

**IL RUOLO DEL PATRIMONIO CULTURALE
NELLA FUTURA POLITICA DI COESIONE**

Nota di lavoro

PREMESSA

Obiettivo di questo documento è fornire elementi utili alla partecipazione del MIBACT alla programmazione della politica di coesione 2021-27.

A questo fine è necessario prendere le mosse delle “regole del gioco” nei termini in cui sono andate prendendo forma a partire dai Regolamenti (unico e FESR) della Commissione Europea:

- *promuovere gli investimenti per l'occupazione e la crescita* (FESR);
- *contribuire al perseguimento degli Obiettivi di policy* individuati nel Reg. unico: oltre al 5 (che, nell'ambito dello “sviluppo sostenibile e integrato” del territorio, prevede esplicitamente la valorizzazione del patrimonio culturale nei suoi obiettivi “specifici”) anche l'1 (che prevede il rafforzamento delle capacità di innovazione e l'introduzione di tecnologie avanzate in uno dei suoi obiettivi “specifici”);
- *promuovere lo sviluppo sostenibile e integrato mediante iniziative locali soprattutto nelle aree urbane*, e in particolare nelle città medie (come da interpretazioni/raccomandazioni del Dipartimento per la coesione);
- e, per quanto riguarda in particolare il patrimonio culturale, formulare *strategie territoriali attraverso “progetti di sviluppo territoriale”*.

1. L'ELABORAZIONE DI UNA STRATEGIA TERRITORIALE

1.1. L'OBIETTIVO DI POLICY 5

Nelle “regole del gioco” sintetizzate in precedenza le parole-chiave – per quanto riguarda l'OP 5 – sono dunque “sviluppo sostenibile e integrato”, “iniziative locali” e “aree urbane”. Va sottolineato inoltre che – nell'ambito dei tavoli tematici finalizzati al confronto partenariale per la programmazione 2021-27 predisposti dal DPCoe – tali parole-chiave hanno ricevuto specifiche connotazioni alla luce del tema unificante (uno dei quattro individuati dallo stesso DPCoe) “*cultura veicolo di coesione economica e sociale*”.

Tali orientamenti hanno indotto, nel confronto sviluppatosi nell'ambito del tavolo relativo all'OP 5 (nelle sedute del 28 maggio e del 18 giugno), ad un'interpretazione del patrimonio culturale come “occasione” per lo sviluppo locale anche a favore dei settori urbani e dei gruppi sociali considerati “in difficoltà”.

Questa impostazione – ribadita da più parti soprattutto in occasione del tavolo del 18 giugno – induce ad attribuire, nell'elaborazione di una strategia, un ruolo oltre che economico anche sociale al patrimonio culturale.

In realtà il problema è duplice:

- da un lato, quello di estendere l'azione rivolta – nella programmazione 2014-20 – al patrimonio culturale dagli interventi di tutela-conservazione-valorizzazione alle più ampie e complesse funzioni legate alla coesione sociale;

- dall'altro, quello di individuare un *ruolo* – evidentemente strategico e di coordinamento dell'azione locale – al programmatore nazionale, e cioè al MIBACT, in materia di patrimonio culturale.

1.2. L'OBIETTIVO DI POLICY 1

La nuova frontiera della gestione e della fruizione del patrimonio culturale consiste – nell'ambito dell'OP 1 – nella digitalizzazione delle differenti funzioni (conversione, gestione dei depositi, comunicazione, formazione del personale) di musei, aree archeologiche, biblioteche, archivi ed istituzioni culturali in genere. Obiettivo che, nelle istituzioni di dimensioni medio-piccole, può essere perseguito attraverso azioni a scala territoriale e un lavoro a rete, operazioni essenziali per far uscire ogni struttura dall'isolamento in cui tende a restare, precludendo così ogni efficacia ad azioni di valorizzazione territoriale diffusa.

Un'azione programmata e coordinata di digitalizzazione delle strutture culturali di un territorio può generare ed al tempo stesso essere sostenuta da imprese che utilizzino tecnologie innovative nell'ambito delle attività culturali e creative.

Un progetto di sviluppo territoriale fondato sulla valorizzazione "intelligente" del patrimonio culturale di un insieme di città medie e dei relativi patrimoni può dunque attivare la formazione di nuove imprese, o la crescita di imprese esistenti che utilizzino tecnologie innovative finalizzate a tale valorizzazione.

2. CULTURA COME VEICOLO DI COESIONE ECONOMICA E SOCIALE

La valorizzazione dei beni culturali può svolgere un ruolo significativo – attraverso un incremento sia dei consumi che della pratica di attività culturali – nella strategia di sviluppo economico di un'area.

