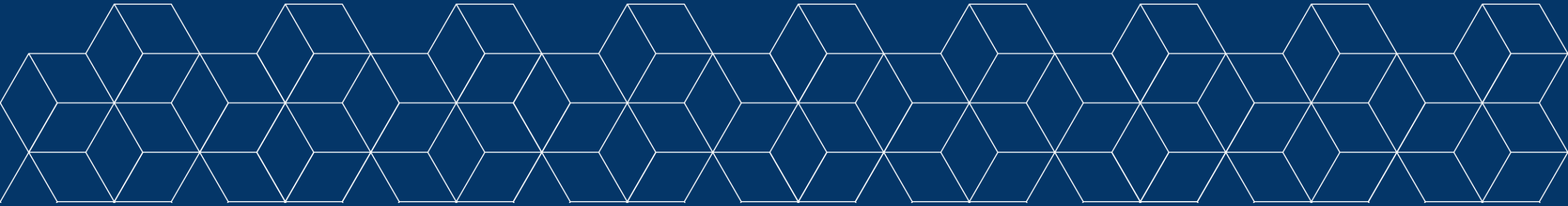


LE IMPRESE CREATIVE E CULTURALI PER LA VALORIZZAZIONE DEI TERRITORI

**X CONVEGNO SISEC – L'ERA DEL DISORDINE.
CONFLITTO E COOPERAZIONE NEL CAPITALISMO CONTEMPORANEO**

FIRENZE 28-31 GENNAIO 2026

VALENTINA BUCCIARELLI - INAPP



CONTENUTI

- Analisi di contesto/cambiamenti in atto
- Territori fragili/Indicazioni CNEI 2025
- Il Sistema delle imprese creative e culturali: normativa italiana
- La misurazione del Sistema delle ICC
- Iniziative e programmi europei per la valorizzazione della cultura e della creatività
- Progetti nazionali per la valorizzazione di cultura, creatività e patrimonio culturale, artistico e storico dei territori



CAMBIAMENTI IN ATTO

DECLINO DEMOGRAFICO

CRISI CLIMATICA ED ENERGETICA

AUMENTO DELLE DISUGUAGLIANZE

EVOLUZIONE ECONOMICA

RIEQUILIBRI GEOPOLITICI

PROGRESSO SCIENTIFICO-TECNOLOGICO

NUOVE SFIDE CONTEMPORANEE



IMPRESE CREATIVE E CULTURALI

**Cultura e creatività per la creazione di occupazione e valore economico,
lo sviluppo della coesione sociale dei territori e la riduzione delle
disuguaglianze**

**Sinergia tra
Impresa,
Terzo Settore
e PA**

**Nuovi modi e
strumenti di concepire
l'arte e la cultura**

Arte + Nuove tecnologie

Nuove generazioni imprenditoriali



TERRITORI FRAGILI - INDICAZIONI CNEL

- **Valorizzazione del patrimonio storico-artistico e culturale del territorio.**
- **Promozione di associazioni *non profit* e imprese culturali e creative.**
- **Sostegno ad iniziative per la partecipazione attiva delle comunità territoriali.**
- **Rafforzamento reti associative nel campo della promozione culturale e turistica.**
- **Creazione di nuove realtà socio-imprenditoriali per offrire opportunità occupazionali a giovani e donne favorendo la “restanza” sui territori di origine.**
- **Aggregazione imprenditoriale e integrazione tra filiere agroalimentare, turistica e culturale e distribuzione più sostenibile dei turisti anche in aree meno valorizzate ma detentrici di patrimonio culturale, artistico e storico.**
- **La ricchezza culturale delle aree interne offre un potenziale enorme per il turismo sostenibile e rigenerativo.**

IL POTENZIALE TRASFORMATIVO DELLA CULTURA



TERRITORI FRAGILI - INDICAZIONI CNEL

- Le **Politiche culturali** entrano nell'attuale **Strategia Nazionale delle aree Interne**.
- Le aree interne possono divenire **presidi territoriali di inclusione e innovazione sociale** attraverso i **luoghi della cultura** (musei, biblioteche e archivi, luoghi dello spettacolo, ecc.) e altre tipologie di spazi che svolgono funzioni culturali (di innovazione sociale e civica, spazi di *welfare* culturale, centri di protagonismo giovanile).
- L'**Unione Nazionale delle Pro Loco d'Italia** e l'**Associazione Dimore Storiche Italiane** esempi virtuosi di collaborazione tra pubblico, privato e società civile.



