



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

# Territori della Cultura

Rivista on line Numero 46 Anno 2021

Iscrizione al Tribunale della Stampa di Roma n. 344 del 05/08/2010

16<sup>a</sup> Edizione

**RAVELLO** International Forum  
Colloqui Internazionali  
**LAB 2021**

NUMERO SPECIALE

Atti XVI edizione Ravello Lab

**CULTURA È FUTURO**

- *Paesaggio culturale e aree interne*
- *L'impresa socio-culturale*

Ravello 14/16 ottobre 2021



# Sommario



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

## Comitato di Redazione

Alfonso Andria	
Ravello Lab si conferma suggeritore di politiche per la Cultura	8
Alberto Bonisoli	
L'economia della cultura ha bisogno di una pubblica amministrazione efficiente	12
Andrea Cancellato	
Ravello Lab 2021, una discussione aperta	14

## Programma 16

## Contributi

Giampaolo D'Andrea	
Coinvolgere oggi per non rinunciare al futuro	20
Valeria Fascione	
Il Sistema "Cultura Campana": innovazione, digitalizzazione, creatività	24
Amedeo Lepore	
Cultura ed economia nell'epoca della transizione	30

## Panel 1: Paesaggio Culturale e Aree Interne

Fabio Pollice	
L'esigenza di una pianificazione territoriale della cultura	36
Maria Grazia Bellisario	
Questioni territoriali: criticità e opportunità del post-COVID	44
Loredana Capone	
Il PNRR e le comunità	52
Giuseppe Di Vietri	
I paesaggi culturali italiani UNESCO nella WHL e il modello organizzativo del Parco Nazionale del Cilento, Vallo di Diano e Alburni	54
Pietro Graziani	
Aree interne e piccoli Comuni	60
Salvatore Claudio La Rocca	
<i>Culture for growth</i>	64
Francesco Mannino	
Sviluppo locale coesivo a base culturale: un esperimento nelle aree interne catanesi	74
Carla Maurano	
Aree interne e paesaggi culturali pastorali	80
Rosanna Mazzia	
I Borghi Autentici d'Italia	88
Stefania Monteverde	
Progettazione di comunità per un futuro sostenibile. Da cratere sismico a Riserva UNESCO della biosfera	90
Patrizia Nardi	
Borghi italiani e "comunità di borgo". Alcune riflessioni	98

# Sommario



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

Vincenzo Pascale	
Le aree interne, occasione per incentivare il turismo culturale e sportivo d'oltreoceano	106
Rossano Pazzagli	
Il valore trasformativo della cultura per la rinascita delle aree fragili italiane	108
Mariassunta Peci	
La Convenzione UNESCO per la Protezione del Patrimonio Mondiale: pianificazione complessa e strategie per la tutela e valorizzazione dei Paesaggi Culturali	116
Giovanni Pescatori	
Le imprese della cultura dalla crisi pandemica alla resilienza	120
Davide Ponzini	
Introduzione alla "Carta per i grandi eventi nelle città ricche di patrimonio culturale"	126
Giovanni Teneggi	
Cultura e sviluppo territoriale. Parole. Echi e rimbombi	130
Giulia Urso, Benedetta Giordano	
Paesaggio e cultura nelle strategie delle aree pilota della Strategia Nazionale per le Aree Interne	134

## Panel 2: L'impresa socio-culturale

Francesca Bazoli, Stefano Karadjov	
La fondazione di partecipazione. Uno strumento di <i>governance</i> per la gestione del bene culturale in cui il settore privato coopera con il pubblico per creare impatto sociale. Il caso della Fondazione Brescia Musei	140
Antonello Grimaldi	
Imprese culturali e sociali, l'importanza della rete per la ripartenza delle comunità	146
Daniela Savy	
L'impresa socio-culturale	150
Felice Scalvini	
L'impresa sociale culturale: una nuova stagione	152
Elena Sinibaldi	
Socio-cultura ed economia creativa	156

## Appendice

Gli altri partecipanti ai tavoli	163
Premio Patrimonio Viventi 2021: i vincitori	180

# Comitato di Redazione



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

Presidente: Alfonso Andria

[comunicazione@alfonsoandria.org](mailto:comunicazione@alfonsoandria.org)

Direttore responsabile: Pietro Graziani

[pietro.graziani@hotmail.it](mailto:pietro.graziani@hotmail.it)

