



Dipartimento di Economia e Management

Cattedra di Politiche dell'Unione Europea

Valorizzazione economica del patrimonio culturale nel Piano nazionale di ripresa e resilienza

RELATORE

Prof. Luciano Monti

CANDIDATO

Rosario Varricchione

Matricola 222841

ANNO ACCADEMICO 2020/2021

SOMMARIO

Premessa

CAPITOLO I “L’impatto economico del Covid-19 sul settore culturale”

1. Origini e affermazione del settore culturale nelle politiche economiche dell’Unione Europea
2. Misure di sostegno al settore culturale adottate dall’Unione Europea
 - 2.1. Programma di sostegno e sviluppo per il settore culturale relativo al periodo di programmazione 2021/2027
 - 2.2. European Institute of innovation and technology (EIT) e il sostegno al settore cultura
3. La situazione del settore culturale in Europa e in Italia nella fase antecedente al Covid-19
 - 3.1. Il patrimonio culturale in Italia e la sua composizione
4. La situazione del settore cultura in Italia e in Europa dopo il Covid-19
 - 4.1 L’impatto della pandemia da Covid-19 sul settore culturale e i suoi comparti in Europa
 - 4.2 L’impatto della pandemia da Covid-19 sul settore culturale e i suoi comparti in Italia

CAPITOLO II “Il settore culturale nel Piano nazionale di Ripresa e resilienza”

1. Gli interventi predisposti dall’Unione Europea per fronteggiare il Covid-19
2. Le misure predisposte dal PNRR italiano
3. Le misure adottate con il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza nel settore cultura
 - 3.1. “Strategia digitale e piattaforme per il patrimonio culturale”
 - 3.2. “Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura”
 - 3.3. “Migliorare l’efficienza energetica nei cinema, nei teatri e nei musei.”
 - 3.4. “Attrattività dei borghi”
 - 3.5. “Tutela e valorizzazione dell’architettura e del paesaggio rurale”
 - 3.6. Programmi per valorizzare l’identità di luoghi: parchi e giardini storici.
 - 3.7. “Sicurezza sismica nei luoghi di culto, restauro del patrimonio culturale del fondo edifici di culto e siti di ricovero per le opere d’arte”.
 - 3.8. “Sviluppo industria cinematografica”

3.9. “Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde”

3.10 “Roma Caput Mundi”

3.11 “Adozione di criteri ambientali minimi per eventi culturali”.

CAPITOLO III “Prospettive di intervento e attuazione delle misure di sostegno al settore culturale”

1 Coordinamento e coerenza tra problematiche e interventi nel settore culturale

1.1 Digitalizzazione del settore culturale

1.2 Formazione di personale qualificato

1.3 Sostegno alle zone svantaggiate tramite lo sviluppo della cultura

2. I Grandi attrattori culturali

3. La necessità di approntare una base legislativa per le imprese culturali e creative

Conclusione

PREMESSA

L'Italia è la culla di un valore inestimabile in termini culturali che si traduce in un'ingente potenzialità economica. La presa di posizione di questa grande capacità economica che è fonte di altra ricchezza, oltre che il ruolo fortemente identitario, sono le constatazioni di base sulle quali si fondano le programmazioni contenute nel Piano nazionale di Ripresa e di Resilienza afferenti al settore culturale.

Gli interventi ai quali il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza aspira, in materia culturale, non hanno valenza solo di tipo orizzontale, ma anche trasversale in quanto investire in Cultura oggi rappresenta una significativa opportunità di sinergia con altre priorità strategiche del Paese incluse nel PNRR.

Il presente lavoro mira ad indicare i programmi, gli obiettivi, nonché le misure che sono contenute nel Piano nazionale di Ripresa e di Resilienza in relazione al settore culturale, e che hanno quale finalità quella di determinarne il rilancio, nonché la valorizzazione dell'immenso patrimonio artistico e culturale italiano.

Nella prima parte del progetto, si indicherà il grave impatto che la crisi economica - causata dalle restrizioni, che gli stati nazionali hanno dovuto imporre, al fine di limitare il crescente contagio da Covid-19 – ha avuto sull'intera economia europea e nazionale, con particolare riferimento al settore culturale.

Al fine di contrastare la drammaticità della recessione economica causata dalla pandemia di Covid-19, l'Europa ha apprestato un pacchetto di misure per un totale di 750 miliardi di euro.

Dal canto suo, l'Italia ha predisposto una serie di linee guida, contenute nel Piano nazionale di ripresa e di resilienza, recanti una descrizione analitica dei progetti di riforma e di investimento.

Tra i progetti figura quello relativo al settore culturale, di cui nella seconda parte del lavoro, si descriveranno in modo dettagliato le singole missioni e i finanziamenti predisposti per la promozione e il rilancio del settore cultura.

Da ultimo, si analizzeranno le misure, individuate nel PNRR, necessarie al rafforzamento del settore culturale e la cui implementazione appare indispensabile per potenziarlo, al quale servono adeguate strutture di qualità, per attirare turismo culturale a tutto tondo con un'offerta solida e variegata, affinché la ricchezza generata da un bene torni al territorio. L'Italia non può limitarsi a essere la sede passiva di tante meraviglie: i beni culturali necessitano di tutela, conservazione e valorizzazione tramite interventi diretti, come il restauro e la manutenzione, e interventi indiretti, con l'obiettivo di organizzare e conservare il patrimonio culturale italiano, favorendo la nascita di nuovi servizi culturali digitali.

Infine, si darà conto delle prospettive *de iure condendo* funzionali alla creazione di benefici fiscali per gli operatori culturali e volte alla promozione dell'industria creativa.

CAPITOLO I

“L’impatto economico del Covid-19 sul settore culturale”

1. Origini e affermazione del settore culturale nelle politiche economiche dell’Unione Europea

La centralità che, nell’ambito delle politiche dell’Unione Europea, ha acquisito il settore culturale si fonda su una comune consapevolezza, ossia che si tratta di una grande fonte di ricchezza spirituale ed economica, non solo in Europa ma nel mondo tutto.

La partizione culturale è in grado di generare, infatti, numerose esternalità positive tra le quali: in primo luogo, la capacità di sfruttare e sviluppare al meglio le *soft skills* dei cittadini, ed inoltre di invigorire e autenticare non solo la società e la mentalità stessa dei cittadini, ma di tutti i settori economici¹.

Nonostante la cultura e il suo sviluppo siano stati sempre oggetto di interesse da parte delle società umane, le teorie economiche classiche ignoravano il valore monetario ricavabile dalla cultura, sostenendo che non fosse misurabile quantitativamente. Solo recentemente, quindi, sono emersi i primi tentativi volti a misurare economicamente i beni ed i servizi culturali, ed in generale l’intero contesto in cui operano (ossia, il mercato culturale ed i suoi singoli agenti).

Il riconoscimento di tale inedito valore economico attribuito alla cultura ha determinato un interesse pubblico, che si è tradotto, in tempi più recenti, in misure politiche di sviluppo e di crescita del settore².

Ripercorrendo brevemente l’evoluzione delle misure economiche adottate al cospetto del settore culturale, occorre segnalare che già tempi della Comunità Europea del Carbone e dell’Acciaio (CECA, 1951) anche se fortemente indirizzata al commercio, la Comunità Europea riconosce un ruolo non trascurabile alla cultura, ponendo l’accento sul ruolo che la stessa avrebbe avuto nella consolidazione dei rapporti tra nazioni, in un’ottica di pacificazione dell’intero territorio europeo, per secoli diviso da conflitti³.

Nonostante questa prima forma di interesse manifestata nei confronti della partizione cultura, solamente nel 1992, con il trattato di Maastricht, viene ufficializzato l’impegno europeo in questo settore. In particolare il primo paragrafo dell’articolo 167 del TFUE (ex articolo 151 del TCE) afferma che “l’Unione contribuisce al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità nazionali e regionali, evidenziando nel contempo il retaggio culturale comune”.

La modalità di collaborazione tra Ue e Stati membri in alcuni settori, tra i quali rientra anche culturale sono sancite nell’articolo 2 comma 5 del TUE secondo cui “In virtù del principio di attribuzione, l’Unione agisce esclusivamente nei limiti delle competenze che le sono attribuite dagli Stati membri nei trattati per realizzare gli obiettivi da questi stabiliti. Qualsiasi competenza non attribuita all’Unione nei trattati appartiene agli Stati

¹ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L’Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi.

² L. Monti Politiche dell’Unione Europea Programmazione 2014/2020 Luiss University press, 2016 Roma.

³ CECA, Trattato che istituisce la Comunità del Carbone e dell’Acciaio, 1951, Parigi.

membri. E' evidente, quindi, come lo sviluppo in ambito culturale sia una prerogativa degli Stati membri, con *l'enforcement*, organizzativo ed economico, dell'UE.

L'interesse dell'UE nel ramo della cultura è cresciuto grazie alla consolidazione della stessa struttura organizzativa dell'Unione e trova un espresso riconoscimento nel Libro Verde⁴, il quale recita che “Le industrie culturali e creative, sono un potenziale da sfruttare” viene sottolineata l'importanza delle ICC, del ruolo nell'economia della conoscenza e della crescita intelligente. Inoltre, il documento indica la necessità di sfruttare il potenziale delle industrie culturali e creative per sviluppare innovazioni e competenze; per rispondere alle sfide sociali di condivisione delle risorse, ed infine per la creazione di nuovi posti occupazionali.

2. Misure di sostegno al settore culturale dell'Unione Europea

2.1. Programma di sostegno e sviluppo per il settore culturale relativo al periodo di programmazione 2021/2027

Una prima osservazione che occorre effettuare è quella relativa all'eterogeneità del settore culturale, il quale è composto dalle imprese culturali e creative (I.C.C), che rappresentano il “core” del settore e rappresentano sia quelle imprese operanti nei settori “tradizionali” della cultura (arti visive, arti performative, letteratura, musica, ecc.) sia realtà più lontane da quello che nell'immaginario collettivo può essere considerato culturale (design, moda, artigianato e intrattenimento, ecc.). Infine vanno considerate le imprese *creative driven* che pur non rientrando nelle ICC utilizzano la cultura come input del processo produttivo sviluppando prodotti e servizi a “base culturale e creativa”, le organizzazioni no profit e le fondazioni.