PROFILO GIURIDICO

PIANO NAZIONALE STRATEGICO PER LA PROMOZIONE E LO SVILUPPO DELLE IMPRESE CULTURALI E CREATIVE

CONTRIBUTI IN CONTO CAPITALE PER LE ICC PARI 1 3 MILIONI DI EURO L'ANNO DAL 2024 AL 2033.

LEGGE 27 DICEMBRE 2023, N. 206 PER IL *MADE IN ITALY*

14 CATEGORIE

1. ARCHITETTURA
2. ARTI VISIVE
3. ARTIGIANATO ARTISTICO
4. AUDIOVISIVO
5. DESIGN
6. EDITORIA E LIBRI
7. FOTOGRAFIA
8. LETTERATURA
9. MODA
10. MUSICA
11. PATRIMONIO CULTURALE
12. RADIO
13. SPETTACOLO DAL VIVO
14. VIDEOGIOCHI E SOFTWARE

D.M. N. 402 DEL 25 OTTOBRE 2024
CONDIZIONI E MODALITA' PER IL RICONOSCIMENTO DELLA QUALIFICA DI IMPRESA CULTURALE E CREATIVA

D.M. N. 406 DEL 18 DICEMBRE 2024
ALBO DELLE IMPRESE CULTURALI E CREATIVE DI INTERESSE NAZIONALE



QUALIFICA DI IMPRESA CREATIVA E CULTURALE

- **Qualsiasi ente, indipendentemente dalla sua forma giuridica, nonché lavoratore autonomo**, che svolge in maniera stabile e continuativa e in via esclusiva e prevalente **attività di ideazione, creazione, produzione, sviluppo, diffusione, promozione, conservazione, ricerca, valorizzazione e gestione di beni, attività e prodotti culturali**, e le **startup innovative**.
- **Soggetti privati** che svolgono attività economiche di supporto, ausiliarie o comunque strettamente funzionali alle attività sopra citate e gli **enti del terzo settore**.

OBIETTIVO DELLA LEGGE

- La **clusterizzazione** del settore consente politiche industriali e finanziarie specifiche e mirate.
- Le ICC sono riconosciute quali **asset strategico nazionale** in continuità e coerentemente con le **Politiche europee**.



IL VALORE DELLA CREATIVITA' E DELLA CULTURA

Il Rapporto SYMBOLA misura le capacità della cultura di generare valore diretto e di stimolare l'innovazione nelle filiere del *Made in Italy*.

4 MACROTENDENZE

1. **Intelligenza artificiale** quale partner creativo trasforma linguaggi, processi e tempi di produzione.
2. Aumenta la centralità' della **sostenibilità ambientale** e si rafforzano pratiche e modelli produttivi a basso impatto.
3. **Nuovi modelli di fruizione culturale** attraverso streaming, piattaforme, nuovi linguaggi e formati.
4. Arte e cultura riconosciuti come fonte di benessere e cura sociale = **welfare culturale**

**IL SISTEMA CONTINUA A RAPPRESENTARE ANCHE NEL 2024
UN MOTORE DI SVILUPPO ECONOMICO E OCCUPAZIONALE**



CULTURA E FILIERA ECONOMICA: VALORE AGGIUNTO, IMPRESE E OCCUPAZIONE

- 112,6 miliardi di euro di **valore aggiunto** (+2,1% nel 2024 rispetto al 2023 e +19,2% rispetto al 2021).
- 1,5 milioni di **occupati** pari al 5,8% del totale degli occupati.
- oltre 289 mila **imprese** (in crescita del +1,8% nel corso dell'ultimo anno e del +6,8% rispetto al 2021). Nel 2024 il settore culturale e creativo rappresenta il 4,8% del totale delle imprese italiane.
- circa 27.700 **organizzazioni senza scopo di lucro** che si occupano di attività culturali e creative (il 7,6% del totale delle organizzazioni non-profit in Italia).
- **ogni euro** prodotto da queste attività ne attiva altri 1,7 in settori non culturali e creativi ma che sono connessi come il turismo e i trasporti.
- in totale, il **valore generato direttamente o indirettamente** dalla cultura arriva a 303 miliardi di euro, pari al 15,5% dell'intera economia nazionale.



