

Digitale e beni culturali: il MiC a **LuBeC**, incontri, laboratori e stanze immersive

LINK: <https://www.geosmartmagazine.it/2022/10/03/digitale-e-beni-culturali-il-mic-a-lubec-incontri-laboratori-e-stanze-immersive/>



Digitale e beni culturali: il MiC a **LuBeC**, incontri, laboratori e stanze immersive Scritto da: Redazione 3 Ottobre 2022 Progettualità, storia e futuro, nuove opportunità che arrivano dal settore digitale per i beni culturali, sostenibilità. Sono questi i tratti distintivi della partecipazione del Ministero della cultura alla XVIII edizione di "**LuBeC - Lucca Beni Culturali**", la manifestazione dedicata allo sviluppo e alla conoscenza della filiera "cultura - innovazione". Con la presenza dei suoi Istituti e delle Direzioni generali, coordinati dal Servizio VI del Segretariato generale, il Ministero della cultura presenta un corposo programma di incontri, laboratori pratici e uno spazio espositivo istituzionale. Gli incontri Si partirà, giovedì 6 ottobre alle ore 14, con una riflessione particolare su "GESTIONE, VALORIZZAZIONE E ACCESSIBILITÀ TRA PNRR

CULTURA E PROGETTI EUROPEI" in cui verranno presentati obiettivi e investimenti del Ministero della cultura, con particolare riferimento agli interventi nazionali e transnazionali, rivolti alle imprese culturali e creative e al miglioramento della accessibilità ai beni culturali - sia fisica che digitale - e della sicurezza. Nel corso di un incontro promosso dal Servizio III del Segretariato generale in collaborazione con la Direzione generale Educazione, ricerca e istituti culturali e la Fondazione Scuola per i Beni e le Attività Culturali sarà presentato il "Grant Office". Le attività di questa struttura, istituita da poco più di un anno, sono dirette non solo agli istituti del MiC intenzionati a rispondere a bandi europei, ma anche a interlocutori esterni che possono così conoscere il punto di contatto dell'amministrazione per la ricerca di partner istituzionali da coinvolgere nella costruzione di

partenariati europei. Sempre in questo contesto, a seguire, si parlerà di "COOPERAZIONE ISTITUZIONALE PER LA VALORIZZAZIONE DEL PAESAGGIO E DEL PATRIMONIO CULTURALE", alle ore 14.30, nell'incontro curato dalla Direzione generale Archeologia, belle arti e paesaggio in collaborazione con gli Uffici Territoriali aderenti. Seguiranno poi workshop e convegni - nella giornata di giovedì 6 ottobre - raggruppati in altre due aree tematiche. Nell'ambito della "VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO: TRASOSTENIBILITÀ AMBIENTALE E CAMBIAMENTO CLIMATICO" verrà affrontato il binomio patrimonio culturale e sostenibilità, in linea con gli obiettivi dell'Agenda 2030. Un'occasione per illustrare le strategie per la conservazione e la promozione del patrimonio culturale e naturale messe in atto in particolare dalla Soprintendenza Nazionale

per il patrimonio culturale subacqueo con il suo PROGETTO CREAMARE: UN M O D E L L O D I COLLABORAZIONE FRA ISTITUZIONI CULTURALI E IMPRESE CREATIVE PER LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE SUBACQUEO (in agenda alle ore 15:25). L'area tematica " C O L L A B O R A Z I O N E PUBBLICO-PRIVATO PER LA VALORIZZAZIONE E LA F R U I Z I O N E D E L PATRIMONIO CULTURALE" si concentrerà, invece, nel mostrare l'alleanza pubblico-privato per la creazione di nuovi modelli di gestione e valorizzazione del patrimonio culturale per la condivisione degli aspetti finanziari, organizzativi e della governance, aperti al coinvolgimento delle comunità sociali e produttive locali. Un susseguirsi di incontri (a partire dalle ore 14) in cui sarà protagonista - tra gli altri - il Museo Reggia di Caserta con un workshop su "Semi-Sviluppo e Meraviglia di Impresa": un incubatore imprenditoriale che promuove il primo progetto dedicato al restauro e alla rigenerazione in chiave culturale, sociale e produttiva delle serre borboniche della Reggia. L'intera giornata di venerdì 7 ottobre, invece, sarà dedicata al tema LE SFIDE DEL DIGITALE DALLA VALORIZZAZIONE DEL