Al cospetto di un settore così eterogeneo, è stato adottato il Programma di sostegno e sviluppo per il settore culturale relativo al periodo di programmazione 2021/2027 che prende il nome di “Europa creativa”, il cui obiettivo fondamentale è promuovere, rafforzare e proteggere la diversità culturale e linguistica, il patrimonio culturale e la creatività europea.

Il programma “Europa creativa” si compone di tre sezioni: la sezione “Cultura” per promuovere i settori culturali e creativi europei; quella relativa ai “Media” per sostenere l'industria audiovisiva europea, ed infine la partizione “transettoriale” per sostenere azioni che abbracciano il settore audiovisivo e altri settori culturali e creativi⁵.

⁴ I libri verdi sono documenti elaborati dalla commissione Europea al fine di illustrare una determinata situazione o problematica e incentivarne la discussione a livello europeo.

⁵ Le dotazioni in termini di budget sono di 609 milioni per la sezione cultura, 1081 milioni per la sezione media, 160 milioni per la sezione transettoriale, complessivamente 1850 milioni di euro.

2.2. European Institute of innovation and technology (EIT) e il sostegno al settore cultura

Il sostegno dell'UE alle ICC è implementato dall'EIT (European Institute of Innovation and Technology), che è un organismo indipendente dell'Unione europea. L'obiettivo dell'EIT è lo sviluppo di un'Europa innovativa e digitale e di implementare la crescita in otto settori "target" principali: clima, digitale, alimentazione, salute, energia rinnovabile, manifattura, materie prime, mobilità urbana.

Nonostante l'istituto non nasca per affrontare tematiche propriamente afferenti al campo culturale, va sottolineato l'intento di coordinamento tra la valorizzazione della cultura con il mondo del lavoro e dello sviluppo digitale.

Emblematiche in tal senso sono le parole pronunciate dalla relatrice Michela Magas "L'Europa ha giustamente conferito alle industrie culturali e creative un ruolo trainante in tema di innovazione e vi sono attualmente eccellenti opportunità per gli innovatori creativi di collaborare con l'EIT per affrontare le enormi sfide sociali, migliorare le competenze e creare nuovi posti di lavoro. I partenariati dell'EIT sono un importante veicolo per combinare le competenze delle ICC alle innovative tecnologie basate su dati provenienti dai settori dell'industria, creando una situazione di reciproco vantaggio. E' evidente, che per avere una crescita del settore culturale questo deve fare leva, non solo su quelle caratteristiche proprie del settore, ma anche su quelle più globali come lo spirito imprenditoriale, la capacità di adattamento all'ambiente in cui opera, nonché l'efficienza economica.

3. La situazione del settore culturale in Europa e in Italia nella fase antecedente al Covid-19

L'area dell'UE, ricca di storia e tradizione, accoglie oltre un terzo del patrimonio culturale e artistico del mondo, inoltre, il tessuto imprenditoriale europeo composto in maniera significativa da piccole e medie imprese, si presta particolarmente adatto al proliferare delle ICC.

Numericamente, il sistema culturale e creativo in Europa, prima dell'impatto del Covid-19, produceva complessivamente 650 miliardi di euro (4,4% del PIL europeo) e nel 2019 con 12,5 milioni di impiegati, che rappresentano il 7,5% della forza lavoro europea ⁶.

Esaminando il ramo della cultura in Italia, nella quale assume particolare rilievo, emerge che nel 2019 esso rappresentava il 5,7% del valore aggiunto e il 3,4% del PIL (60 miliardi di euro). Includendo nello stesso anche il settore della "event industry" la quota arriverebbe complessivamente a più 90 miliardi (5,3% del PIL).

Inoltre, il settore della cultura rappresentava, nel periodo antecedente al Covid-19, fonte di occupazione per più di un milione e mezzo di persone, coprendo il 5,9% della forza lavoro⁷.

⁶ EIT Budapest 15 ottobre 2019.

⁷ Eurostat; GESAC, organizzazioni professionali, Oxford Economics, elaborazione dati e analisi EY 2020.

Esaminando più specificamente i dati relativi alle singole industrie che compongono il sistema culturale e creativo è possibile constatare il peso sull'economia e sull'occupazione, nonché i punti di forza e debolezza.

Tabella n.1 Incidenza dei comparti sul settore culturale e sull'economia in Italia.

	Valore aggiunto in milioni di euro	Valore aggiunto in percentuale sul "core"	Valore aggiunto in percentuale sull'economia	Occupazione in valore assoluto (migliaia)	Occupazione in percentuale sul "core"	Occupazione in percentuale sull'economia
Architettura e Design	7351	14,5	0,5	149,3	17,3	0,6
Comunicazione	5044	9,9	0,3	112,3	13,0	0,4
Audiovisivo e musica	6041	12,0	0,4	58,3	6,7	0,2
Videogiochi e software	12546	24,7	0,8	170,4	19,7	0,7
Editoria e stampa	11239	22,2	0,7	209,5	24,2	0,8
Performing arts e arti visive	5394	10,6	0,3	106,2	12,3	0,4
Patrimonio storico e artistico	3084	6,1	0,2	58,3	6,7	0,2

8

Come notiamo dalla tabella, l'incidenza maggiore sul settore è data dai comparti dell'editoria e stampa, videogiochi e software, che insieme rappresentano quasi il 50% del valore aggiunto del settore culturale e creativo e l'1,5% dell'economia nazionale nel suo complesso.

In relazione ai valori dell'occupazione si segnala una crescita nel peso del comparto editoria e stampa e una riduzione consistente di videogiochi e software. Invece, le ICC nel complesso creano un valore aggiunto per 50.700 milioni di euro (3,2% del totale) e danno occupazione a 864.500 lavoratori (3,4% del totale).

A questi valori vanno poi aggiunti quelli delle industrie *creative driven*, già citate in precedenza, che creano valore aggiunto per altri 40.077 milioni di euro e impiegano 636.400 cittadini⁹.

⁸ Indagine SISPRINT 2020.

⁹ Il sole 24 ore, La cultura sfida la crisi con la qualità e la bellezza, 13 aprile 2021.

I settori economici non vanno però analizzati in maniera statica, è importante contestualizzare l'ambiente in cui operano e quindi l'influenza esterna. Il sistema culturale e creativo, infatti, aziona un effetto moltiplicatore, che permette di "attivare" 1.8 euro in altri settori per ogni euro prodotto dallo stesso, con il turismo come principale beneficiario di questo meccanismo¹⁰. Questo significa che oltre ai 90 miliardi diretti ne venivano stimolati più di 160 arrivando a un totale superiore a 250 miliardi (quasi 14% del PIL nazionale). D'altro canto una crisi del settore in questione porterebbe gravi ripercussioni anche sul resto dell'economia, in particolare sul settore del turismo.

L'attrattività di un paese è quindi decisamente collegata al sistema culturale e creativo, l'Italia infatti può vantare un'enorme ricchezza essendo la nazione con il maggior numero di siti culturali iscritti nel patrimonio mondiale UNESCO (49 su 845). Disponiamo inoltre di 4889 siti museali, archeologici e monumentali, secondi in Europa solo alla Germania.

3.1. Il patrimonio culturale in Italia e la sua composizione

Il patrimonio culturale italiano è inoltre particolarmente frammentato¹¹ e questo si ripercuote sui flussi dei visitatori, infatti, la regione con il maggior numero di visite è il Lazio che rappresenta il 25% del totale. Confrontando la situazione italiana con quella francese emerge che la regione che attrae il maggior numero di turisti in Francia è Île-de-France, che raggiunge il 60% delle visite nell'intero paese.

Ancora più marcata la distinzione con il Regno Unito, nel quale l'incidenza sulle visite dell'area metropolitana di Londra è circa dell'80%¹².

Il grafico elaborato dal ministero della cultura francese ci permette di osservare più nel dettaglio questi dati:

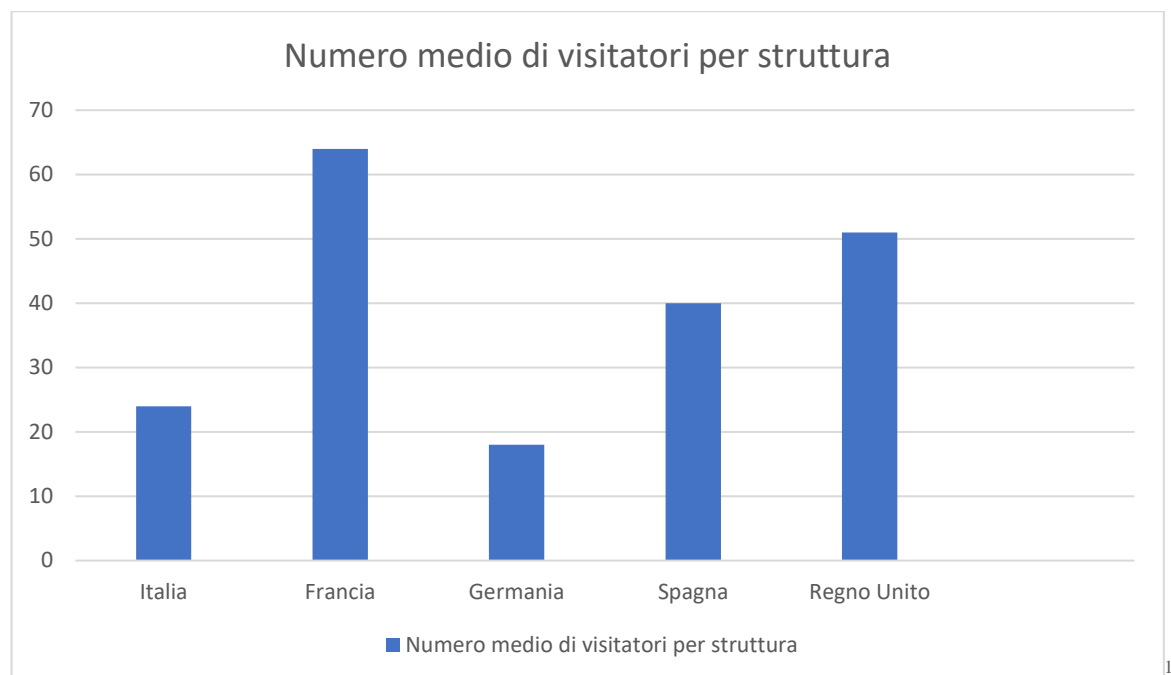
¹⁰ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi.