CORE CULTURA E FORZA LAVORO

In base all'aggregazione di codici di Classificazione delle attività economiche **ATECO 2007** sono individuati **7 Domini culturali**: **Core cultura**

Editoria e Stampa

Performing arts e arti visive

Patrimonio storico e artistico

Software e Videogiochi

Architettura e design

Audiovisivo e musica

Comunicazione



CORE CULTURA E FORZA LAVORO

Le **Professioni culturali e creative** sono individuate attraverso la Classificazione delle professioni **ISTAT 2021**. Vengono distinti:

- 1) i settori culturali e creativi dai settori non culturali e creativi;
- 2) le professioni culturali e creative dalle professioni non culturali e creative.

Risultato  **3 categorie di FORZA LAVORO:**

- 1. Specialist:** professionisti culturali e creativi impegnati nei settori culturali e creativi (*Core Cultura*). Es.: Scrittori, architetti.
- 2. Support:** personale non culturale e creativo che lavora in settori *Core Cultura*. Es.: Personale di supporto che nei settori *Core Cultura* si occupa di gestione, segreteria, funzioni contabili e amministrative.
- 3. Embedded Creatives:** professionisti culturali e creativi che operano al di fuori dei settori *Core cultura*. Es: *designer* che lavorano in settori manifatturieri.



VALORE AGGIUNTO E NUMERO DI ADDETTI PER DOMINI CULTURALI

- Il **primo** generatore di ricchezza è **Software e videogame** con un valore aggiunto di 17,7 miliardi di euro (pari al 28% dell'intero comparto *Core*, +8,0% nell'ultimo anno) e 205 mila occupati, con un incremento del +17,8% dal 2021 e del +2,3% nel 2024.
- Il **secondo** dominio *Core* per ricchezza prodotta e numero di occupati è **Editoria e stampa**, che vale 11,3 miliardi di euro e impiega più di 196 mila addetti (+1,9% rispetto al 2023).
- Al **terzo** posto si colloca **Architettura e design** che ha generato 9,7 miliardi di euro e conta più di 145 mila addetti.
- Anche i settori **Comunicazione, Audiovisivo e musica, Performing arts** mostrano performance positive.
- Il **Patrimonio storico e artistico** mostra un incremento del valore aggiunto del +1,5% nel 2024 e del +32,0% dal 2021 accompagnato da una crescita dell'occupazione del +7,6% nell'ultimo anno e del +21,1% dal 2021.



CORE CULTURA ED EMBEDDED CREATIVES

- **Tra le due componenti del SPCC, emerge una dinamica complementare.**
- La componente **Core cultura** ha prodotto nel 2024 un valore aggiunto di 63,1 miliardi di euro (+1,6% rispetto al 2023, +20,9% rispetto al 2021) e rappresenta il 56,1% del totale SPCC.
- Le attività legate agli **Embedded Creatives**, ossia ai professionisti creativi impiegati in settori non tradizionalmente culturali (moda, turismo, artigianato, alimentare), hanno generato un valore aggiunto di 49,4 miliardi di euro nel 2024, con una crescita del +2,7% sull'anno precedente e del +17,1% rispetto al 2021.



DIFFERENZE TERRITORIALI

- Forte concentrazione di **ICC nelle grandi aree metropolitane del Centro e del Nord (Roma e Milano)** e nelle relative regioni dove si concentra il maggiore valore aggiunto e occupazione generate dalle ICC. Unica eccezione per ricchezza prodotta al divario delle regioni meridionali dal resto del territorio nazionale è la **Campania**.
- Nel confronto **annualità 2023-2024** emerge **una crescita del Mezzogiorno superiore alla media nazionale** sia con riferimento al valore aggiunto (+4,2% rispetto ad una crescita media nazionale pari a +2,1%) che all'occupazione (+2,9% anziché +1,6%). Si evidenziano gli incrementi della **Calabria** (valore aggiunto +7,5%; occupazione +4,7%) e della **Sardegna** (valore aggiunto +7,5%; occupazione +6,2%).

RIMANE ANCORA TUTTAVIA AMPIA LA DISTANZA DEL MEZZOGIORNO DAL RESTO DEL PAESE, QUESTO EVIDENZIA UN POTENZIALE CULTURALE ESISTENTE MA AMPIAMENTE SOTTOUTILIZZATO. LE ICC FATICANO AD ENTRARE NEL TESSUTO ECONOMICO LOCALE.



