

toscanalibri.it

il portale della cultura toscana



LuBeC - Lucca Beni Culturali. Il 6 ottobre al via la XVIII edizione

Lucca il 05/10/2022 – Redazione

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 Tecnologia 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**, co-fondatore 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 Beldi**, vicepresidente Laterlite S.p.A.

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

Toscanalibri.it
5 ottobre 2022

Pagina 2 di 3

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. Modera **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

Toscanalibri.it
5 ottobre 2022

Pagina 3 di 3

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).

Info - Incontri gratuiti con prenotazione sul sito www.lubec.it | Tutti gli appuntamenti saranno visibili anche in streaming sul canale YouTube di LuBeC. Quelli a cura della Fondazione Scuola dei Beni e delle Attività Culturali in streaming su fad.fondazione scuolapatrimonio.it.