Al tempo stesso la cultura in senso lato, ed il patrimonio culturale in particolare, possono svolgere un ruolo importante – in quanto *fattori di identità e di inclusione, di superamento delle diversità e di riappropriazione degli spazi urbani* – anche dal punto di vista sociale.

La sfida che la futura strategia territoriale dovrà raccogliere sarà dunque duplice: promuovere la crescita economica ed al tempo stesso la coesione sociale nelle aree interessate dalla politica di coesione.

Oggetto dell'azione di programmazione, come si è visto in precedenza, saranno prevalentemente le aree urbane, ed in particolare le città medie all'interno delle quali dovranno essere perseguite sia la coesione sociale che quella economica.

Le città, nell'attuale configurazione dell'assetto territoriale del paese, costituiscono sia i centri dell'innovazione tecnologica che, in alcune parti spesso di entità non trascurabile, le aree di concentrazione del degrado urbanistico e dell'esclusione sociale.

I progetti di sviluppo territoriale attraverso i quali valorizzare il patrimonio culturale potranno dunque interessare le aree urbane in forma integrata, economica e sociale, attraverso l'azione congiunta di differenti operatori, locali e non.

Le azioni da realizzare dovranno dunque mettere il patrimonio culturale al centro di:

- Interventi di digitalizzazione della organizzazione, della gestione e delle fruizione delle istituzioni culturali;
- Interventi di recupero urbanistico e architettonico di spazi ed edifici di interesse culturale e/o da destinare ad attività culturali;
- Supporto alla nascita e/o consolidamento di imprese specializzate nell'impiego di tecnologie avanzate di riutilizzazione di recupero urbanistico-architettonico di tipo sostenibile;
- Creazione di reti tra istituzioni culturali al fine di valorizzarne la conoscenza e la fruizione in forma integrata.

3. IL POSSIBILE RUOLO DEL MIBACT

3.1. LA STRATEGIA 2014-20

L'impianto strategico descritto nel par. 1 innova profondamente quello utilizzato per il PON-Cultura e sviluppo 2014-20. Quest'ultimo è stato definito dal Ministero d'intesa con il sistema delle "regioni meno sviluppate" e con gli altri attori istituzionali coinvolti nel processo di condivisione partenariale attivato nell'ambito delle definizioni dell'Accordo di Partenariato Italia (AdP). Nell'ambito della strategia 2014-20 ai settori culturale e creativo venivano attribuite forti potenzialità rispetto ai tre cardini della Strategia Europa 2020 (crescita intelligente, crescita sostenibile, crescita inclusiva).

L'AdP ha considerato le risorse culturali – oltre che beni di valore intrinseco posti al centro delle politiche di tutela e di conservazione – degli *asset* potenzialmente decisivi per lo sviluppo territoriale con riferimento al settore turistico e più in generale alla coesione sociale e territoriale.

In particolare, nella visione dell'AdP, la strategia per la valorizzazione delle risorse culturali era rivolta al miglioramento delle condizioni di offerta e di fruizione del patrimonio in aree di attrazione culturale di "rilevanza strategica", nella convinzione che in questo modo fosse possibile ricercare il consolidamento e la promozione di processi di sviluppo territoriale.

Tale rilevanza strategica dei territori veniva definita attraverso la concentrazione di attrattori culturali e le relative condizioni di contesto: di conseguenza il PON ha concentrato la sua azione su tutela e valorizzazione degli attrattori del patrimonio culturale statale (e regionale per la Regione Siciliana) delle Regioni meno sviluppate che, in quanto poli principali della dotazione culturale del territorio, sono stati considerati in grado di promuovere variazioni significative della domanda turistica.

Per ognuno degli attrattori di intervento – selezionati "a regia" dal Ministero (o dalla Regione Siciliana) – l'area di attrazione di pertinenza dell'attrattore è stata considerata territorio di destinazione prioritaria degli interventi.

3.2. LE NUOVE REGOLE 2021-27

Nell'ambito della nuova politica di coesione gli interventi sul patrimonio culturale dovranno far parte di progetti di sviluppo territoriale riferiti a specifici contesti urbani.

In questa dimensione, comprensoriale o locale, i progetti dovranno perseguire obiettivi sia di valorizzazione economica che di utilizzazione a fini sociali del patrimonio.

Appare evidente la significativa modifica dei criteri di selezione dei territori nei quali realizzare gli interventi: dalla individuazione “a regia” delle aree di attrazione culturale centrate su beni di priorità statale alla selezione di aree urbane (o di sistemi di aree urbane) nelle quali elaborare dei progetti di sviluppo territoriale.

