

## A **LuBeC** 2022 visioni e scenari per creare benessere con la cultura

LINK: [https://lulop.com/it\\_IT/post/show/250842/a-lubec-2022-visioni-e-scenari.html](https://lulop.com/it_IT/post/show/250842/a-lubec-2022-visioni-e-scenari.html)



A **LuBeC** 2022 visioni e scenari per creare benessere con la cultura La due-giorni chiude con 2.000 presenze Presentato il bando da 200 milioni di euro dedicato a Imprese e Borghi Lucca, 7 ottobre 2022 - La #cultura è una determinante del benessere. L'OMS lo sostiene da anni e numerosissime ricerche internazionali ne danno prova. Per questo motivo le istituzioni e le imprese della #cultura oggi puntano a un'accessibilità integrale, non solo ambientale ma anche culturale, sociale e economica, anche grazie al sostegno dei fondi del PNRR. È quanto emerge dai tavoli di lavoro di **LuBeC** - #**lucca Beni Culturali**, la manifestazione organizzata da **Promo PA** Fondazione e diretta da **Francesca Velani**. 2.000 le presenze al Real Collegio di #lucca per la XVIII edizione della manifestazione, che per due intere giornate ha indagato la #cultura come motore della transizione e

l'attuazione del PNRR in tutte le misure che interagiscono con la #cultura. «Il programma di **LuBeC** 2022 ha rappresentato il percorso di innovazione e crescita intrapreso dal Ministero della #cultura e, al contempo, scandito le linee future. Sfide come efficientamento energetico, digitalizzazione e accessibilità sono e saranno affrontate investendo i fondi del PNRR e quelli del Programma Nazionale #cultura 2021-2027. Tutti obiettivi raggiungibili grazie al lavoro di squadra che coinvolge attori pubblici e privati. Un esempio: il bando per le imprese culturali e creative, che ho seguito in prima persona, di cui la prima parte da 115 milioni di euro uscirà a novembre con più di un anno di anticipo sul cronoprogramma. Obiettivi che vanno nella direzione di una #cultura che sfrutti sempre più le nuove tecnologie e un approccio sostenibile per la tutela e la

promozione del nostro patrimonio storico, artistico e paesaggistico» dichiara Lucia Borgonzoni, Sottosegretario di Stato per la #cultura. Innovazione e borghi, musei del futuro e digitale: sono questi i temi principali che i relatori hanno analizzato, delineando alcune strategie d'intervento concreto, necessarie per far fronte alle sfide sociali ed ecologiche del presente e del prossimo futuro. A **LuBeC** è stato presentato il nuovo bando da 200 milioni di euro dedicato alle imprese che vorranno insediarsi nei Borghi, già oggetto di un Piano Nazionale specifico. «Due giorni di dibattiti e riflessioni che hanno a p p r o f o n d i t o trasversalmente lo stato dell'arte degli interventi del PNRR #cultura. Sono emerse, accanto alle molte opportunità, criticità da parte dei piccoli comuni che potrebbero avere difficoltà a "mettere a terra" i progetti finanziati» sottolinea

**Gaetano Scognamiglio**, Presidente di **Promo PA** Fondazione. Grande il successo della seconda edizione di ISIE - International Summit of Immersive Experience, momento fondamentale di riflessione sulle potenzialità e i rischi del binomio ormai inscindibile tra digitale e #cultura, quest'anno incentrato sul tema Musei del futuro. «Molta attenzione al metaverso e al futuro prossimo della valorizzazione e fruizione del patrimonio, anche nel confronto con le esperienze olandesi e tedesche accolte nel secondo summit sull'immersività, che ha rappresentato un presente che è già futuro» commenta **Gaetano Scognamiglio**. A **LuBeC** sono state presentate inoltre ricerche inedite, che sono state spunto di partenza per riflessioni approfondite: la prima sulla nuova autorialità under 35 nello spettacolo dal vivo e sul rapporto tra nuovi autori e nuovi pubblici, da un'indagine realizzata da **Promo PA** Fondazione con AGIS (Associazione Generale dello Spettacolo) e il Ministero della #cultura; la seconda dedicata ad Art Bonus, con un primo bilancio fatto proprio a **LuBeC** sull'applicazione della legge a 8 anni dalla sua entrata in vigore e la presentazione del nuovo

regolamento per l'Art Bonus 2023; la terza sull'accessibilità ai luoghi della #cultura. Partecipato da un pubblico qualificato di esponenti delle istituzioni e di organizzazioni culturali, amministratori, dirigenti, funzionari pubblici e privati, professionisti e operatori del settore, **LuBeC** si conferma come una sorta di stati generali della #cultura, un momento cardine del dibattito tra pubblica amministrazione e impresa, luogo di aggregazione e accumulazione culturale, generatore di azioni concrete di sviluppo. «Tante proposte da questo laboratorio di due giorni: da un sistema di misurazione dell'impatto della #cultura sulla sostenibilità dedicato ai borghi, alla codificazione di una nuova figura professionale da parte delle regioni - l'inclusion manager - fino alla proposta di spazi tecnologicamente attrezzati da mettere in condivisione per alimentare produzioni innovative, accessibili a tutte le realtà, da quelle emergenti a quelle più mature» afferma **Francesca Velani**, direttrice di **LuBeC**. 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, APGI - Associazione Parchi e Giardini d'Italia, AGIS - Associazione generale dello spettacolo, Embassy of the Kingdom of the Netherlands, Federculture, IMMERSIVA Livorno Srl, ImmersiveExperience.art. , Banco BPM, **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.