¹¹ Va precisato che la frammentazione è relativa alla situazione degli altri paesi europei, analizzandola dal punto di vista assoluto anche l'Italia potrebbe sembrare polarizzata considerando che le 20 strutture di maggiore attrazione accolgono 43 milioni di visitatori, cioè lo 0,004% dei siti accoglie il 36% dei visitatori.

¹² Banca d'Italia Questioni di Economia e Finanza (Occasional Papers) La valorizzazione del patrimonio artistico e culturale in Italia: confronti internazionali, divari territoriali, problemi e prospettive, 13 novembre 2019.

¹² La statistica riguardante il Regno Unito non si riferisce all'intero patrimonio artistico e culturale, ma alle 39 strutture più attrattive; esse assorbono circa la metà dei visitatori complessivi.

Figura n.1 Media di visite per struttura nei siti culturali delle maggiori economie europee



13

I 4889 siti culturali sono quindi diffusi in tutta Italia, anche nei comuni più piccoli, d'altronde un comune italiano su tre ospita un istituto di questo tipo. E' interessante osservare che anche nei comuni con una popolazione inferiore ai 2000 abitanti sia spesso presente una struttura di raccolta e esposizione al pubblico, tanto che la quota sul totale di queste piccole realtà è del 16,7%, ne consegue che il 41,3% dei siti italiani raccolgono meno di 1000 visitatori l'anno. In più queste piccole organizzazioni nell'80% dei casi non dispongono di un sito web; solo il 3% offre la possibilità di acquistare i biglietti online; e solo un quarto delle stesse riesce ad accedere ai finanziamenti pubblici¹⁴

Distinguendo le diverse tipologie di siti emerge che il numero maggiore è rappresentato dai musei gallerie e raccolte (4026) che accolgono 57,8 milioni di visitatori l'anno, seguite dai 570 monumenti o complessi monumentali con 45,7 milioni di visitatori, ed infine sono 294 aree archeologiche, per un'affluenza di 15,4 milioni di visitatori.

Al cospetto di un settore di centrale rilevanza nel sistema economico italiano, il legislatore nazionale ha tentato di regolamentare lo stesso, innanzitutto ha formulato una definizione di impresa culturale. In particolare, ai sensi dell'art. 1, comma 57, del Patto di Stabilità del 2018 sono imprese culturali e creative "le imprese o i soggetti che svolgono attività [...] che hanno quale oggetto sociale, in via esclusiva o prevalente, l'ideazione, la creazione, la produzione, lo sviluppo, la diffusione, la conservazione, la ricerca e la valorizzazione o la gestione di prodotti culturali, intesi quali beni, servizi e opere dell'ingegno inerenti alla letteratura, alla musica,

¹³ Banca d'Italia Questioni di Economia e Finanza (Occasional Papers) La valorizzazione del patrimonio artistico e culturale in Italia: confronti internazionali, divari territoriali, problemi e prospettive, 13 novembre 2019.

¹⁴ ISTAT i musei, le aree archeologiche e i monumenti in Italia 29 gennaio 2019.

alle arti figurative, alle arti applicate, allo spettacolo dal vivo, alla cinematografia e all'audiovisivo, agli archivi, alle biblioteche e ai musei nonché al patrimonio culturale e ai processi di innovazione ad esso collegati”.

4. La situazione del settore cultura in Italia e Europa dopo il Covid-19

La situazione a inizio 2020 è quindi quella di un settore di fondamentale importanza e soprattutto in crescita, con tassi di occupazioni e di produzione che influenzano fortemente l'economia che però ha dovuto fare i conti, come tutti gli aspetti della società umana, con una pandemia globale: il Covid-19.

Per contrastare la diffusione della pandemia il 9 marzo 2020 l'Italia è il primo paese dell'UE a entrare in *lockdown*, seguito successivamente dalla maggioranza delle nazioni europee e mondiali. Gli effetti scaturiti dalla pandemia sulla vita delle persone e, consequenzialmente, sull'economia sono devastanti. Per dirla in termini numerici, il PIL globale è diminuito del 3%; quello dell'Area Euro, maggiormente colpita, fa segnare un -6,7%¹⁵.

4.1 L'impatto della pandemia da Covid-19 sul settore culturale e i suoi comparti in Europa

Il settore culturale è stato maggiormente colpito rispetto al resto dei rami economici, solo quello dei viaggi aerei ha avuto performance peggiori (-31,4%).

Nell'intera Europa il valore totale del sistema culturale e creativo è crollato del 31,2%, passando da circa 650 miliardi di euro del 2019 a 440 miliardi nel 2020¹⁶. La Germania che ha redatto una relazione a riguardo ha stimato le perdite a 21,7 miliardi di euro. Alcuni esempi emblematici dell'impatto drammatico che la pandemia ha avuto sul settore culturale emergono sia in Francia, ove il centro nazionale della musica (CNM) indica che le perdite causate dal Covid-19 sono pari di 2 miliardi di euro; in Italia il teatro “La Scala” di Milano limitando il numero di visitatori da più di 2000 a 200 ha perso 50000 euro al giorno, con una proiezione di quasi 20 milioni in tutto il 2020.¹⁷

Osservando più nel dettaglio la situazione vediamo come le differenze tra i comparti siano estremamente rilevanti, il grafico riporta l'andamento dei ricavi delle ICC europee nel 2020 rispetto al 2019.¹⁸

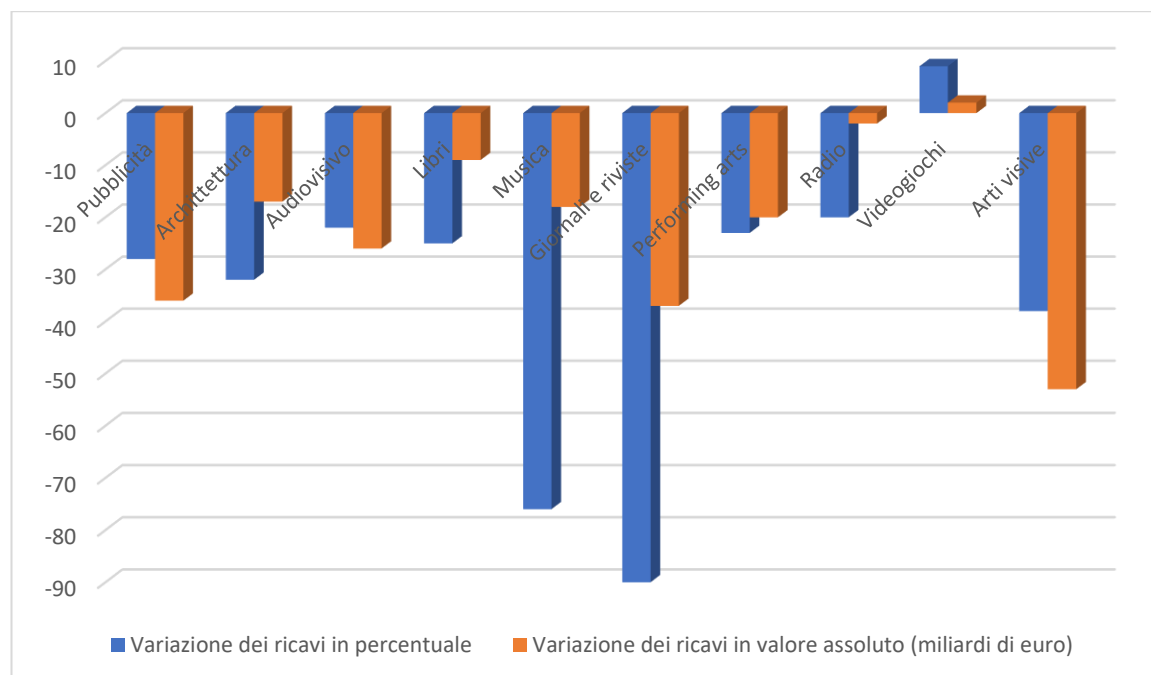
¹⁵ Eurostat 2020.

¹⁶ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi.

¹⁷ The impact of the COVID-19 pandemic on the Cultural and Creative Sector Report for the Council of Europe, giugno 2020.

¹⁸ Eurostat; GESAC; professional organizations; Oxford Economics; EY modeling and analysis 2020.

Figura n.2 Variazione dei ricavi delle industrie culturali e creative in Europa nel 2020 rispetto al 2019



Le aziende operanti nel settore delle arti dello spettacolo hanno sofferto maggiormente le restrizioni causate dalla pandemia, avendo riportato un crollo dei ricavi del 90%, seguite dall'industria musicale (-76%). I restanti settori come arti visive, editoria, cinema e televisione hanno registrato riduzioni comprese fra il 20 e il 40%. Solo il mercato dei videogiochi ha visto un aumento del fatturato, pari al 9%¹⁹.

Per quanto riguarda il valore assoluto delle variazioni i dati sono ovviamente legati alla mole degli scambi e alla grandezza dei mercati, nel settore radio, ad esempio, nonostante una discesa maggiore del 20% rispetto all'anno precedente, la perdita in denaro è stata di circa 2 miliardi di euro, relativamente pochi se confrontati con il settore audiovisivo la cui perdita, molto simile in termini percentuali (22%), si è tradotta con una riduzione dei ricavi di 26 miliardi di euro.

In sostanza osserviamo come i settori che hanno reso possibile l'acquisto e la consumazione online e basati su attività non collegate alla presenza fisica del cliente hanno avuto prestazioni migliori. I settori non dotati di piattaforme digitali o che relegavano questo elemento al limite della loro attività hanno fatto maggiore difficoltà a rispondere alla crisi pandemica e alle misure di distanziamento.

¹⁹ GESAC, rebuilding Europe, gennaio 2021.

4.2 L'impatto della pandemia sul settore culturale e i suoi comparti in Italia

L'Italia è stato uno dei paesi maggiormente colpiti dalla pandemia e il primo dell'Unione Europea ad entrare in lockdown. Le conseguenze delle norme di distanziamento hanno influito di più sul settore culturale che sul resto dell'economia, mantenendo la stessa tendenza della situazione in Europa. Di seguito si riporta la tabella redatta da Symbola dove vengono intervistati dei rappresentanti di 1800 ICC in Italia circa l'andamento dei ricavi nel 2020²⁰.