Per il programmatore nazionale, in questo contesto, si pone il problema di individuare dei *criteri che consentano un’azione coordinata* – ad esempio nelle regioni in ritardo di sviluppo – tesa a utilizzare, in sistemi di aree urbane medio-piccole, il patrimonio culturale (statale e non) come volano di crescita economica e di coesione sociale.

Criteri che dovranno essere condivisi con le Regioni e le autorità locali ma che al tempo stesso dovranno rispettare degli standard uniformi di qualità ed efficacia degli interventi sull’insieme del territorio.

Un eventuale nuovo PON a direzione MIBACT dovrebbe dunque porsi come programma di interesse nazionale per la valorizzazione di ambiti territoriali a forte integrazione economica, sociale e culturale.

Tali ambiti dovrebbero costituire dei *laboratori nei quali sperimentare delle reti tecnologicamente avanzate di istituzioni culturali e degli incubatori di imprese culturali e creative*; ed al tempo stesso promuovere la creazione di servizi legati alla pratica e alla fruizione culturale, e la riqualificazione di aree ed edifici di interesse storico a partire dai quali costituire dei “*distretti culturali*”.

Un PON ad elevata sperimentazione progettuale – e fondato sulla integrazione tra fruizione e pratica culturale, tra città (e relativi patrimoni culturali) di differenti dimensioni ma legate da affinità /identità culturali, tra imprese esistenti e *start-up* ad elevata complementarità funzionale e tecnologica – potrebbe recepire le istanze recentemente formulate in materia culturale dalle istituzioni europee e contribuire al conseguimento degli obiettivi di policy assegnati alla nuova politica di coesione.

4. LE TEMATICHE DA SVILUPPARE

4.1. PATRIMONIO CULTURALE E CITTÀ

Dalle “nuove regole” della politica di coesione emerge come si è visto un duplice ruolo del patrimonio culturale: quello di insieme di beni dal valore intrinseco e quello di *asset per lo sviluppo territoriale*.

Tali due ruoli dovranno essere valorizzati nell’ambito dei progetti di sviluppo territoriale da elaborare, ampliando la logica di intervento da quella dei singoli beni a quella di ambiti territoriali caratterizzati da *valori culturali e identitari comuni*.

Ambiti che potranno riguardare insiemi più o meno vasti di città medie e piccole, suscettibili di azioni finalizzate ad esaltare il ruolo propulsivo della cultura in ambito sia economico che sociale.

Interessanti spunti a questo proposito possono essere offerti dall'ampio dibattito in corso sulla città creativa finalizzato a elaborare una visione globale sul ruolo della cultura in un determinato territorio.

Per caratterizzare in senso creativo una città è necessario raccogliere una serie di sfide:

- come individuare gli spazi urbani che permettano l'incontro e gli incroci tra differenti discipline culturali e creative;
- come creare connessioni tra imprese, *start-up* creative e imprese locali tradizionali;
- come creare una catena di partenariati tra i differenti campi di competenza.

Più in generale è necessario estendere l'idea di città creativa alla gestione del patrimonio culturale, ad esempio:

- rendendo gli specifici attrattori culturali non soltanto orientati al turismo ma multifunzionali (con valenze di coesione sociale, di recupero urbano, di produzione culturale con relativa formazione avanzata, ecc.);
- tenendo conto del cambiamento dei modelli di cultura nei giovani (arte contemporanea, *digital art*, fumetti, musica, ecc.);
- tenendo conto del potere crescente delle piattaforme digitali nella fruizione/diffusione della cultura;
- conciliando modalità di consumo e di produzione della cultura;
- conciliando la fruizione del patrimonio culturale con quella di eventi culturali.

La città creativa, in base all'approccio teorico, è città potenzialmente sostenibile in quanto largamente fondata sulla partecipazione locale, e dunque sul coinvolgimento diretto della cittadinanza e degli operatori locali nella soluzione di problemi – ai quali tali categorie sono, come è ovvio, fortemente interessate – di vivibilità e di accoglienza degli spazi urbani.

4.2. CREAZIONE DI “DISTRETTI CULTURALI”

L'azione congiunta sul patrimonio culturale, sulla riqualificazione di immobili storici da destinare a “contenitori” di attività culturali, sulle imprese culturali e creative può essere finalizzata alla creazione – in borghi o quartieri urbani – di veri e propri “*distretti culturali*”.

È interessante a questo proposito l'esperienza francese¹. Dal dibattito in materia emerge che “ogni città deve avere un luogo di cultura” in quanto è l'offerta culturale che stimola l'economia locale e favorisce la partecipazione dei cittadini alla produzione di cultura.

