



SAPIENZA  
UNIVERSITÀ DI ROMA



**MADDALENA RINALDI**

**L'EUROPA DELLA CULTURA**

L'uso dei fondi Strutturali nei musei italiani



**SAPIENZA**  
UNIVERSITÀ DI ROMA

Facoltà di Scienze Politiche, Sociologia, Comunicazione  
Dipartimento di Comunicazione e Ricerca Sociale

Dottorato in Comunicazione, Ricerca e Innovazione  
XXXI ciclo

## **L'Europa della cultura**

**L'uso dei fondi Strutturali nei musei italiani**

Candidata

**Maddalena Rinaldi**

Tutors

**Prof.ssa Franca Faccioli**

**Prof.ssa Isabella Pezzini**

In copertina  
Spinning Dolls © Liliane Lijn, 2016  
Museo della Canapa, Santa Anatolia di Narco (PG)

*A mia figlia Amélie,  
perché sia sempre fiera  
di essere cittadina europea*



## **L'Europa della cultura**

L'uso dei fondi Strutturali nei musei italiani

## *Introduzione generale. Inquadramento teorico e ragioni della ricerca*

Indagare il fenomeno europeo a partire dal concetto di cultura, porta a ripercorrere quel filone di studi che da anni si interroga sugli usi della stessa all'interno del dibattito scientifico e politico sull'Europa (E. Morin, Z. Bauman, E. Caniglia, G. Bettini Lattes).

In effetti la cultura è uno dei concetti semanticamente più complessi da indagare per via della sua straordinaria quanto indeterminata polisemanticità (E. Caniglia, 2009) che ha visto contrapporsi i più grandi sociologi della storia come, Durkheim, che la considerava un sistema coerente chiuso e statico, Weber che ne riconosceva al contrario un impianto dinamico ed evolutivo o Simmel, che la definiva come l'insieme di elementi soggettivi e oggettivi. Anche l'antropologia dal canto suo si è interrogata a lungo sul concetto, tanto da dedicare alla cultura una specifica disciplina di indagine, l'antropologia culturale, e offrirne una copiosa mole di definizioni (160 quelle proposte da Kroeber A.L., Kluckhohn C., nel 1972).

La polisemanticità del concetto si è offerta come ambito di studio privilegiato anche per la Semiotica della cultura (J. M. Lotman, A.J.Greimas, C. Lévi-Strauss, J.M. Floch, U. Eco, F. Sedda, A.M.Lorusso) che ne ha reso possibile una disambiguazione ancora più ricca e molteplice indagando le innumerevoli forme dell'espressione in cui il tema si manifesta e in un'ottica evolutiva.

“La cultura ci appare dunque come continua messa in forma di contraddizioni e tensioni, che il testo non elimina ma re-duplica, tutt'al più ordina, comunque trasforma e rilancia...” (F. Sedda, 2004).

Ed è proprio la lettura Semiotica (dei testi museali) che si offre come chiave interpretativa privilegiata per comprendere “come i sistemi culturali che attraversano l'Europa siano o possano essere resi compatibili, in termini simbolici, in termini narrativi e in termini argomentativi” (A.M. Lorusso, 2010) e conoscere quella straordinaria dinamicità e ricchezza che soggiace all'odierno concetto di cultura europea. “È il girotondo delle muse, lo scambio fra un linguaggio estetico e l'altro, il costruirsi del sostrato di valori di ogni sistema culturale” (J. M. Lotman, 1998).

Analizzando le dinamiche delle politiche comunitarie, in ambito culturale, degli ultimi anni, assistiamo infatti ad un'evoluzione del concetto e dei suoi usi. Dal progressivo recupero dell'idea di cultura come elemento costitutivo dell'identità europea e dell'appartenenza

collettiva - il tema della cultura è stato e viene tutt'ora invocato a forte sostegno di una naturale unità europea, come antidoto contro i più radicati euroscetticismi e considerato come la base costitutiva di tutti gli sforzi che fino ad oggi hanno provato, con vicende alterne, ad erigere quell'istituzione in divenire che è l'Unione europea (G. Bettini Lattes, 2009) - alla necessità di valorizzare e recuperare la sua straordinaria ricchezza multiculturale a tutela di una globalizzazione imperante (Zolo D., 2011), la cultura è considerata sempre di più come un volano per il rilancio economico del continente e come necessità per l'apertura ad un dialogo, quale arma di difesa contro ogni guerra o terrorismo.

Il patrimonio culturale dell'Europa viene riconosciuto come il cuore pulsante dell'identità e della memoria collettiva dei cittadini europei, perché promuove la consapevolezza di una storia e di un'identità condivise ed il sentimento di appartenenza ad una comunità. La sua ricchezza e la sua diversità sono una straordinaria risorsa identitaria e di coesione sociale (S. Costa, 2016) capace di contribuire a far fronte a sfide globali come l'immigrazione e l'integrazione dei rifugiati, contrastando stereotipi e pregiudizi attraverso la realizzazione di attività di dialogo interculturale, di sostenibilità e qualità dello sviluppo e mediante progetti di cooperazione con i Paesi Terzi.

La politica culturale ricade tra le competenze degli Stati membri e delle Regioni, ma c'è un dovere dell'Unione europea, scritto nel Trattato di Lisbona nel 2010 di tutelare e promuovere la diversità culturale e linguistica e il patrimonio culturale europeo, materiale e immateriale, sostenendo ed integrando, se necessario, l'azione degli Stati membri.

Ai vertici delle istituzioni europee e nazionali, la cultura viene riconosciuta come un potente strumento per costruire ponti tra le persone e rafforzare la comprensione reciproca, ma anche come un grande motore per lo sviluppo economico e sociale (Federica Mogherini, l'allora Alto rappresentante e Vicepresidente Unione europea, giugno 2016).

All'interno di questo diritto-dovere dell'Unione scritto nel Trattato e in coerenza con l'attuale concetto di cultura che l'Unione sostiene, si rintraccia il fondamento dei finanziamenti europei alla cultura: azioni di sostegno ai settori del patrimonio culturale e dell'audiovisivo, ma anche delle imprese culturali e creative.

La cultura è sempre di più un volano di crescita economica dell'Europa, non solo nelle sue forme tradizionali, ma soprattutto grazie alle industrie culturali e creative, alle piccole e medie imprese ed al turismo. Questo quanto emerge anche dal Rapporto della Fondazione Symbola ed Unioncamere del 2016, dove la cultura è definita uno dei motori primari



dell'economia italiana, rappresentando il 6,1% della ricchezza prodotta (89,7 miliardi di euro), dando lavoro a 1,5 milioni di persone, il 6,1% degli occupati. Stando al Rapporto, complessivamente, inoltre, il patrimonio culturale europeo produce 300 mila posti di lavoro diretti e 7,8 milioni di posti di lavoro indirettamente collegati al settore (turismo, edilizia, trasporti, sicurezza).

Del resto, anche a livello mondiale gli investimenti in questo ambito, se continuativi, coerenti e integrati possono diventare un reale fattore di competitività, così come dimostrano anche le classifiche del *Global Competitiveness Report* (rapporto annuale che evidenzia i fattori chiave che determinano la crescita economica di un Paese). I Paesi maggiormente competitivi (Stati Uniti, Paesi scandinavi, Germania e Canada) sono quelli che si caratterizzano per la qualità e la vivacità della propria offerta culturale. Le stesse convinzioni ispirano anche il programma inglese di finanziamento e gestione innovativa delle attività culturali o la scelta canadese di potenziare in maniera considerevole l'investimento in cultura e in creatività.

Anche l'Unione si sta muovendo in questa direzione, con il Rapporto Diaconu (*Verso un approccio integrato al Patrimonio culturale per l'Europa, 26 giugno 2015*), ad esempio, approvato dal Parlamento su proposta della Commissione Cultura, viene rilanciato l'obiettivo di considerare il patrimonio culturale un fattore di crescita economica, occupazionale e relazionale e, allo stesso scopo mirano le numerose attività finanziate con fondi specifici, come la valorizzazione del patrimonio culturale diffuso, o la creazione di Capitali europee della Cultura e gli itinerari culturali europei. Sempre in quest'ottica può essere interpretato anche l'impegno del Parlamento europeo per l'inserimento della cultura come undicesima priorità del piano Juncker, volto a rilanciare l'economia del continente con un investimento di 315 miliardi di euro a favore degli Stati membri. Ma l'attenzione posta nei confronti della cultura da parte dell'Unione europea attraverso specifici programmi settennali, finanziamenti e azioni, non rientra solamente in una strategia di sviluppo socio economico del continente. Con le recenti decisioni della Commissione quali la *Strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali*, l'Agenda 2030 che riconosce la cittadinanza globale, la diversità culturale e il dialogo interculturale come principi orizzontali dello sviluppo sostenibile della politica europea e l'istituzione del 2018 come *Anno Europeo del patrimonio culturale*, la cultura si appresta a divenire anche il fulcro della politica estera europea. La cultura, infatti, è al centro di una serie di decisioni dell'Unione che la eleggono,

proprio in questi anni “uno strumento indispensabile per costruire relazioni a lungo termine con i paesi in tutto il mondo, in quanto può essere determinante per rafforzare il ruolo dell’Unione europea a livello mondiale” (Tibor Navracsics, 2016, l’allora Commissario europeo per l’istruzione, la cultura, i giovani e lo sport).

È chiaro dunque che il concetto di cultura europea si stia trasformando fino ad inglobare in sé aspetti identitari, socio economici e di politica estera, elementi sui quali le politiche culturali europee sono orientate e si concretizzano anche attraverso il complesso panorama dei finanziamenti alla cultura.

La ricerca *L’Europa della cultura. L’uso dei fondi Strutturali nei musei italiani*, vuole indagare l’impiego dei fondi europei alla cultura in ambito museale nel nostro Paese. In particolare essa mira a capire quanto e come in Italia, i fondi europei alla cultura siano investiti in un’ottica di valorizzazione o di innovazione del sistema museale.

Il ruolo sociale che le istituzioni museali giocano a livello territoriale, offrendo l’opportunità di azioni di inclusione e partecipazione che migliorano la qualità della vita della popolazione, è sempre di più al centro delle politiche nazionali ed internazionali. Dalla *Convenzione quadro del Consiglio d’Europa sul valore dell’eredità culturale per la società* (Faro, 2005), alla Carta di Siena dell’International Council of Museum del 2014, alla *Raccomandazione sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni della loro diversità e del loro ruolo nella società* (UNESCO, 2015), l’identità del museo è vista sempre più come una delle principali strategie di valorizzazione del territorio e sostegno alla trasmissione della conoscenza alle generazioni future. Uno straordinario dispositivo, cioè, di sviluppo culturale locale e nazionale, che le più recenti indagini confermano: secondo l’analisi condotta dalla Boston Consulting Group in collaborazione con il Mibact, e presentata ad ottobre 2019 dal Ministro Franceschini, infatti, il contributo dei musei statali in Italia, per l’anno 2018, è pari a ventisette miliardi di Euro, l’1,6% del PIL e a 117 mila occupati. Valori, oltretutto, destinati ad aumentare, secondo quanto prevedono i ricercatori (*il potenziale dei musei statali ancora inespresso è notevole e potrebbe incrementare l’impatto sul Pil, nell’arco dei prossimi 7 anni, fino ad arrivare a circa 40 miliardi di euro, così come i posti di lavoro crescere fino alle 200 mila unità*).

L’attuale Programmazione europea 2014-2020 vedrà la sua reale conclusione non prima del 2023, anno entro il quale i finanziamenti potranno essere spesi; ragione per cui l’indagine si è concentrata sull’analisi del fenomeno sopra descritto all’interno della cornice

della più recente Programmazione conclusa, 2007-2013, che ha visto l'impiego dei finanziamenti cessare a dicembre 2015 ed alcuni progetti ancora in fase di completamento. L'utilizzo dei fondi alla cultura per attività inerenti la progettazione museale sarà così indagato attraverso un'analisi sul territorio nazionale, circoscritta ad un arco temporale di circa 10 anni dal 2007 al 2017, ovvero a cavallo tra le due Programmazioni.

Lo scopo della ricerca è quello di capire se e come i fondi Strutturali della scorsa Programmazione 2007-2013 sono stati impiegati per la realizzazione di nuovi musei, in che percentuale rispetto ad altre attività museali, in quali regioni d'Italia e per quali scopi in particolare, ordinaria gestione o innovazione. Il lavoro si propone anche di indagare in quali ambiti della progettazione museale sono investiti i finanziamenti (innovazione tecnologica, allestimento, restauro infrastrutture, didattica ecc...) e con quale impatto socio-economico sul territorio.

L'urgenza di una ricerca sull'impiego in Italia dei fondi Strutturali alla cultura nasce da una situazione di fatto critica nella gestione e nell'utilizzo dei finanziamenti in generale da parte del nostro Paese, rilevata anche dalla Commissione Europea che nel 2014, raccomanda tra le altre disposizioni di "migliorare la gestione dei fondi UE" (Raccomandazione del Consiglio dell'8 luglio 2014 sul Programma Nazionale di Riforma 2014 dell'Italia in GUUE C 247 del 29 luglio 2014).

Il 2 dicembre 2013 il Consiglio europeo ha approvato il Regolamento che disciplina il Quadro Finanziario Pluriennale (QFP) dell'Unione europea e definisce le priorità di bilancio dell'UE per gli anni dal 2014 al 2020. Per questo settenario però sono state stanziato risorse lievemente inferiori rispetto al precedente periodo di bilancio, a causa di un mancato utilizzo integrale dei fondi dell'ultima programmazione. L'Italia con un utilizzo del 79% degli stanziamenti a disposizione, si pone al terz'ultimo posto della classifica per utilizzo dei fondi, davanti solo a Romania e Croazia (fonte [www.inforegio.it](http://www.inforegio.it)). Dalle ultime indagini Istat sull'argomento (*I musei e gli istituti similari non statali*, 2011; *I musei, le aree archeologiche e i monumenti in Italia*, 2017) inoltre, si evince che i finanziamenti europei sono scarsamente utilizzati anche in un ambito più specificatamente culturale come quello museale, rappresentando solo lo 0,2 % delle risorse pubbliche (che nel complesso sono il 36,1 %) a cui i musei italiani a pagamento attingono per la propria gestione ordinaria.

Gli obiettivi che l'Unione europea vuole raggiungere attraverso i finanziamenti alla cultura sopra ricordati, tra cui la crescita economica degli Stati membri, rischiano dunque di non

essere raggiunti per una mancata spesa degli stessi che genera una loro progressiva riduzione. Per evitare ulteriori diminuzioni dei fondi a disposizione è dunque fondamentale che le autorità locali riescano a spenderli tutti al meglio. Spenderli male, tuttavia è una conseguenza di una cattiva gestione e di una mancanza di organizzazione delle strutture preposte.

È in questo contesto che si inserisce la ricerca, con l'obiettivo di rispondere ad alcuni interrogativi fondamentali relativi alla gestione ed all'impiego dei fondi europei alla cultura in Italia. La cultura viene riconosciuta come elemento dalle forti potenzialità per il raggiungimento degli obiettivi della Strategia Europa 2020 (Comunicazione della Commissione, *Valorizzare i settori culturali e creativi per favorire la crescita e l'occupazione nell'UE*, 2012). Essa infatti nei confronti di una *crescita intelligente*, implica la produzione di servizi e beni di alta qualità contribuendo a formare una forza lavoro qualificata; rispetto all'auspicata *crescita sostenibile* può svolgere un ruolo essenziale nel rafforzare comportamenti singoli e collettivi maggiormente rispettosi dell'ambiente; e in relazione ad una *crescita inclusiva* è un chiaro volano di coesione sociale, promuovendo il dialogo interculturale.

Lo scopo del lavoro è quello di capire se i fondi alla cultura che i musei hanno impiegato nella scorsa Programmazione, sono stati utilizzati in quest'ottica europea di crescita intelligente sostenibile ed inclusiva (temi già presenti nei Regolamenti della scorsa Programmazione), o se sono invece adoperati come delle mere elargizioni per sopperire alla carenza di risorse nazionali e permettere la normale attività lavorativa di studio e ricerca alle quali ciascun museo deve assolvere.

Il lavoro, strutturato in tre parti, seguirà tre fasi principali correlate ed articolate ciascuna in precisi interventi di studio e di analisi.

Dopo una contestualizzazione storica e normativa del problema, la prima parte della ricerca è dedicata allo studio del panorama dei fondi europei alla cultura, ovvero alla descrizione di quei programmi che prevedono finanziamenti rivolti alla tutela e alla valorizzazione del patrimonio culturale e delle arti visive. Il panorama sarà descritto in maniera completa includendo anche i fondi di natura diretta, che non saranno presi in esame nell'analisi e tutti gli altri fondi che, pur non specificatamente rivolti a progetti culturali, possono offrire l'occasione di finanziare attività culturali o museali.

La seconda parte dell'elaborato è il cuore della ricerca quantitativa, caratterizzata dalla raccolta e dall'analisi dei dati. Saranno reperiti e analizzati in questa sede i dati sui progetti e le attività museali realizzate grazie all'impiego dei fondi Strutturali tra il 2007 e il 2017. Dalla descrizione delle distribuzioni di frequenza del fenomeno lungo tutto il territorio nazionale si avrà una chiara visione del dettaglio di ogni singola regione, la quale orienterà la selezione di quei territori entro i quali il fenomeno si manifesta in maniera più rilevante.

La terza e ultima fase è quella analitico-qualitativa, caratterizzata da uno studio semiotico di quelle forme testuali (allestimenti museali e spazi architettonici restaurati) derivanti dall'impiego dei fondi europei per alcune regioni individuate nella fase precedente. Con l'analisi semiotica dei casi specifici si completerà la ricerca, rendendo conto non solo di quanto e dove siano impiegati i fondi europei per i musei in Italia, ma anche di cosa si realizzi e si comunichi attraverso questo impiego. Gli strumenti dell'analisi semiotica permetteranno infatti di descrivere il senso dei progetti museali, realizzati grazie all'utilizzo dei fondi Strutturali e del fondo di Coesione 2007-2013, sotteso al linguaggio sincretico di allestimenti, architetture e prodotti multimediali; e di capire se e come questi prodotti abbiano degli impatti socio-culturali sul territorio circostante, nell'ottica di una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva auspicata dall'Unione europea.

Integrando i risultati ottenuti dall'analisi quantitativa in merito alla realizzazione di progetti museali co-finanziati dai fondi Strutturali con le analisi semiotiche dei testi museali realizzati, se ne studieranno le conseguenze che derivano da un tale impiego dei finanziamenti europei, rispetto al raggiungimento di obiettivi e priorità inscritte nei Regolamenti del Parlamento e del Consiglio europeo.

