

Missione Cultura: a Lucca la XVIII edizione di **LuBeC - Lucca Beni Culturali**. Dal 6 al 7 ottobre 2022, Real Collegio

LINK: <https://www.adcgroup.it/e20-express/portfolio-eventi/pubblico/missione-cultura-a-lucca-la-xviii-edizione-di-lubec-lucca-beni-culturali-dal-6...>



28/09/2022 16:33 Evento pubblico Missione Cultura: a Lucca la XVIII edizione di **LuBeC - Lucca Beni Culturali**. Dal 6 al 7 ottobre 2022, Real Collegio Nel corso dell'incontro internazionale di **Promo PA Fondazione** dedicato a cultura e innovazione, si terrà anche 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. 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". **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. Il terzo focus verterà sulla nuova alleanza tra cultura, design e impresa. 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**. 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. 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. **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. 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. 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 patrimonio culturale/sostenibilità, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030. **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. 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. Informazioni, programma e prenotazioni: www.lubec.it