Direttore editoriale: Roberto Vicerè

[redazione@qaeditoria.it](mailto:redazione@qaeditoria.it)

Responsabile delle relazioni esterne:

Salvatore Claudio La Rocca

[sclarocca@alice.it](mailto:sclarocca@alice.it)

## Comitato di redazione

Claude Albore Livadie Responsabile settore  
"Conoscenza del patrimonio culturale"

[alborelivadie@libero.it](mailto:alborelivadie@libero.it)

Jean-Paul Morel Archeologia, storia, cultura

[moreljp77@gmail.com](mailto:moreljp77@gmail.com)

Max Schvoerer Scienze e materiali del  
patrimonio culturale  
Beni librari,  
documentali, audiovisivi

[schvoerer@orange.fr](mailto:schvoerer@orange.fr)

Francesco Caruso Responsabile settore

"Cultura come fattore di sviluppo"

[francescocaruso@hotmail.it](mailto:francescocaruso@hotmail.it)

Piero Pierotti Territorio storico,  
ambiente, paesaggio

[pieropierotti.pisa@gmail.com](mailto:pieropierotti.pisa@gmail.com)

Ferruccio Ferrigni Rischi e patrimonio culturale

[ferrigni@unina.it](mailto:ferrigni@unina.it)

Dieter Richter Responsabile settore  
"Metodi e strumenti del patrimonio culturale"

[dieterrichter@uni-bremen.de](mailto:dieterrichter@uni-bremen.de)

Informatica e beni culturali

Matilde Romito Studio, tutela e fruizione  
del patrimonio culturale

[matilderomito@gmail.com](mailto:matilderomito@gmail.com)

Adalgiso Amendola Osservatorio europeo  
sul turismo culturale

[adamendola@unisa.it](mailto:adamendola@unisa.it)

## Segreteria di redazione

Eugenia Apicella Segretario Generale

[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)

Monica Valiante

Velia Di Riso

## Progetto grafico e impaginazione

PHOM Comunicazione srls

*Per consultare i numeri  
precedenti e i titoli delle  
pubblicazioni del CUEBC:  
[www.univeur.org](http://www.univeur.org) - sezione  
Mission*

*Per commentare  
gli articoli:  
[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)*

## Info

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali

Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)

Tel. +39 089 857669 - 089 858195 - Fax +39 089 857711

[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org) - [www.univeur.org](http://www.univeur.org)

Main Sponsor:   
Villa Rufolo | Festival

ISSN 2280-9376



# Il Sistema “Cultura Campana”: innovazione, digitalizzazione, creatività

Valeria Fascione

**L**a Cultura è un fattore di identità e di conoscenza, su cui investire in innovazione, sostenibilità, occupazione e formazione.

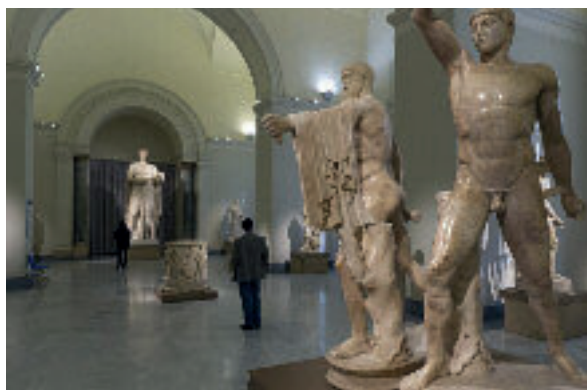
In considerazione della straordinaria disponibilità di risorse e di patrimonio, in Campania la Cultura rappresenta un volano per lo sviluppo economico. Non un “settore” di investimento tra gli altri, ma una risorsa da potenziare per conseguire obiettivi sociali ed economici quali:

- conoscenza
- coesione
- sviluppo
- tutela, promozione e valorizzazione
- produzione culturale e creativa
- promozione territoriale

## Cultura come identità e volano di crescita

Nel Documento Regionale di Indirizzo Strategico 2021/2027 la Regione Campania identifica la cultura come un valore aggiunto che, in forte connessione con il turismo, è capace di innescare sviluppo economico e di fungere da volano di coesione e da fattore di inclusione e, quindi, di sostenibilità sociale.