**PRIMA PARTE**  
**L'UNIONE EUROPEA E I FONDI ALLA CULTURA**

*La cultura si è sempre aggirata come un fantasma nell'Europa.*

*Un fantasma che nessuno vede o vuole vedere.*

*L. Castellina, 2008*

### *Introduzione alla prima parte della ricerca*

In questa prima parte del lavoro si cercherà di disegnare il quadro politico ed istituzionale dei fondi europei rivolti alla cultura.

Dopo un breve *excursus* storico che inquadra il concetto culturale diacronicamente nell'Unione europea, il lavoro mira a descrivere l'attualità del concetto ripercorrendo le ultime scelte politiche, attraverso Strategie (come *Europa 2020*) Decisioni (*2018 Anno Europeo del patrimonio culturale*), Regolamenti (dei fondi Strutturali) e Programmi di finanziamento dell'Unione in materia culturale.

I capitoli successivi sono dedicati invece a definire lo scenario dei finanziamenti europei entro i quali muove i suoi passi la ricerca nelle parti ulteriori del lavoro. In essi quindi sono descritti, schematicamente ed in maniera succinta, i fondi diretti e indiretti dedicati al settore culturale.

In particolare si darà maggiore risalto alla Programmazione 2014 – 2020 (in corso), mentre sarà descritta brevemente e a mero scopo comparativo quella 2007-2013 che, invece, vedrà un maggiore approfondimento nelle successive parti del presente lavoro, laddove verrà analizzata nel dettaglio delle analisi quantitative e qualitative.

Tuttavia, poiché la ricerca mira ad indagare i risultati della Programmazione indiretta in ambito culturale e museale alla descrizione di questi fondi sarà dedicata la parte più importante dei prossimi paragrafi, sia per quanto pertiene i fondi diretti che gli indiretti; mentre si farà solo un breve accenno a quei finanziamenti che, orientati a tutt'altro settore come la ricerca (Horizon) o l'Agricoltura (Fondo Europeo Agricolo di Sviluppo Rurale) celano, neppure troppo velatamente, possibilità di impiego anche in ambito culturale. Tra questi sarà inserito anche un fondo nazionale, in ragione della sua portata economica.

Questa prima parte del lavoro serve dunque a definire lo scenario entro il quale si muove la ricerca nelle sue parti più analitiche, le successive, presentando il concetto di cultura in chiave europea ed il panorama dei finanziamenti europei ad essa dedicati negli ultimi quindici anni.

È doveroso premettere in questa sede che, vista la natura volubile ed in continua evoluzione degli argomenti trattati, fortemente legati a scelte di carattere politico sia nazionale che europeo, alcuni dati tecnico-economici riportati in questa prima parte del lavoro, potrebbero aver subito delle variazioni durante la stesura dell'elaborato.



## 1. L'Unione europea e la cultura

### 1.1 Il concetto di cultura nell'Unione europea

Nella Dichiarazione Universale dei diritti dell'uomo (Parigi, 1948) la conoscenza e l'uso dell'eredità culturale vengono sanciti come diritti dell'individuo a prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità e a godere delle arti. Tali diritti, garantiti poi dal Patto internazionale sui diritti economici, sociali e culturali (Parigi 1966), fanno il loro ingresso nel progetto europeo con il Trattato di Maastricht (1992).

Quest'ultimo è infatti il primo riconoscimento del ruolo della cultura nell'ordinamento giuridico comunitario che la definisce una competenza comunitaria, seppur sussidiaria. Come dispone l'articolo 151 del Trattato, poi rinnovato dall'articolo 167 del Trattato sul Funzionamento dell'Unione Europea (Titolo XIII) "l'Unione contribuisce al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle diversità nazionali e regionali, evidenziando al contempo il patrimonio culturale comune mediante il miglioramento della conoscenza e della diffusione della cultura e della storia dei popoli europei, la conservazione e la salvaguardia del patrimonio culturale di importanza europea, gli scambi culturali non commerciali, la creazione artistico letteraria compreso il settore audiovisivo". In ambito culturale l'Unione può intervenire soltanto "se e in quanto gli obiettivi dell'azione prevista non possono essere conseguiti in maniera sufficiente dagli Stati membri", con funzioni di coordinamento, integrazione e sostegno.

L'ordinamento dell'UE, attraverso il Trattato sul funzionamento stabilisce inoltre che l'Unione e gli Stati membri debbano favorire la cooperazione con i paesi terzi e le organizzazioni internazionali competenti in materia di cultura, in particolare ai fini di rispettare e promuovere la diversità delle sue culture. In ragione di tali disposizioni, il Parlamento europeo e il Consiglio, deliberano secondo la procedura legislativa ordinaria e previa consultazione del Comitato delle regioni e adottano azioni di incentivazione, ad esclusione di qualsiasi armonizzazione delle disposizioni legislative e regolamentari degli Stati membri; mentre il Consiglio, su proposta della Commissione, adotta le raccomandazioni.

L'Unione stabilisce poi, e in più occasioni, il rilievo della tutela del patrimonio culturale attraverso: la *Convenzione europea per la protezione del patrimonio archeologico e della valorizzazione del paesaggio* del 1992 e la *Convenzione europea del paesaggio* del 2000. Di recente, infine, attribuisce alla cultura stessa un ruolo fondamentale nella costruzione di una società democratica nella *Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società* (Faro, 2005). I principi di quest'ultima Convenzione (firmata dall'Italia nel 2013 e ratificata ad

ottobre 2019), riconoscono il diritto all'eredità culturale come inerente al diritto di partecipare alla vita culturale per tutti i cittadini.

Con l'adesione alla Convenzione di Faro, gli Stati membri si impegnano infatti a:

- riconoscere l'interesse pubblico associato agli elementi dell'eredità culturale, in conformità con la loro importanza per la società;
- mettere in luce il valore dell'eredità culturale attraverso la sua identificazione, studio, interpretazione, protezione, conservazione e presentazione;
- assicurare che, nel contesto dell'ordinamento giuridico specifico di ogni paese membro, esistano le disposizioni legislative per esercitare il diritto all'eredità culturale;
- favorire un clima economico e sociale che sostenga la partecipazione alle attività inerenti l'eredità culturale;
- promuovere la protezione dell'eredità culturale, quale elemento centrale di obiettivi che si rafforzano reciprocamente: lo sviluppo sostenibile, la diversità culturale e la creatività contemporanea;
- riconoscere il valore dell'eredità culturale sita nei territori che ricadono sotto la propria giurisdizione, indipendentemente dalla sua origine;
- formulare strategie integrate per facilitare l'esecuzione delle disposizioni della Convenzione.

Questa Convenzione rappresenta dunque un ulteriore passo in avanti dell'Unione verso la definizione del concetto di cultura come servizio essenziale per i cittadini.

Ovvero, l'Unione europea invita gli Stati membri ad applicare le disposizioni della Convenzione riguardo al ruolo dell'eredità culturale nella costruzione di una società pacifica e democratica, nei processi di sviluppo sostenibile e nella promozione della diversità culturale. L'Unione invita inoltre ad una maggiore sinergia di competenze fra tutti gli attori pubblici, istituzionali e privati coinvolti, riconoscendo una responsabilità individuale e collettiva nei confronti dell'eredità culturale la cui conservazione ed il suo uso sostenibile, concorrono allo sviluppo umano e alla qualità della vita dei cittadini.

La Convenzione di Faro, promulgata come già ricordato nel 2005, è il più recente passo in avanti verso il riconoscimento della cultura come valore essenziale per i cittadini.

Dunque se i singoli Stati membri dell'Unione europea sono responsabili delle proprie politiche culturali, sta alla Commissione aiutarli ad affrontare le sfide comuni. Tra queste ultime:

l'impatto della digitalizzazione, l'evoluzione dei nuovi modelli di gestione della cultura e la necessità di sostenere le potenzialità di innovazione dei settori culturali e creativi, come disposto nell'Agenda europea per la cultura (2007)<sup>1</sup>. Con questa ultima disposizione la Commissione si impegna anche a promuovere la diversità culturale, tutelare il patrimonio culturale, superare gli ostacoli alla libera circolazione degli operatori del settore e sostenere il contributo dato dalle imprese culturali e creative, in modo da rilanciare la crescita e l'occupazione nell'UE.

L'Agenda europea per la cultura contribuisce cioè sia all'attuazione della *Strategia Europa 2020* per la crescita e l'occupazione, sia al rispetto degli impegni assunti dall'Europa con accordi internazionali, come la *Convenzione delle Nazioni Unite sulla promozione delle diverse espressioni culturali* (Parigi, 2005). Gli obiettivi sopra descritti e sanciti dal Trattato, dalle Convenzioni e da ultimo dall'Agenda europea della cultura, sono attuati dalla Commissione mediante specifici piani di lavoro dedicati, all'interno dei quali vengono stabiliti strategie, modalità e risultati a cui tendere attraverso precisi Programmi di finanziamento (Cfr. *§2. Il panorama dei principali finanziamenti alla cultura dell'Unione europea*).

Nel 2008 il primo piano di lavoro (relativo al biennio 2008-2010) aveva individuato come iniziative prioritarie: la mobilità degli artisti, l'accesso alla cultura, l'elaborazione di statistiche nel settore della cultura, la promozione delle industrie culturali e creative e l'attuazione della convenzione UNESCO sulla protezione e promozione della diversità delle espressioni culturali.

Il più recente piano di lavoro per la cultura 2015-2018, adottato nel dicembre 2014 dai ministri della cultura dei paesi dell'UE, ha fissato invece quattro priorità principali per la collaborazione a livello europeo nel campo delle politiche culturali:

- una cultura accessibile e aperta a tutti,
- il patrimonio culturale,
- i settori culturali e creativi: economia creativa e innovazione,
- la promozione della diversità culturale, della cultura nelle relazioni esterne dell'UE e della mobilità.

Questi piani di lavoro vengono poi tradotti in Programmi di finanziamento alla cultura (i quali saranno descritti in dettaglio nel successivo capitolo del lavoro). I programmi sono costruiti sulle scelte politiche della Commissione al fine di raggiungere gli obiettivi di Strategie, Decisioni e

---

<sup>1</sup> Agenda europea per la cultura Risoluzione del Consiglio, 16 novembre 2007.

Convenzioni in ambito culturale e a loro volta orientano le scelte dei singoli Stati membri per l'elaborazione di Programmi Operativi nazionali e regionali.

### **1.1.2 I principali finanziamenti alla cultura nella storia dell'Unione**

In ragione di quanto ricordato fin qui, l'Unione interviene con funzioni di sostegno alle politiche culturali degli Stati membri anche attraverso specifici programmi di finanziamento ampiamente descritti nel secondo capitolo della prima parte questo lavoro.

Le origini di una programmazione culturale europea si fanno risalire al 1985 con la nascita delle capitali europee per la cultura. Le principali tappe storiche che hanno portato allo sviluppo dei programmi di cooperazione culturale in Europa hanno visto la nascita e lo sviluppo di interventi sempre più specifici e strutturati. Dopo il Trattato di Maastricht (1993), quando la cultura diventa competenza europea sussidiaria, e fino all'inizio degli anni 2000, infatti, l'Europa aveva varato programmi pilota e di prima generazione come Kaleidoscope (1996), Ariane (1997) e Raphael (1997). Ma è solo dal 2000 che nasce uno specifico Programma di finanziamento dedicato al sostegno di azioni e di interventi in ambito culturale per gli operatori degli Stati membri, il Programma Cultura 2000, relativo al settenario 2000 – 2006. L'esperienza ebbe un notevole riscontro tanto da portare la Commissione a ripetere l'iniziativa migliorandone gli intenti e ampliando il budget complessivo con il Programma Cultura (2007-2013).

Il 2007 è stato anche l'anno della redazione di un'Agenda Europea per la Cultura summenzionata, che ha dettato specifici obiettivi e priorità per gli Stati membri.

Accanto a questi Programmi della Commissione, che si sono tradotti in bandi diretti dell'Unione attraverso le Agenzie preposte<sup>2</sup>, si sono affiancati nel tempo i fondi Strutturali e di Investimento europei (SIE) gestiti dalle Regioni degli Stati membri, anch'essi descritti nel successivo capitolo dedicato, che prevedevano la possibilità, non da tutte le amministrazioni sempre accolta, come si vedrà, di dedicare risorse a progetti di natura culturale.

L'attuale Programmazione 2014 – 2020 vede allocate sul settore culturale risorse provenienti sia dal Programma diretto Creative Europe, gestito dall'EACEA, sia dai singoli Programmi operativi dei fondi Strutturali delle Amministrazioni regionali che hanno previsto un sostegno alla cultura nel loro territorio, sia da ulteriori programmi europei in cui la cultura è un settore trasversale come Horizon 2020, sia da Programmi e Fondi di carattere nazionale.

---

<sup>2</sup> L'agenzia che si occupa del Programma Europa Creativa attualmente è l'EACEA, Education, Audiovisual and Culture Executive Agency.

Il panorama così articolato dei fondi europei alla cultura sarà oggetto di approfondimento nel capitolo successivo, per quanto riguarda il contesto nazionale.

Per comprendere le ragioni e le motivazioni per cui la Commissione abbia deciso di passare negli anni a definire in maniera più strutturata interventi di sostegno finanziario alla cultura è necessario però, prima di descriverne la portata, riflettere sulle scelte politiche comunitarie intervenute negli ultimi anni.

Anche i finanziamenti europei alla cultura della recente Programmazione hanno subito modifiche e integrazioni, rispetto ai Programmi dei settenari precedenti, dettate dalle priorità della *Strategia Europa 2020* (del 2010) e dagli obiettivi specifici della *Strategia per le relazioni culturali internazionali* (del 2016) e in ultimo dall'istituzione del 2018 *Anno del patrimonio culturale*, del 2017.

La Programmazione europea, anche in ambito culturale, come è evidente, si adatta infatti alle esigenze contingenti delle politiche comunitarie, interpretandone di continuo i mutamenti e le scelte strategiche, anche in corso d'opera.

### 1.1.3 La Strategia Europa 2020

Nel marzo 2010 la Commissione europea ha lanciato una strategia decennale per superare il momento di crisi che affligge l'economia di molti Paesi membri e creare le condizioni per un diverso tipo di sviluppo economico, più intelligente, sostenibile e solidale: *Europa 2020*.

La *Strategia Europa 2020*, emanata dalla Commissione con una comunicazione dal titolo "*Una strategia per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva*", rappresenta un documento di fondamentale importanza che orienta le scelte politiche dell'Unione ed indica agli stati membri quali obiettivi devono essere raggiunti entro il 2020.

Per uscire dalla crisi e trasformare l'Europa, la strategia *Europa 2020* stabilisce tre priorità:

- *crescita intelligente*, sviluppare un'economia basata sulla conoscenza e sull'innovazione;
- *crescita sostenibile*, promuovere un'economia più efficiente sotto il profilo delle risorse, più verde e più competitiva;
- *crescita inclusiva*, promuovere un'economia con un alto tasso di occupazione che favorisca la coesione sociale e territoriale.

Le priorità della Strategia sono articolate in cinque obiettivi chiari e misurabili, da raggiungere entro l'anno 2020, che investono i settori del lavoro, dell'energia, dell'ambiente e dell'istruzione e orientano l'azione della Commissione e dei vari governi nazionali unicamente sulle azioni necessarie a raggiungerli.

Gli obiettivi della *Strategia Europa 2020* riguardano:

- l'occupazione (il 75% delle persone di età compresa tra i 20 e i 64 anni deve avere un lavoro);
- la ricerca e l'innovazione (il 3% del PIL dell'UE deve essere investito in ricerca e sviluppo);
- il cambiamento climatico e l'energia (i traguardi "20/20/20" previsti dalla "Strategia comune europea su rinnovabili, efficienza energetica ed emissione di gas serra" in materia di clima/energia devono essere raggiunti - compreso un incremento del 30% della riduzione delle emissioni se le condizioni lo permettono);
- l'istruzione (il tasso di abbandono scolastico deve essere inferiore al 10% e almeno il 40% dei giovani deve essere laureato);
- la lotta contro la povertà (20 milioni di persone in meno devono essere a rischio di povertà).

Per il raggiungimento degli obiettivi e delle priorità di Europa 2020, l'Unione Europea si avvale di strumenti finanziari a gestione diretta, gestiti dalla Commissione stessa, o indiretta, gestiti dagli Stati membri.

Anche il settore cultura rientra tra le priorità di Europa 2020. Ad essa infatti sono dedicati specifici fondi, sia diretti che indiretti.

Gli obiettivi descritti nella Strategia Europa 2020, sono inoltre specificati in modo più preciso dalla Commissione europea attraverso sette "azioni faro" che, suddivise per aree tematiche, riguardano ciascuna delle tre priorità.

- Crescita intelligente: azioni faro rivolte a innovazione, istruzione e società digitale.
- Crescita sostenibile: azioni faro rivolte a clima energia e mobilità e competitività.
- Crescita inclusiva: azioni faro rivolte a occupazione e competenze e lotta alla povertà.

Le "azioni faro" sono, in altri termini, una guida, per gli Stati membri, alla Programmazione 2014-2020, attraverso la quale definire gli obiettivi tematici dei fondi Strutturali.

Infatti, nei fondi indiretti (quelli SIE) il rapporto con il beneficiario finale è mediato dalle autorità nazionali, regionali o locali che hanno il compito di programmare gli interventi, emanare i bandi e amministrare le risorse comunitarie. I Programmi finanziati, in parte o integralmente, dalla Commissione europea, sono gestiti dunque dalle autorità nazionali e locali. Per la Programmazione 2014-2020 sono state introdotte delle novità significative in alcune fasi della gestione dei fondi a partire da una ridefinizione degli obiettivi.

Sono stati individuati due macro obiettivi generali:

- investimenti in favore della crescita e dell'occupazione (perseguito tramite l'azione, anche congiunta, di tutti i Fondi ed incide su tutte le regioni);
- cooperazione territoriale europea (per il raggiungimento del quale è prevista l'assistenza finanziaria del solo Fondo Europeo di Sviluppo Regionale ed incide solo su macro regioni);

sviluppati in 11 obiettivi tematici (OT) funzionali alle tre priorità della *Strategia Europa 2020*.

L'Unione europea riconosce la portata determinante dello sviluppo e della crescita culturale al raggiungimento degli obiettivi della Strategia Europa 2020 descrivendole in una nota informativa del Consiglio di giugno 2011<sup>3</sup>. Alla cultura è riconosciuto un contributo relativamente alla crescita intelligente, alla crescita sostenibile ed alla crescita inclusiva. Il Consiglio, nelle *Conclusioni sul contributo della cultura all'attuazione della strategia Europa 2020*, evidenzia in particolar modo l'importanza dei settori culturale e creativo sia come fonte potenziale di occupazione, dichiarando che, dal 2001 la crescita occupazionale del settore ha avuto un incremento in misura tre volte rispetto a quella registrata dall'economia dell'UE nel suo insieme, sia come fonte di creatività e di innovazione per l'intera economia, grazie alla produzione di servizi e beni competitivi e di alta qualità. Il suo apporto alla crescita intelligente è altresì ravvisato dal Consiglio anche per via del fatto che attraverso il suo legame con il settore dell'istruzione, la cultura può contribuire efficacemente alla formazione di una forza lavoro qualificata.

