principale network italiano di musei e professionisti museali, con più di 2000 soci, associato all'UNESCO; lo storico e filosofo della scienza Stefano Moriggi, che da anni studia le relazioni tra scienza, filosofia e società; Tiziana Maffei, Direttrice della Reggia di Caserta. Il secondo panel sarà sulla

convergenza tra cultura e tecnologia, con alcuni tra i protagonisti nel campo dell'arte e del digitale: l'architetto Gaetano di Gesu, Direttore artistico del China International Museum; Maaïke Verberk, Direttore di DEN (Istituto olandese della cultura e della trasformazione digitale); lo storico dell'arte Eike Schmidt, Direttore delle Gallerie degli Uffizi; Lieven Bertels, Responsabile Marketing internazionale di 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. Il terzo approfondimento sulla Sperimentazione creativa digitale per l'innovazione dell'industria della cultura, con Marcus Loeffler, Fondatore del Museo Kunstkraftwerk di Lipsia, considerato tra i top spender in fatto di arte digitale; Maria Grazia Mattei, Presidente di MEET Digital Center, centro 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; Maaike Verberk; Franco Losi, CEO e Co-founder di Cinello; Maria Teresa Dal Bò, delle Gallerie dell'Accademia di Venezia, sempre con la conduzione di Stefano Fake. Le ricerche **Promo PA** Fondazione, in collaborazione con la Direzione Generale Spettacolo del MiC e AGIS (Associazione Generale Italiana dello Spettacolo) ha realizzato una ricerca sulla nuova autorialità under 35 nello spettacolo dal vivo. A partire dai risultati evidenziati dalla ricerca, un panel per comprendere quali politiche e azioni mettere in campo nei prossimi anni, con **Francesca Velani**, curatrice della ricerca; Elena Pianea; 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; Francesco Giambrone, Presidente ANFOLS (Associazione Nazionale Fondazioni Lirico-Sinfoniche); Luigi Cristoforetti, Direttore generale e artistico della Fondazione Nazionale della Danza/Aterballetto; Ruggero Sintoni, Presidente ANTAC (Associazione Nazionale dei Teatri Stabili d'Arte Contemporanea); Cristina Scaletti, Presidente Fondazione Toscana Spettacolo. Una seconda ricerca dedicata ad Art Bonus, che **Promo PA** Fondazione sta svolgendo con MiC e Ales, sarà spunto per delineare, a partire dai primi dati raccolti, l'evoluzione dei rapporti tra mecenati e beneficiari in termini di radicamento territoriale e consolidamento e continuità delle erogazioni, ma anche per proporre nuove istanze sulla legge. Infine, l'accessibilità, pilastro e strumento per l'inclusione, per la formazione di comunità aperte e inclusive. La cultura deve essere accessibile per tutti: per ogni età e non solo per le persone con disabilità o svantaggi socio-culturali, ma per chi parla lingue diverse, proviene da culture

diverse, così come diversa capacità o sensibilità: a partire da una ricerca della Regione Emilia Romagna con **Promo PA** Fondazione, Accessibilità: azioni di sistema a supporto dei luoghi della cultura dopo il PNRR, a **LuBeC** si svolgerà un incontro sulle politiche che le Regioni possono sviluppare insieme per dare alle imprese e agli enti della cultura gli strumenti per rendere la cultura sempre più accessibile, una cultura "4all". gli approfondimenti e gli indirizzi del Ministero della cultura Una sezione speciale sarà curata dal Ministero della Cultura, con direttori di musei, soprintendenti e responsabili di progetti che si alterneranno in tre panel: Gestione, valorizzazione e accessibilità tra PNRR, cultura e progetti europei, sugli interventi per il miglioramento dell'accessibilità, della sicurezza, e sulla transizione "verde" e digitale; Collaborazione pubblico-privato per la valorizzazione e la fruizione del patrimonio culturale, sull'alleanza pubblico-privato per nuovi modelli di gestione e valorizzazione del patrimonio culturale; Valorizzazione del patrimonio: tra sostenibilità ambientale e cambiamento climatico, un'occasione per affrontare il binomio p a t r i m o n i o

culturale/sostenibilità, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030. Sempre a cura del Ministero della Cultura, il laboratorio Gamification nei luoghi della cultura illustrerà le opportunità divulgative dei game ideati e realizzati per i musei. Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali curerà due appuntamenti: Come si misura la cultura? Il manuale per navigare tra dati, fonti e indicatori per discutere dell'importanza delle fonti per conoscere, decidere e gestire i beni culturali, e Professioni per il patrimonio culturale. Strumenti e metodi per la formazione a distanza. **LuBeC** ospiterà un incontro degli Stati Generali della Cultura della Regione Toscana, momento di ascolto del territorio sul tema del welfare culturale e le politiche per i prossimi anni sul tema, con la consigliera regionale Cristina Giachi; Elena Pianea; Catterina Seia, Presidente CCW - Cultural Welfare Center; Sabrina Iommi, ricercatrice IRPET; Cristina Ambrosini, Responsabile Settore Patrimonio culturale di Regione Emilia Romagna; Carlo Andorlini, CH-Community Hub Culture Ibride; Rita Soccio, Coordinatrice Rete Welfare Culturale Marche. 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, Audio Guide e Noè Multimedia, Controradio, Eurosportello Confesercenti, Ordine degli Architetti P.P.C. della Provincia di Lucca. Redazione Tgyou24.it Tgyou24.it è un portale dove puoi leggere notizie sull'attualità locale e tenerti sempre informato sulle previsioni del meteo. Inoltre, puoi leggere sempre curiosità provenienti dal mondo della natura, degli animali, del lavoro, dello sport e dei bambini.