PATRIMONIO CULTURALE ALL'INTERAZIONE CON I NUOVI PUBBLICI. BUONE PRATICHE per dare evidenza al valore del patrimonio culturale - inteso nella sua accezione più ampia, sia esso analogico, digitalizzato o creato in digitale - e le modalità per valorizzarlo anche attraverso i nuovi strumenti digitali. Il Museo Archeologico Nazionale di Taranto che presenterà "Taras e i doni del mare". Una mostra "phygital", fisica e digitale, basata su una combinazione di virtualità e materialità degli oggetti, multimedialità e tradizione, per un'esperienza di visita innovativa e coinvolgente (alle ore 14.30). Si proseguirà anche con altri progetti tra cui quello che di Villa Adriana e Villa d'Este, che ha avviato la documentazione delle collezioni a fini di tutela e valorizzazione attraverso la m o d e l l a z i o n e tridimensionale. Oltre alle tematiche legate al digitale e beni culturali, il Ministero parteciperà anche ad altri momenti di dibattito, come quello di giovedì 6 ottobre alle ore 15, dedicato al "PIANO NAZIONALE BORGHI: COMPLESSITÀ, SOLUZIONI E STRATEGIE PER L'ATTUAZIONE DEI PROGETTI". Il venerdì 7 ottobre alle ore 10, invece, in collaborazione con la

Direzione Generale Spettacolo si affronterà il tema "SPETTACOLO DAL VIVO. NUOVI AUTORI E L I N G U A G G I CONTEMPORANEI PER COSTRUIRE NUOVI PUBBLICI. STATO DELL'ARTE, POLITICHE E RUOLI CHIAVE". Anche in questa edizione, inoltre, in collaborazione con Ales - Arte Lavoro e Servizi ci sarà un momento dedicato all'Art Bonus, venerdì 7 alle ore 10, con la presentazione della ricerca "Art Bonus: dinamiche relazionali e distribuzione sul territorio dal 2014 ad oggi", volto a dare risalto alle dinamiche relazionali, sociali e professionali alla base dei casi di successo delle raccolte Art Bonus, presentandoli come buone pratiche di riferimento per enti culturali e mecenati. I laboratori Quest'anno la presenza del Ministero della cultura a **LuBeC** sarà ancora più dinamica. Ci si potrà cimentare, infatti, anche in un laboratorio sulla Gamification articolato in due fasi distinte: la prima, prevista il 6 ottobre, a cura del MANN, dei Musei Reali di Torino e del Palazzo Reale di Genova, sarà dedicata alla presentazione dei game ideati per i musei, evidenziandone potenzialità e opportunità. La seconda parte, attiva in entrambe le giornate, verterà sullo s v o l g i m e n t o d i

un'esercitazione pratica coordinata dai Musei Reali di Torino e dal Palazzo Reale di Genova con la collaborazione di Visivalab e ETT, in cui gli utenti partecipanti, potranno sperimentare i vari aspetti che interessano lo sviluppo di un progetto di gaming e simulare le differenti figure professionali coinvolte (fundraiser, storyteller, project manager, il curatore, l'operatore didattico ecc..) come in un gioco di ruolo. Sarà possibile, inoltre, testare i game nell'area antistante i laboratori. Lo spazio espositivo: "stanze immersive" Tramite un allestimento multimediale - comprensivo di postazioni interattive e ambienti immersivi - saranno esposti al pubblico numerosi progetti e attività del MiC in linea con le principali tematiche della manifestazione, quali l'innovazione digitale, la valorizzazione del patrimonio culturale, le tecnologie applicate al settore dei beni culturali. Tra le iniziative in mostra, il Parco Archeologico di Sepino (Campobasso) proporrà un'esperienza di "Realtà virtuale e realtà aumentata per un racconto museale innovativo" - qui gli utenti potranno visualizzare in realtà virtuale modelli 3D di reperti e antichi strumenti

romani - e una visita guidata virtuale nel Metaverso al Parco Archeologico. Saranno presenti, con postazioni multimediali, anche l'Archivio di Stato di Foggia e il Museo Archeologico di M e d m a - R o s a r n o (S o p r i n t e n d e n z a Archeologia Belle Arti e Paesaggio per la città metropolitana di Reggio Calabria e la provincia di Vibo Valentia), quest'ultimo con un interessante progetto di comunicazione integrata e multimediale "sound and spech tour". Da segnalare la presenza di "stanze immersive" dedicate a iniziative curate dall'Istituto Centrale per il Patrimonio Immateriale (ICPI) e dal Parco Archeologico dell'Appia Antica. In particolare, il Parco Archeologico coinvolgerà i partecipanti con ricostruzioni virtuali in 3D del Palazzo Caetani, un v i d e o m a p p i n g sull'evoluzione storica del paesaggio dell'Appia e un videogioco interattivo ("Minecraft Appia Adventure") ambientato nel sito di Villa dei Quintili. L'ICPI presenterà "Le Stanze della Memoria" di Tricase: uno spazio di fruizione dedicato alla restituzione delle memorie collettive (raccolte dai ricercatori di "Liquilab ORS. Osservatorio di Ricerca Sociale del sud Salento"),

ove sarà possibile fruire in modalità immersiva di materiali audiovisivi prodotti da Liquilab e materiali provenienti dall'Archivio di Antropologia Visiva dell'ICPI, tra i quali importanti documenti storici sulla meloterapia del tarantismo in terra salentina. Il "**LuBeC - Lucca Beni Culturali**" si svolgerà dal 6 al 7 ottobre al Real Collegio di Lucca, per partecipare iscriviti QUI. SCARICA IL PROGRAMMA COMPLETO (Fonte: MiC)