Ma la cultura è vista anche come fattore determinante per contribuire alla crescita sostenibile dal momento in cui ha l'opportunità di promuovere una mobilità più rispettosa dell'ambiente e un uso delle tecnologie innovative sostenibili, compresa la digitalizzazione, che garantisce la disponibilità on line di contenuti culturali. Gli artisti in particolare e il settore culturale nel complesso sono infatti chiamati a svolgere un ruolo essenziale nel modificare gli atteggiamenti delle persone nei confronti dell'ambiente. Inoltre, le Conclusioni del Consiglio sul contributo della cultura all'attuazione della *Strategia Europa 2020* ricordano che attraverso la promozione del dialogo interculturale nel pieno rispetto della diversità culturale la cultura è in grado di contribuire ad una crescita inclusiva. Le attività e i programmi culturali possono rafforzare cioè la coesione sociale e lo sviluppo della collettività e consentire alle persone o alle comunità di partecipare pienamente alla vita sociale, culturale ed economica.

La portata determinante della cultura nell'attuazione delle priorità della *Strategia Europa 2020* viene ribadita in altre due occasioni dalla Commissione europea negli anni successivi: la *Strategia*

---

<sup>3</sup> Conclusioni del Consiglio sul contributo della cultura all'attuazione della strategia *Europa 2020* (2011/C 175/01)

per le relazioni culturali internazionali e l'Anno del patrimonio culturale, 2018 descritti nel paragrafo seguente.

#### **1.1.4 La Strategia per le relazioni culturali internazionali e l'Anno del patrimonio culturale, 2018**

La *Strategia per le Relazioni culturali internazionali*, presentata a giugno del 2016 dalla Commissione europea e dall'allora vicepresidente della Commissione e alto rappresentante dell'Unione per gli affari esteri e la politica di sicurezza, Federica Mogherini, e dall'allora commissario europeo Navracsics, è uno dei più recenti riconoscimenti di natura politica in ambito europeo delle opportunità offerte dalla cultura e va a completare, insieme all'Anno europeo del patrimonio culturale (2018) il contesto politico entro il quale agiscono i fondi europei alla cultura. L'obiettivo della Strategia è quello di porre la collaborazione culturale al centro delle relazioni diplomatiche dell'UE con i paesi di tutto il mondo, nella convinzione che la cultura possa svolgere un ruolo cruciale nel rafforzamento dei partenariati internazionali.

*"La cultura deve essere parte integrante della nostra politica estera. Essa rappresenta un potente strumento per costruire ponti tra le persone, in particolare tra i giovani, e rafforzare la comprensione reciproca. Essa può anche essere un motore per lo sviluppo economico e sociale. E siccome ci troviamo di fronte a sfide comuni, la cultura può aiutare tutti noi, in Europa, Africa, Medio Oriente e Asia, a rimanere uniti per combattere la radicalizzazione e instaurare un'alleanza delle civiltà contro chi tenta di dividerci. È per questo motivo che la diplomazia culturale deve essere sempre più al centro delle nostre relazioni con il mondo di oggi."* (Federica Mogherini).

L'intento della *Strategia per le relazioni culturali internazionali* è dunque quello di incoraggiare la cooperazione culturale tra l'UE e i suoi paesi partner, riconoscendo l'importante ruolo svolto da essa nel contrastare gli stereotipi e i pregiudizi mediante il dialogo, l'apertura mentale, la dignità e il rispetto reciproco.

Del resto, l'importante ruolo che può svolgere la cultura nelle relazioni esterne dell'UE era stato già ribadito nel 2007 come uno dei tre pilastri dell'Agenda europea della cultura.

La Strategia sostiene il dialogo interculturale come strumento per contribuire a evitare i conflitti e a promuovere la riconciliazione all'interno dei paesi, necessario per sostenere un ordine mondiale basato sulla pace e sul rispetto dei valori fondamentali; e per far fronte a sfide globali come l'integrazione dei rifugiati, la lotta alla radicalizzazione violenta e la tutela del patrimonio culturale mondiale.

In questo contesto inoltre la cultura viene considerata come uno strumento per produrre importanti benefici sociali ed economici all'interno e all'esterno dell'UE: un volano di crescita



economica, non solo nelle sue forme tradizionali, ma soprattutto grazie alle industrie culturali e creative, alle PMI e al turismo, ovvero quegli operatori a cui i finanziamenti sono indirizzati.

La Strategia per le Relazioni culturali internazionali, anticipa di circa un anno un'altra importante decisione della politica europea per la cultura: il 27 aprile 2017 la Commissione europea ha proposto infatti il 2018 come *Anno europeo del patrimonio culturale*, con l'obiettivo di mettere in evidenza il ruolo del patrimonio culturale dell'Europa nel promuovere una consapevolezza di una storia e di un'identità condivise.

*"Il nostro patrimonio culturale è non solo la memoria del nostro passato, ma anche la chiave del nostro futuro. L'Anno europeo del patrimonio culturale costituirà un'occasione per sensibilizzare in merito all'importanza sociale ed economica del patrimonio culturale e promuovere l'eccellenza europea nel settore. Chiedo al Parlamento europeo e al Consiglio di sostenere la nostra proposta e invito tutte le parti interessate a contribuire al successo dell'Anno europeo."* (Tibor Navracsics, l'allora Commissario europeo per l'Istruzione, la cultura, i giovani e lo sport).

In un momento in cui i tesori culturali mondiali sono minacciati e deliberatamente distrutti nelle zone di conflitto, riconoscendo al patrimonio materiale e immateriale un volano di promozione della coesione e dell'integrazione sociale, di riqualificazione urbana, nonché di strumento di creazione di posti di lavoro nel territorio e elemento di promozione del sentimento di appartenenza a una comunità, la Commissione ha ritenuto che il patrimonio culturale meritasse un Anno europeo nel 2018. L'istituzione dell'evento ha offerto infatti l'occasione per sottolineare quanto sia fondamentale il ruolo della cultura in materia di salvaguardia, digitalizzazione, ricerca e sviluppo delle competenze. La ricorrenza inoltre vuole essere un'occasione per trovare rimedio a quei problemi secolari che minacciano il settore come il taglio ai bilanci per la cultura o il calo della partecipazione ad attività culturali tradizionali.

Per raggiungere gli obiettivi sopra descritti, sono stati organizzati eventi e attività informative, didattiche e di sensibilizzazione in tutta Europa a partire dalla presentazione dell'evento europeo avvenuta a Milano l'8 e il 9 dicembre 2017. Alla luce dell'istituzione dell'Anno europeo del Patrimonio culturale inoltre, la Commissione ha modificato in parte il programma di finanziamento Creative Europe, introducendo a fine settembre 2017 un nuovo bando di cooperazione interamente dedicato al Patrimonio Culturale, ampiamente descritto nel successivo capitolo del lavoro, a cui si rimanda<sup>4</sup>. (Cfr. §2. *Il panorama dei principali finanziamenti alla cultura dell'Unione europea*).

---

<sup>4</sup> Call for proposals EACEA 35/2017 - Support for cooperation projects related to the European Year of Cultural Heritage 2018

Queste scelte politiche (insite nelle Strategie, nelle Decisioni, nelle Convenzioni) che riconoscono alla cultura un ruolo fondamentale nello sviluppo socio economico degli stati membri, nascono da concrete riflessioni sulle indagini che l'Eurobarometro svolge periodicamente sull'investimento in cultura in Europa.

Nel capitolo che segue sarà descritto brevemente lo scenario degli investimenti economici in Europa negli ultimi dieci anni, confrontando in particolar modo la situazione italiana con la media degli altri paesi membri. Il capitolo costituisce il quadro economico e politico di riferimento dentro il quale collocare il progetto di ricerca sull'utilizzo dei fondi SIE in Italia nello specifico ambito culturale che il settore museale rappresenta. Oltre ad inquadrare l'indagine dentro una cornice socio economica, l'intento di questi primi capitoli del lavoro è quello di aiutare a comprendere anche l'esigenza e l'urgenza di una ricerca sull'utilizzo dei fondi europei per progetti di natura culturale.

### **1.2 L'investimento in cultura negli ultimi dieci anni: Europa vs Italia**

Se la politica comunitaria in ambito culturale, come finora descritto, attribuisce alla cultura un ruolo sempre più preponderante nello sviluppo della società e dell'economia dei paesi membri, non può dirsi certo che l'Europa, e tanto più l'Italia, abbia fatto tesoro di queste raccomandazioni. La cultura, infatti, è ancora molto lontana dall'essere un volano di rilancio socio-economico per il nostro Paese, come denunciano le più recenti Relazioni annuali dell'Agenzia per la Coesione Territoriale<sup>5</sup> e le indagini di Eurostat relative alla spesa pubblica in cultura nell'anno 2015.

Il dato più rilevante e non meno preoccupante che emerge dalle relazioni summenzionate è che la spesa pro capite complessiva in Italia negli ultimi anni resta sostanzialmente invariata con una tendenza al decremento: dai 121 euro pro capite del 2014 ai 119 del 2015. Nonostante infatti l'introduzione di specifiche misure nazionali e comunitarie legate alle politiche di coesione (illustrate ampiamente nella prima parte del lavoro) che comportano l'attribuzione di risorse e finanziamenti specificamente dedicati al settore culturale, per interventi di tutela e di valorizzazione del patrimonio materiale e immateriale, quello della cultura rimane il più grande disinvestimento settoriale che si sia avuto in Italia negli anni 2000.

La relazione annuale dell'Agenzia per la Coesione Territoriale dichiara che si tratta di un crollo rilevante che colpisce sia il Centro-Nord che il Mezzogiorno e che enfatizza ulteriormente il divario tra le diverse aree del Paese. Anche le regioni più virtuose in questo senso, quelle del Centro-Nord

---

<sup>5</sup> Agenzia per la Coesione Territoriale, *Relazione annuale conti pubblici Territoriali, Politiche Nazionali e Politiche di Sviluppo a livello territoriale*, n. 4 2017

(Lombardia, Toscana, Marche, Umbria, Emilia-Romagna), hanno subito una battuta d'arresto considerevole e al tempo stesso le Regioni del Mezzogiorno hanno accentuato il consistente divario relativo, confermando che neanche le risorse aggiuntive hanno contribuito a determinare un livello di erogazioni coerente o comparabile con quello di altri territori, come mostra il grafico che segue (Fig.1). Risulta chiaro dunque che gli effetti della chiusura della Programmazione comunitaria 2007-2013 (effetti che il presente lavoro si propone di indagare nello specifico ambito museale) non siano ancora evidenti, tuttavia sembra palesarsi una parziale ricomposizione territoriale dovuta ad un leggero incremento del Mezzogiorno che passa da 84 euro pro capite nel 2013 a 95 euro nel 2015, in particolare in alcune regioni quali Sicilia, Calabria e Basilicata, pure se ancora molto lontane dai 141 euro del 2000; mentre nel Centro-Nord continua il disinvestimento nel settore (da 145 euro nel 2013 a 132 euro pro capite nel 2015, lontanissimi dai 219 euro di inizio periodo), molto evidente soprattutto in Lombardia, Piemonte, Emilia-Romagna.

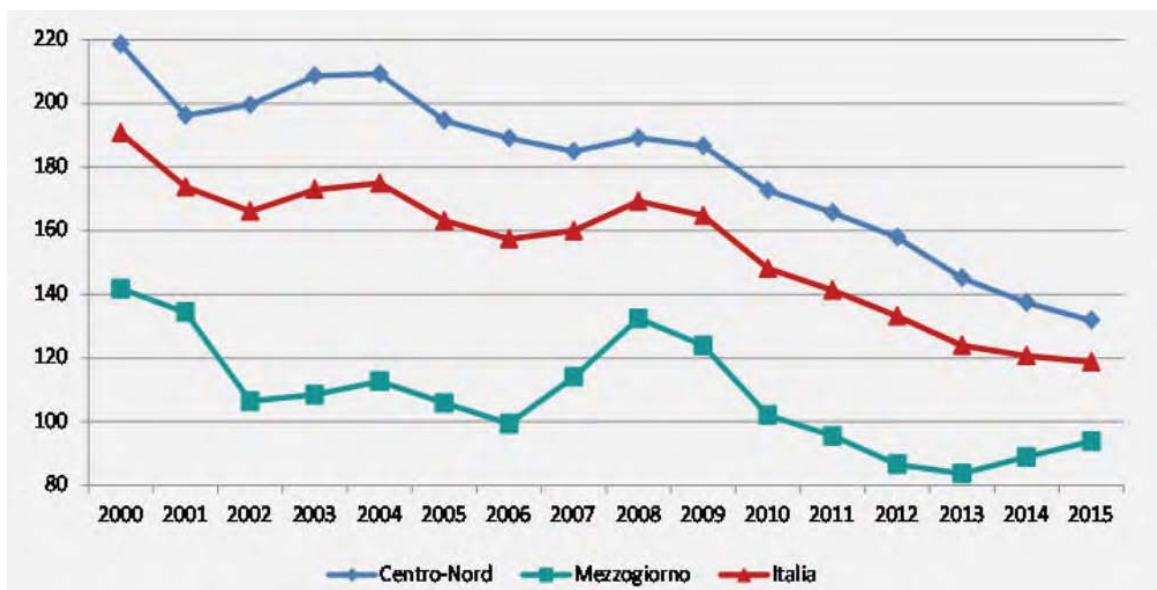


Fig. 1 Spesa totale per cultura per macroarea e anno (anni 2000-2015, euro pro capite costanti 2010),  
 fonte: Sistema Conti Pubblici Territoriali

Come rilevano anche le indagini di Eurostat, al 2015 il confronto della spesa pubblica in cultura tra l'Italia e gli altri Paesi dell'Unione risulta impietoso: la spesa primaria per attività ricreative, culturali e di culto in rapporto al PIL risulta in Italia - nonostante lo straordinario patrimonio artistico e la ricchissima eredità culturale di cui il Paese dispone - decisamente inferiore a quella media dei paesi dell'Unione.

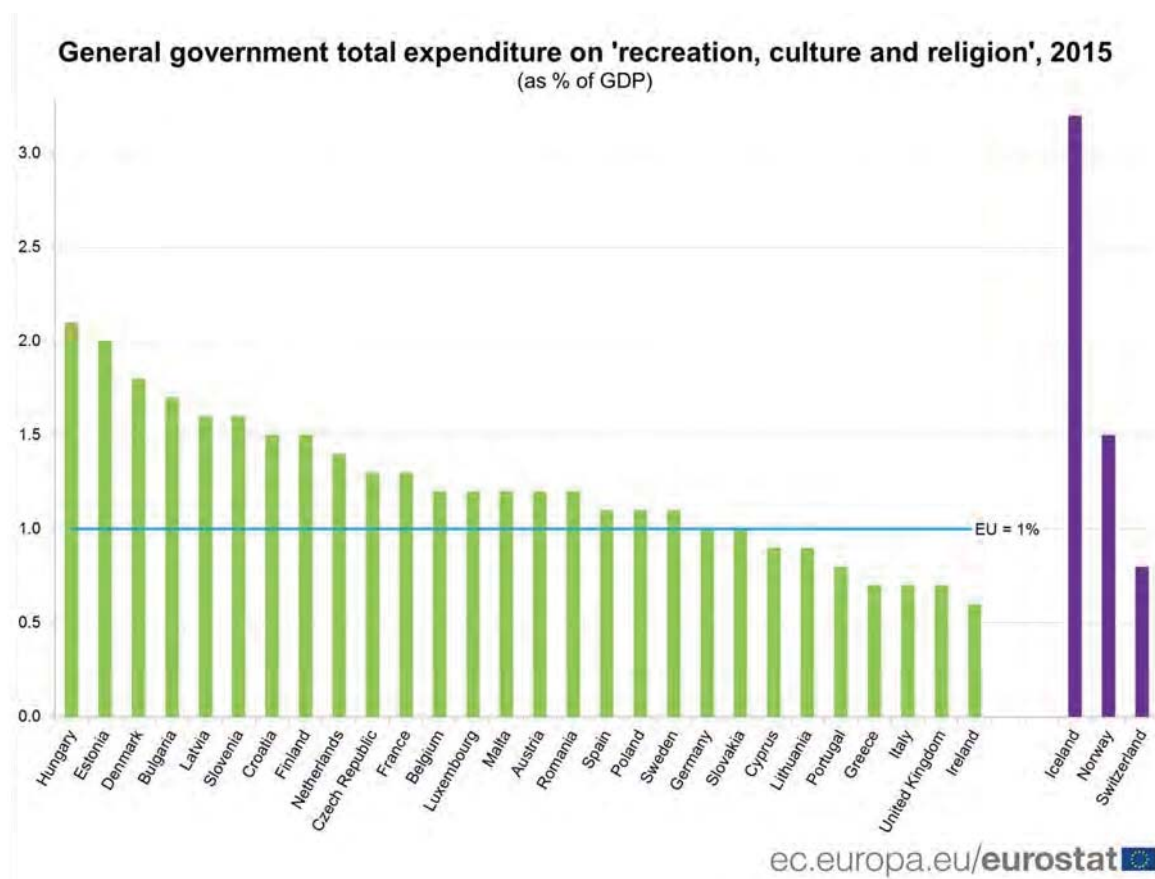


Fig.2 Diagramma Eurostat sulla spesa culturale in Europa nel 2015<sup>6</sup>

L'Italia, con lo 0,9% del PIL nel 2000 e lo 0,8% nel 2008, già si collocava tra i Paesi che spendono meno nel settore, e lo 0,7% del 2015 la pone in coda alla graduatoria, al pari di Grecia e Regno Unito, seguiti solo dall'Irlanda.

I paesi che si collocano nella parte più alta della graduatoria europea, con una quota di spesa per attività culturali e ricreative superiore al 2 per cento del PIL, sono Estonia e Ungheria, e, con una quota superiore all'1,5% Danimarca, Bulgaria, Lettonia, Slovenia e Finlandia. La media della spesa in rapporto al PIL dei paesi europei si attesta comunque sopra all'1% come illustra il diagramma che segue, che mostra la drammatica situazione italiana con valori inferiori alla media europea.