Tabella n.2 Andamento dei ricavi delle industrie culturali e creative in Italia nel 2020 rispetto al 2019

	Architettura e design	comunicazioni	Audiovisivo e musica	Videogiochi e software	Editoria e stampa	Performing arts e arti visive	Patr. Storico e artistico
Aumentato	11,9	9,3	6,3	24,4	7,5	5,3	10,5
Stazionario	19,6	18,5	17,8	28,7	14,7	8	10,5
Diminuito	62,5	65,2	69,5	43,8	73,7	84,6	78,9
Nessun fatturato	0,0	4,3	2,3	0,6	1,2	0,0	0,0
Non sa o non risponde	6,0	2,6	4,0	2,6	3	2,1	0,0
Totale	100	100	100	100	100	100	100

21

Come possiamo notare il comparto più colpito è quello delle *performing arts* e arti visive, infatti l'86,4% delle aziende operanti in questo ambito ha visto il proprio fatturato al ribasso e solo il 5,3% ha conosciuto invece un aumento, risultando i peggiori quindi nei due dati più rilevanti.

²⁰ Indagine SISPRINT 2020.

²¹ Ibidem.

In estrema difficoltà anche le aziende volte alla conservazione e alla valorizzazione del patrimonio culturale e artistico con il 78,9% in calo e quelle di editoria e stampa (73,7%). Importante è sottolineare che il settore di editoria e stampa risultava in trend negativo già prima della pandemia e che quindi ha ottenuto un'ulteriore spinta verso il basso.

Per quanto riguarda i settori delle *performing arts* e delle arti visive, il calo drastico è dovuto alle norme di distanziamento, dato che per la natura dei prodotti e dei servizi delle aziende citate necessitano una consumazione dal vivo.²² Non tutte le imprese del settore però sono state colpite allo stesso modo, data anche l'estrema differenza delle stesse, infatti l'11,9% delle aziende operanti in architettura e design ha visto aumentare il proprio fatturato, quelle in negativo sono il 62,5%, dati leggermente migliori rispetto ai precedenti analizzati.

Il settore che registrato le performance migliori è videogiochi e software, essendo l'unico le cui aziende a fare i conti con un fatturato in calo sono meno del 50%, precisamente 43,8% e addirittura il 24,4% delle stesse ha visto il proprio fatturato aumentato.

Per capire a fondo l'entità della crisi bisogna ovviamente analizzare le cause che hanno portato ai dati fino ad ora descritti e in generale le maggiori difficoltà che si sono trovate ad affrontare le imprese culturali e creative italiane durante la pandemia.

Dai dati emersi²³ risulta che la principale criticità del settore è la riduzione della domanda, indicata dal 69,1% degli intervistati come una delle maggiori cause delle performance negative del 2020, al secondo posto il deterioramento della liquidità riscontrato nel 43,6% dei casi.

Si può affermare che le due difficoltà sopraelencate siano ampiamente le più influenti, seguono con percentuali che oscillano dal 7 all'11% il calo dell'occupazione, difficoltà nell'adottare le misure di sicurezza, aumento dei prezzi delle forniture e delle materie prime.

Facendo un confronto con il resto dell'economia le criticità riscontrate hanno un peso approssimativamente simile, anche per quanto riguarda le imprese "esenti" dalle difficoltà causate dalla pandemia (circa l'11%), le differenze più accentuate sono invece quelle che riguardando il calo della domanda, che per le imprese culturali e creative ha avuto un'influenza maggiore (69,1%) rispetto al complesso dell'economia (64,6%) e l'incidenza dell'aumento del prezzo di forniture e materie prime che è stato decisamente più rilevante per l'economia globale che per le ICC rispettivamente 17,8% e 9,8%.

Ancora una volta è necessario fare le dovute differenze all'interno dei singoli comparti del sistema culturale e creativo che, come abbiamo notato nel caso delle differenze di fatturato, possono essere ingenti. Il calo della domanda, come abbiamo già constatato, è stata la principale problematica da affrontare in seguito alla

²² Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi.

²³ Indagine SISPRINT 2020.

pandemia e, infatti, in tutti i settori è stata riscontrata una percentuale superiore al 50% di intervistati che l'ha segnalata come criticità.

La riduzione della liquidità invece ha colpito principalmente i settori performing arts e arti visive (55,3%), editoria e stampa (47,3%), audiovisivo e musica (46%) e comunicazione (43,4%). Nei settori *performing arts* e arti visive e di valorizzazione del patrimonio storico e artistico va segnalato anche il calo dell'occupazione, che ha influenzato rispettivamente il 25% e il 23,7% degli intervistati. Le imprese che non hanno riscontrato particolari difficoltà sono in generale rade ma comunque variano dal 4,3% e 5,3% di performing arts e arti visive e patrimonio storico e artistico ai più moderati 16,5% e 17,6% di architettura e design e videogiochi e software.

Capitolo II

“Il settore culturale nel Piano nazionale di Ripresa e resilienza”

1. Gli interventi predisposti dall'Unione Europea per fronteggiare il Covid-19

Al fronte della crisi economica causata dalla pandemia, l'UE ha predisposto una serie di aiuti ingenti in molteplici settori economici, tra i quali quello culturale.

In un primo momento, con l'esigenza di una risposta immediata il 9 aprile 2020 l'eurogruppo ha proposto un pacchetto di sostegno di 540 miliardi di euro costituito da tre reti di sicurezza predisposte a sostenere:

a) I posti di lavoro e i lavoratori

Viene istituito il SURE, (sostegno temporaneo per attenuare i rischi di disoccupazione durante un'emergenza) tramite il quale 19 stati membri hanno ricevuto prestiti a condizioni vantaggiose per coprire i costi causati dalla riduzione delle ore lavorative, dotato di 94,3 miliardi di euro (l'Italia ha ricevuto la cifra più consistente con 27,4 miliardi di euro), gli stati che non ne hanno usufruito possono richiedere il finanziamento entro il 2022.

b) Le imprese

Il gruppo Banca europea per gli investimenti (gruppo BEI) ha creato un fondo di garanzia paneuropeo di 25 miliardi di euro per erogare prestiti alle imprese per un tetto massimo di 200 miliardi. Viene posta particolare importanza al sostegno delle piccole e medie imprese (PMI).

b) Gli stati membri

Per il sostegno alla crisi pandemica agli Stati membri è stata concessa la possibilità di ottenere prestiti in misura pari al 2% del PIL nazionale e per un ammontare complessivo di 240 miliardi di euro complessivi.

Il bilancio del 2020 è stato inoltre modificato, con un'aggiunta di risorse straordinarie e un ricollocamento di quelle del quadro finanziario pluriennale 2014/2020 che non erano ancora state assegnate a progetti.

Gli obiettivi di queste modifiche di bilancio sono principalmente destinati alla ricerca per lo sviluppo e la diffusione di un vaccino anti-COVID-19; al sostegno per le zone più colpite; ai finanziamenti per contrastare l'impatto della pandemia e sostegno alle PMI e ai mercati del lavoro²⁴.

Nel medio/lungo periodo il quadro finanziario pluriennale per il periodo 2021/2027 sarà dotato di 1074,3 miliardi, al quale si aggiunge il NextGenerationEU che è, invece, un piano di ripresa programmato specificamente per la risposta al COVID-19- dotato di 750 miliardi di euro²⁵. Complessivamente i finanziamenti dell'UE raggiungono la cifra di 1800 miliardi di euro, la più alta mai stanziata dall'Unione. Facendo un paragone, negli USA il piano sarà di 1900 miliardi e verranno erogati entro il 2022. Risulta evidente come l'intenzione dell'Unione europea non sia soltanto di far fronte alla crisi pandemica ma anche di andare a lavorare su quelle che sono le difficoltà strutturali del sistema europeo, creando un'economia più forte e sana nel lungo periodo. I 1800 miliardi saranno allocati in 7 settori di spesa:²⁶

- 1) Mercato unico innovazione e agenda digitale (143,4 miliardi)
- 2) Coesione Resilienza e valori (1099,7 miliardi)
- 3) Risorse naturali e ambiente (373,9 miliardi)
- 4) Migrazione e gestione delle frontiere (22,7 miliardi)
- 5) Sicurezza e difesa (13,2 miliardi)
- 6) Vicinato e resto del mondo (98,4 miliardi)
- 7) Pubblica amministrazione europea (73,1 miliardi)

Il NextGenerationEU concentrerà il suo budget principalmente sul tema coesione valori e resilienza, con 721,9 miliardi (96% del totale), altri 17,5 e 10,6 miliardi verranno adoperati rispettivamente per risorse naturali e ambiente e mercato unico, innovazione e agenda digitale.

I programmi che verranno adottati per raggiungere tali *target* sono:

²⁴ Consiglio europeo, consiglio dell'Unione europea, COVID-19- la risposta dell'UE alle ricadute economiche.

²⁵ Ministero dell'economia e delle finanze, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 25 maggio 2021.

²⁶ Consiglio europeo, Consiglio dell'Unione europea, 17 dicembre 2020.

a) Dispositivo europeo per la ripresa e la resilienza, pari a 672,5 miliardi di euro

Costituisce il nucleo di NextGenerationEU assorbendone il 90% del budget e il principale fondo per il sostegno agli investimenti dei paesi membri al fine di ridurre i danni della pandemia e migliorarne la coesione, la resilienza e la preparazione alle sfide della transizione ecologica e digitale. Il fondo è diviso per 360 miliardi in prestiti e 312,5 miliardi in sovvenzioni.

b) Assistenza alla ripresa per la coesione e i territori d'Europa (REACT-EU) -47,5 miliardi di euro

Il NextGenerationEU stanZIA 47,5 miliardi per REACT-EU che saranno ripartiti tra il fondo europeo di sviluppo regionale (FESR), il fondo sociale europeo (FSE) e il fondo di aiuti europei agli indigenti (FEAD)

c) Orizzonte Europa, 5 miliardi di euro

d) Fondo investEU, 5,6 miliardi di euro

e) Sviluppo rurale, 7,6 miliardi di euro

f) Fondo per una transizione giusta (JTF), 10 miliardi di euro

g) RescEU Meccanismo di protezione civile dell'unione, 1,9 miliardi²⁷

Tutti gli stati membri dell'Unione per poter usufruire del dispositivo di ripresa e resilienza (Recovery and resilience facility) hanno presentato all'UE i singoli piani nazionali di ripresa e resilienza o PNRR (Recovery and resilience plans) che saranno poi esaminati dalla commissione europea. I piani nazionali dovranno rispettare dei criteri di spesa e di investimento, ponendo il focus su delle aree di punta definite dall'unione, quali: energie pulite e rinnovabili, efficienza energetica degli edifici, trasporti sostenibili, dispiegamento di banda larga, digitalizzazione della PA, sviluppo del cloud e dei processori sostenibili, istruzione e formazione per le cosiddette skills digitali.

