



# IL PROGETTO CREATURES

Le strategie regionali, nazionali ed europee in favore delle ICC

Antonella Manca

Direttore centrale cultura e sport

Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia



# DEFINIZIONE ICC

---

Il **Sistema Produttivo Culturale e Creativo** è rappresentato da quell'insieme di attività produttive che concorrono a **generare valore economico e occupazione** e che sono **riconducibili** a:

- Settori della **dimensione culturale e creativa (core)**.
- Attività che, pur non facendo parte della filiera, **impiegano contenuti e competenze culturali** per accrescere il valore dei propri prodotti (*creative driven*).



# LE ICC IN FVG

Il sistema produttivo culturale e creativo in FVG rappresenta il **5.4% dell'economia regionale** con oltre **1.8 miliardi di euro**, coinvolgendo oltre **34.000 lavoratori** – il **6.3% del totale** occupato in Regione.

Nel 2018 ben 3 territori regionali si sono posizionati tra le prime 20 province italiane per incidenza delle ICC sul totale delle imprese produttive:

- **Trieste** si posiziona al 4° posto con il 6.1% delle ICC sul totale del sistema imprenditoriale.
- **Udine** si colloca al 19° posto con il 4.8%.
- **Pordenone** chiude la classifica al 20° posto con il 4.8%.



# LE POLITICHE REGIONALI PER LE ICC

## Patrimonio culturale regionale

1. **ERPAC**
2. **Progetti europei:** COME-IN!; SMATH; CROSSINNO; CREATURES

## Imprese culturali e creative

### 1. **POR FESR 2014-2020**

*Attività 2.1.b – interventi dedicati alle imprese nell'ambito dell'area di specializzazione della cultura, creatività e turismo:*

1° call: pre-incubazione e incubazione; budget totale:  
1.300.000 €

2° call: accelerazione e consolidamento; budget totale:  
700.000 €

3° call: pre-incubazione ed incubazione; budget totale:  
2.026.450,80 €

2. **Progetti europei:** CRE:HUB; CHIMERA; SMATH; SACHE; DIVA



## I contenitori culturali

La Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia supporta interventi finalizzati a **promuovere i luoghi della cultura regionali**, anche come ambienti idonei per **nuove forme di apprendimento permanente in ambito formale e informale**, nonché a rafforzare e arricchire il contesto territoriale attraverso progetti di valorizzazione ed esplorazione dello spazio urbano.

Il budget regionale disponibile per questa linea contributiva ammonta a **10.510.000 euro** nel periodo 2020 – 2022.



# Action Plan del progetto CRE:HUB

---

1. Azioni di coordinamento volte a creare sinergie tra finanziamenti dell'UE e sostegno regionale alle ICC
2. Creazione di un Cluster per le ICC
3. Creazione di strumenti finanziari a supporto dell'accesso al credito per le ICC

---

# 1. Azioni di coordinamento volte a creare sinergie tra finanziamenti dell'UE e sostegno regionale alle ICC

---

Grazie al progetto CRE:HUB, sono state realizzate **politiche integrate per le ICC.**

Le Direzioni regionali coinvolte (Direzioni Lavoro, Formazione, Istruzione e Famiglia; Direzione Attività Produttive; Direzione Cultura e Sport) hanno compreso la necessità di una stretta collaborazione e coordinazione: sono stati creati dei gruppi di lavoro per coordinare meglio le azioni e i bandi a valere sul POR nel periodo di programmazione 2014 - 2020

## 2. Creazione di un Cluster per le ICC

La creazione del Cluster regionale per la cultura e la creatività è un **importante momento per il sistema culturale e creativo** della Regione. Gli **stakeholder** regionali **sono stati coinvolti in diverse attività**, tra cui un ciclo di **Living Labs**, che hanno portato all'identificazione dei servizi per il Cluster.

Il portafoglio di servizi pertanto soddisfa le **esigenze del settore**.





### 3. Creazione di strumenti finanziari a supporto dell'accesso al credito per le ICC

Dopo aver analizzato gli strumenti regionali esistenti per l'accesso al credito per le ICC, sono stati identificati **nuovi strumenti** in collaborazione con **Banca Mediocredito FVG**.



# Legge regionale di Stabilità 2020: nuovi incentivi per le ICC

La Regione FVG ha previsto con la Legge di Stabilità 2020 dei **nuovi incentivi per le ICC** volti ad assicurare **supporto ai processi imprenditoriali culturali e creativi**, sostenendo le start up nella fase successiva all'avvio.