<sup>6</sup> In merito alla significatività del dato, va tenuto conto che il diagramma riporta i dati Eurostat sulla spesa culturale in Europa nel 2015 calcolati su un indicatore che aggrega i valori per la spesa in attività ricreative, culturali e anche religiose. Tuttavia, l'attendibilità del dato sugli investimenti culturali è garantita, oltre che dall'ufficialità della fonte, dallo stesso indicatore adottato per ciascuno Stato.

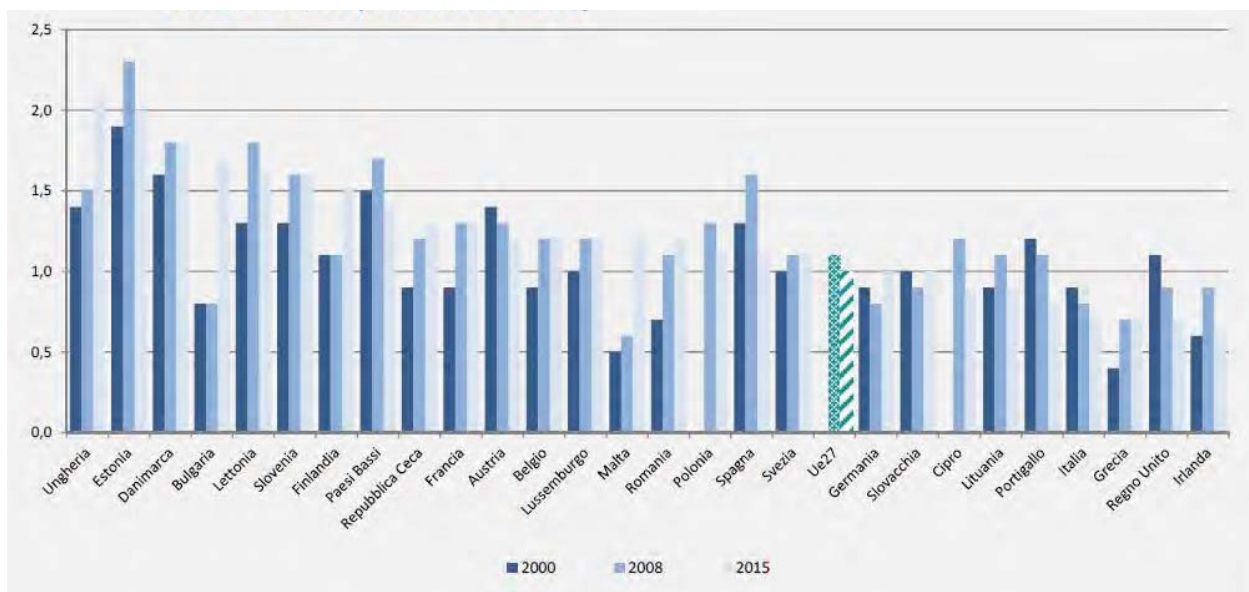


Fig.3 La spesa primaria per attività ricreative, culturali e di culto (anni 2000, 2008 e 2015; incidenza percentuale sul PIL); Fonte: Eurostat - General government expenditure by function

A completamento di questo primo risvolto negativo dell'analisi, anche il dato relativo alla quota di spesa delle famiglie italiane destinate a consumi culturali e ricreativi (6,6%) tra gli indicatori chiave individuati dall'Unione europea per la valutazione delle politiche per lo sviluppo delle condizioni di vita e del welfare nel lungo termine, vede l'Italia attestarsi su un livello decisamente inferiore alla media degli altri paesi UE (8,5%). Tuttavia, più recenti dati Eurostat (aggiornati a novembre 2017) evidenziano in generale che più di un terzo degli europei, inoltre, non partecipa in un anno ad alcuna attività culturale<sup>7</sup>.

Come mostrano i grafici che seguono, tratti dall'ultimo rapporto di Eurobarometro sul consumo culturale dei cittadini europei<sup>8</sup>, negli ultimi 12 mesi, la maggior parte degli europei (poco più del 50% degli intervistati) dichiara di aver visitato un sito archeologico, un monumento storico, un museo o una galleria o di aver preso parte ad un evento culturale; ma arrivano solo al 30% invece le percentuali di coloro che visitano almeno una volta l'anno una biblioteca o un archivio, uno spettacolo di *performing art*, o un film al cinema.

<sup>7</sup> Il patrimonio culturale europeo, Riunione interparlamentare della Commissione Cultura e Istruzione del Parlamento europeo (CULT) Bruxelles, Dossier Europei n.23, Documenti dei servizi e degli uffici del Senato della Repubblica e della Camera dei deputati, novembre 2018.

<sup>8</sup> Eurobarometer (2017), Special Eurobarometer 466 Cultural Heritage Report September-October 2017.

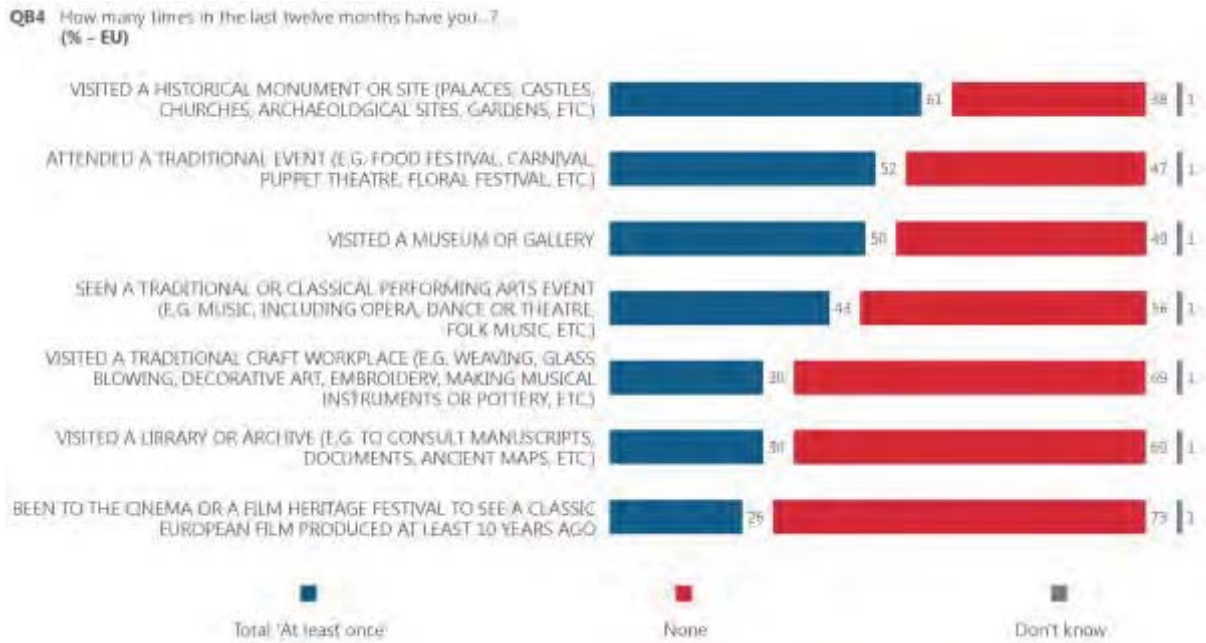


Fig.4 Il consumo culturale degli europei, fonte Eurobarometro 2017

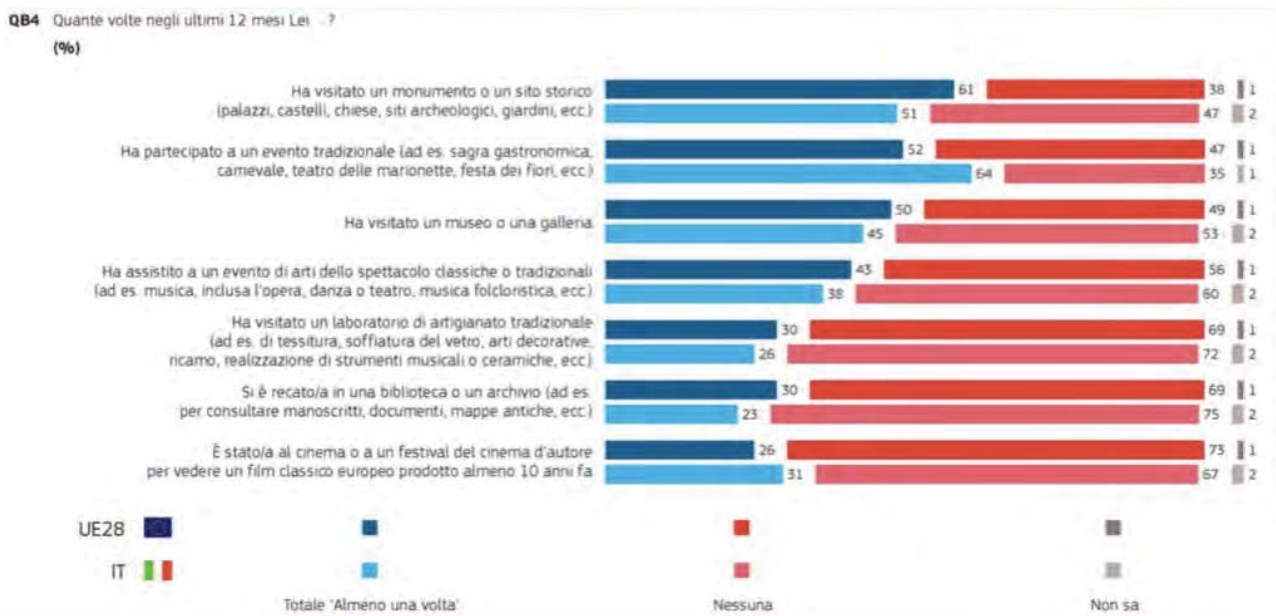


Fig.4.a Il consumo culturale degli italiani rispetto alla media europea, fonte Eurobarometro 2017

Il consumo degli italiani, rispetto alla media europea non si discosta di molto. Infatti, circa la metà degli intervistati, un po' di meno rispetto alla media europea, dichiara di visitare in un anno almeno un monumento o un sito storico; oltre il 60% invece, al contrario di quanto accade per gli altri paesi prende parte ad un evento tradizionale, segno questo che conferma la peculiarità regionale della cultura italiana, poco sotto la media europea il resto della partecipazione pubblica a musei e spettacoli. Inferiore alla media europea invece la frequenza, già scarsa, di laboratori artigianali (solo il 26%), biblioteche o archivi (solo il 23%); leggermente migliore, rispetto

all'Europa la frequentazione di cinema, che comunque anche in Italia si ferma al 31%.

Relativamente allo specifico ambito museale invece, l'ultima indagine dell'Eurobarometro rileva che in ben 14 Paesi membri, la maggior parte degli intervistati dichiara di visitare almeno una volta l'anno un museo o una galleria, con casi di eccellenza, come la Svezia (80%).

Purtroppo l'Italia con il 45% si attesta sotto la media europea (50%) come mostra il diagramma successivo, insieme agli altri 13 stati membri, di cui il fanalino di coda è rappresentato da Portogallo e Grecia, in cui neppure il 30% degli intervistati dichiara di visitare un museo almeno una volta l'anno.

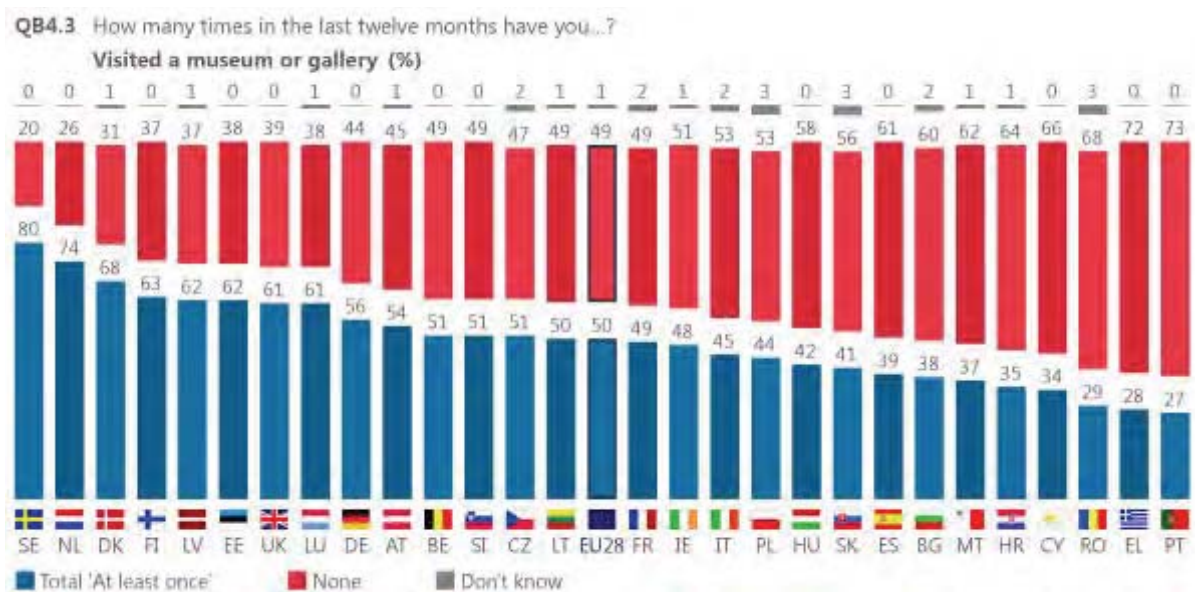


Fig.5 Percentuali di frequentazione di musei e gallerie in Europa, fonte Eurobarometro 2017

Questi dati, decisamente allarmanti, necessitano di essere presi seriamente in considerazione dalle istituzioni europee; le quali, nelle più recenti Programmazioni stanno adottando a tale scopo, politiche e strumenti finanziari adatti a consentire la più ampia fruizione culturale dei cittadini, come descritto nei capitoli successivi.

Il contesto sopra descritto fotografa dunque lo scenario socioculturale nel quale va ad inserirsi l'analisi del lavoro di ricerca condotto in maniera specifica sull'utilizzo dei finanziamenti Strutturali 2007-2013 in Italia da enti pubblici e privati, nel particolare sotto ambito culturale che è quello museale.

## **2. Il panorama dei principali finanziamenti alla cultura dell'Unione europea**

*Ancora prima che l'Europa fosse unita a livello economico  
o fosse concepita in termini di interessi economici e di scambi,  
è stata la cultura a unire tutti i paesi d'Europa.  
Le arti, la letteratura e la musica sono il collante dell'Europa.*

*Dario Fo*

L'attuale panorama dei Fondi europei alla cultura si manifesta come uno scenario complesso e articolato in programmi comunitari, nazionali e regionali, dai quali derivano specifiche azioni e interventi puntuali mirati allo sviluppo e alla valorizzazione del patrimonio culturale degli Stati membri.

Il capitolo ricostruisce l'attuale scenario dei finanziamenti alla cultura, con uno sguardo mirato all'Italia, e contestualizza ogni specifico settore di intervento all'interno di politiche nazionali o europee, attraverso una descrizione che prende in carico sia una dimensione sincronica che una diacronica del fenomeno.

I paragrafi che seguono renderanno conto di quali sono, dove si trovano e in cosa consistono, i finanziamenti dedicati a questo specifico settore, sia nell'attuale Programmazione europea 2014-2020, sia accennando a quella trascorsa 2007-2013. Esso costituisce pertanto il punto di partenza dell'intera ricerca orientata, nella seconda parte, a indagare l'utilizzo dei fondi Strutturali per la progettazione museale, messi in atto da enti pubblici o privati. I principali finanziamenti alla cultura che saranno descritti in questa sede sono fondi sia di natura indiretta, quindi stabiliti dall'Unione Europea, ma gestiti dagli Stati membri attraverso l'attività delle Amministrazioni regionali; sia fondi di natura diretta, emanati e gestiti direttamente dall'Unione Europea, attraverso i suoi organi preposti, o dalle Amministrazioni nazionali come Ministeri ed enti ad essi correlati.

Tra i fondi indiretti, saranno descritti e presi in carico nell'analisi i Fondi SIE, strutturali e di investimento, a gestione regionale, all'interno dei quali in particolar modo sarà analizzato il *Fondo Europeo di Sviluppo Regionale* (FESR) laddove risiedono la maggior parte degli stanziamenti dedicati alla cultura in ambito regionale; il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale Nazionale con particolare riguardo al *Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo* che in esso ricade e il



*Fondo nazionale per lo Sviluppo e Coesione*, che rientra nelle altre forme di finanziamento alla cultura, in quanto fondo di natura nazionale e non europea. Esso sarà descritto con particolare attenzione al *Piano strategico cultura e turismo*, poiché rappresenta il più cospicuo degli stanziamenti previsti nel nostro Paese in materia culturale e gestito dal MiBACT e per lo scorso settenario rientrerà nell'analisi. Tra i fondi diretti, gestiti invece dall'Unione, saranno descritti gli interventi di *Europa Creativa*, in particolar modo per quanto attiene il Sotto-programma Cultura, relativo ad interventi in materia di tutela e valorizzazione del patrimonio artistico dell'Unione e *Horizon 2020*, solo per quelle attività che pertengono a ricerca e innovazione per il patrimonio, l'identità, la storia e la cultura europei.

Come è evidente, siamo di fronte ad un panorama non solo complesso e articolato, ma anche molto variegato e frastagliato ed in continua evoluzione gestionale e normativa. Per tali ragioni è stato necessario dedicare un capitolo apposito alla descrizione di tutti quei finanziamenti che, se pur non dedicati esclusivamente alla cultura, possono in qualche modo contribuire alla valorizzazione ed alla crescita culturale e quindi museale dell'Europa. Nella seconda e terza parte del lavoro saranno presi in esame solo i progetti museali realizzati grazie ad alcune tipologie di Fondi e relative alla programmazione 2007-2013. Tuttavia, in questa panoramica generale per ragione di completezza sull'argomento, si è ritenuto necessario descriverli tutti, facendo riferimento anche all'attuale Programmazione 2014-2020 e non solo alla passata. Queste stesse ragioni hanno portato ad includere in questo capitolo anche due tipologie di fondi esclusivi per l'Italia, il *Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo* e il *Piano strategico cultura e turismo*, a conferma del fatto che essendo il nostro Paese, nel complesso dell'Unione europea uno tra i paesi più ricchi di testimonianze storico artistiche e culturali<sup>9</sup>, abbia anche bisogno di strumenti "speciali" per provvedere alla sua conservazione, valorizzazione e tutela. In particolar modo questi ultimi due strumenti finanziari tipicamente nazionali sono dedicati alla valorizzazione e alla crescita del settore museale.