Come già accennato l'Europa mette in primo piano la digitalizzazione e lo sviluppo di energie rinnovabili, vedendo in questi due temi/obiettivi non solo un fondamentale passo per affrontare la crisi economica in corso, ma anche un modo per rendere l'economia più dinamica e sostenibile di quanto non lo fosse precedentemente alla pandemia.

In particolare, i piani nazionali dovranno destinare almeno il 37% del loro budget a questioni climatiche e ambientali e almeno il 20% al potenziamento della transizione digitale²⁸.

Le misure che i singoli stati intendono adottare e le modalità con le quali intenderanno spendere i fondi devono essere descritte nei singoli piani nazionali, nei quali deve essere fornita una spiegazione relativa ai mezzi che il piano adopererà per contribuire alle parità di genere, per rafforzare il potenziale di crescita e attenuare l'impatto sociale ed economico della crisi, definire i target intermedi e finali e un calendario per

²⁷ Conclusioni del consiglio europeo del 21 luglio 2020.

²⁸ Il sole 24 ore, NextGenerationEU cos'è e come funziona, 4 marzo 2021 e modificato il 27 e il 28 aprile dopo la presentazione del Piano nazionale di ripresa e resilienza.

l'attuazione delle riforme e degli investimenti; indicare le modalità per il monitoraggio e l'attuazione del Piano e dare conto delle misure per contrastare e correggere corruzioni frodi e conflitti d'interesse²⁹.

I PNRR nazionali non devono assolutamente sostituire i bilanci nazionali, va rispettato il principio di addizionalità³⁰ e quello di non arrecare un danno significativo agli obiettivi ambientali dell'Unione

1.1 Le misure adottate dall'Unione Europea per il settore culturale

Per quanto riguarda il sistema culturale e creativo, il regolamento dei piani nazionali di ripresa e resilienza esorta i 27 stati membri a indirizzare almeno il 2% del proprio budget al settore culturale.

I 104 deputati dei principali gruppi politici europei, facenti parte del cultural and creators friendship group (CCFG)³¹, hanno esortato i governi nazionali a raggiungere la soglia del 2% consigliata nel regolamento. La richiesta è stata poi incoraggiata, tramite una lettera, da tutto l'ecosistema culturale. Le 110 organizzazioni operanti nei settori culturali, coordinate da Culture Action Europe ha indirizzato ai 27 capi di governo, ministri della cultura e degli affari europei e delle finanze la richiesta di coinvolgere pienamente la cultura nei piani nazionali. Nel documento viene sottolineato come la commissione abbia già indicato l'ecosistema culturale tra i 14 più colpiti dalla crisi pandemica e quindi è necessario non fermarsi a una singola constatazione dei fatti ma a un'attiva intraprendenza volta al sostegno e allo sviluppo. La richiesta è stata portata anche alla commissione europea, con il fine di visionare che le misure siano sufficientemente adeguate per i settori culturali nel momento della verifica e valutazione dei piani nazionali.³²

2. Le misure predisposte dal PNRR italiano

Il 27 maggio 2021 il governo Draghi ha presentato il Piano Nazionale di ripresa e resilienza. L'Italia è stata significativamente colpita dalla pandemia sia dal punto di vista economico che sanitario, per questo motivo è stato richiesto il massimo delle risorse disponibili³³.

Il Recovery and Resilience Facility doterà l'Italia di 191,5 miliardi di euro, di cui 68,9 miliardi in sovvenzioni e 122,6 miliardi in prestiti. A tali finanziamenti vanno aggiunti i 13 miliardi di euro del ReactEU e 30,62 miliardi del piano nazionale degli investimenti complementari con lo scopo di completare e perfezionare le doti del PNRR, raggiungendo la cifra complessiva di 235,12 miliardi di euro. L'impatto sull'economia italiana del pacchetto di riforme prevede una crescita del PIL del 3,6% rispetto a uno

²⁹ Parlamento italiano, proposta del piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), 26 gennaio 2021.

³⁰ Il principio di addizionalità è uno dei principi che regola i rapporti e le competenze tra l'UE e gli stati membri e stabilisce che, per assicurare un reale impatto economico, gli stanziamenti dei Fondi Strutturali non possono sostituirsi alle spese pubbliche dello Stato membro.

³¹ Il CCFG è una coalizione trasversale al parlamento europeo con membri di sei diversi gruppi politici. L'intento è quello di sviluppare il settore culturale e creativo europeo e di migliorare le condizioni dei creatori come artisti, interpreti e musicisti. Non è un organo ufficiale del parlamento e di conseguenza non può prendere misure a suo nome. Il lavoro del CCFG consiste nell'esortare misure e riforme propositive per le ICC europee. Non solo i deputati del parlamento europeo ma tutti gli individui portatori di interesse per il sistema culturale e creativo possono sostenere il CCFG e partecipare agli incontri.

³² Culture action Europe, 11 febbraio 2021.

³³ Per l'RRF il massimo delle risorse corrisponde al 6,8% del reddito nazionale lordo.

scenario base, una riduzione del rapporto debito/PIL e una riduzione del tasso di disoccupazione, parametri indicati dalla commissione europea come punti critici dell'economia italiana. Il piano sarà strutturato in 6 missioni divise poi in 16 componenti³⁴.

Tabella n.3 Stanziamento dei fondi europei del pacchetto Next Generation EU per l'Italia

	PNRR	React EU	Fondo complementare	Totale	Valori percentuali
M1 Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo	40,32	0,80	8,74	49,86	21
M2 Rivoluzione verde e transizione ecologica	59,47	1,31	9,16	69,94	30
M3 Infrastrutture per una mobilità sostenibile	25,4	0,00	6,06	31,46	13
M4 Istruzione e ricerca	30,88	1,93	1,00	33,81	14
M5 inclusione e coesione	19,81	7,25	2,77	29,83	13
M6 Salute	15,63	1,71	2,89	20,23	9
Totale	191,5	13,00	30,62	235,12	100

³⁵

Il piano prevede, inoltre, tre priorità trasversali: sostegno ai giovani, parità di genere e sviluppo del sud Italia. Le priorità trasversali riceveranno supporti diretti con interventi specifici e indiretti con l'implementazione in progetti volti ad altre missioni³⁶.

³⁴ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021

³⁵ Ibidem.

³⁶ Ibidem.

Ad esempio, la parità di genere sarà sostenuta direttamente dalla missione 5 componente 3 (M5-C3) “Infrastrutture sociali, Famiglie, Comunità e Terzo Settore” ed è un target indiretto in un gran numero di misure come la M1-C3 “Turismo e cultura”.

L’obiettivo principale della suddetta componente è il sostegno ai servizi turistici e culturali, la cui crescita genererà impatti positivi anche sull’occupazione femminile, fortemente consolidata in settori come quello alberghiero, culturale o della ristorazione.

La missione 1 si struttura in 3 componenti con le seguenti dotazioni: Digitalizzazione, innovazione e sicurezza nella pubblica amministrazione, per la quale sono stanziati 11,15 miliardi; Digitalizzazione, innovazione e competitività del sistema produttivo, a favore della quale sono previsti 30,57 miliardi; Turismo e cultura 4,0, alla quale sono destinati 8,13 miliardi³⁷.

3. Le misure adottate con il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza nel settore cultura

Come indicato, la componente 3 della missione 1, “Turismo e cultura” sarà il principale sostegno al settore cultura nel piano di riforme italiano, i finanziamenti provenienti dal PNRR sono 6,68 miliardi di euro a cui si aggiungono 1,46 miliardi del fondo complementare.³⁸

Il budget del PNRR sarà diviso in 4775 milioni per il settore cultura e 1900 milioni per il turismo. I 4775 milioni di euro per il settore cultura sono composti per 1255 milioni di finanziamenti a fondo perduto e 3520 milioni in prestiti. I 1455 milioni del fondo complementare saranno destinati al “Piano strategico grandi attori culturali” che comprende quattordici progetti. I progetti e l’erogazione dei finanziamenti sono in corso dal 01/06/2021 fino al 30/06/2026.

I fondi del PNRR per la crescita culturale saranno inseriti in undici modalità di investimenti.

3.1. “Strategia digitale e piattaforme per il patrimonio culturale”

L’obiettivo di incrementare, organizzare e integrare l’immenso patrimonio digitale prodotto nel corso degli anni da archivi, biblioteche, musei e in generale dai luoghi della cultura, per consentire a cittadini e operatori nuove modalità di fruizione, migliorare l’offerta di servizi e promuovere il riuso per servizi sviluppati dalle imprese culturali e creative e da start-up innovative, e per fini educativi.

In altri termini, lo scopo dell’intervento è quello di sviluppare la digitalizzazione della cultura e in particolare di creare un’infrastruttura digitale nazionale che renderà fruibili risorse pubbliche tramite piattaforme apposite. La realizzazione del progetto sarà competenza del ministero della cultura che provvederà alla compartecipazione di altre istituzioni che saranno ritenute necessarie, come l’agenzia

³⁷ Le dotazioni sono comprensive del PNRR, React EU e fondo complementare.

³⁸ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

italiana per il digitale. All'investimento in esame sono destinati 500 milioni a fondo perduto ed è composto da dodici progetti complementari.³⁹

- a) Piano nazionale per la digitalizzazione del patrimonio culturale (€ 2 mln)
- b) Sistema di certificazione dell'identità digitale per i beni culturali (€ 16 mln)
- c) Servizi di infrastrutture cloud (€ 25 mln)
- d) Infrastruttura software per il patrimonio culturale (€ 73 mln)
- h) Servizi di produzione
- e) Digitalizzazione delle collezioni dei luoghi della cultura (€ 200 mln)
- f) Formazione e miglioramento delle competenze digitali (€ 20 mln)⁴⁰
- g) Sostegno operativo (€ 5 mln)
- i) Servizi di gestione e conservazione dei documenti
- h) Centro di conservazione digitale (€ 58 mln)
- i) Portale delle procedure e dei servizi ai cittadini (€ 10 mln)
- j) Servizi di accesso
- j) Piattaforma di accesso integrato alla Biblioteca digitale (€ 36 mln)
- k) Piattaforma di co-creazione e crowdsourcing (€ 10 mln)
- l) Piattaforma di servizi digitali per gli sviluppatori e le imprese culturali (€ 45 mln)

3.2. "Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura"

Gli obiettivi del progetto sono l'ampiamiento dell'accesso alla cultura tramite l'eliminazione di impedimenti che ne limitano la fruibilità e la creazione di attività formative per gli operatori culturali. A questo investimento sono destinati 300 milioni a fondo perduto.