DIFFERENZE TERRITORIALI

- Il **2024** conferma la persistenza di disomogeneità geografica.
- Nel 2024 il **Centro-Italia** è l'area più performante con un'incidenza del 6,6% sul totale degli occupati nella Macroarea, seguita da **Nord-Est e Nord-Ovest** con rispettivamente 5,9% e 5,8%. Il **Mezzogiorno**, sebbene in crescita, rimane al di sotto della **media nazionale (5,8%)** con un'incidenza pari al 3,9%.
- Le Regioni che guidano la classifica per incidenza occupazionale del ICC sono **Lazio e Lombardia (7,5%), Piemonte (6,3%), Toscana (6,1%) e Veneto (6,0%)**. Regioni come **Calabria (3,2%), Sardegna (3,4%) Puglia e Molise (3,6%)** restano su livelli inferiori evidenziando difficoltà strutturali nella piena valorizzazione del potenziale culturale.
- Osservando il **periodo 2021-2024**, il **Mezzogiorno emerge come Macroarea con la maggiore crescita dell'occupazione culturale (+12,0%)** seguita **Nord-Est (+8,6%), Centro (+7,4%) e Nord-Ovest (+5,6%)**.



DIFFERENZE TERRITORIALI

- **Lombardia, Lazio, Veneto, Campania, Piemonte, Emilia Romagna** hanno il maggior numero di **imprese** del comparto Core. Tra il 2021 e il 2024 si osserva un incremento delle imprese Core nel Mezzogiorno: **Abruzzo Sicilia, Campania, Calabria, Basilicata, Sardegna, Puglia** la crescita è superiore alla media nazionale (6,8%).
- L'analisi della distribuzione del **valore aggiunto** generato dai singoli comparti del Core cultura ci mostra la **Lombardia** come il maggiore hub creativo e tecnologico con forte specializzazione in **Comunicazione e Software e videogiochi**, comparto che emerge anche in **Lazio, Piemonte, Emilia Romagna, Trentino Alto Adige e Friuli Venezia Giulia**. L'Editoria e stampa è maggiormente concentrata in **Umbria, Abruzzo, Calabria, Trentino e Veneto**. Il **Lazio** presenta una forte specializzazione in **Audiovisivo e Software e videogiochi**.
- Il **Mezzogiorno** registra una marcata incidenza delle attività legate al **Patrimonio artistico e storico**, in particolare in **Sicilia, Basilicata, Sardegna** queste attività contribuiscono ad una quota rilevante del valore aggiunto regionale e dal punto di vista dell'occupazione presentano quote rispettivamente del 21,0%, 15,9% e 15,7%, valori superiori alla media nazionale del 6,8%. **Performing Arts e Arti visive** contribuiscono significativamente al valore aggiunto in particolare in **Sardegna, Puglia e Sicilia** grazie alla presenza di festival, iniziative comunitarie e circuiti teatrali attivi nonostante criticità infrastrutturali. In questo settore troviamo una incidenza significativa anche in termini di occupazione: **Sardegna (19,0%), Puglia (17,3%) e Sicilia (15,2%)**.

L'occupazione culturale nel Sud si concentra quindi in settori più tradizionali, ma strategici in chiave di sviluppo territoriale.



EUROPA CREATIVA

- ❑ Programma europeo di sostegno ai Settori culturali e creativi in coerenza con l'Agenda europea per la Cultura.
- ❑ Dotazione finanziaria 2021-2027: 2.4 miliardi di euro.
- ❑ Opportunità di finanziamento ad un'ampia gamma di organizzazioni che lavorano in tutti i settori culturali e creativi.
- ❑ Il programma è connesso alle nuove priorità della CE: transizione ecologica, parità di genere, inclusione sociale, trasformazione digitale e dimensione internazionale più forte.
- ❑ Prevede 3 *STRAND*:
 - MEDIA a sostegno dell'industria audiovisiva
 - **CULTURA A SOSTEGNO DEGLI ALTRI SETTORI CREATIVI E CULTURALI**
 - Sezione TRANSETTORIALE che affronta le sfide e le opportunità comuni dei settori culturali e creativi, compreso l'audiovisivo



EUROPA CREATIVA

□ OBIETTIVI SPECIFICI:

- potenziare la cultura e la diversità culturale a favore della coesione e del benessere sociali.
- proteggere il patrimonio culturale condiviso dell'Europa.
- sostenere la promozione e la distribuzione di contenuti europei in Europa ed extra UE.
- promuovere la creazione artistica e l'innovazione.
- promuovere la **dimensione transfrontaliera dei settori culturali e creativi**.
- rafforzare la competitività e il potenziale economico dei settori culturali e creativi, in particolare quello audiovisivo.
- stimolare la transizione digitale e ambientale dei settori culturali e creativi europei.