## 2.1 I fondi Strutturali

L'Unione europea è caratterizzata dalla presenza di forti disparità economiche, sociali e culturali al proprio interno, sia tra gli Stati membri, sia nelle regioni che compongono ciascuno di essi. Per

---

<sup>9</sup> In base al censimento dell'Istat, realizzato nel 2017 in collaborazione con il MiBACT, le Regioni e le Province Autonome, in Italia sono stati rilevati 4.889 musei e istituti similari, pubblici e privati, aperti al pubblico, di cui: 4.026 musei e gallerie, 293 aree o parchi archeologici e 570 monumenti e complessi monumentali (*I musei, le aree archeologiche e i monumenti in Italia*, Istat gennaio 2019).

questo la politica regionale dell'Unione si pone come obiettivo primario la riduzione di queste differenze attraverso complesse e articolate strategie e programmazioni.

Nel marzo 2010 la Commissione europea ha lanciato una strategia decennale per superare il momento di crisi che affligge l'economia di molti Paesi membri e creare le condizioni per un diverso tipo di sviluppo economico, più intelligente, sostenibile e solidale: *Europa 2020*<sup>10</sup>. E per il raggiungimento degli obiettivi e delle priorità descritte in questa Strategia, l'Unione europea si avvale di strumenti finanziari a gestione diretta, gestiti dalla Commissione stessa, o indiretta, gestiti dagli Stati membri.

I fondi a gestione indiretta sono i Fondi SIE, fondi Strutturali europei (Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e Fondo Sociale Europeo) e di investimento (Fondo di Coesione, Fondo Europeo Agricolo di Sviluppo Rurale e Fondo Europeo Affari Marittimi e Pesca) il cui obiettivo principale è quello di ridurre le disparità economiche, sociali e territoriali tra le varie regioni europee. Essi sono dunque uno strumento finanziario della Comunità europea volto a riequilibrare e ridistribuire le risorse all'interno del territorio. Negli anni la loro evoluzione ha seguito lo sviluppo delle priorità prefissate a livello comunitario e i loro obiettivi sono andati per questo a definirsi sempre più dettagliatamente. Lo scopo ultimo di questi strumenti finanziari per l'attuale programmazione 2014 – 2020 resta il raggiungimento della coesione economica e sociale di tutte le regioni dell'Unione e la riduzione del divario tra quelle più avanzate a quelle in ritardo di sviluppo.

I fondi Strutturali sono regolati da un corpus normativo molto articolato, consistente in una serie di Regolamenti emanati dal Parlamento e dal Consiglio europei e pubblicati sulla Gazzetta dell'Unione Europea. Essi costituiscono il punto di riferimento per le amministrazioni pubbliche, orientandone tutte le attività di gestione fino al 30 giugno 2024, termine ultimo del periodo contabile dell'attuale Programmazione. La disciplina è raccolta all'interno di un Regolamento generale e viene poi ulteriormente precisata in regolamenti dedicati a ciascun fondo<sup>11</sup>.

Lo spirito dell'attuale Programmazione 14-20 segue i dettami e le prerogative della *Strategia Europa 2020* e per questo è caratterizzato da un grande pragmatismo, orientato alla valutazione del risultato partendo da una forte concentrazione tematica. (Cappello, 2014). La

---

<sup>10</sup> Cfr. § 2.1.1 *La Strategia Europa 2020*.

<sup>11</sup> Il Regolamento trasversale a tutti i Fondi è Regolamento Europeo 1303/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio recante *disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul fondo di coesione, sul Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca e disposizioni generali sul fondo europeo di sviluppo regionale*. Gli altri Regolamenti sono: Regolamento Europeo (UE) 1301/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, *relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale e a disposizioni specifiche concernenti l'obiettivo "investimenti a favore della crescita e dell'occupazione"*; Regolamento Europeo (UE) 1304/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, *relativo al Fondo sociale europeo*; Regolamento Europeo (UE) 1305/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, *sul sostegno allo sviluppo rurale da parte del Fondo agricolo per lo sviluppo rurale (FEASR)*.

struttura per macro aree di intervento, gli undici Obiettivi Tematici, è la novità introdotta in questa programmazione con la finalità di orientare le azioni delle amministrazioni pubbliche verso il raggiungimento delle priorità di *Europa 2020*, una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva.

Questi obiettivi tematici infatti discendono direttamente dai cinque obiettivi della Strategia<sup>12</sup> e dalle sette azioni faro che ne conseguono e sono gli unici obiettivi per i quali è ammesso l'utilizzo dei fondi Strutturali. Vanno dallo sviluppo della tecnologia, all'inclusione sociale, fino alla tutela del patrimonio culturale. I Regolamenti specifici per ciascun Fondo descrivono gli obiettivi in maniera puntuale secondo la tipologia e le finalità del Fondo e li articolano in base a delle specifiche priorità di investimento (distinte per ciascuno obiettivo) e percentuali di partecipazione in termini di risorsa finanziaria attribuita.

La figura che segue (Fig. 6) mostra sinteticamente il contenuto degli 11 obiettivi e la distribuzione delle relative priorità per ogni tipologia di Fondo.

In questo capitolo sarà descritto solamente il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, poiché l'unico ad avere uno stanziamento diretto dei fondi in ambito culturale; mentre gli altri fondi SIE saranno descritti in un capitolo apposito concernente gli altri possibili fondi europei che possono prevedere, seppur non in maniera diretta, un contributo a progetti culturali.

## → Le priorità

La politica di coesione ha stabilito **11 obiettivi tematici** a sostegno della crescita per il periodo 2014-2020.

→ Gli **investimenti del FESR** finanzieranno tutti gli 11 obiettivi, ma quelli **da 1 a 4 costituiscono le principali priorità** di investimento.

→ Le **principali priorità del FSE** sono gli obiettivi **da 8 a 11**, ma il fondo finanzia anche quelli da 1 a 4.

→ Il **Fondo di coesione** finanzia gli obiettivi da 4 a 7 e 11.

- |   |   |   |
|---|---|---|
|  <b>1.</b> Rafforzare la ricerca, lo sviluppo tecnologico e l'innovazione  |  <b>5.</b> Promuovere l'adattamento ai cambiamenti climatici e la prevenzione e la gestione dei rischi |  <b>8.</b> Promuovere l'occupazione sostenibile e di qualità e sostenere la mobilità dei lavoratori |
|  <b>2.</b> Migliorare l'accesso alle tecnologie dell'informazione e della comunicazione (TIC), nonché il loro utilizzo e qualità |  <b>6.</b> Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'efficienza delle risorse                    |  <b>9.</b> Promuovere l'inclusione sociale e lottare contro la povertà e qualsiasi discriminazione  |
|  <b>3.</b> Migliorare la competitività delle PMI   |  <b>7.</b> Promuovere il trasporto sostenibile e migliorare le infrastrutture di rete                  |  <b>10.</b> Investire in istruzione, formazione e apprendimento permanente                          |
|  <b>4.</b> Sostenere la transizione verso un'economia a basse emissioni di carbonio  |   |  <b>11.</b> Migliorare l'efficienza della pubblica amministrazione                                  |

Fig. 6 Priorità ed obiettivi tematici finanziati dai Fondi FESR, FSE e FC.

fonte: [http://ec.europa.eu/regional\\_policy/](http://ec.europa.eu/regional_policy/)

<sup>12</sup> Cfr. § 2.1.1 La Strategia Europa 2020.

Tra le novità dell'attuale Programmazione rispetto alle precedenti<sup>13</sup>, per massimizzare l'impatto positivo del sostegno finanziario sul raggiungimento degli obiettivi ed evitare lo spreco di risorse, sono state introdotte le *condizionalità ex ante*. Si tratta di condizioni di partenza, relative a ciascun obiettivo, che ogni Stato membro (e Amministrazione regionale) deve valutare in sede di programmazione. In questo modo si evita lo stanziamento di fondi in settori che non presentano le condizioni ottimali (*ex ante*) per portare a un risultato positivo. La condizionalità *ex ante* è un aspetto molto delicato della Programmazione, alla quale l'Unione riserva un'attenzione particolare attuando anche una specifica verifica da parte della Commissione europea<sup>14</sup>.

L'assistenza finanziaria viene attuata, nella pratica, dagli Stati membri e dalle Regioni, attraverso la definizione di specifici Programmi Operativi, per ciascun tipo di Fondo. I Programmi Operativi definiscono quindi la tipologia delle spese da assoggettare all'assistenza dei fondi strutturali durante un periodo temporale compreso tra il 1 gennaio 2014 e il 31 dicembre 2020. Tuttavia molte delle Regioni italiane, hanno visto l'approvazione dei programmi solo a fine 2015, partendo già con un anno di ritardo nell'attuazione dei programmi, rispetto alle altre.

Il Programma Operativo deve illustrare le modalità per garantire l'attuazione efficace dei fondi, stabilendo gli obiettivi specifici e le priorità, le dotazioni finanziarie del sostegno dei fondi SIE e il corrispondente cofinanziamento nazionale. Inoltre deve indicare, oltre alle condizionalità *ex ante*, che giustificano la distribuzione degli stanziamenti sui macro settori di intervento (obiettivi tematici), anche gli indicatori e i valori di riferimento (denominati target) corrispondenti<sup>15</sup>. Gli indicatori, finanziari, di realizzazione e di risultato danno informazioni circa il raggiungimento degli obiettivi dichiarati in ciascun Programma Operativo. Per ciascun indicatore deve inoltre essere previsto un target intermedio (relativo al 2018) ed un target finale (relativo al 2023). I target sono dei valori obiettivo che ciascuna amministrazione si propone di raggiungere a metà e a fine Programmazione, misurati sulla reale condizione di partenza in cui si trova (*valutazione ex-ante*).

In questo modo la Commissione europea, nel compiere le verifiche opportune, potrà monitorare in ogni momento l'andamento della Programmazione di ogni Stato membro. I target intermedi sono dei valori obiettivo intermedi, connessi direttamente al raggiungimento dell'obiettivo specifico di una priorità ed indicano i progressi effettuati e quelli ancora da effettuare per il raggiungimento dell'obiettivo fissato per la fine del periodo. I target intermedi stabiliti per il 2018

---

<sup>13</sup> Quelle relative ai periodi 2000-2006 e 2007-2013.

<sup>14</sup> Cfr. Art 19 Regolamento (UE) 1303/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio.

<sup>15</sup> Allegato II al Reg. UE 1303/2013 e relativi Allegati agli specifici Regolamenti di Fondo.

includono: indicatori finanziari, indicatori di *output* e indicatori di risultato. Gli indicatori scelti per valutare l'efficacia debbono essere:

- realistici, raggiungibili e pertinenti (ovvero devono fornire informazioni essenziali sui progressi di una priorità);
- coerenti con gli obiettivi specifici della priorità a cui si riferiscono;
- trasparenti (ovvero con obiettivi verificabili oggettivamente, fonti di dati identificabili e disponibili al pubblico);
- verificabili senza oneri eccessivi per l'amministrazione;
- coerenti tra i vari programmi, se possibile.

La struttura così composta e articolata da obiettivi tematici, priorità specifiche per ogni obiettivo, condizionalità *ex ante* e indicatori intermedi e finali, garantisce all'Unione europea una possibilità di controllo e verifica costante sia in itinere che a fine programmazione sull'impiego dei fondi Strutturali degli Stati membri. Con ogni Programma Operativo, lo Stato (e la Regione) si impegnano infatti a raggiungere determinate performance, in ragione delle quali utilizzano gli stanziamenti concessi. Tuttavia, il Regolamento generale sui fondi SIE prevede anche una clausola di flessibilità nel caso in cui uno Stato membro non abbia raggiunto gli obiettivi per cause esterne alla propria volontà o azione.

I Programmi Operativi così strutturati vengono poi trasmessi alla Commissione che li sottopone ad una valutazione, verificandone la coerenza con i Regolamenti di riferimento che li normano. In questa sede sono esaminati in modo peculiare l'adeguatezza della strategia di ciascun programma, gli obiettivi generali corrispondenti, gli indicatori, gli obiettivi specifici e l'assegnazione delle risorse di bilancio. La Commissione può richiedere modifiche più o meno sostanziali, prima di provvedere all'approvazione di ciascun Programma Operativo, dando vita a volte ad una serie di rimpalli tra lo Stato membro e la Commissione Europea che può durare anche anni<sup>16</sup>. In generale, quando le modifiche richieste vengono recepite completamente dallo Stato membro senza necessità di repliche ulteriori, la Commissione approva il Programma Operativo entro sei mesi dalla data di presentazione.

Tra i fondi Strutturali, così articolati, il settore cultura trova precisi stanziamenti attraverso il FESR, il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, sia nell'attuale Programmazione che in quella passata, alla quale si farà riferimento per l'analisi dei dati della seconda parte della ricerca.

---

<sup>16</sup> Cfr. Iter di approvazione del PSR 14-20 della Regione Lazio ad esempio, iniziato a luglio 2014 e conclusosi a dicembre 2015.

Tuttavia anche altri fondi Strutturali dedicano o possono dedicare parte degli stanziamenti previsti per scopi o finalità culturali, pur se in misura minore, per questa ragione sono stati introdotti in un capitolo dedicato<sup>17</sup>, dove, per motivi di completezza dell'argomento ne verranno descritti gli interventi principali in ambito culturale, senza poterli tuttavia includere nell'analisi, poiché i risultati relativi all'uso degli stessi non saranno disponibili prima del 2020.

Alcune Regioni hanno deciso di allocare una percentuale delle risorse stanziare per il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale per interventi di valorizzazione e salvaguardia del territorio e delle attività culturali. Le programmazioni di queste regioni, relative all'ambito culturale saranno descritte nei paragrafi che seguono.

Inoltre all'interno del FESR nazionale è stabilito un ulteriore finanziamento per il Programma operativo Nazionale "Cultura e Sviluppo" gestito direttamente dal MiBACT. Vista l'importanza nazionale di questo programma, è stato necessario dedicare ad esso un apposito capitolo descrittivo<sup>18</sup>

### **2.1.1 Il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FESR)**

Il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale viene istituito nel 1975 con un Regolamento CEE n.724/75 del Consiglio<sup>19</sup>, in seguito al vertice dei capi di Stato e di Governo di Parigi nel 1972, occasione nella quale venne condivisa la necessità di trovare una soluzione per superare gli squilibri socio economici, ostacolo alla realizzazione dell'Unione economica e monetaria. Queste le ragioni che portarono alla nascita del FESR il cui scopo principale era quello dunque di contribuire allo sviluppo socio-economico delle aree in difficoltà riducendo lo squilibrio tra le varie regioni d'Europa, attraverso il finanziamento di infrastrutture e investimenti produttivi capaci di generare occupazione (Cappello, 2014).

La struttura e le norme che regolano il FESR ha subito nel corso degli anni una serie di modifiche necessarie per rispondere con coerenza all'evoluzione socio-economica del continente, per fronteggiare nuove criticità e nuovi problemi e per adeguare il suo contributo in maniera pertinente alle condizioni politiche e sociali dei Paesi membri. Tuttavia la finalità per cui fu istituito non è mutata ed ancora oggi contribuisce a ridurre i problemi economici, sociali, ambientali e culturali nelle regioni più svantaggiate dell'Unione.

In generale il FESR sostiene:

---

<sup>17</sup> Cfr. § 2.6 *Possibili finanziamenti alla cultura da altri Fondi.*

<sup>18</sup> Cfr. §2.3 *Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo.*

<sup>19</sup> Gazzetta ufficiale L. 73 del 21 marzo 1975.

- investimenti produttivi che contribuiscono alla creazione e al mantenimento di posti di lavoro sostenibili;
- investimenti che comportano cooperazione tra grandi imprese e PMI;
- investimenti in infrastrutture che forniscono servizi di base ai cittadini nei settori dell'energia, dell'ambiente, dei trasporti e delle TIC;
- investimenti in infrastrutture sociali, educative, sanitarie, di ricerca, di innovazione, economiche e educative;
- investimenti in attrezzature e infrastrutture di ridotte dimensioni per la cultura, il turismo sostenibile, servizi alle imprese, sostegno ad organismi di ricerca e innovazione, investimenti in tecnologie e ricerca applicata alle imprese;
- creazione di reti, cooperazione e scambio di esperienze tra autorità regionali, locali e urbane e altre autorità pubbliche, parti economiche e sociali.

#### **2.1.1.1 La cultura nei programmi regionali del FESR 14 - 20<sup>20</sup>**

Nella nuova Programmazione, tra gli obiettivi tematici del FESR, descritti dettagliatamente nel Regolamento dedicato, l'Obiettivo 6 "Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse" (OT6) è quello che riguarda il settore culturale.

Questo obiettivo è articolato in 7 priorità di intervento che interessano settori molto diversi tra cui l'inquinamento, l'impiego di nuove tecnologie per la gestione dei rifiuti urbani o dell'acqua, ma anche la cultura, prevista dalla priorità 6c *Conservare, proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio naturale e culturale*. È all'interno di questa priorità dell'obiettivo tematico 6 che alcune delle Regioni italiane hanno previsto stanziamenti finanziari per azioni di tipo culturale.

Obiettivi e priorità per ciascun Programma Operativo regionale saranno descritte nel dettaglio nel paragrafo successivo. La figura che segue (fig.7) descrive tutte le priorità dell'obiettivo 6 correlandole ai risultati attesi per ciascuna di esse.

---

<sup>20</sup> Il paragrafo è stato redatto sulla base dei dati pubblicati in Turrini O. *et alii* 2016, i valori percentuali descritti potrebbero subire dei lievi scostamenti dalla realtà, data la distanza temporale che si frappone tra la pubblicazione e l'impiego effettivo delle risorse.