Il nucleo dell'investimento sono i siti culturali statali a cui saranno stanziati 282 milioni; i restanti 18 milioni saranno impiegati per lo sviluppo di musei regionali, civici o privati.

L'investimento è strutturato in quattro componenti. La prima e la seconda sono strettamente collegate fra di loro essendo la prima lo sviluppo di un progetto per l'eliminazione delle barriere ai siti culturali e la seconda la realizzazione dello stesso. Le componenti 3 e 4 prevedono la creazione di un sistema informativo per l'accessibilità dei siti culturali e un programma per la formazione di figure professionali nell'ambito culturale. Il ministero della cultura ha il compito di monitorare l'effettiva realizzazione dei progetti. Va sottolineato come i 600 interventi per l'accessibilità dei siti culturali coinvolgano in particolar modo l'obiettivo trasversale dello sviluppo del mezzogiorno, il 37% dei lavori sono destinati proprio al sud Italia.

³⁹ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

⁴⁰ Il programma di apprendimento sarà indirizzato a tutti gli operatori del settore del patrimonio culturale e al personale del ministero della cultura.

3.3. “Migliorare l’efficienza energetica nei cinema, nei teatri e nei musei.”

L’investimento è composto da tre interventi che interessano: siti culturali, sale teatrali e sale cinematografiche. L’obiettivo è quello di renderli maggiormente sostenibili e di aumentarne l’efficienza energetica, a tale obiettivo sono destinati 300 milioni a fondo perduto.

I siti oggetti del progetto sono sia statali che privati. Anche in questo caso il ministero della cultura ha funzione di monitoraggio.

3.4. “Attrattività dei borghi”

Il Piano Nazionale Borghi ha l’intento di sostenere e sviluppare 250 piccoli centri tramite la rigenerazione culturale e il recupero del patrimonio storico.

L’azione è accompagnata dallo sviluppo di piccoli servizi culturali e sostegni finanziari alle attività culturali e creative. Il ministero della cultura ha il compito di organizzare l’intervento.

A tale investimento sono destinati 1020 milioni in prestiti; tali sostegni sono recapitati direttamente ai comuni interessati. Parte del budget (200 mln) è invece destinata alle imprese.⁴¹

3.5. “Tutela e valorizzazione dell’architettura e del paesaggio rurale”

Il progetto, a favore del quale sono stanziati 600 milioni in prestiti, prevede la valorizzazione di siti storici nelle zone rurali tramite la risistemazione e il recupero di insediamenti agricoli, edifici e artefatti di interesse culturale. Le risorse sono assegnate agli enti locali che saranno responsabili della destinazione finale. Il ministero della cultura, infine, completerà il censimento del patrimonio rurale.

3.6. Programmi per valorizzare l’identità di luoghi: parchi e giardini storici.

Il programma ha l’obiettivo di riqualificare più di cento parchi e giardini storici tramite il restauro e la valorizzazione. L’investimento sarà volto inoltre alla digitalizzazione e al censimento dei beni culturali dei parchi e alla formazione di personale locale per la cura degli stessi. I lavori sono effettuati dai proprietari di parchi e giardini.⁴²

Il ministero della cultura seleziona i criteri per l’assegnazione dei fondi, previsti per un totale di 300 milioni di euro.

⁴¹ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

⁴² Ministero della cultura, Recovery: Franceschini, con oltre 6 miliardi la cultura guiderà la ripartenza del Paese, Roma, 26 aprile 2021.

3.7. “Sicurezza sismica nei luoghi di culto, restauro del patrimonio culturale del fondo edifici di culto e siti di ricovero per le opere d’arte”.

L’obiettivo è la messa in sicurezza dei luoghi di culto in territori a rischio sismico, la realizzazione di depositi per il restauro di opere d’arte coinvolte da eventi di natura sismica o comunque calamità naturali e la fondazione del Centro Funzionale Nazionale per la salvaguardia dei beni culturali da rischi di natura antropica e naturale (CEFURISC). Il centro avrà la funzione di monitoraggio, sorveglianza e gestione dei luoghi culturali a rischio da eventi calamitosi tramite l’utilizzo di tecnologie specifiche. Le strutture e i siti coinvolti sono circa 500, principalmente chiese, scelte tramite decreto del ministero della cultura che stabilisce l’iter di programmazione dell’intervento.

A favore di tale investimento sono previsti 800 milioni in prestiti.⁴³

3.8. “Sviluppo industria cinematografica”

L’intento è quello di rendere maggiormente competitivo il settore cinematografico e audiovisivo. Gli investimenti coinvolgono gli studi cinematografici di cinecittà, il rilancio della fondazione Centro sperimentale di cinematografia (CSC) e il miglioramento di conoscenze e competenze del personale del settore. A tal fine sono predisposti 300 milioni in prestiti.

All’obiettivo si coordina quello della digitalizzazione e transizione tecnologica. Interessante osservare come alla qualificazione del personale non è previsto nessun intervento specifico in quanto è considerato che la scuola sia sufficientemente preparata per la fornitura dei servizi necessari al progetto.⁴⁴

3.9. “Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde”

Il progetto, a favore del quale sono previsti 155 milioni a fondo perduto, è volto a valorizzare le attività culturali con particolare attenzione alla digitalizzazione e all’ecosostenibilità. Il potenziamento della digitalizzazione è compreso in due progetti che mirano alla cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali e investimenti che finanzino la transizione digitale del settore. L’obiettivo verde prevede la riduzione

⁴³ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

⁴⁴ Ibidem.

dell'impatto ecologico degli eventi culturali e creativi, l'ecosostenibilità dell'innovazione tecnologica e la sensibilizzazione del pubblico nei confronti di temi ambientali e climatici.⁴⁵

3.10 “Roma Caput Mundi”

La capitale italiana è estremamente ricca in termini di siti storici e culturali. L'intervento è volto alla valorizzazione degli stessi tramite il restauro, la riqualificazione e la messa in sicurezza. Sono previsti sei grandi investimenti che coinvolgono: Il patrimonio culturale architettonico e urbano; parchi, giardini storici e fontane; siti culturali periferici e tecnologie digitali a disposizione dei turisti. Per questo investimento sono stanziati 500 milioni in prestiti.

3.11 “Adozione di criteri ambientali minimi per eventi culturali”.

In questo caso non è previsto nessun investimento. L'intervento ha l'obiettivo di ridurre l'impatto ambientale degli eventi culturali tramite l'adozione di criteri sociali ed ecosostenibili negli appalti pubblici. Si prevede che entro il 2022 sia adottato un decreto ministeriale volto alla definizione di tali criteri.⁴⁶

⁴⁵ Ministero della cultura, Recovery: Franceschini, con oltre 6 miliardi la cultura guiderà la ripartenza del Paese, Roma, 26 aprile 2021

⁴⁶ Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021

Capitolo III

“Attuazione delle misure di sostegno al settore culturale e prospettive di intervento”

1 Coordinamento e coerenza tra problematiche ed interventi nel settore culturale

L'Italia e l'Europa hanno dato una risposta unica e di dimensioni globali alla crisi causata dalla pandemia.

Nella programmazione del Piano nazionale di ripresa e resilienza è stata presa in considerazione l'ingente ricchezza che, nel nostro paese, è ricavata dal patrimonio culturale e artistico; da tale constatazione è emersa la necessità di sostenere economicamente un settore gravemente colpito dalla grave crisi che ha causato la pandemia. Oltre a tale finalità di sostegno è emersa anche una nuova linea direttrice negli interventi nel campo culturale, ossia il rafforzamento e il rilancio per potenziare ed incrementare i profitti derivanti dallo stesso.

Il COVID-19 e le conseguenti misure restrittive, hanno messo in mostra le difficoltà e le debolezze di un settore che storicamente ha rivolto poco il suo sguardo all'innovazione e alla competitività. Le insufficienti capacità manageriali ricadono sulla condizione degli operatori che operano frequentemente in situazioni di lavoro precarie, soprattutto nelle piccole organizzazioni culturali. I segmenti dell'industria sono, inoltre, spesso distanti tra loro e le conseguenti misure per il sostegno e lo sviluppo vanno prese in maniera specifica da comparto a comparto.

Prendendo le mosse da tali vulnerabilità, è emersa l'esigenza di un intervento pubblico indirizzato e coerente per rilanciare un'industria che occupa un milione e mezzo di cittadini.⁴⁷ Nel prosieguo saranno indicate alcune delle misure, la cui implementazione può garantire un rafforzamento ed il rilancio del settore culturale.

1.1 Digitalizzazione del settore culturale

Individui, imprese e governi tramite la trasformazione virtuale dei contenuti e servizi hanno alleviato le conseguenze della crisi. La digitalizzazione sarà quindi, uno degli elementi cardini per il sostegno alla cultura e i suoi agenti. Le imprese culturali e creative hanno tentato di arginare l'effetto delle misure restrittive imposte dalla pandemia spostando contenuti e percorsi online. Musei, cinema, teatri, librerie e spazi culturali hanno raggiunto le nostre case grazie alla rete. I risultati ottenuti sono importanti ma comunque ancora insufficienti, l'organizzazione di una così pesante transizione non poteva essere svolta in tempi estremamente ridotti.⁴⁸

Le imprese che hanno velocizzato la digitalizzazione come strategia per resistere al covid nel settore culturale sono il 13,8%, un dato molto più consistente se paragonato al resto dell'economia che ha visto la transizione digitale come possibile linea nel 7,3% dei casi.⁴⁹

Analizzando i singoli comparti vediamo come le imprese operanti nell'industria *patrimonio storico e artistico* siano maggiormente propense all'accelerazione digitale essendo stata programmata come strategia dal 21,1% degli operatori. Il dato risulta in linea con le misure adottate nel piano nazionale di ripresa e resilienza che ha destinato proprio alle imprese operanti nel comparto *patrimonio storico e artistico* gran parte dei progetti per il settore cultura. Ricordiamo la realizzazione di un'infrastruttura digitale per il patrimonio culturale e lo sviluppo di servizi digitali ad alto valore aggiunto per le imprese culturali e creative e in particolar modo del progetto "Digitalizzazione delle collezioni dei luoghi della cultura" dotato di 200 milioni di euro.