Le nuove risorse derivanti dalla Legge di Stabilità a supporto di queste azioni ammontano a **300.000,00 euro nel triennio 2020-2022**, e verranno erogate alle ICC presenti sul territorio regionale.



# ART BONUS REGIONALE

La Regione Friuli Venezia Giulia intende attuare una strategia volta a sollecitare e promuovere un'**azione congiunta** di raccolta di fondi **privati**, in aggiunta a quelli **pubblici**, per favorire le attività ed il **patrimonio culturale regionale**.

L'Art Bonus Regionale rappresenta un'agevolazione fiscale nella forma di **credito d'imposta** sulle erogazioni liberali effettuate da imprese e fondazioni a sostegno di:

- progetti di promozione e organizzazione di attività culturali;
- progetti di valorizzazione del patrimonio culturale.

Dotazione finanziaria per il 2019: **350.000 €**.

Dotazione finanziaria per il triennio 2020 – 2022: **1.000.000 €** all'anno.



# ART BONUS NAZIONALE



È una misura agevolativa sotto forma di **credito di imposta**, introdotta dall'art.1 dal D.L.n. 83/2014, per **favorire le erogazioni liberali a sostegno della cultura**.

Il donatore (persona fisica o giuridica) di una erogazione liberale elargita per interventi a favore della cultura e dello spettacolo, potrà godere di un **regime fiscale agevolato** nella misura di un **credito di imposta pari al 65% delle erogazioni effettuate** a partire dal 2014.

La legge di stabilità 2016 ha stabilizzato e reso permanente l'Art bonus, prevedendo **un'agevolazione fiscale al 65%** per le erogazioni liberali a sostegno della cultura



# LA NORMATIVA NAZIONALE

Con la **Legge di Stabilità per il 2018** sono state riconosciute le Imprese Culturali e Creative, avendo come base, tra tutti, il Libro Verde della Commissione Europea del 2010.

Il testo di legge stabilisce i **requisiti** affinché un'impresa possa essere qualificata come culturale e creativa:

- L'oggetto sociale prevalente o esclusivo dev'essere la creazione, produzione, sviluppo, diffusione, conservazione, ricerca e valorizzazione di prodotti o servizi culturali;
- Avere sede in Italia o in uno degli Stati UE;
- Svolgere un'attività stabile e continuativa.





**E A LIVELLO EUROPEO?**

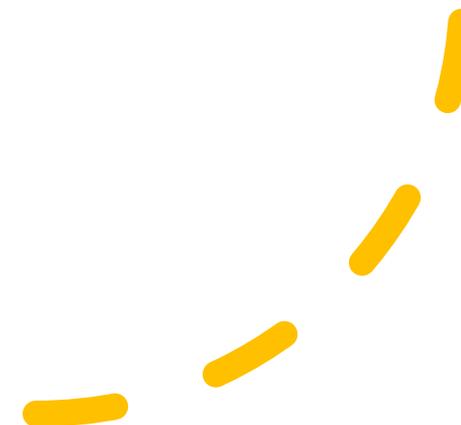
# La nuova Agenda Europea per la Cultura

**Interreg**   
**ADRION** **ADRIATIC-IONIAN**  
European Regional Development Fund - Instrument for Pre-Accession II Fund

**CREATURES**

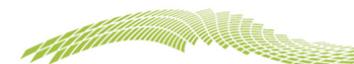


Presentata per la prima volta il 22 maggio 2018, la nuova Agenda per la Cultura ha il compito di fronteggiare le disuguaglianze sociali, la radicalizzazione di approcci populistici e la valorizzazione delle identità culturali dei territorio attraverso l'educazione, la partecipazione e l'innovazione e la promozione di percorsi di diplomazia culturale.



# La nuova Agenda Europea per la Cultura

## CREATURES



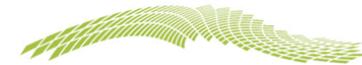
Gli obiettivi strategici riferiti alla dimensione sociale, economica e esterna del potenziale della cultura sono:

- Sfruttare il potere della cultura e della diversità culturale per la coesione ed il benessere sociale;
- Sostenere la creatività basata sulla cultura nell'istruzione e nell'innovazione, oltre che per l'occupazione e la crescita;
- Rafforzare le relazioni culturali internazionali



# La nuova Agenda Europea per la Cultura

**CREATURES**



La nuova Agenda Europea per la Cultura mira a cambiare il concetto di cultura: non più «neutra» ma vero e proprio elemento di **contaminazione** di altri settori (crossover).