**OBIETTIVO TEMATICO 6 – PRESERVARE E TUTELARE L'AMBIENTE E PROMUOVERE L'USO EFFICIENTE DELLE RISORSE****OT 6 – Raccordo tra Priorità di Investimento FESR e risultati attesi**

Priorità di investimento FESR	Risultati attesi
a) investendo nel settore dei rifiuti per rispondere agli obblighi imposti dalla normativa dell'Unione in materia ambientale e per soddisfare le esigenze, individuate dagli Stati Membri, di investimenti che vadano oltre tali obblighi;	<b>RA 6.1</b> Ottimizzazione della gestione dei rifiuti urbani secondo la gerarchia comunitaria
b) investendo nel settore dell'acqua per rispondere agli obblighi imposti dalla normativa dell'Unione in materia ambientale e per soddisfare le esigenze, individuate dagli Stati Membri, di investimenti che vadano oltre tali obblighi;	<b>RA 6.3</b> Miglioramento del servizio idrico integrato per usi civili e ridurre le perdite di rete di acquedotto <b>RA 6.4</b> Mantenimento e miglioramento della qualità dei corpi idrici
c) conservando, proteggendo, promuovendo e sviluppando il patrimonio naturale e culturale;	<b>RA 6.6</b> Miglioramento delle condizioni e degli <i>standard</i> di offerta e fruizione del patrimonio nelle aree di attrazione naturale attraverso la valorizzazione integrata di risorse e competenze territoriali
	<b>RA 6.7</b> Miglioramento delle condizioni e degli <i>standard</i> di offerta e fruizione del patrimonio culturale, materiale e immateriale, nelle aree di attrazione attraverso la valorizzazione integrata di risorse e competenze territoriali
d) proteggendo e ripristinando la biodiversità e i suoli, e promuovendo i servizi per gli ecosistemi, anche attraverso Natura 2000 e l'infrastruttura verde;	<b>RA 6.5</b> Contribuire ad arrestare la perdita di biodiversità terrestre e marina, anche legata al paesaggio rurale e mantenendo e ripristinando i servizi eco sistemici
e) agendo per migliorare l'ambiente urbano, rivitalizzare le città, riqualificare e decontaminare le aree industriali dismesse (comprese le aree di riconversione), ridurre l'inquinamento atmosferico e promuovere misure di riduzione dell'inquinamento acustico;	<b>RA 6.2</b> Restituzione all'uso produttivo di aree inquinate
f) promuovendo tecnologie innovative per migliorare la tutela dell'ambiente e l'uso efficiente delle risorse nel settore dei rifiuti, dell'acqua e con riguardo al suolo o per ridurre l'inquinamento atmosferico;	Vedi Obiettivo Tematico 3
g) sostenendo la transizione industriale verso un'economia efficiente in termini di risorse, promuovere la crescita verde, l'ecoinnovazione e la gestione delle prestazioni ambientali nel settore pubblico e in quello privato;	
	<b>RA 6.8</b> Riposizionamento competitivo delle destinazioni turistiche, attraverso la valorizzazione integrata di risorse e competenze territoriali

Fig. 7 Tavola di raccordo tra priorità di investimento e risultati attesi.  
Elaborazione Formez – Dipartimento per lo Sviluppo e la Coesione economica,  
Accordo di Partenariato 2014 - 2020 Italia, 2014



Le Regioni che hanno dedicato una parte del FESR 14-20 alla cultura, allocando risorse nell'obiettivo tematico 6 "Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse", in particolare prevedendo progetti i cui obiettivi soddisfano la priorità 6c "Conservare, proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio naturale e culturale", sono:

Piemonte, Valle d'Aosta, Lombardia, Friuli Venezia Giulia, Emilia Romagna, Toscana, Umbria, Marche (tra le Regioni più sviluppate)<sup>21</sup>; Abruzzo, Molise e Sardegna (tutte le Regioni in transizione)<sup>22</sup> e Campania, Puglia Basilicata, Calabria e Sicilia (tutte le regioni meno sviluppate)<sup>23</sup> con dotazioni finanziarie e interventi molto differenti le une dalle altre.

Al contrario, hanno deciso di non allocare risorse per la cultura ed al patrimonio culturale nel Programma Operativo Regionale FESR, le Province autonome di Trento e di Bolzano, la Regione Veneto, la Regione Lazio e la Regione Liguria.

Nella tabella che segue sono riportati, a mero titolo indicativo, i valori percentuali ed economici dei finanziamenti che ciascuna Regione ha attribuito al settore culturale nel rispettivo Programma Operativo<sup>24</sup>.

---

<sup>21</sup> Sono definite regioni più sviluppate quelle che hanno un PIL pro capite superiore al 90% della media europea, ovvero: Piemonte, Valle D'Aosta, Lombardia, Provincia autonoma di Bolzano, Provincia autonoma di Trento, Veneto, Friuli-Venezia Giulia, Liguria, Emilia Romagna, Toscana, Umbria, Marche, Lazio.

<sup>22</sup> Le regioni in transizione sono quelle che hanno un PIL pro capite compreso fra il 75% ed il 90% della media dell'Unione europea, ovvero: Abruzzo, Molise e Sardegna.

<sup>23</sup> Le regioni in ritardo di sviluppo sono quelle che hanno un PIL pro capite inferiore al 75% della media europea, ovvero: Campania, Puglia, Basilicata, Calabria e Sicilia.

<sup>24</sup> Si precisa che i seguenti dati potrebbero subire lievi variazioni dovute sia all'andamento della progettazione sia alle modifiche degli stanziamenti che le amministrazioni regionali e comunitarie potrebbero apportare durante il ciclo della Programmazione 2014-2020.

REGIONE	PERCENTUALE RISORSE FESR STANZIATE PER L' OT6	PERCENTUALE RISORSE DELL'OT6 STANZIATE PER LA PRIORITA' 6c	TOTALE RISORSE STANZIATE PER LA PRIORITA' 6c in euro
Piemonte	3,09%	6,12%	59.096.802
Valle d'Aosta	19,10%	19,10%	12.288.000
Lombardia	1,96%	1,6%	19.000.000
Friuli Venezia Giulia	5,02%	1,81%	4.172.021
Emilia Romagna	7,8%	11,95%	37.589.526
Toscana	3,75%	3,75%	29.717.044
Umbria	10,1%	11,50%	35.972.200
Marche	9,67%	9,67%	32.624.964
Abruzzo	8,86%	8,86% (6c e 6d)	20.500.000
Molise	13%	13%	13.767.130
Sardegna	17,63%	17,63% (6a, 6b, 6c, 6d)	164.103.000
Campania	24,23%	26,35% (6a, 6b, 6c, 6d, 6e)	1.084.025.780
Puglia	20,87%	20,86% (6a, 6b, 6c, 6d, 6e)	1.163.900.000
Basilicata	20,16%	20,16% (6a, 6b, 6c, 6d, 6e)	166.507.332
Calabria	15,91%	5,2% solo alla 6c	324.491.230 (per tutte le priorità)
Sicilia	10,9%	10,9% (6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f)	496.811.975

Fig. 8 Tabella riassuntiva dei finanziamenti dedicati al settore culturale in ciascun P.O.

Per le Regioni che hanno allocato risorse del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale alla cultura, se ne offre di seguito una breve descrizione necessaria a comprendere il contesto storico politico delle scelte che ciascuna Regione ha deciso di operare per la Programmazione in corso 14-20. Questo scenario attuale offre infatti l'opportunità di operare dei confronti con la Programmazione passata 07-13 in merito alle scelte politiche in ambito culturale. Questo confronto è il punto di

partenza per capire entro quale cornice socio-economica si inserisce l'analisi dei progetti museali che sarà affrontata nel dettaglio nella seconda e terza parte del lavoro.

Il POR FESR della **Regione Piemonte** è strutturato in sette Assi, l'Asse V, "Tutela dell'ambiente e valorizzazione delle risorse culturali e ambientali" corrisponde all'obiettivo tematico 6 e dispone di una dotazione finanziaria di 3,09% delle risorse totali del Fondo. La Regione intende mettere in atto progetti di valorizzazione culturale e ambientale di alcuni siti ritenuti strategici in termini di attrattività turistica. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 6,12%; risorse in euro 59.096.802).

Il POR FESR della **Regione Valle d'Aosta** è strutturato in sei assi prioritari, che orientano le attività di finanziamento della Regione. L'Asse V "Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse" corrisponde interamente all'obiettivo tematico 6 e dispone di una dotazione finanziaria del 19,1% delle risorse. Agisce su un patrimonio naturale e culturale di rilievo in termini di ricchezza ambientale e come fonte di attrattività e promozione turistica, rivolgendosi alla sua conservazione e alla protezione e, al contempo, alla valorizzazione di aree specifiche del territorio regionale, favorendo il riposizionamento di destinazioni turistiche. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 19,10%; risorse in euro 12.288.000).

Il POR FESR della **Regione Lombardia**, strutturato in sette assi prioritari, alloca una dotazione finanziaria pari all'1,96% delle risorse complessive all'Asse VI "Strategia turistica delle aree interne", che corrisponde interamente all'obiettivo tematico 6. L'obiettivo dell'asse è portare i territori a organizzare le proprie risorse culturali attraverso lo sviluppo di nuove potenzialità turistiche, l'innovazione e la qualità dei prodotti e dei servizi di accoglienza, l'integrazione delle diverse tipologie di turismo. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 1,6%; risorse in euro 19.000.000).

Il POR FESR della **Regione Friuli Venezia Giulia** è articolato in cinque Assi prioritari, di cui l'asse IV "Sviluppo urbano" che distribuisce le risorse del fondo su differenti obiettivi tra cui anche il 6. In particolare per questo obiettivo è prevista una dotazione finanziaria pari al 5,02% delle risorse tesa a promuovere la riqualificazione delle aree urbane e la valorizzazione del patrimonio culturale

al fine di migliorarne la fruizione e accrescere la domanda turistica. (Percentuale risorse delle relative all'OT6 Priorità 6c: 1,81%; risorse in euro 4.172.021).

Sette sono gli assi prioritari in base ai quali è strutturato il FESR della **Regione Emilia Romagna**, tra cui alla cultura sono dedicati ben due assi.

L'Asse V "Valorizzazione delle risorse artistiche, culturali e ambientali", corrisponde all'obiettivo 6 e dispone di una dotazione finanziaria del 7,8% delle risorse tesa a valorizzare sia gli attrattori di tipo naturale delle aree dell'appennino, del Delta del Po e del "Distretto turistico della costa", sia gli attrattori culturali con priorità alla rete museale, ai castelli ed alle residenze storiche, ai teatri situati nelle città d'arte. L'asse VI "Città attrattive e partecipate" dispone risorse anche sull'obiettivo 6 e prevede un approccio integrato agli interventi sugli attrattori culturali come strumenti di sviluppo e occupazione e soluzioni tecnologiche e innovative per la promozione dei beni finanziati. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 11,95%; risorse in euro 37.589.526 ).

La **Regione Toscana** dedica l'Asse V del POR FESR "Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse" ad interventi che riguardano la promozione della rete dei grandi attrattori culturali museali in collegamento con le realtà minori regionali e al sostegno per una maggiore fruizione e conoscenza del patrimonio culturale regionale. L'asse ha una dotazione finanziaria che corrisponde al 3,75% del Fondo. (Percentuale risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 3,75%; risorse in euro 29.717.044).

L'Asse V Ambiente e cultura del POR FESR della **Regione Umbria** corrisponde integralmente all'obiettivo 6 e destina il 10,1% delle risorse ad azioni in grado di implementare l'appeal turistico della regione intervenendo in particolar modo su *asset* culturali e naturali. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 11,50%; risorse in euro 40.972.200).

Il POR FESR della **Regione Marche** si compone di sette assi prioritari tra cui il VI "Tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse" corrisponde all'obiettivo 6 e dispone di una dotazione finanziaria pari al 9,67% delle risorse disponibili allo scopo di promuovere servizi collegati alla messa in rete dei diversi siti/beni culturali presenti, accrescendone la fruizione anche ai fini del posizionamento competitivo della regione quale meta turistica di interesse. (Percentuale risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 9,67%; risorse in euro 32.624.964).

La **Regione Abruzzo** dedica l'Asse VI alla tutela e valorizzazione delle risorse naturali e culturali, disponendo per l'obiettivo 6 l'8,86% delle risorse finalizzate alla valorizzazione delle risorse naturali e alla promozione turistica; e l'Asse VII allo sviluppo urbano sostenibile intervenendo anche sulla priorità 6c anche attraverso interventi dedicati nelle principali quattro città (L'Aquila, Pescara, Chieti, Teramo) alla valorizzazione del patrimonio culturale, alla valorizzazione del servizio online per la fruizione turistico-culturale e alla mobilità sostenibile. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6c e 6d: 8,86%; risorse in euro 20.500.000).

Il POR FESR della **Regione Campania** è strutturato in 11 assi prioritari. L'asse IV "Tutela e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale (Obiettivo 6) dispone di una dotazione finanziaria del 24,23% delle risorse e prevede interventi rivolti anche alla valorizzazione del territorio a fini turistici, sia per le aree protette e la biodiversità sia per il patrimonio culturale e storico regionale. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d, 6e: 26,35%; risorse in euro 1.084.025.780).

La **Regione Basilicata** articola il suo FESR in nove assi prioritari. L'obiettivo 6 è dedicato l'asse V che dispone una dotazione finanziaria pari al 20,16 delle risorse. Tra i principali scopi degli investimenti su questo asse vi è quello di mettere in atto progetti di valorizzazione culturale di alcuni siti per incrementarne l'attrattività turistica. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d, 6e: 20,16%; risorse in euro 166.507.332).

La **Regione Sicilia** articola il POR FESR in dieci assi prioritari, destinando nell'asse VI "Tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse", (obiettivo 6) il 10,9% delle risorse, parte delle quali destinate anche all'incremento delle presenze eco-turistiche nel territorio destagionalizzando i flussi. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d, 6e, 6f: 10,9% Risorse in euro 496.811.975).

Il POR FESR della **Regione Sardegna** è articolato in otto assi prioritari, all'obiettivo 6 corrisponde anche in questo caso l'intero asse VI "Uso efficiente delle risorse e valorizzazione degli attrattori naturali, culturali e turistici". Esso dispone di una dotazione finanziaria pari al 17,63% del totale, rivolta anche a valorizzare l'attrattività turistica di risorse naturali e culturali che dovranno trovare un modello di valorizzazione adeguato promuovendo la destagionalizzazione e una fruizione

ispirata alla sostenibilità ambientale. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d: 17,63%; risorse in euro 164.103.000).

La **Regione Molise** ha un POR plurifondo FESR e FSE strutturato in undici assi prioritari. Quelli relativi al FESR sono i primi cinque e il V è dedicato a "Ambiente, cultura e turismo". Esso corrisponde all'obiettivo 6 e dispone di una dotazione finanziaria pari all'8,96% delle risorse complessive e al 13% del FESR rivolte a 17 operazioni di tutela e valorizzazione di aree di attrazione naturale e circa 10.000 m<sup>2</sup> di superficie immobiliare di valenza storico-culturale.

(Percentuale risorse relative all'OT6 Priorità 6c: 13% rispetto al FESR, Risorse in euro 13.767.130)

Anche la **Regione Puglia** ha un POR plurifondo FESR e FSE, articolato in tredici assi prioritari. L'Asse VI e l'asse XII in piccola parte destinano risorse all'obiettivo 6 che nel suo complesso ottiene il 20,87% del FESR. Gli interventi previsti dall'asse riguardano anche la valorizzazione di risorse culturali e turistiche. (Percentuale delle risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d, 6e: 20,86% rispetto al FESR, risorse in euro 1.163.900.000).

Anche la **Regione Calabria** ha un POR plurifondo FESR e FSE articolato in 14 assi prioritari. L'asse VI "Tutela e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale" corrisponde interamente all'obiettivo 6 e dispone di una dotazione finanziaria pari al 15,91% del FESR di cui il 5,2% è dedicato alla tutela e alla valorizzazione delle risorse naturali e culturali. (Percentuale risorse relative all'OT6 Priorità 6a, 6b, 6c, 6d: 15,91% rispetto al FESR, risorse in euro 324.491.230).

Alla luce di quanto appena descritto nel precedente paragrafo, che illustra seppure schematicamente come le risorse del FESR 2014-2020 sono state distribuite dalle Regioni relativamente all'ambito culturale, è necessario fare un passo indietro e capire come, nella scorsa Programmazione 2007 – 2013 sia stato utilizzato il FERS nella promozione della cultura a livello locale.

La ricerca, nelle parti successive analizzerà il fenomeno circoscrivendolo infatti alla Programmazione conclusa e non a quella in corso. Ma un confronto tra le due è necessario sia per ragioni di completezza dell'argomento, sia per comprendere l'evoluzione del fenomeno.

Se infatti per l'attuale Programmazione si può parlare solo di probabile suddivisione dei fondi alla cultura in percentuale rispetto alla complessità del FESR, per la Programmazione passata se ne

descriverranno invece i risultati concreti ottenuti. In questa sede si illustrano però solo le informazioni di carattere generale che saranno invece approfondite e analizzate nel resto del lavoro.

### 2.1.1.2 La cultura nei programmi regionali del FESR 07 - 13

Nella scorsa Programmazione, 2007-2013, attraverso il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale sono stati finanziati circa 115.895 progetti per un totale di circa 54,4 miliardi di euro<sup>25</sup>. Solo il 7,58% di questi finanziamenti è stato impiegato per progetti di valorizzazione turistica e culturale. Come sarà analizzato in dettaglio nella seconda parte del lavoro, i progetti di natura culturale che l'Italia ha realizzato grazie al FESR sono circa 10 mila, comportando un impegno finanziario di 6,5 miliardi di euro. La tabella sottostante riporta la spesa culturale per ciascun settore di intervento.

SETTORE DI INTERVENTO	SOLDI SPESI
<b>Acquisto beni e servizi</b>	1.260.843.167
<b>Infrastrutture</b>	4.485.349.469
<b>Incentivi alle imprese</b>	629.082.486
<b>Contributi a persone</b>	110.600.216

*Fig. 9 Tabella riassuntiva degli importi economici spesi per settori di intervento.  
Fonte Opencoesione.*

Il maggior contributo economico è stato impiegato per realizzare infrastrutture e per l'acquisto di beni e servizi, come sarà descritto analiticamente per ciascuna Regione, nella seconda e terza parte dell'elaborato a cui si rimanda.

Nella foto sotto, invece, è possibile localizzare in quali aree della Penisola sono avvenuti i finanziamenti più onerosi.