Risulta naturale, invece, che comparti come quello editoria e stampa abbia avuto un bisogno minore di velocizzare la digitalizzazione in quanto maggiormente inserito nel contesto già precedentemente alla pandemia.

1.2 Formazione di personale qualificato

Per quanto riguarda le misure legate ai singoli contesti aziendali come la riorganizzazione degli spazi e dei processi produttivi che ha coinvolto il 35% delle imprese culturali e creative gli interventi sono maggiormente complicati in quanto le misure andrebbero contestualizzate in base a situazioni specifiche. Le

⁴⁷ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi

⁴⁸ Ibidem.

⁴⁹ Indagine SISPRINT 2020

risoluzioni possono essere sicuramente collegate alla formazione di personale qualificato e alla resilienza del settore. Musei, cinema, teatri e istituzioni culturali raramente hanno coinvolto nel loro operato figure professionali che potessero incidere significativamente sull'efficienza e sostenibilità delle attività.⁵⁰ La remunerazione delle attività culturali si rende poi non solo un valore aggiunto ma estremamente necessaria in quanto il restauro e la cura dei siti richiedono spesso costi ingenti.⁵¹

Alla qualificazione del personale non è stato destinato un investimento specifico ma è parte integrante delle componenti secondarie.

La motivazione dell'inserire la qualificazione del personale in maniera situazionale in base al progetto è coerente con il bisogno di formare figure professionali che possano raggiungere conoscenze e competenze di eccellenza nei propri settori. Gli interventi destinati alla formazione del personale riguardano in maniera complementare lo sviluppo delle competenze degli operatori già occupati ma anche di percorsi di formazione volti alle generazioni future.

Tra i settori maggiormente coinvolti troviamo *performing arts e arti visive, patrimonio storico e artistico e audiovisivo e musica*. Si segnalano tra gli interventi la componente sei della strategia per la digitalizzazione culturale, il progetto della formazione del personale per la rimozione delle barriere di accesso alla cultura, lo sviluppo di competenze professionali per il sostegno all'industria cinematografica nel progetto cinecittà.⁵²

1.3 Sostegno alle zone svantaggiate tramite lo sviluppo della cultura

Nell'analisi della struttura del patrimonio culturale italiano ne abbiamo sottolineato la frammentazione e la diffusione in tutto il territorio. Le aree rurali sono frequentemente caratterizzate dalla presenza di piccole realtà culturali, già spesso in situazione precarie, per le quali la crisi della pandemia è stata ancor più pesante. I fondi insufficienti per far fronte alle emergenze e grosse difficoltà per l'accesso ai finanziamenti pubblici hanno fatto sì che la reazione fosse maggiormente faticosa.

Il piano nazionale di ripresa e resilienza ha destinato due componenti della missione cultura specificatamente a questi contesti: il *Piano Nazionale Borghi* e la *tutela e valorizzazione dell'architettura e del paesaggio rurale*. In maniera del tutto differente a interventi su aree che accolgono un grandissimo numero di visitatori e impiegati, i piccoli centri presentano dei bisogni peculiari. In molti casi i siti culturali nelle aree rurali non presentano un rilevamento o una qualifica come tali, di conseguenza è impossibile raccogliere fondi e personale. Il censimento e la riqualifica sono quindi, la base per il sostegno di questi piccoli siti. La dotazione di fondi e soprattutto l'avvio di servizi che possano rendere remunerative tali realtà sono fondamentali per completare le opere in progetto e preservarle nel tempo. Lo scopo degli interventi non si limita a una valorizzazione del singolo sito culturale ma è previsto un impatto economico positivo sul territorio in questione grazie alle nuove attività e alla creazione di nuovi posti di lavoro.

⁵⁰ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi

⁵¹ Banca d'Italia Questioni di Economia e Finanza (Occasional Papers) La valorizzazione del patrimonio artistico e culturale in Italia: confronti internazionali, divari territoriali, problemi e prospettive, 13 novembre 2019.

⁵² Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

2. I Grandi attrattori culturali

Gli investimenti previsti per la Cultura nel piano nazionale di ripresa e resilienza ammontano a 4,275 miliardi di euro a cui si sommano gli investimenti del Piano Strategico Grandi attrattori culturali nel fondo complementare per 1,460 miliardi di euro, finalizzati al finanziamento di 14 interventi di tutela, valorizzazione e promozione culturale. I progetti ambiziosi sono rivolti a città italiane dotate di un patrimonio culturale e artistico unico. La crisi ha conferito alle ricchezze di queste realtà degli esempi di grandezza e di valore non solo economico ma anche simbolico che possano guidare la ripresa e lo sviluppo. I progetti de “I grandi attrattori culturali” uniranno la valorizzazione dei siti culturali con altri obiettivi presenti nel piano, quali digitalizzazione, sostegno ai giovani, ecosostenibilità e sviluppo delle infrastrutture.

I fondi così individuati saranno destinati ai seguenti progetti:

- 1) Progetto di sviluppo e potenziamento delle attività de La Biennale di Venezia in funzione della costruzione di un polo permanente di eccellenza nazionale e internazionale a Venezia.

I target del progetto saranno il centro storico e il lido, con l’obiettivo di potenziare le infrastrutture culturali e di rendere Venezia un “polo permanente di ricerca sulle arti contemporanee”. I lavori di restauro e valorizzazione dei beni storici e artistici saranno collegati ad altri obiettivi tramite un efficace sfruttamento delle risorse energetiche, rendendo più innovative e digitali le sedi pubbliche in uso e sostenendo progetti di ricerca che coinvolgano le università.⁵³

- 2) Il Porto Vecchio di Trieste: il nuovo rinascimento della città Trieste

Il progetto del porto vecchio di Trieste prevede un collegamento ferroviario tra il polo museale del porto vecchio e il centro storico della città, in modo da rendere più semplici e piacevoli le gite turistiche. In secondo luogo è organizzata la costruzione di un parco lineare e ciclabile che colleghi il centro storico al terrapieno di Barcola, ricco di archeologia industriale, ad oggi sconosciuto a cittadini e turisti.

- 3) Torino, il suo Parco e il suo Fiume: memoria e futuro Torino

Il piano di Torino sfrutterà i fondi per il collegamento tra Corso Vittorio Emanuele II e il parco delle Vallere, unendo due luoghi di fondamentale importanza storico-artistica ricchi di testimonianze architettoniche. Il progetto porterà nuovamente in funzione gli attacchi fluviali del Po e i murazzi, verrà restaurato il Borgo medievale e saranno realizzati percorsi nel Parco Valentino con impianti di illuminazione e saranno sviluppate piattaforme digitali per la promozione. Anche in questo caso la valorizzazione del patrimonio storico e artistico

⁵³ Franceschini, 6 miliardi per la cultura, un grande contributo alla ripartenza del Paese 26 aprile 2021.

sarà totalmente coerente con gli obiettivi della tutela dell'ambiente, l'utilizzo sostenibile delle risorse e la digitalizzazione.

4) Biblioteca Europea di Informazione e Cultura (BEIC) Milano

La realizzazione della biblioteca europea di informazione ha lo scopo di favorire l'accesso alla conoscenza contemporanea e di migliorare capacità e competenze innovative come la digitalizzazione di tutti i cittadini. Il progetto prevede la riqualificazione di una ex stazione ferroviaria a centro culturale.

5) Valorizzazione della cinta muraria e del sistema dei forti genovesi Genova

La città di Genova possiede una cinta muraria unica nel suo genere. Il progetto ne prevede la valorizzazione tramite due linee di intervento. La realizzazione di una cabinovia che colleghi la stazione marittima con l'area di forte Begato e il recupero e restauro su un gran numero di fortificazioni. Lo scopo è quello di rendere maggiormente attrattiva la città, sfruttando il patrimonio culturale e semplificandone le visite.

6) Progetto integrato per il potenziamento dell'attrattività turistica delle aree del parco del delta del Po Regioni Veneto ed Emilia-Romagna

Il progetto consiste nel valorizzare l'area naturale del delta del Po tramite la creazione di un polo culturale composto da siti d'interesse, luoghi d'accoglienza e un museo. I fondi saranno stanziati ai comuni del luogo e a due parchi regionali.

7) Riqualificazione Stadio Artemio Franchi di Pierluigi Nervi Firenze

L'obiettivo è la realizzazione di un nuovo spazio sportivo culturale tramite il recupero di un monumento storico, considerato un grande esempio di architettura del 900' e garantendone le funzioni sportive.

8) URBS. Dalla città alla campagna romana Roma

La capitale italiana è una delle città più ricche al mondo in termini di patrimonio culturale e artistico. L'elevata estensione rende difficile la valorizzazione del patrimonio, soprattutto dei siti più piccoli. L'obiettivo è una maggiore connessione tra due istituti del ministero della cultura, il Museo nazionale romano e il parco archeologico dell'Appia Antica. Il progetto prevede la realizzazione di una rete museale tra la città e la campagna romana che valorizzerà siti artistici e culturali ma anche testimonianze contemporanee. I musei in questione testimoniano l'evoluzione della città di Roma dall'epoca romana fino a quella moderna. Gli investimenti includono un gran numero di restauri e avvio di servizi.

9) Museo del Mediterraneo. Waterfront di Reggio Calabria. Reggio Calabria.⁵⁴

⁵⁴ Franceschini, 6 miliardi per la cultura, un grande contributo alla ripartenza del Paese 26 aprile 2021.

Il progetto prevede la creazione di due edifici per potenziare l'offerta turistica e il rilancio economico e sociale della città. Le due costruzioni saranno un centro polifunzionale e il Museo del Mediterraneo. È prevista anche la costruzione di un acquario collegato al Museo del mediterraneo.⁵⁵

10) Costa Sud. Parco costiero della cultura, del turismo, dell'ambiente. Bari.