Il nostro territorio – con la straordinaria presenza di risorse, molte delle quali di rilevanza mondiale, tra cui Pompei, Ercolano, Paestum, Capodimonte, Mann, nonché di 11 tra Siti e Valori Unesco – si configura come un microcosmo paradigmatico, un osservatorio privilegiato, oltre che un ambito di approfondimento e sperimentazione per rendere esplicito quanto realmente la cultura sappia contribuire allo sviluppo di prodotti, servizi e processi innovativi, agendo come una fonte di idee creative, che alimentano una economia a basso impatto ambientale e creando condizioni e opportunità di lavoro stabile e sostenibile. Tali obiettivi sono realizzabili a condizione di predisporre e attuare una strategia che superi la parcellizzazione, favorendo uno sviluppo organico e diffuso. Anche il settore della cultura e dei beni culturali, tuttavia, necessita di interventi in prodotti e servizi ICT, di strumenti operativi e di lavoro ordinario in ambiente digitale, al fine di: generare informazioni, dare visibilità



e promuovere il patrimonio e le attività culturali, innalzare il livello e la quantità di informazioni e contenuti in rete, anche per determinarne un aumento della percezione sociale presso le giovani generazioni e attrarre turismo di studio e ricerca. Non basta più possedere quote rilevanti di patrimonio culturale per stimolare consumo dedicato e, contestualmente, sviluppo economico e imprenditoriale: un sistema articolato, ricco e complesso come quello campano deve consentire il formarsi di molteplici esperienze di fruizione innovativa, per rinforzare il settore come asset competitivo e strategico. Il patrimonio culturale, le attività culturali e creative vanno riconosciute, salvaguardate e promosse come filiere di sviluppo economico e occupazionale, di inclusione e coesione sociale. Tra questi anche i beni immateriali (cinema, audiovisivo e teatro) identificano settori fondamentali per la crescita del sistema regionale.

Il Turismo, fortemente connesso alla promozione culturale, rappresenta per la Campania una vocazione naturale, un'industria storica, una straordinaria opportunità di crescita perenne. La varietà e la composizione della propria offerta turistica rende il territorio un luogo con forte unicità: cultura, natura, mare, grande archeologia e arte contemporanea, enogastronomia, tradizione e cultura popolare. Ognuno di questi elementi è oggetto di notorietà internazionale. Non è, dunque, solo il turismo stagionale a far crescere la Campania: sono anche i flussi mobilitati dall'offerta culturale e naturale a fare di questo territorio la grande regione turistica che oggi è. Negli ultimi anni si sono poste le premesse per l'integrazione turistica territoriale, che punta a connettere questa "grande bellezza" alle destinazioni minori e meno conosciute del territorio.

### **Sostegno alla nuova imprenditorialità culturale e creativa**

Con la Legge Regionale n. 5 del 29 giugno 2021, il Consiglio Regionale all'Art. 21 definisce disposizioni a favore delle imprese culturali e creative, con l'obiettivo di favorire la crescita dell'economia regionale e, in particolare, sostenere lo sviluppo di nuova imprenditorialità.

Nello specifico, la Regione Campania promuove lo sviluppo delle imprese culturali e creative, di cui al comma 57 dell'articolo 1 della legge 27 dicembre 2017, n. 205 (Bilancio di previsione dello Stato per l'anno finanziario 2018 e bilancio pluriennale per il triennio 2018-2020) e valorizza il settore culturale e

creativo, con l'obiettivo di favorire la crescita dell'economia regionale e, in particolare, sostenere lo sviluppo di nuova imprenditorialità e l'occupazione giovanile e femminile, nonché incentivare lo sviluppo di forme di innovazione sociale e di collaborazione tra imprese del settore culturale, le start up innovative, le imprese sociali, le società benefit e tra queste e le imprese tradizionali e la pubblica amministrazione.

Viene dato mandato alla Giunta regionale di adottare le misure di attuazione per il raggiungimento delle finalità, definendo i criteri, le modalità e gli indirizzi operativi per incentivare la valorizzazione e lo sviluppo delle imprese culturali e creative in coerenza con il piano regionale di sviluppo strategico.

### Ricerca e innovazione

Tra i primi esiti della consultazione pubblica si vuole dare immediatamente evidenza della necessità di ridisegnare alcune delle Aree di Specializzazione, in particolare è stata ridefinita l'area **Beni Culturali, Industrie Creative, Turismo**.