<sup>25</sup> Dati trasmessi da *OpenCoesione* <http://www.opencoesione.gov.it/progetti/gruppo-programmi/ue-fesr/>

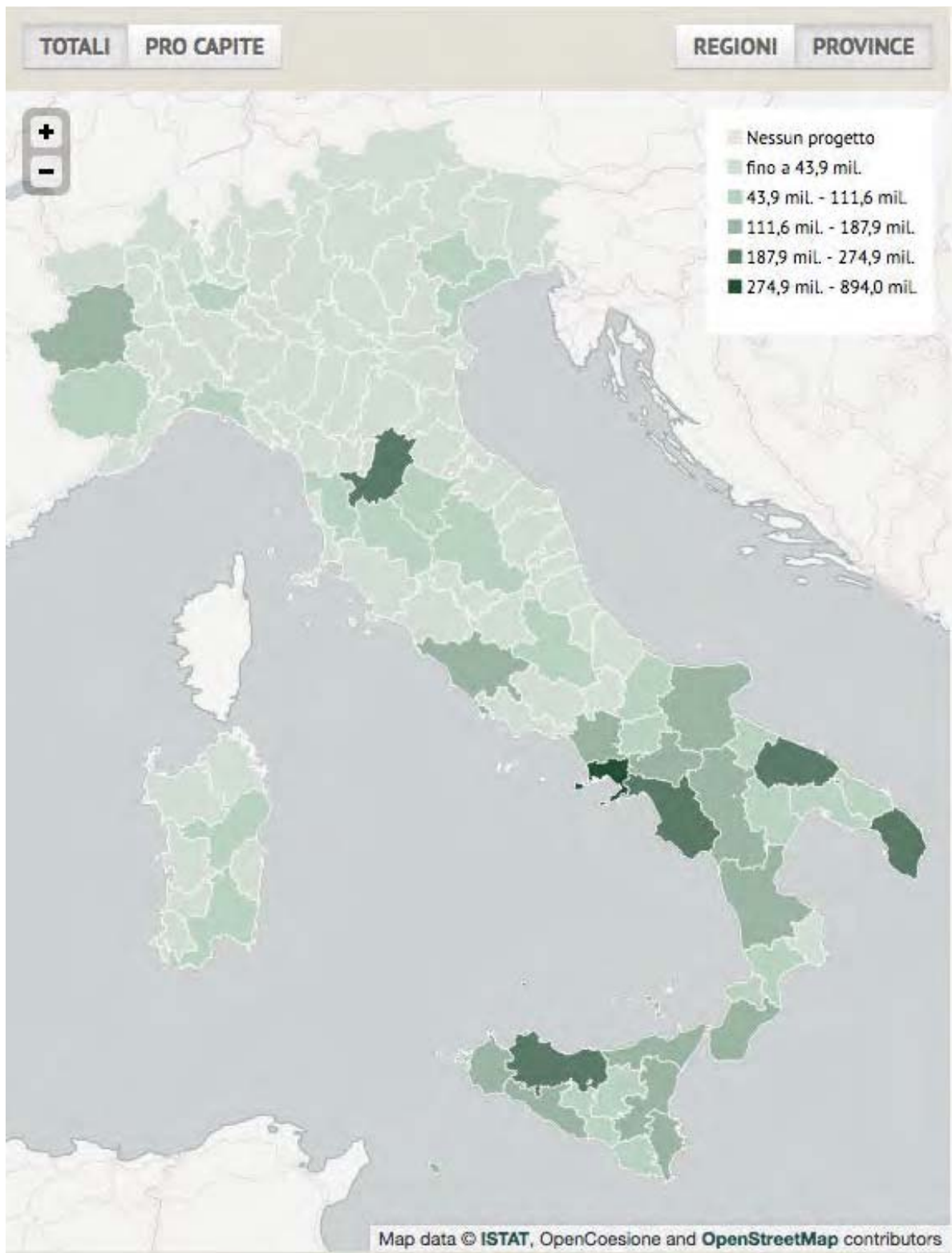


Fig. 10 Impiego del FESR 07-13 per progetti di natura culturale.



## 2.2 Il Fondo Sviluppo e Coesione

Rispetto a tutti gli altri fondi descritti nel capitolo, questo specifico fondo non ha natura europea, ma nazionale. Tuttavia data la rilevanza del suo impegno finanziario nei confronti della cultura, come sarà mostrato in seguito, si è ritenuto necessario integrarlo nello studio.

In coerenza con quanto già descritto per il FERS, anche del FSC si renderà conto dell'attuale Programmazione 2014 – 2020, per far comprendere l'attualità del finanziamento e si descriverà più brevemente quanto invece accaduto per la scorsa Programmazione, i cui dati invece saranno analizzati in dettaglio nelle restanti sezioni della ricerca.

### 2.2.1 Il FSC 2014 - 2020

“Per promuovere lo sviluppo economico, la coesione e la solidarietà sociale, per rimuovere gli squilibri economici e sociali, per favorire l'effettivo esercizio dei diritti della persona, o per provvedere a scopi diversi dal normale esercizio delle loro funzioni, lo Stato destina risorse aggiuntive ed effettua interventi speciali in favore di determinati Comuni, Province, Città metropolitane e Regioni”<sup>26</sup>, così recita la Costituzione italiana, all'articolo 119, comma 5.

In applicazione di tali principi ed a quelli espressi all'articolo 174 del Trattato sul Funzionamento Europeo<sup>27</sup>, Il Fondo per lo Sviluppo e la Coesione (FSC) rappresenta insieme ai fondi Strutturali europei, lo strumento finanziario principale attraverso cui vengono attuate le politiche di sviluppo della coesione economica, sociale e territoriale.

Il fondo trae la sua origine nei fondi per le aree sottoutilizzate (FAS) istituiti con la legge finanziaria del 2003 (L. 27 dicembre 2002, n.289 – artt. 60 e 61) presso il Ministero dell'Economia e delle Finanze e il Ministero delle Attività Produttive. Nel 2010<sup>28</sup> la gestione del Fondo è stata attribuita al Presidente del Consiglio dei Ministri, che si avvale del Dipartimento per lo sviluppo e la coesione

---

<sup>26</sup> L'articolo è stato sostituito dall'art. 5 L. Cost. 18 ottobre 2001, n. 3. Il testo previgente così recitava: "Le Regioni hanno autonomia finanziaria nelle forme e nei limiti stabiliti da leggi della Repubblica, che la coordinano con la finanza dello Stato, delle Province e dei Comuni. Alle Regioni sono attribuiti tributi propri e quote di tributi erariali, in relazione ai bisogni delle Regioni per le spese necessarie ad adempiere le loro funzioni normali. Per provvedere a scopi determinati, e particolarmente per valorizzare il Mezzogiorno e le Isole, lo Stato assegna per legge a singole Regioni contributi speciali. La Regione ha un proprio demanio e patrimonio, secondo le modalità stabilite con legge della Repubblica".

<sup>27</sup> L'articolo 174 al Titolo XVIII Coesione economica, sociale e territoriale, del TFUE recita: "Per promuovere uno sviluppo armonioso dell'insieme dell'Unione, questa sviluppa e prosegue la propria azione intesa a realizzare il rafforzamento della sua coesione economica, sociale e territoriale.

In particolare l'Unione mira a ridurre il divario tra i livelli di sviluppo delle varie regioni ed il ritardo delle regioni meno favorite. Tra le regioni interessate, un'attenzione particolare è rivolta alle zone rurali, alle zone interessate da transizione industriale e alle regioni che presentano gravi e permanenti svantaggi naturali o demografici, quali le regioni più settentrionali con bassissima densità demografica e le regioni insulari, transfrontaliere e di montagna".

<sup>28</sup> Legge 30 luglio 2010, n.122 articolo 7 commi 26 e 27.

economica, oggi istituito presso la Presidenza del Consiglio e denominato Dipartimento per le politiche di coesione (DPC).<sup>29</sup>

Con il Decreto Legislativo 31 maggio 2011, n. 88<sup>30</sup> esso ha assunto l'attuale denominazione e la finalità di dare un'unità programmatica e finanziaria all'insieme degli interventi a finanziamento nazionale rivolti al riequilibrio economico e sociale tra le diverse aree del Paese. Il Fondo per lo sviluppo e la Coesione ha carattere pluriennale e coerente con l'articolazione temporale della Programmazione dei fondi Strutturali dell'Unione europea, garantendo l'unitarietà e la complementarità delle procedure di attivazione delle relative risorse con quelle previste per i fondi comunitari. Le risorse del fondo sono destinate in particolare al finanziamento di progetti strategici, sia di carattere infrastrutturale sia di carattere immateriale, di rilievo nazionale, regionale e interregionale.

Il Comitato interministeriale per la programmazione economica (CIPE)<sup>31</sup> è l'organo che definisce le linee di politica economica da perseguire in ambito nazionale, comunitario ed internazionale, individuando indirizzi e obiettivi prioritari di sviluppo economico e sociale e delineando le azioni necessarie per il loro conseguimento. È il Comitato interministeriale per la programmazione economica che si occupa di gestire il Fondo per lo Sviluppo e la Coesione ripartendo i finanziamenti in ambiti di interesse e sottoponendo al controllo della Corte dei Conti le delibere di assegnazione dei finanziamenti.

Per l'attuale ciclo di programmazione 2014-2020, la dotazione iniziale del Fondo per lo sviluppo e la coesione, pari a 54.810 milioni di euro, è stata individuata dalla legge di Stabilità del 2014<sup>32</sup> che ne ha disposto l'iscrizione in bilancio dell'80% articolando annualmente le assegnazioni. Con la legge di Stabilità del 2015<sup>33</sup> è stata inoltre definita la cornice di programmazione delle risorse del fondo per il settennario in corso: l'80% delle risorse sono destinate al Mezzogiorno e il 20% al Centro Nord; le dotazioni devono essere impiegate per obiettivi strategici relativi ad aree tematiche nazionali e articolati in Piani Operativi definiti da apposite Cabine di regia, composte da rappresentanti delle Amministrazioni centrali, regionali e delle province di Trento e Bolzano. Ciascuno di questi Piani Operativi deve indicare, per ogni area tematica nazionale: i risultati attesi, le azioni, la tempistica ed i soggetti attuatori. Essi sono approvati dal CIPE, così come i piani

---

<sup>29</sup> In applicazione al DPCM 15 dicembre 2014.

<sup>30</sup> *Disposizioni in materia di risorse aggiuntive ed interventi speciali per la rimozione di squilibri economici e sociali*, a norma dell'articolo 16 della legge 5 maggio 2009, n. 42.

<sup>31</sup> In base al Decreto Legislativo n.430/1997 il CIPE ha funzioni di coordinamento in materia di programmazione e di Politica economica nazionale, nonché di coordinamento della politica economica nazionale con le politiche comunitarie.

<sup>32</sup> Legge 27 dicembre 2013, n.147, articolo 1 comma 6.

<sup>33</sup> Legge 23 dicembre 2014, n. 190.

stralcio (piani per la realizzazione di interventi di immediato avvio dei lavori in attesa dell'individuazione delle aree tematiche e dei piani operativi e in anticipazione della programmazione complessiva, su proposta dell'Autorità politica per la coesione) che può, su proposta dell'Autorità politica per la coesione, anche disporre l'assegnazione definitiva delle risorse destinate ad interventi già approvati. Spetta sempre al CIPE anche il potere di disporre una diversa ripartizione della dotazione tra le aree tematiche nazionali, la rimodulazione delle quote annuali di spesa per ciascuna area e la revoca di assegnazioni a causa di impossibilità sopravvenute, di mancato rispetto dei tempi o di inadempienze.

Relativamente alla Programmazione in corso il Fondo di Sviluppo e Coesione (pari a circa 54.810 milioni di euro) ha visto deliberare assegnazioni economiche dal CIPE per un totale di 4.987,143 milioni di euro circa, nei seguenti ambiti: Infrastrutture per la comunicazione, Attività produttive, Ambiente-Rischio idrogeologico, Ambiente - Metanizzazione, Ambiente - Bonifica e riconversione siti di interesse nazionale, Edilizia scolastica, Edilizia giudiziaria, Riqualificazione urbana dei servizi, Sviluppo socio-economico e ambientale, Ricerca e Cultura<sup>34</sup>. Il digramma che segue ne mostra gli importi per ciascun ambito (fig. 11).

---

<sup>34</sup> Si precisa che tali importi potrebbero essere stati modificati in corso d'opera; quelli riportati sono infatti gli importi iniziali.

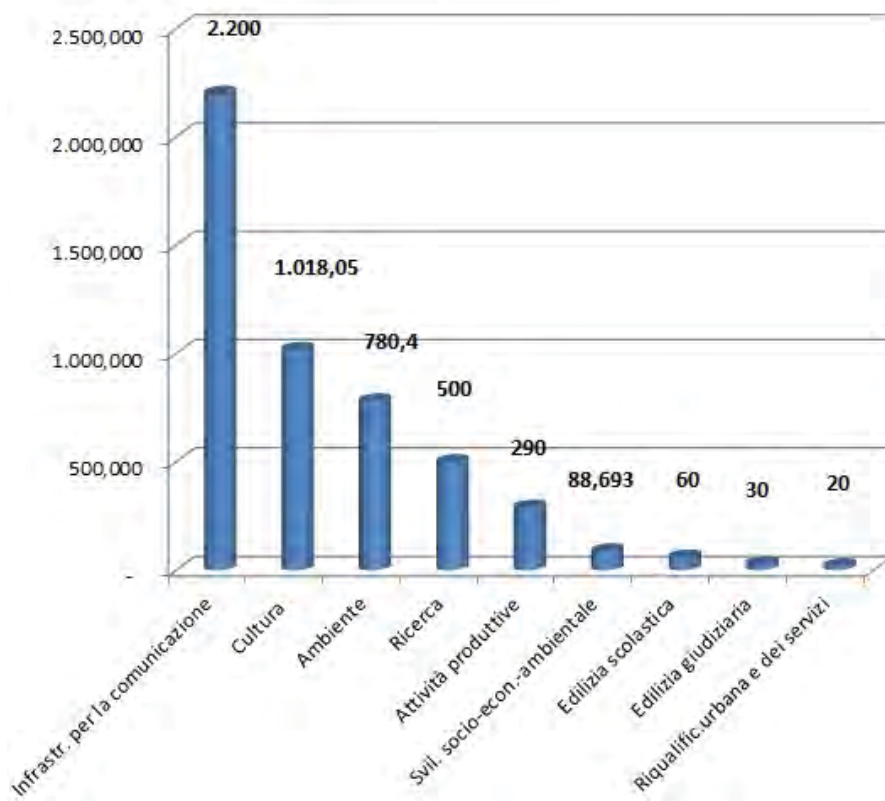
**FSC 2014-2020 - Assegnazioni CIPE: 4.987,143 milioni di euro**

Fig.11 Diagramma assegnazioni CIPE del FSC 14-20, fonte <http://www.programmazioneeconomica.gov.it/>

Relativamente all'ambito Cultura il totale delle assegnazioni è stato di 1.018,050 euro, suddiviso in quattro macro interventi approvati dalle rispettive delibere.

Schematicamente si riassumono interventi, assegnazioni e delibere nella tabella sottostante.

<b>Cultura</b>		<b>totale assegnazioni 1.018.050.000 €</b>
<b>Ente/progetto beneficiario</b>	<b>Importo in €</b>	<b>delibera</b>
Istituti italiani studi storici e filosofici di Napoli	6.000.000 €	n. 34/2014 n. 9/2016
Capitali italiane della cultura	1.000.000 €	n.97/2015
Sensi contemporanei – Lo sviluppo dell'industria audiovisiva	11.050.000 €	n.98/2015
Piano "Cultura e turismo"	1.000.000.000 €	n. 3/2016

### 2.2.1.1 Piano Strategico Cultura e Turismo

Ennesima conferma del ruolo strategico attribuito al patrimonio culturale nell'ambito delle politiche nazionali e di sviluppo sostenibile e alla cultura come un importante fattore di confronto, dialogo, scambio di idee e valori oltre che uno strumento della promozione dell'Italia nel mondo, è dato dal Piano Strategico Cultura e Turismo, proposto dal Ministero per i Beni, delle attività culturali e del turismo e approvato dal Comitato Interministeriale per la Programmazione Economica.<sup>35</sup>

Il Piano Cultura e Turismo stanziava un miliardo di euro del Fondo Sviluppo e Coesione 2014 -2020 per realizzare 33 interventi di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale, di incentivo e potenziamento al turismo culturale. L'obiettivo ultimo di questa cospicua somma di denaro alla cultura è, in base alle dichiarazioni del Ministro Dario Franceschini<sup>36</sup>, quello di rilanciare la competitività territoriale del Paese attraverso l'attivazione dei potenziali di attrattività turistica, l'integrazione tra turismo e cultura e il rafforzamento dell'offerta turistico culturale. I 33 interventi previsti dal Piano e presentati alla stampa come *#unmiliardoperlacultura* (Fig.10) sono rivolti a 13 regioni dal Nord al Sud d'Italia, 185 milioni sono destinati alla sola Campania per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, il Museo di Capodimonte, la Reggia di Caserta, Paestum, Ercolano, Pompei e il campo archeologico dei Campi Flegrei.

L'impiego di questi finanziamenti è stato dedicato al completamento di interventi già in esecuzione e di progetti nuovi di valorizzazione, riallestimento e musealizzazione di grandi attrattori. L'intervento si inserisce, nella volontà del Ministero, in un'ottica complessiva di sviluppo del settore turistico la cui finalità è quella di ottenere importanti ricadute economiche ed occupazionali in tutta la filiera. Gli investimenti del CIPE si sommano a quanto già stanziato per il MiBACT dalle ultime Leggi di Stabilità e dai fondi europei del PON Cultura e Sviluppo per le 5 Regioni del Mezzogiorno.

---

<sup>35</sup> Delibera del CIPE, n.3 del 2 maggio 2016

<sup>36</sup> "Il governo conferma il forte impegno in un settore fondamentale per la crescita sostenibile dell'Italia capace di generare lo sviluppo sociale, economico e civile del territorio. E' il più grande intervento sul patrimonio culturale della storia repubblicana: 33 interventi, da Nord a Sud del Paese che avranno un forte impatto sull'economia, riattivando risorse di eccellenza e portando lavoro ai tanti specialisti e tecnici dei beni culturali che, spesso riuniti in piccole e medie imprese, costituiscono parte importante del tessuto economico del territorio", Dario Franceschini, Ministro per i Beni e le attività culturali e il turismo, 2 maggio 2016 in occasione della presentazione alla stampa del piano lanciato mediaticamente come *#unmiliardoperlacultura*.



Fig.12 Campagna di comunicazione MiBACT – Piano cultura e turismo fonte [www.beniculturali.it](http://www.beniculturali.it)

Un intervento annunciato come epocale, “che ci fa guardare con fiducia alla rinascita economica e sociale del nostro Paese (...) e che apre una nuova stagione di ingenti investimenti da parte del Governo per i beni culturali ed il turismo, *asset* per troppo tempo trascurati, se non addirittura privati delle risorse finanziarie necessarie anche per una ordinaria manutenzione” (Antimo Cesaro, l’allora Sottosegretario ai beni culturali e al turismo).

In dettaglio il Piano ha previsto lo stanziamento ripartendo le somme per gli interventi riportati nella tabella che segue.