L'intenzione del progetto è quello di creare un parco lineare costiero lungo sei chilometri connettendo il lungomare monumentale a quartieri del sud est di Bari. Il progetto, oltre a valorizzare siti paesaggistici e architettonici, prevede anche il rilancio di quartieri degradati della città.

11) Recupero dell'ex complesso della Manifattura Tabacchi in chiave culturale, con realizzazione del primo Auditorium per la Città di Palermo. Palermo.

La creazione di un centro polifunzionale tramite la riqualifica e il recupero del complesso manifattura tabacchi sarà il target del progetto. L'intenzione è quella di realizzare un auditorium, sale d'esposizione e un'area per l'attività artistica.

12) Percorsi nella storia – Treni storici e Itinerari culturali.

Il progetto "Percorsi nella storia" si discosta dai precedenti per non essere incentrato su una particolare città ma prevede interventi in tutto il Paese. L'obiettivo è migliorare il viaggio in treno su percorsi storici, riqualificare importanti musei ferroviari e valorizzare itinerari e cammini storici. Saranno realizzati percorsi unici che uniscano mete d'arte, paesaggistiche e gastronomiche.

13) Progetto integrato di restauro, fruizione e valorizzazione dell'immobile costiero Colombaia – Castello di mare – Torre Peliade Trapani

Il progetto consiste nel restauro del castello e della sua attività museale, l'edificio promuoverà inoltre, la ricerca scientifica con centri di attività didattica e divulgativa

14) Valorizzazione e rigenerazione urbana del Real Albergo dei Poveri a Napoli e dell'ambito urbano piazza Carlo III

L'investimento è volto alla valorizzazione, restauro e rifunionalizzazione degli spazi. L'obiettivo è inoltre quello di coinvolgere lo spazio urbano connesso promuovendo la partecipazione collettiva.

⁵⁵ Franceschini, 6 miliardi per la cultura, un grande contributo alla ripartenza del Paese 26 aprile 2021.

3. La necessità di approntare una base legislativa per le imprese culturali e creative ed interventi normativi previsti nel PNRR

Le imprese culturali, ancora oggi, si trovano in una situazione indefinita: istituite dalla legge di stabilità 2018, come detto in precedenza, ha provveduto a fornire una definizione giuridica delle stesse, e che rimandava ad un successivo atto per definire criteri e procedure per il riconoscimento, attendono ancora questa normativa, restando in una sorta di limbo.⁵⁶

Le Imprese Culturali e Creative sono però riapparse nel disegno di legge recante “Misure per lo sviluppo del turismo e per le Imprese Culturali e Creative. Delega al governo in materia di spettacolo” vicinissimo all’approvazione in Consiglio dei Ministri nel febbraio del 2020 ma travolto, per ora, dalla legislazione della pandemia che ha determinato l’accantonamento di tutti i progetti legislativi del governo.

Il Disegno di Legge sopra citato attribuisce alle Imprese Culturali e Creative una cornice normativa decisamente più organica. Anch’esso delega le modalità di riconoscimento della qualifica di Impresa Culturale e Creativa ad un decreto del Ministro dei beni e delle attività culturali e del turismo ma al tempo stesso prevede un *Fondo per lo sviluppo delle attività culturali e creative* e un credito di imposta nella misura del 30 per cento dei costi sostenuti per attività di sviluppo, produzione e promozione di prodotti e servizi culturali e creativi.

Altro tema rilevante è l’istituzione delle Zone Franche per la cultura denominate nel decreto “Quartieri degli artisti”. Tale misura prevede, al fine di contribuire al sostegno delle Imprese Culturali e Creative, che i Comuni con popolazione superiore a 100 mila abitanti possano individuare zone franche urbane, di superficie non superiore a 100 mila metri quadrati, anche comprensive di immobili pubblici inutilizzati da riconvertire.

Le Imprese Culturali e Creative, che nel periodo compreso tra il 1° gennaio 2021 e il 31 dicembre 2025 nelle zone franche urbane iniziano o proseguono una attività economica o vi trasferiscono quelle che già svolgono, possono beneficiare delle seguenti agevolazioni: esenzione dalle imposte sui redditi, per i primi cinque periodi di imposta, fino a concorrenza di un importo del reddito imponibile, da definire; esenzione dall'imposta regionale sulle attività produttive, per i primi cinque periodi di imposta, fino a concorrenza di un importo da definire, per ciascun periodo di imposta, del valore della produzione netta; esonero dal versamento dei contributi previdenziali e assistenziali, con esclusione dei premi per l'assicurazione obbligatoria infortunistica, a carico dei datori di lavoro, sulle retribuzioni da lavoro dipendente.

Non meno importanti le norme previste a favore delle Imprese Culturali per la concessione a titolo gratuito di beni immobili pubblici, in stato di abbandono o di grave sottoutilizzazione da almeno tre anni o con pagamento di un canone agevolato, per la riqualificazione e riconversione dei beni tramite interventi di recupero, restauro, ristrutturazione.⁵⁷

⁵⁶ Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L’Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi.

⁵⁷ Presidenza del Consiglio dei Ministri, 18 febbraio 2020.

Quello delineato è un vero e proprio programma di sostegno per le Imprese Culturali che ora necessita di essere velocemente implementato e portato a termine, al fine di sostenere un settore fortemente in crisi.

Il Piano nazionale di ripresa e resilienza, dal canto suo, cita alcuni degli interventi normativi i quali hanno la funzione di rilanciare il settore culturale.

In particolare, nel PNRR si pone l'accento sulla necessità di sostenere l'evoluzione dell'industria culturale e creativa, al fine di organizzare e conservare il patrimonio italiano.

Appare oggi quindi indispensabile un intervento normativo, anche alla luce delle linee programmatiche contenute nel Piano nazionale di Ripresa e di Resilienza, che doti di una disciplina chiara ed organica le imprese culturali, nonché la previsione di benefici fiscali che possano agevolare gli operatori del settore e rilanciarlo.

Conclusione

L'Italia possiede un patrimonio culturale che da troppi anni è stato trascurato. La ricchezza derivante dalla nostra storia e dalla nostra cultura non è soltanto qualcosa di astratto da preservare ideologicamente ma un bene che deve essere valorizzato da ogni punto di vista. La crisi pandemica ci ha messo con le spalle al muro e questa volta più che mai dobbiamo rispondere con tutte le risorse a nostra disposizione, la cultura non può essere da meno. Il piano nazionale di ripresa e resilienza ha tenuto fortemente conto della ricchezza culturale italiana come notiamo dai budget e dalle missioni destinate. Il merito va alla capacità di aver colto determinate difficoltà strutturali del settore culturale e di aver portato delle misure significative per la correzione. La storica inefficienza economica del settore che ha richiesto frequentemente aiuti esterni per la cura dei siti deve essere corretta. Le capacità professionali degli operatori non devono essere limitate a ciò che può essere esposto in un museo, in una galleria d'arte o un parco storico, il settore ha bisogno allo stesso tempo di figure che indirizzino le istituzioni culturali a un beneficio economico, in modo da poter preservare con più mezzi a disposizione la cultura stessa. Le misure prevedono inoltre la digitalizzazione della cultura che è un elemento

chiave per il futuro del settore, la pandemia ha accelerato un processo che era già in atto ma in maniera troppo marginale. Le piccole realtà culturali non sono state dimenticate e nel piano sono presenti diversi progetti per sostenere quei piccoli siti che oggi sono spesso abbandonati. Progetti ambiziosi e di spessore sono previsti invece per le grandi città italiane e l'immensa ricchezza culturale che possiedono. Nelle missioni saranno presi in considerazione gli obiettivi trasversali, sfruttando la cultura per sostenere le donne, i giovani e il mezzogiorno. Al fine di ottenere dei risultati efficienti è però fondamentale definire la situazione giuridica delle imprese culturali e creative che si trovano in una situazione di stallo dal 2018, i tempi sono stati prolungati a causa dell'attenzione che ha richiesto la crisi sanitaria. Vorrei concludere citando una frase di Alcide De Gasperi del 1943, riportata dal presidente del consiglio Mario Draghi proprio durante la presentazione del piano nazionale di ripresa e resilienza "L'opera di rinnovamento fallirà, se in tutte le categorie, in tutti i centri non sorgeranno delle persone, disinteressate, pronte a faticare e a sacrificarsi per il bene comune. A noi l'onere e l'onore di preparare nel modo migliore l'Italia di domani".

Bibliografia

1. Fondazione Symbola, rapporto - io sono cultura 2020 – L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi
2. L. Monti Politiche dell'Unione Europea Programmazione 2014/2020 Luiss University press, 2016 Roma
3. CECA, Trattato che istituisce la Comunità del Carbone e dell'Acciaio, 1951, Parigi.
4. EIT Budapest 15 ottobre 2019.
5. Eurostat; GESAC, organizzazioni professionali, Oxford Economics, elaborazione dati e analisi EY 2020.

6. Indagine SISPRINT 2020.

7. Il sole 24 ore, La cultura sfida la crisi con la qualità e la bellezza, 13 aprile 2021.

8. Banca d'Italia Questioni di Economia e Finanza (Occasional Papers) La valorizzazione del patrimonio artistico e culturale in Italia: confronti internazionali, divari territoriali, problemi e prospettive, 13 novembre 2019.

9. ISTAT i musei, le aree archeologiche e i monumenti in Italia 29 gennaio 2019.

10. Eurostat 2020.

11. The impact of the COVID-19 pandemic on the Cultural and Creative Sector Report for the Council of Europe, giugno 2020.

12. GESAC, rebuilding Europe, gennaio 2021.

13. Consiglio europeo, Consiglio dell'Unione europea, 17 dicembre 2020

14. Conclusioni del consiglio europeo del 21 luglio 2020.

15. Il sole 24 ore, NextGenerationEU cos'è e come funziona, 4 marzo 2021 e modificato il 27 e il 28 aprile dopo la presentazione del Piano nazionale di ripresa e resilienza.

16. Parlamento italiano, proposta del piano nazionale di ripresa e resilienza (PNRR), 26 gennaio 2021.

17. Culture action Europe, 11 febbraio 2021.

18. Senato della repubblica, Camera dei deputati, Il piano nazionale di ripresa e resilienza, 27 maggio 2021.

19. Ministero della cultura, Recovery: Franceschini, con oltre 6 miliardi la cultura guiderà la ripartenza del Paese, Roma, 26 aprile 2021.

20. Presidenza del Consiglio dei Ministri, 18 febbraio 2020.