L'area viene rinominata per rendere evidente l'impatto sull'intero sistema dell'industria della cultura che comprende un ventaglio di attività che vanno dalle imprese operanti nel settore del Patrimonio storico-artistico architettonico, alle imprese culturali collegate alla produzione di beni strettamente connessi alle principali attività artistiche a elevato contenuto creativo e infine alle **industrie creative** che utilizzano la cultura come input e, come già indicato dalla Legge Regionale n. 5 del 29 giugno 2021.

All'interno dell'industria culturale si ritrovano sia attività riconducibili alle forme di espressione culturale, sia attività in cui la dimensione espressiva si combina ad altre appartenenti alle logiche della manifattura o dell'economia dei servizi più tradizionali che stabiliscono un rapporto di complementarità con l'attività culturale.

Le aziende dell'industria della cultura campane sono poco più di 20.000 e rappresentano il 3,4% delle industrie regionali con un valore aggiunto di circa 3,9 miliardi di euro.

La Regione Campania sostiene fortemente il processo di innovazione delle istituzioni culturali pubbliche e private, promuovendo l'accesso alle informazioni, implementando l'alfabetizzazione digitale, sviluppando approcci innovativi in termini di organizzazione, condivisione, accessibilità e gestione dei beni culturali.

## Ecosistema digitale della cultura

Nei suoi programmi di attuazione del POR FESR 2014/2020 la Campania ha puntato su alcune significative azioni per la digitalizzazione, fruizione e conservazione del patrimonio culturale. L'Ecosistema regionale della cultura campana è dotato di un'infrastruttura tecnologica informativa, semplice e centrata sull'utente per permettere l'accesso a tutti alla cultura campana uniformando l'approccio e incentivando l'interoperabilità tra piattaforme ed enti.

Il primo ecosistema digitale per i beni culturali realizzato in Italia. La Regione Campania lo finanzia con 28 milioni di euro, in linea con il Piano Nazionale Crescita Digitale e il Piano Nazionale per l'Informatica, oltre che con la Strategia Europa 2020, avvalendosi delle risorse POR Campania FESR 2014-2020-Asse 2. Un esperimento unico nel nostro Paese che riunisce in una sola piattaforma il grande patrimonio culturale legato ai settori archeologico, archivistico, bibliografico, cinematografico, musicale, storico-artistico e teatrale.

Con questo progetto sono stati realizzati due importanti interventi: il primo museo con controllo dei parametri ambientali, fisici e di frequenza dei visitatori, per la sicurezza delle opere d'arte (tutela) e il primo portale d'Italia per i beni culturali con tecnologia immersiva a 360 gradi (valorizzazione).

I numeri del progetto sono imponenti: 4 trasposizioni integrali in ambiente 3D di mostre fisiche, 95 Sensori IoT (temperatura, umidità, luminosità e conta persone) di cui 65 per la messa in sicurezza delle opere d'arte e 30 per il monitoraggio dei flussi nell'ambito dell'Ecosistema Museale Territoriale di Via Duomo, 115 ricostruzioni 3D, 175 foto dei luoghi a 360°, 470.000 schede di catalogo del Centro regionale per i Beni Culturali migrate in cloud, 1.021.428 pagine digitalizzate da libri antichi, 944.642 carte/bobine da documenti d'archivio, 1.300.000 scatti digitali di manoscritti, pergamene, atlanti, ecc. per la sezione biblioteche, 1.900.000 scatti digitali per la sezione archivi tra mappe, tavole su rame, documentazione comunale.

Nel corso del 2021 è stata avviata la messa in rete di tutto il patrimonio documentale e archivistico regionale, una risorsa eccezionale per applicazioni industriali e culturali a disposizione di studiosi, operatori culturali, startup e innovatori. Con questo intervento la Campania si attesta come prima regione italiana che investe di più nella tutela e nella valorizzazione di beni ed attività culturali, e che registra il più alto incremento di visitatori





nei musei statali. Puntando così a essere un'eccellenza nel sistema Paese, con un primato culturale unico, e offrire alle nuove generazioni, al mondo della cultura, agli studiosi, agli operatori culturali, agli enti locali, agli investitori un patrimonio di conoscenza davvero eccezionale.

### ***Let's Movie*, premio innovazione Smau 2021**

A ottobre 2021 *Let's Movie* si è aggiudicato il Premio Innovazione Smau a Milano, il riconoscimento riservato alle imprese e agli enti più innovativi.

