

LuBeC - Lucca Beni Culturali: giovedì 6 ottobre al via la XVIII edizione

LINK: <https://www.loschermo.it/lubec-lucca-beni-culturali-giovedi-6-ottobre-al-via-la-xviii-edizione/>

LuBeC - Lucca Beni Culturali: giovedì 6 ottobre al via la XVIII edizione. Redazione Lo Schermo - 6 Ottobre 2022. Oggi, giovedì 6 ottobre, prende il via 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, con la direzione di **Francesca Velani** (lubec.it). Si comincia alle ore 9.30 con il convegno **Cultura, metacultura e nuove alleanze**: una riflessione sull'impatto dello scenario economico e post pandemico sulla società, sulla ripartizione delle risorse, sulle modalità di fare impresa e sulla sostenibilità sociale. Dopo gli interventi di apertura di **Angela Acordon**, Soprintendente Archeologia, Belle Arti e Paesaggio Lucca e Massa Carrara, del Presidente della Regione Toscana **Eugenio Giani** e di **Lucia Bergonzoni**, Sottosegretario di Stato per la cultura, si susseguiranno tre focus tematici moderati da **Gaetano Scognamiglio**, Presidente di **Promo PA** Fondazione. Alle 11 ci sarà la consegna del

riconoscimento **LuBeC** 2022 a chi si è distinto nella valorizzazione del nostro patrimonio culturale. Il destinatario sarà come sempre annunciato la mattina stessa. Il primo focus farà un punto su **Cultura e metaverso**: scenari e competenze insieme al direttore del Museo Egizio di Torino **Christian Greco**, che ha più volte proposto un "Museo Egizio impossibile" in grado di riunire tramite il metaverso reperti da ogni parte del mondo. **Greco** indagherà le possibili sinergie fra cultura e virtuale con l'architetto **Alessandra Vittorini**, a capo della Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali, cui è affidato il rinnovamento delle competenze del sistema culturale nazionale, e con **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 **Tecnologie** dell'Informazione del CNR e pioniere della Data Science e dei Big Data. Un secondo appuntamento sarà con la cultura nel PNRR per una nuova Agenda dei territori

italiani, incentrato sugli investimenti culturali previsti dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza e destinati a città e piccoli comuni. Ne discuteranno l'economista **Gustavo Piga**, **c o - f o n d a t o r e** dell'Osservatorio sul Recovery Plan (**OrEP**); **Angelantonio Orlando**, responsabile Unità di Missione e attuazione del PNRR del MiC; **Francesco Profumo**, presidente di ACRI; **Matteo Ricci**, sindaco di Pesaro, Capitale Italiana della Cultura 2024, e **Presidente** di ALI (Autonomie Locali Italiane); **Rocco De Nicola**, rettore della Scuola IMT Alti Studi di Lucca. Terzo focus: Dal New European Bauhaus la nuova alleanza tra cultura, design e impresa, un panel multidisciplinare che pone l'attenzione su come l'Italia sta sostenendo nuovi modelli di sviluppo a base culturale, multidisciplinari e inclusivi, per una società più sostenibile. **Velani** ne parlerà con **Onofrio Cutaia**, Direttore Generale **Creatività Contemporanea** del MiC, **Antonio Alunni**, presidente tavolo tecnico cultura di Confindustria, **Gian Maria Tosatti**, artista e autore del Padiglione Italiano della