CR.EU – CREATIVITY EUROPE

METACLUSTER EUROPEO DELLE INDUSTRIE CULTURALI E CREATIVE

- Bruxelles, 2025. E' un'alleanza transnazionale tra 10 Paesi europei: **Italia, Francia, Spagna, Germania, Belgio, Lituania, Romania, Grecia, Bulgaria e Ungheria**. Altri paesi sono in fase di adesione. Per l'Italia partecipano il **VenetCluster di Venezia** e **Basilicata Creativa**.
- Nasce come strumento di ascolto e **piattaforma di cooperazione tra i cluster culturali e creativi europei** per raccogliere esigenze, promuovere lo scambio di buone pratiche e **favorire la coesione e la competitività del comparto delle industrie creative e culturali**.
- **Obiettivi:**
 1. rafforzare il **dialogo tra i territori regionali europei e le istituzioni europee**,
 2. promuovere innovazione, sostenibilità, crescita occupazionale e internazionalizzazione, consolidando il **ruolo delle industrie culturali e creative come motore per la trasformazione verde e digitale** in tutti i paesi europei.

**CREATIVITA' E CULTURA COME LEVE DI INNOVAZIONE E SVILUPPO SOCIALE
ED ECONOMICO DEI TERRITORI**



ITALIAN CLUSTER

- **Basilicata Creativa** è un'associazione riconosciuta dalla Regione Basilicata ed iscritta nella categoria **Enti del Terzo Settore**. Coinvolge il CNR, l'ENEA e l'Università degli Studi di Basilicata oltre a 50 aziende operanti nel settore culturale e creativo. Tra le sfide più importanti vi è quella di valorizzare le aziende che operano nel settore e accompagnare molte realtà culturali che sono mature a diventare esse stesse **imprese** e lavorare affinché ci sia cooperazione tra le varie realtà e favorire cooperazione a livello internazionale.
- **Venetian Cluster** è il braccio operativo della Rete Innovativa Regionale, è registrato come *Cluster* europeo nell'*European Cluster Collaboration Platform* (ECCP). Nasce per sviluppare a livello economico e culturale il territorio attraverso la filiera pubblico privata dei settori creativi, culturali e del patrimonio culturale e ambientale.

POLI EUROPEI DI INNOVAZIONE DIGITALE

EUROPEAN DIGITAL INNOVATION HUBS - (EDIH)

- La **Rete europea di Poli di innovazione digitali** è costituita nell'ambito del **Programma Europa Digitale** a sostegno della trasformazione digitale delle società e delle economie europee.
- I Poli sono preselezionati dai singoli Stati membri e successivamente selezionati dalla Commissione europea.
- **Obiettivo:** assicurare la transizione digitale dell'industria, con particolare riferimento a PMI e PA, attraverso l'adozione di tecnologie digitali avanzate, quali AI, calcolo ad alte prestazioni, *cybersecurity*.
- **EDIH Basilicata Heritage Smart Lab** è uno dei 136 EDIH, con sede in Basilicata e due spokes in Campania e Puglia, **acceleratore di impresa interamente dedicato alla trasformazione digitale dei Beni Culturali e delle ICC rivolto a Startup, Imprese e PA operanti nel Sud Italia**.
- Ha come obiettivo la creazione del più grande, strutturato e qualificato *Digital Innovation Hub* europeo specializzato sui Beni Culturali e le Industrie Culturali e Creative **nel contesto dei Sassi di Matera**, Patrimonio dell'Umanità UNESCO, con una forte dimensione internazionale e un approccio alle esigenze di mercato.



PROGRAMMA NAZIONALE CULTURA

- Nell'ambito della **Politica di Coesione Europea e Nazionale** la cultura è riconosciuta nel ruolo trasversale in tutte le dimensioni dello sviluppo sostenibile.
- **Fondo europeo di sviluppo regionale FESR: 648,33 milioni di euro, 2021 – 2027.**
- Regioni meno sviluppate: **Basilicata, Calabria, Campania, Molise, Puglia, Sardegna e Sicilia.**
- Coinvolgimento delle comunità locali e forme di collaborazione e di partenariati pubblico-privati, imprese e Terzo settore.

- **Priorità 1.** Ampliamento dell'accesso al patrimonio digitale e rafforzamento della competitività delle imprese culturali e creative.
Azione 1.3.1 - Promuovere la nascita, la crescita e il posizionamento competitivo delle imprese nei settori culturali e creativi.

L'azione mira a sostenere e **rafforzare le imprese culturali e creative** esistenti e promuovere la nascita di nuove imprese nelle regioni meno sviluppate, finanziando progetti, prodotti e iniziative culturali che contribuiscono a sviluppare un mercato culturale pubblico e privato e a rafforzare le filiere culturali.