*Let's Movie* è l'innovativa piattaforma di promozione turistica alla scoperta di set, location e storie dei film e delle fiction di maggiore successo girati in Campania per un'originale esperienza in realtà virtuale e aumentata. Un progetto della Regione Campania per rivivere le emozioni dei set più famosi con il supporto della Film Commission Regione Campania. La piattaforma è stata realizzata dalla società Emoticon.

La piattaforma offre all'utente coinvolgenti percorsi immersivi e crossmediali, grazie ai movie tour virtuali e ai trailer interattivi per 'giocare' con i personaggi e le colonne sonore delle serie tv. Con la web-app, lo spettatore "entra" nelle scene più amate di film o fiction e diventa protagonista, sceglie la propria colonna sonora, dà vita al suo trailer personalizzato, scopre e approfondisce le location: ogni luogo è collegato attraverso un link alle schede di approfondimento dell'Ecosistema Digitale per la Cultura della Regione Campania. *Let's Movie* diventa così parte integrante del sistema "Cultura Campania", il progetto di digitalizzazione del vasto patrimonio culturale campano della Regione Campania.

A soli tre mesi dal lancio ufficiale, *Let's Movie* ha ottenuto più di 40.000 utenti attivi ed il tempo medio di utilizzo è altissimo: circa 1 minuto e 40 (a fronte del tempo medio di fruizione di esperienze video che è di circa 10 secondi). Ciò significa che tramite *Let's Movie* i visitatori dedicano molto più tempo ad informarsi sulle mete turistiche rispetto a quanto farebbero guardando un tradizionale video promozionale: un altro risultato che conferma le potenzialità della piattaforma come strumento di promozione territoriale.

## **Distretto Campano dell'Audiovisivo, Polo del Digitale e dell'Animazione Creativa**

A luglio 2021 è stata aggiudicata la gara per la progettazione e l'esecuzione dei lavori del Distretto Campano dell'Audiovisivo, Polo del digitale e dell'Animazione creativa che sarà insediato all'interno dell'Area ex Base Nato di Bagnoli. L'edificio si articola su tre livelli più un livello semi interrato per una superficie complessiva circa di 10.000 mq e risulta particolarmente adatto ad ospitare tale infrastruttura anche per le caratteristiche urbanistiche segnatamente ai trasporti e alla raggiungibilità. Il Progetto si realizza attraverso 5 azioni specifiche e susseguenti alla realizzazione degli investimenti materiali, tra loro strettamente interconnesse, in una logica di integrazione e polifunzionalità:

1. Cineporto, ovvero uno spazio concepito ed attrezzato per offrire le condizioni materiali meglio rispondenti agli standard tecnico-qualitativi dell'industria audiovisiva, attraverso l'allestimento di spazi per il lavoro temporaneo e funzionali alle specifiche e complesse esigenze della filiera produttiva di settore.
2. Polo produttivo di eccellenza per i settori del Digitale e dell'Animazione.
3. Centro di Studi e Documentazione, propedeutico all'istituzione della Mediateca Regionale della Campania e dedicato allo sviluppo del patrimonio archivistico-museale.
4. Incubatore di imprese operanti nel comparto audiovisivo in ambiti e servizi differenziati, ivi compreso l'aggiornamento professionale, volto a rafforzare la capacità produttiva e competitiva del settore audiovisivo della Campania.
5. Servizi di formazione specialistica, a partire dall'accoglienza del Corso di Cinema, Televisione e Fotografia dell'Accademia delle Belle Arti di Napoli.

### **Valeria Fascione**

*Assessore all'Innovazione, Startup e Internazionalizzazione della Regione Campania. Economista, già direttore Marketing Strategico e Business Innovation Centre di Città della Scienza. Ha coordinato su incarico del governo italiano il China Italy Innovation Forum, per la cooperazione in materia di ricerca, innovazione e impresa. Ha diretto la valutazione dei Contratti di Programma Regione Campania, per l'innovazione e l'internazionalizzazione di grandi imprese e filiere industriali. Ha contribuito alla realizzazione della prima Area Industriale della Conoscenza (AIC), che ancora oggi è un importante polo di post-incubazione nel Mezzogiorno. Una delle sue ultime sfide è il Regional Enterprise Acceleration Program, un progetto di cooperazione con il MIT di Boston.*