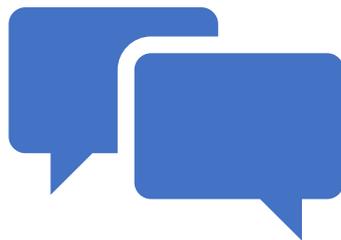
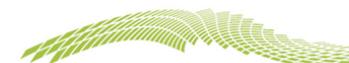
L'obiettivo dell'agenda è **creare** ed **indirizzare l'attenzione** verso due grandi temi:

- **Dinamiche sociali**
  - cultura e benessere sociale
  - cultura e coesione sociale
- **Dinamiche economiche**
  - cultura ed innovazione



# I crossover culturali

CREATURES



Parlare di *crossover culturale* vuol dire chiedersi come la cultura possa dare luogo ad **ibridazioni innovative con i settori più vari**, dalla salute alla sostenibilità ambientale, dalla coesione sociale allo sviluppo tecnologico.



Cultura e creatività creano **effetti sistematici** sull'**economia** e sulla **società**, metodologicamente prevedibili. Inoltre, possono essere oggetto di precise e consapevoli scelte **di politica economica e culturale**.



# Il binomio cultura e salute

---

Il legame tra cultura, salute e benessere è oggetto di studi da molti decenni.

La stessa OMS riconosce gli **importanti risultati** di questo *crossover*. Gli studi hanno dimostrato uno **stretto legame** tra il livello di **partecipazione culturale** e **l'aspettativa di vita delle persone**: gli utenti che accedono ad opportunità culturali in modo sistematico godono di **un'aspettativa di vita maggiore** (poco più di 2 anni) indipendentemente da ogni altro fattore.

L'influenza della partecipazione culturale non si limita solo all'aspettativa di vita, ma anche alla sua **qualità**: a livello generale, il contributo della partecipazione culturale è secondo solamente ad un altro fatto (il numero di malattie croniche di cui soffre una persona).

---

Fonte: *What is the evidence on the role of the arts in improving health and well-being? A scoping review* – Health evidence network synthesis report 67 – Daisy Fancourt, Saoirse Finn - OMS



# Il binomio cultura e salute

Gli stessi studi hanno dimostrato un legame **tra l'accesso e la partecipazione culturale e l'avanzamento dell'età**. Tendenzialmente, un maggiore accesso alla cultura comporta, con l'avanzare dell'età, **una minore assunzione di medicinali**.

La cultura, quindi, può diventare la base per la soluzione di alcune criticità sociali, giocando un ruolo più rilevante rispetto ad altre politiche sociali, spesso più onerose.

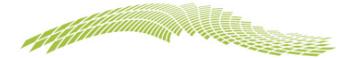
Lo sviluppo di questo settore, **a cavallo tra cultura e benessere**, può dare vita a nuove ed **innovative figure professionali** con competenze sia culturali che mediche acquisite tramite un percorso formativo fortemente innovativo.

Maggiori informazioni sono disponibili sulla pagina regionale del **progetto SMATH**.



# LE POLITICHE EUROPEE PER LE ICC

CREATURES



Il nuovo ciclo di programmazione prevede maggiori stanziamenti per il settore.

Alcuni tra i principali programmi a sostegno delle ICC sono:

- CREATIVE EUROPE
- HORIZON EUROPE

## Creative Europe

Europa Creativa persegue i seguenti **obiettivi generali**:

- Promuovere e salvaguardare la diversità linguistica e culturale europea
- Rafforzare la competitività del settore culturale e creativo per promuovere una crescita economica intelligente, sostenibile e inclusiva

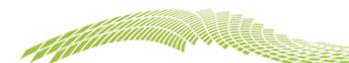
Il **budget** corrente è di € 1.46 miliardi.

Il **budget previsto** per il periodo 2021 – 2027 è di € 1.85 miliardi (+17%)

Maggiori finanziamenti sono previsti nei settori:

- Culturale
- Digitale
- *Cultural diplomacy*

**CREATURES**



# Horizon Europe



Indirizzato verso **Cultura, Creatività e Società Inclusiva**

Il programma mira a:

- Migliorare le **relazioni** e le interazioni tra gli stakeholder;
- Promuovere il ruolo dei cittadini nei **processi** di creazione
- Rafforzare la **collaborazione** tra settori e discipline
- Supportare l'implementazione delle **priorità politiche** europee
- Stimolare la **ricerca** e **l'innovazione** nelle PMI, incoraggiando la diffusione dei risultati dei progetti e l'investimento in innovazione

# GRAZIE PER L'ATTENZIONE!

CREATURES



Antonella Manca

Direttore centrale cultura e sport

Regione Autonoma Friuli Venezia Giulia