PROGRAMMA NAZIONALE CULTURA

Priorità 3. Ampliamento della partecipazione culturale e rafforzamento di servizi ed iniziative di carattere culturale.

Azione 4.6.1 L'azione si sviluppa attraverso **due componenti:**

1. Interventi di rivitalizzazione e rifunzionalizzazione dei luoghi della cultura pubblici

I luoghi della cultura pubblici delle principali città individuati come luoghi civici, connessi con la cittadinanza e in grado di promuovere politiche di integrazione e inclusione sociale. Previsto il sostegno di progetti di: welfare culturale, educazione culturale e artistica nelle scuole dell'infanzia e primarie e per il contrasto all'emarginazione e all'esclusione sociale di soggetti e gruppi fragili o a rischio di devianze.

2. Progetti locali di rigenerazione a base culturale

Realizzazione di progetti proposti dalle comunità locali diretti ad incrementare la partecipazione alla cultura quale presupposto per l'inclusione sociale e per una riduzione delle disuguaglianze e una redistribuzione più equa della ricchezza insita nella conoscenza e nella creatività.



PIANO DI AZIONE PER LA CULTURA

Strumento per accelerare e semplificare l'attuazione del PN Cultura 2021-2027 che definisce le tipologie di iniziative finanziabili nelle 7 Regioni interessate:

- Promozione delle imprese nei settori culturali e creativi;
- Riqualificazione energetica, prevenzione e messa in sicurezza dei luoghi della cultura;
- Ampliamento della partecipazione culturale e rafforzamento di servizi culturali.

Tra le azioni previste:

- Progetto Identità** per valorizzare il patrimonio diffuso e rafforzare il legame con le comunità locali.
- Progetto Grandi Musei del Sud** per migliorare accessibilità e valorizzazione del patrimonio culturale.
- Progetto Periferie e Cultura** per promuovere la rigenerazione socioculturale in aree urbane marginali.
- Progetti locali di partecipazione culturale e produzione artistica** con focus su giovani artisti e nuove produzioni artistiche.
- CNEL e Ministero della Cultura hanno siglato un accordo di collaborazione reciproca per individuare sinergie tra il **Piano Olivetti per la Cultura**, la **Strategia nazionale per lo sviluppo delle aree interne** e la **Strategia nazionale *Made in Italy* 2030** del Ministero per le Imprese e il *Made in Italy*, con specifica attenzione al ruolo delle **Industrie Culturali e Creative**.



PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA

- **Next Generation EU**, Missione 1. Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura, Componente 3. Turismo e Cultura 4.0, Misura 3. Industria culturale e creativa 4.0 Investimento 3.3.
Risorse: 155 milioni di euro
- **Ministero della Cultura** Soggetto attuatore Intervento
Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde
- **Capacity building:** processo di miglioramento continuo, finalizzato al rafforzamento del capitale umano e dei sistemi di gestione e di sviluppo organizzativo dei **settori culturali e creativi**. Ha come obiettivo il miglioramento dei servizi offerti, delle opportunità per gli organismi e gli operatori, attuato attraverso un insieme articolato di interventi di innovazione, creazione di competenze, trasferimento di pratiche in una logica di *networking*, in grado di incrementare e qualificare in modo strutturale il settore culturale e creativo, per il miglioramento delle performance dell'intero sistema con riferimento alla **transizione digitale** e alla **transizione ecologica**.
- **Obiettivo:** promuovere innovazione, modernizzazione e competitività del settore cultura e supportare la ripresa e l'innovazione dei settori culturali e creativi.



BANDI PNRR

❑ **LINEA A** - Sostenere la ripresa delle attività culturali incoraggiando innovazione e uso della **tecnologia digitale** lungo tutta la catena del valore.

Azione A1. Interventi di **capacity building** per il miglioramento dell'ecosistema in cui operano gli operatori culturali e creativi.

Azione A2. Interventi basati su contributi e regime di aiuto alle imprese, enti *profit* e *non profit*, per il **sostegno alla produzione culturale e creativa** per favorire **innovazione e transizione digitale**.

❑ **LINEA B** - Promuovere l'**approccio verde** lungo tutta la filiera culturale e creativa.

Azione B1. Interventi di **capacity building** per la riduzione dell'impatto ecologico degli eventi culturali.