Biennale d'Arte di Venezia 2022, e Corrado Beldì, vicepresidente Laterlite S.p.A. I tre focus saranno visibili in streaming su fad.fondazione scuolapatrimonio.it. Nel pomeriggio, torna ISIE, l'International Summit of Immersive Experience un confronto internazionale sulle strategie culturali, fra tradizione e linguaggi contemporanei. Interverranno direttori di musei all'avanguardia nel campo digitale e virtuale, come Serena Tabacchi, alla guida del museo completamente virtuale MoCDA - Museo d'Arte Contemporanea Digitale, e David Gallo, fondatore dell'hub creativo 101percento di Roma; e direttori di musei con sedi fisiche e dall'offerta più tradizionale, come Roberto Ferrari del Museo Galileo di Firenze. Moderano il giornalista Luca De Biase e il video artist Stefano Fake. A proposito del Museo di domani, la direttrice della Reggia di Caserta Tiziana Maffei dialogherà con il filosofo della scienza Stefano Moriggi, docente di Didattica dei media e di Tecnologie della formazione all'Università di Milano Bicocca. Cambia l'istituzione museale, così come la sua stessa definizione: l'Assemblea Generale Straordinaria dell'International Council of

Museums (ICOM), il principale network di musei e professionisti museali, ha approvato una nuova definizione di museo, più sensibile a tematiche quali l'accessibilità, l'inclusività e la sostenibilità. Ne parlerà Adele Maresca Compagna, presidente di ICOM Italia. In parallelo, sempre con l'obiettivo di fornire strumenti per la ripartenza, l'affondo sul Piano Nazionale Borghi riguarderà tutti i beneficiari dei 400 milioni già assegnati dal MIC. Un confronto operativo sulla messa a terra dei progetti di rigenerazione culturale e sociale con Angelantonio Orlando, responsabile dell'Unità di Missione e attuazione del PNRR del Ministero della Cultura; Vincenzo Santoro, responsabile cultura dell'ANCI; Ottavia Ricci, coordinatrice del Comitato Nazionale Borghi del MIC. Moderano Gaetano Scognamiglio. Seguiranno due tavoli di lavoro: uno dedicato ai borghi di linea A, condotto da Antonella Recchia, presidente della Commissione di valutazione Borghi Linea A e Irene Panzani, Sviluppo Progetti di Promo PA Fondazione; l'altro ai comuni della linea B, moderato da Annalisa Giachi, coordinatore OrEP - Osservatorio Recovery Plan e responsabile Ricerche di Promo PA ed Elena Pianea, Direttrice Beni, istituzioni,

attività culturali e sport di Regione Toscana. Sempre opportunità con l'appuntamento dedicato al PNRR e alle Imprese Culturali Creative, ai nuovi approcci trasversali, alle competenze e all'ibridazione dei generi: aperto alle 15.30 da Francesca Velani e Valter Tamburini, presidente della Camera di Commercio Toscana Nord Ovest, vedrà la presentazione del bando da 155 milioni per imprese con Maria Luisa Amante, Dirigente Servizio I - Imprese culturali e creative, moda e design Direzione Generale Creatività Contemporanea - MiC e Vittorio Fresa, Service Unit Cultura Crea INVITALIA; discusso con 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; Marco Tortoioli Ricci; presidente AIAP - Associazione Italiana design della comunicazione visiva; Ugo Bacchella, Copromotore del manifesto "Cultura è futuro"; le conclusioni sono affidate ad Onofrio Cutaia, Direttore Generale Creatività Contemporanea (DGCC). Come si misura la cultura? Alessandra Vittorini parlerà

con esperti del Mic e dell'Istat dell'importanza delle fonti oggetto di un manuale per navigare tra dati, fonti e indicatori, curato dalla Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali. Una sezione speciale di **LuBeC** raccoglie tutti gli appuntamenti del Ministero della Cultura, che giovedì curerà tre panel. In Gestione, valorizzazione e accessibilità tra PNRR cultura e progetti europei, saranno presentati gli investimenti del Ministero della Cultura rivolti al miglioramento della accessibilità (sia fisica che digitale) e della sicurezza, con particolare riferimento alle imprese culturali e creative e alla transizione "verde" e digitale. Alle 14.30 ci si confronterà sulla valorizzazione del paesaggio e del patrimonio culturale con alcuni professionisti della Direzione Generale Archeologia, Belle Arti e Paesaggio (DG ABAP) del MiC e della Soprintendenza Archeologia, Belle Arti e Paesaggio (SABAP) di diverse province italiane. Dalle 15.35, Annamaria Mauro, a capo della Direzione Regionale Musei Basilicata e del Museo Nazionale di Matera, presenterà il progetto "Futuro Remoto Matera-Basilicata 2019", nato per mettere in rete tutti gli