Con questo obiettivo è necessario incoraggiare l'architettura contemporanea, rinnovare le aree urbane obsolete o inutilizzate, riutilizzare le attività commerciali locali, riacquisire all'uso

¹ Si veda: Secondo incontro nazionale del programma “*Action coeur de ville*” sul tema “*Innovations urbaines et terroires*”, Ministère de la Culture, 2019.

comunitario gli spazi pubblici, migliorare ed estendere l'offerta di biblioteche e mediateche, creare degli *"ateliers pedagogiques"* (punti di incontro tra alta formazione e produzione culturale).

In quest'ottica, una strategia finalizzata alle regioni a sviluppo debole del Mezzogiorno, potrebbe prevedere la creazione di distretti (o quartieri) culturali in territori caratterizzati da forte *identità culturale*, anche con aree ad elevata *problematicità sociale*: le azioni da promuovere, spaziando dalla digitalizzazione delle istituzioni culturali al supporto delle attività culturali e creative, al riuso di spazi comuni alla produzione ed alla fruizione culturale, potrebbero rendere i distretti dei luoghi al tempo stesso di crescita economica e di coesione sociale.

Strumento da utilizzare per la realizzazione di progetti strategici a scala territoriale, tra loro funzionalmente connessi, potrebbe essere il "Contratto istituzionale di sviluppo" (CIS) già sperimentato con successo in differenti aree urbane.

Un CIS applicato ad un "sistema" di aree urbane medio-piccole potrebbe prevedere un progetto territoriale integrato caratterizzato dalle seguenti tipologie di azione:

- potenziamento di ricerca e innovazione tecnologica applicata a tutela e restauro di beni culturali;
- miglioramento della diffusione di servizi pubblici digitali a contenuto culturale per cittadini e imprese;
- incremento del numero e delle dimensioni di imprese innovative ad alta intensità di conoscenza ed elevato potenziale di crescita;
- potenziamento della gestione dei beni culturali attraverso la creazione di reti e sistemi che ne facilitino l'integrazione;
- supporto alla creazione di spazi e strumenti per stimolare le comunità locali a produzione e fruizione di cultura;
- sperimentazione di forme partecipative e partenariali nel riuso a fini culturali di beni pubblici abbandonati e non utilizzati.

4.3. LE NUOVE MODALITÀ DI FRUIZIONE DEI BENI CULTURALI

Una strategia di valorizzazione del patrimonio culturale volta ai futuri anni '20 non può prescindere dalla rapida evoluzione tecnologica in corso delle modalità di fruizione dei beni.

Ambiti applicativi a diffusione crescente – come la realtà virtuale e la realtà aumentata, la tecnologia di prossimità (*bluetooth low energy*), la fabbricazione digitale, e così via – tendono a rendere il visitatore protagonista dell'esperienza culturale.

Dalle esperienze in corso in numerosi musei italiani è possibile desumere interessanti linee di ricerca e di progettazione da sviluppare in un futuro PON C-S 2.0:

- valorizzare le applicazioni *"open virtual heritage"* agli strumenti di fruizione culturale: integrazione di filmati 3D educativi in computer grafica, olografie, *serious game*, *app* di realtà aumentata, spazi virtuali emozionali e partecipativi;

- creare dei “musei virtuali” con relative applicazioni interattive finalizzate a creare convergenze tra realtà virtuale, paradigmi cinematografici, interazione naturale e realtà aumentata;
- utilizzare internet, sia a distanza che in mobilità *on site*, per valorizzare musei diffusi nei centri storici, connettendo monumenti e opere d’arte attraverso mappe immersive, immagini riprese da droni, percorsi georeferenziati;
- in una prospettiva di un sistema dei beni culturali digitalizzato e connesso creare le condizioni per seguire il visitatore dalla fase di esplorazione informativa sul *web* fino all’arrivo sul territorio e all’analisi del suo comportamento in merito a singole opere d’arte.

L’applicazione di tali processi conoscitivi, e l’uso delle relative tecnologie, potranno avere ricadute significative sulla crescita e la creazione di imprese specializzate in:

- conoscenza approfondita di temi artistici, storici, culturali;
- *know-how* in *storytelling* immersivo;
- capacità di produrre contenuti multimediali e virtuali;
- elaborazione e applicazione di tecnologie quali; realtà virtuale e aumentata, proiezioni immersive, audio e video-guide interattive, *tonon screen*, sensori gestuali, GPS, itinerari cartografici, *web design*.