Azione B2. Interventi basati su contributi e regime di aiuto alle imprese, enti *profit* e *non profit*, per la promozione dell'innovazione e dell'**eco-design inclusivo** e la **progettazione ecocompatibile**.



PIANO OLIVETTI PER LA CULTURA

Legge n. 16 del 21 febbraio 2025 - Ministero della Cultura: 44 milioni di euro destinati a biblioteche, librerie e editoria e rigenerazione culturale, con particolare attenzione alle **aree periferiche e svantaggiate**.

Obiettivo: valorizzare la **cultura come bene comune**, promuovere la lettura, sostenere **biblioteche, librerie, editoria, patrimonio culturale (cinema, audiovisivo), spettacolo dal vivo e cooperazione culturale (Africa/Mediterraneo)**.

- E' elaborato in coerenza con la **Strategia nazionale per lo sviluppo delle aree interne** e con il **Piano d'azione per la cultura** che già prevede interventi di rigenerazione socioculturale di aree urbane caratterizzate da marginalità sociale ed economica in sette regioni del Sud Italia.
- La cultura è intesa come parte integrante del **welfare**, strumento di cura e benessere capace di migliorare la qualità della vita grazie all'accessibilità fisica e cognitiva ai beni culturali.
- Le infrastrutture culturali locali sono riconosciute quali **presidi di prossimità** fondamentali per la coesione sociale e per garantire a tutti l'accesso alla conoscenza.



CRACO CITTA' FANTASMA ACCESSIBILE

- Per rendere Craco “accessibile” è stato realizzato un applicativo digitale che ha reso interattiva la sua visita. L'applicazione raccoglie e valorizza in modo innovativo una grande quantità di contenuti sul borgo, permettendo a visitatori e studiosi di immergersi nella sua storia.
- L'iniziativa si inserisce nel progetto ***Basilicata Heritage Smart Lab***, finanziato dalla Regione Basilicata nell'ambito del **POFESR 14/20, Politica di Coesione Europea e Nazionale**, che ha coinvolto oltre 50 realtà tra imprese, università e centri di ricerca.
- Il CNR ha coordinato un approfondito percorso di analisi storica, documentale e architettonica. Con il recupero e la digitalizzazione di materiali provenienti da archivi pubblici e privati è stato possibile restituire in forma digitale la memoria del borgo.
- Il *software*, sviluppato da un'impresa socia del *Cluster Basilicata Creativa*, ha tradotto i risultati della ricerca in un applicativo che offre ricostruzioni 3D delle fasi costruttive e del processo di abbandono; confronti tra immagini del passato e del presente; spezzoni di film girati a Craco che riportano in vita l'atmosfera di un borgo un tempo dinamico, con cinema, botteghe e una comunità di persone anche dei paesi vicini.



BASILICATA CREATIVA

- Basilicata Creativa - *Cluster* lucano delle Industrie Culturali e Creative - con imprese eccellenti lucane, insieme a CNR, Università della Basilicata ed ENEA hanno contribuito allo **sviluppo di strumenti digitali per la valorizzazione di diversi siti culturali della regione**. L'innovazione digitale per i musei e il ruolo della cultura nella rigenerazione delle aree interne sono infatti due assi portanti del contributo portato avanti con operatori, istituzioni e *policy maker* che si occupano di territori e valorizzazione della cultura.
- Il primo contributo del *Cluster* lucano ha riguardato i musei del futuro e la necessità di ripensare l'accessibilità delle esperienze culturali attraverso le tecnologie digitali, con un'attenzione particolare all'intelligenza artificiale. Tra i vari progetti portati avanti c'è ad esempio **“DiPa Tool – L'IA per l'accessibilità digitale”**, uno strumento gratuito che consente ai musei di valutare e migliorare l'accessibilità dei propri progetti, sia in fase di ideazione sia di revisione.

Borghi in *festival* - Comunità, cultura, impresa per la rigenerazione dei territori

Ministero della Cultura - Risorse: 1.313.000,00 di euro

Obiettivo: finanziamento di attività culturali con l'obiettivo di favorire il benessere e migliorare la qualità della vita degli abitanti dei borghi, attraverso la valorizzazione delle risorse culturali, ambientali e turistiche.

Destinatari: Comuni con popolazione residente fino a 5.000 abitanti ovvero fino a 10.000 abitanti che hanno individuato il centro storico quale zona territoriale omogenea, con preferenze per quelle identificabili come aree prioritarie e complesse.