attrattori regionali e far conoscere i patrimoni del territorio anche attraverso supporti tecnologici. Il futuro passa anche dall'inclusione e dall'accessibilità, dalla capacità di garantire a tutti i tipi di pubblico la fruizione del patrimonio culturale. Due direttori di importanti luoghi della cultura nazionali, come Annamaria Mauro e il direttore del Castello Svevo di Bari Alessandra Mongelli, presenteranno le innovazioni espositive, multisensoriali e comunicative che hanno contribuito a rendere più accessibili gli enti che dirigono. Michele Laurenzana, funzionario amministrativo del Parco Archeologico di Sepino (PARS), e Davide Delfino, responsabile del servizio di promozione e comunicazione della DRM Molise, racconteranno invece gli interventi di rimozione delle barriere fisiche e cognitive che hanno reso più accessibile il patrimonio molisano. Il tema dell'accessibilità tornerà anche nella giornata di venerdì quando saranno presentati in anteprima i risultati di una ricerca promossa dalla Regione Amilia Romagna. Nel secondo panel del MiC, si parlerà di Collaborazione pubblico-privato per la valorizzazione e la fruizione

del patrimonio culturale. Si esporranno due modelli di partnership: SEMI - Sviluppo e Meraviglia d'Impresa, incubatore di progetti per la riqualificazione del patrimonio della Reggia di Caserta e l'intervento di scavo archeologico nella Villa dei mosaici di Negrar di Valpolicella (VR). Un altro esempio di cooperazione è rappresentato dall'Archivio dell'attrice Valentina Cortese, alla cui valorizzazione hanno collaborato diversi attori della scena culturale lombarda. Nel terzo panel dal titolo Valorizzazione del patrimonio: tra sostenibilità ambientale e cambiamento climatico sarà presentato il progetto Creamare, un modello di collaborazione fra enti di tutela, istituzioni di ricerca e imprese creative per la valorizzazione del patrimonio culturale e naturale subacqueo. È possibile conciliare cultura e divertimento? Intorno a questa domanda si svilupperà l'incontro Gamification nei luoghi della cultura. Nel laboratorio Valorizzare divertendosi: La gamification nei musei, a cura del Museo Archeologico Nazionale di Napoli (MANN), dei Musei Reali di Torino e del Palazzo Reale di Genova, si presenteranno alcuni videogiochi realizzati per i musei del MiC. Sulle

opportunità divulgative della gamification si confronteranno: Mirko Marchitelli, Project Manager di TuoMuseo, collettivo internazionale di artisti e game designer attivi nell'intersezione tra arte e videogiochi; Rossella Arcadi, dell'Ufficio Informatica e strategie digitali; Giorgia Corso dei Servizi Educativi Musei Reali di Torino; Alessandra Guerrini, direttore Palazzo Reale di Genova; Ugo Galassi, project manager dell'impresa digitale e creativa ETT. Seguirà Il game: dall'idea allo sviluppo del progetto, che coinvolgerà giovani professionisti dei beni culturali nello sviluppo di un progetto di gaming. La seconda parte del laboratorio avrà luogo venerdì 7 ottobre (ore 10-13). Incontri gratuiti con prenotazione sul sito www.lubec.it Tutti gli appuntamenti saranno visibili anche in streaming sul canale YouTube di [LuBeC](https://www.youtube.com/channel/UC...). Quelli a cura della Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali in streaming su fad.fondazionescuolapatrimonio.it. Redazione Lo Schermo <http://www.loschermo.it>