Obiettivi strategici:

- promuovere e sostenere la qualità e le eccellenze dei territori dei borghi;
- costruire opportunità per il miglioramento socio-economico delle aree selezionate, prevedendo l'incubazione di **imprese culturali e creative** innovative di comunità e promuovendo attività di rigenerazione urbana;
- rafforzare e integrare l'offerta turistica e culturale dei territori;
- incentivare progettualità orientate alla sostenibilità, a pratiche innovative ed inclusive anche attraverso l'impiego delle nuove tecnologie.



Borghi in *festival* - Comunità, cultura, impresa per la rigenerazione dei territori

I progetti vincitori sono stati 8 per un totale di
52 Comuni coinvolti su tutto il territorio nazionale.

- **Valloriate**, provincia di Cuneo, **Piemonte** – RURALE, SOSTENIBILE NUOVE VISIONI PER NUOVI MONDI FESTIVAL
- **Orani**, provincia di Nuoro, **Sardegna** – ABITARE CONNESSIONI
- **Stregna**, provincia di Udine, **Friuli Venezia-Giulia** – IKARUS – INTEGRAZIONE, CULTURA, AMBIENTE
- **Revine Lago**, provincia di Treviso, **Veneto** – SSSCH FESTIVAL
- **Prizzi**, provincia di Palermo, **Sicilia** – SICANI CREATIVE FESTIVAL
- **Comunanza**, provincia di Ascoli Piceno, **Marche** – PUPUN F.F. FESTIVAL - FILERE FUTURO FESTIVAL DEL PICENO
- **Mulazzo**, provincia di Massa e Carrara, **Toscana** – LUNIGIANA LAND ART
- **Roghudi**, provincia di Reggio Calabria, **Calabria** – ARCADIA finanziamento decaduto



Borghi in *festival* - Comunità, cultura, impresa per la rigenerazione dei territori

Attività realizzate:

- intenso programma di eventi culturali, concerti e spettacoli teatrali, *performance e reading*, laboratori e *workshop*;
- coinvolgimento delle attività produttive che promuovono l'artigianato artistico locale;
- percorsi alla scoperta dei territori, tavole rotonde e residenze per artisti;
- focus sui temi dello sviluppo sostenibile e della rigenerazione territoriale e recupero di spazi in disuso da restituire alla collettività;
- scambio di buone pratiche, utilizzo di elementi di innovazione tecnologica e realizzazione di percorsi di formazione destinati ai giovani abitanti dei borghi.



***START UP* CULTURALI E NUOVI MODELLI DI IMPRESA CREATIVA**

- Le *Start Up* culturali sono iniziative imprenditoriali che operano nel settore della cultura, utilizzando l'innovazione per generare valore non solo economico, ma anche sociale e culturale.
- I giovani imprenditori sono sempre più consapevoli dell'importanza di una **missione inclusiva e sostenibile**, proponendo modelli di *business* che non si limitano al profitto ma includono anche la valorizzazione **culturale del territorio**.
- Le loro iniziative spesso abbracciano **ideali di sostenibilità e innovazione sociale**, ponendo al centro della loro strategia **l'inclusività e l'accessibilità per una vasta gamma di utenti**.
- Contribuiscono all'aumento dell'occupazione nel settore culturale, la promozione di identità locali e la creazione di spazi inclusivi per la comunità.
- La tecnologia ha rivoluzionato il modo in cui operano le industrie creative, rendendo possibile lo sviluppo di **nuove forme di espressione e interazione** attraverso **piattaforme digitali, social media e tecnologie emergenti**.
- **La digitalizzazione e l'uso delle tecnologie emergenti** sono elementi chiave per il successo delle *Start Up* culturali nel contesto attuale.



START UP CULTURALI E NUOVI MODELLI DI IMPRESA CREATIVA

- Le **collaborazioni tra vari attori**, tra cui istituzioni culturali e aziende, possono potenziare il potenziale di crescita delle *Start Up* creative.
- Il sostegno pubblico e privato è fondamentale per sviluppare ecosistemi favorevoli alla nascita e al consolidamento di queste iniziative imprenditoriali.
- Le *Start Up* si caratterizzano per **flessibilità, agilità e capacità di adattamento alle esigenze del mercato trasformando le sfide in opportunità e promuovendo una cultura di resilienza.**
- Un ulteriore aspetto da considerare è la dimensione collaborativa: spesso, operano in *coworking* o in rete con altre organizzazioni, favorendo la condivisione di risorse, idee e competenze.





GRAZIE PER L'ATTENZIONE

VALENTINA BUCCIARELLI

Email: v.bucciarelli@inapp.gov.it