- 
- ✓ 30 milioni di euro per il recupero del centro storico dell’Aquila, in particolare il finanziamento è previsto per interventi di restauro delle mura cittadine, del Duomo e della Chiesa di S.Maria a Paganica;
  - ✓ 20 milioni di euro per il Museo Archeologico Nazionale di Napoli, dedicati alla realizzazione di opere strutturali per il miglioramento degli spazi espositivi e per la riqualificazione della funzionalità e accessibilità del complesso;
  - ✓ 30 milioni di euro per il Museo di Capodimonte, da utilizzare per il restauro della cinta muraria, il nuovo allestimento delle sale espositive, il completamento degli impianti ed il miglioramento dei collegamenti con la città;
-

- ✓ 40 milioni di euro per la Reggia di Caserta e Piazza Carlo III, dedicati in particolare al completamento delle opere di restauro e valorizzazione della Regia e del Parco ed alla riqualificazione della Piazza Carlo III;
- ✓ 20 milioni per il restauro e il riallestimento del Museo di Paestum, la musealizzazione degli scavi del santuario di Santa Venera, la ristrutturazione dell'ex opificio;
- ✓ 10 milioni per gli scavi di Ercolano per il restauro delle strutture e le superfici decorate nelle domus più importanti finalizzati a garantirne la riapertura (domus dell'Atrio a Mosaico, domus dell'Apollo Citaredo, domus del Colonnato Toscanico, domus del Graticcio, domus del Mobilio Carbonizzato, domus del Sacello di Legno e domus del Bicentenario);
- ✓ 40 milioni di euro per il restauro e la valorizzazione dell'area archeologica di Pompei necessari per la continuazione del Grande Progetto Pompei;
- ✓ 25 milioni per il completamento del Museo Nazionale dell'Ebraismo e della Shoah a Ferrara dalle dimensioni di oltre 7000 metri quadrati;
- ✓ 2 milioni per il cofinanziamento al restauro del portico del Santuario di San Luca a Bologna finalizzato alla realizzazione di un percorso monumentale fortemente identitario per la città;
- ✓ 8 milioni per il restauro della basilica di Santa Maria dei Servi, S. Giacomo, S. Maria in Galleria e del complesso monastico del Corpus Domini a Bologna;
- ✓ 50 milioni per il restauro e la valorizzazione del Porto Vecchio di Trieste, destinato a divenire un grande attrattore culturale transfrontaliero;
- ✓ 40 milioni per la riconversione in centro culturale dell'ex complesso militare Cerimant a Roma, nella periferia Est di Tor Sapienza;
- ✓ 9 milioni per il completamento del restauro delle facciate e del giardino di Palazzo Barberini;
- ✓ 15 milioni per l'adeguamento strutturale e l'allestimento dell'ala Cosenza della Galleria Nazionale d'Arte Moderna;
- ✓ 70 milioni per il restauro e la valorizzazione dell'ex carcere borbonico di Santo Stefano e per la realizzazione del sistema di accoglienza, volti ad incrementarne la fruizione;
- ✓ 6 milioni per il restauro e il riallestimento del Museo del Palazzo Reale di Genova;
- ✓ 40 milioni per il progetto Grande Brera con l'ampliamento della Pinacoteca e l'adeguamento del comprensorio militare della caserma Mascheroni Magenta e

---

Caracciolo per i nuovi spazi dell'Accademia di Belle Arti;

- ✓ 12 milioni di euro per il restauro complessivo del Palazzo Ducale di Mantova, e per il suo miglioramento sismico, ai fini di garantire al pubblico una completa fruizione;
  - ✓ 25 milioni di euro per il recupero e la valorizzazione della Cittadella di Alessandria;
  - ✓ 15 milioni di euro per il restauro delle Cavallerizze e dei Giardini Reali di Torino con il restauro dei bastioni cinquecenteschi e del verde e la realizzazione di nuovi percorsi;
  - ✓ 5 milioni di euro per il progetto di adeguamento funzionale della Cittadella della Cultura a Bari;
  - ✓ 20 milioni di euro per il recupero e la valorizzazione del patrimonio culturale delle isole Tremiti volti ad un rilancio turistico delle isole;
  - ✓ 40 milioni di euro per il completamento dei Nuovi Uffici e la realizzazione del percorso che unisce il museo a Palazzo Vecchio tramite il Corridoio Vasariano;
  - ✓ 60 milioni di euro per il completamento e l'allestimento del Nuovo Auditorium di Firenze;
  - ✓ 5 milioni di euro per l'ampliamento della Galleria Nazionale dell'Umbria di Perugia con l'esposizione delle collezioni dell'Ottocento e del Novecento nella Villa del Cardinale;
  - ✓ 8 milioni di euro per il restauro, l'adeguamento e la valorizzazione della nuova sede del Museo Orientale di Venezia;
  - ✓ 25 milioni di euro per interventi di restauro e valorizzazione del parco archeologico dei Campi Flegrei a Bacoli, Giugliano, Pozzuoli-Rione Terra;
  - ✓ 15 milioni di euro per il recupero e la valorizzazione a fini turistici e culturali del patrimonio edilizio dell'isola de La Maddalena realizzato nell'ex Arsenale;
  - ✓ 15 milioni di euro per interventi di recupero urbanistico e paesaggistica e valorizzazione turistico-culturale del *Waterfront* di Genova;
  - ✓ 20 milioni di euro per i cammini religiosi di San Francesco e Santa Scolastica con interventi strutturali e infrastrutturali nei tracciati dei percorsi francescani in Emilia Romagna, Toscana, Lazio, Umbria e Marche;
  - ✓ 20 milioni di euro per la valorizzazione dell'antico tracciato romano fino a Brindisi, Appia Regina Viarum;
  - 20 milioni di euro per la realizzazione di interventi strutturali e infrastrutturali che coinvolgono le regioni Emilia Romagna, Toscana, Lazio, Umbria e Marche;
  - 70 milioni di euro per il Ducato Estense, finalizzati ad interventi di recupero dei beni
-



---

**culturali ecclesiastici e pubblici danneggiati dal sisma dell'Emilia e ai fini di una valorizzazione integrata.**

---

Il Piano prevedeva inoltre un Fondo per interventi di interesse nazionale, da definire con apposito Decreto del Presidente del Consiglio dei Ministri, di 170 milioni di euro da destinare al completamento di rilevanti interventi di interesse nazionale sul patrimonio culturale e di promozione e valorizzazione turistica.

Il piano stralcio Cultura e Turismo, nato così come sopra descritto è stato poi, negli anni successivi, integrato con una nuova deliberazione del CIPE<sup>37</sup>, che ha esteso l'orizzonte di spesa delle risorse assegnate (dotazione finanziaria di 740 milioni del FSC) dal 2018 al 2025 rafforzando la sua iniziale dotazione economica a favore del sistema delle infrastrutture culturali.

In breve, le integrazioni fatte al Piano erano tese a perseguire quattro obiettivi strategici:

- rafforzare l'offerta culturale e potenziare i sistemi di fruizione turistica;
- valorizzare i sistemi economici collegati con le attività culturali;
- rafforzare il Piano strategico del Turismo;
- rafforzare le capacità istituzionali a supporto dell'attuazione del Piano.

Il diagramma che segue, riassume anno per anno le dotazioni finanziarie previste per il Piano Cultura e Turismo.

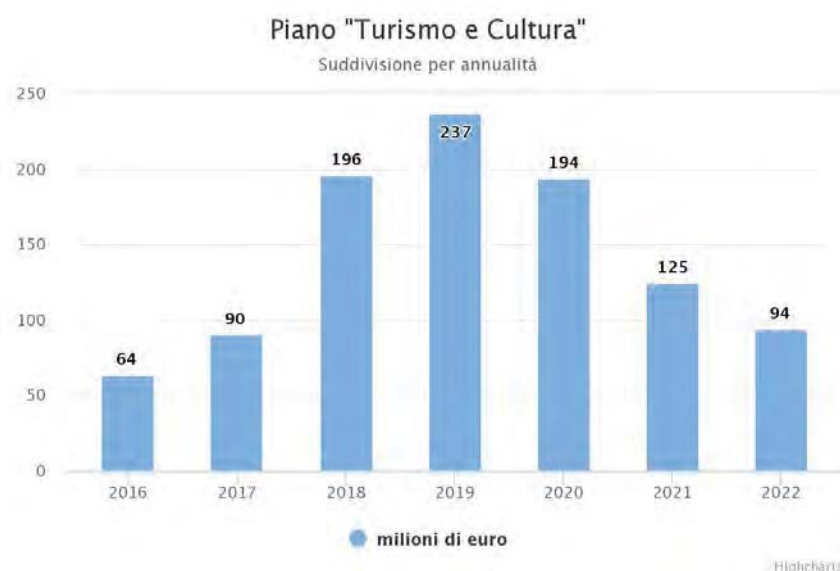


Fig. 13 Importi economici del Piano Cultura e Turismo suddivisi per annualità  
fonte: <http://www.programmazioneeconomica.gov.it/2019/05/13/beni-culturali-e-turismo/>

<sup>37</sup> Delibera CIPE n. 31 del 2018.

### **2.2.1.2 Altri interventi previsti**

Gli altri interventi previsti dal Fondo di Sviluppo e Coesione relativamente all'ambito Cultura, prevedono assegnazioni economiche in favore di Istituti culturali, progetti di valorizzazioni e per le Capitali italiane della cultura.

Tra questi interventi<sup>38</sup> anche quello relativo a l'Istituto italiano per gli studi storici e all'Istituto italiano per gli studi filosofici, di Napoli che hanno ricevuto di 1 milione di euro per il 2015 e 1 milione di euro per il 2016 ciascuno.

Per la realizzazione del programma "Sensi contemporanei – lo sviluppo dell'industria audiovisiva" in Toscana, il MiBACT ha assegnato oltre 11 milioni di euro<sup>39</sup>, risorse che sono rese disponibili attraverso la stipula di un accordo di Programma Quadro.

Altro intervento del fondo è quello relativo alla valorizzazione delle Capitali italiane della cultura per l'anno 2015. In questo caso il Fondo ha assegnato 200.000 euro a ciascuna delle città (Cagliari, Lecce, Perugia, Ravenna, Siena) per il finanziamento di eventi ed iniziative culturali nazionali e/o internazionali, di alto rilievo culturale, scientifico, artistico e storico proposti da ciascuna di esse al Ministero dei beni e delle attività culturali e del turismo<sup>40</sup>. A questi importi il MiBACT, inoltre, ha contribuito alla realizzazione di queste iniziative con risorse proprie (800 mila euro per ciascuna Città), per un ammontare complessivo di 4 milioni di euro. Mentre il CIPE ha assegnato nel 2016 a Mantova, nel 2017 a Pistoia e nel 2018 a Palermo, 1 milione di euro a ciascuna città, per lo svolgimento di attività e iniziative culturali in qualità di capitali italiane della cultura<sup>41</sup>.

---

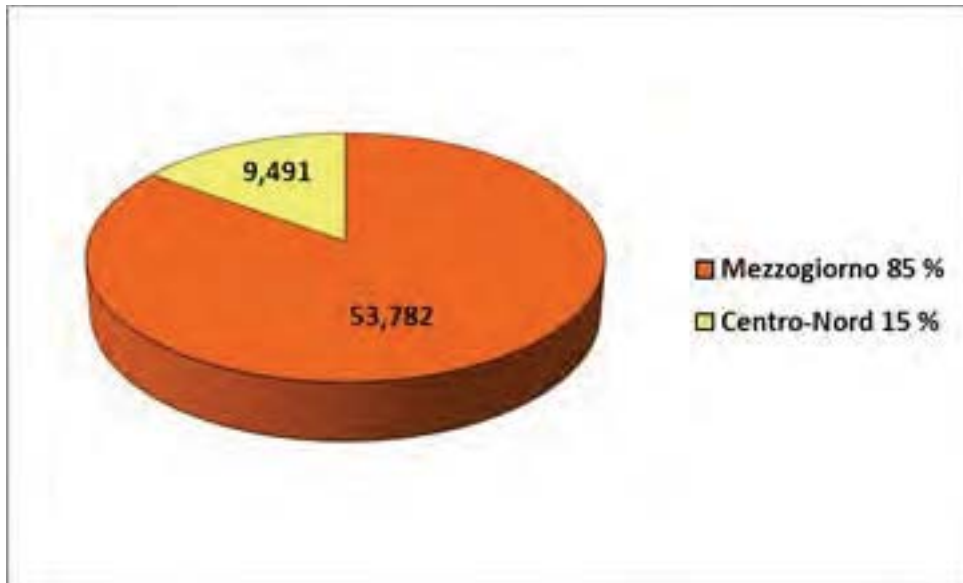
<sup>38</sup> Disposti con la delibera n.9/2016 del CIPE e già programmaticamente assegnati dalla delibera CIPE n.34/2014 in applicazione dell'articolo 1, commi 6 e 43, della legge n.147/2013 (legge di stabilità 2014).

<sup>39</sup> Con delibera n. 98/2015 del CIPE.

<sup>40</sup> Con delibera n. n.97/2015 del CIPE.

<sup>41</sup> Con delibere n.49/2017 e n.17/2018.

### 2.2.2 Il FSC 2007 - 2013



*Fig. 14 Articolazione delle risorse ripartite per macro aree di riferimento  
fonte Dipartimento per la programmazione e il coordinamento della politica economica.*

Nella scorsa Programmazione 2007-2013, i cui dati verranno presi in esame nella parte analitica della ricerca, il Fondo di Sviluppo e Coesione ha avuto un importo complessivo pari a 63,273 miliardi di euro (85% al Mezzogiorno e 15% al Centro-Nord).

L'articolazione delle risorse del Fondo è stata ripartita mediante la delibera n. 166 del 2007<sup>42</sup>, che ha stabilito tipologie di programmi e macro aree di riferimento per l'allocazione dei finanziamenti. Le risorse sono state ripartite tra le regioni delle due macro-aree sulla base di percentuali assegnate a ciascuna regione nell'ambito del Quadro di Sviluppo Nazionale, anche in funzione della popolazione e del prodotto interno lordo (PIL).

<sup>42</sup> Delibera Cipe 166/2007 "Attuazione del Quadro Strategico Nazionale (QSN) 2007-2013 programmazione del fondo per le aree sottoutilizzate".

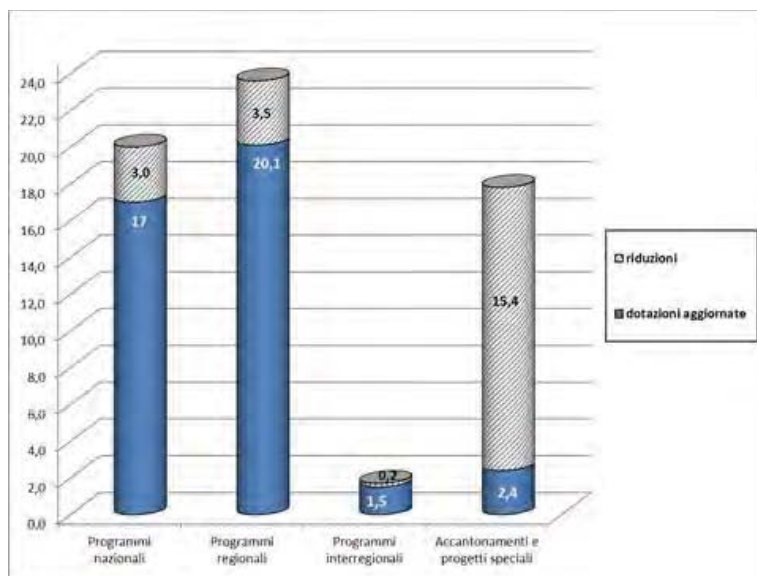


Fig.15 Riduzioni al FSC  
 fonte Dipartimento per la programmazione e il coordinamento della politica economica

Successivamente, alcuni provvedimenti legislativi – adottati nel periodo 2008-2011 per esigenze di contenimento della spesa pubblica e di controllo della finanza pubblica – hanno comportato significative riduzioni della dotazione originaria del FSC 2007-2013 per circa 22,3 miliardi di euro. Per assorbire tali riduzioni si è resa necessaria la progressiva adozione da parte del CIPE di successive delibere, che hanno determinato un significativo impatto anche sulla originaria impostazione

programmatica e ridisegnato la nuova articolazione delle risorse FSC nazionali e regionali. Il FSC è stato ridotto a 41 miliardi di euro circa (rispetto ai 63,273 miliardi della dotazione iniziale), come mostra il grafico sotto riportato.

Nel 2011 il CIPE, in particolar modo per il Mezzogiorno ha introdotto una differente modalità di ripartizione delle risorse, che superando il criterio di divisione per programmi, ha individuato delle macro aree nelle quali destinare quote della propria dotazione finanziaria:

---

**Infrastrutture**

**Ricerca, innovazione e competitività (sistema universitario)**

**Ambiente (dissesto idrogeologico, frane e versanti)**

**Ambiente (depurazione e bonifiche)**

**Ambiente (manutenzione straordinaria del territorio: bonifiche/rifiuti/sistema idrico integrato, difesa suolo e forestazione).**

---

In base a queste nuove indicazioni il CIPE ha poi adottato nel 2012 una serie di delibere<sup>43</sup> riferite alle 7 Regioni dell'obiettivo convergenza (Basilicata, Calabria, Campania, Molise, Puglia, Sardegna, Sicilia) a seguito delle quali queste Regioni hanno concentrato le proprie risorse per interventi relativi a sanità, grandi infrastrutture, promozione d'impresa, scuole e università, riqualificazione urbana.

Questa breve descrizione del Fondo mostra come esso sia stato completamente ridisegnato nell'attuale Programmazione e quanto sia diverso dalla precedente, soprattutto per quanto riguarda l'ambito precipuo della ricerca. Il settore culturale infatti non compare tra le macro aree del FSC 2007 - 2013 a differenza di quello attuale, che non solo prevede specifici stanziamenti per la cultura, come descritto nelle pagine precedenti, ma addirittura considera il sistema museale come uno dei principali su cui intervenire. Questo dato è estremamente significativo di come la cultura stia assumendo nell'attuale Programmazione una predominanza mai avuta prima nel nostro Paese, ma non solo.

Infatti, questa inversione di tendenza nella ripartizione dei fondi in base a specifici settori, potrebbe essere la conseguenza naturale del risultato della gestione dei finanziamenti del FSC relativi alla scorsa programmazione. Il dato che maggiormente interessa ai fini della presente ricerca è che nonostante il CIPE nello scorso settenario non abbia considerato l'ambito culturale né tantomeno museale come principale settore di intervento, alla luce dei risultati relativi ai progetti realizzati con i finanziamenti del FSC si è verificata una significativa esplosione della tema. Infatti, come mostrano i dati pubblicati su Open Coesione, tra i progetti realizzati con il FSC 2007 - 2013 circa 200 hanno riguardato l'ambito museale, come si vedrà più dettagliatamente nelle altre parti della ricerca.

Questo dato così significativo ha richiesto di essere approfondito e per questo il Fondo è stato inserito nel corpus della ricerca pur essendo, come già ribadito, un fondo meramente nazionale e non europeo.

---

<sup>43</sup> Delibere CIPE n. 88, n. 89, n. 90, n. 91, n. 92, n. 93, n. 94 e n. 156 del 2012.

### 2.3 Il Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo

Approvato dalla Commissione europea<sup>44</sup> il programma operativo Nazionale *Cultura e Sviluppo* 2014 – 2020, aggiunge un ulteriore tassello al panorama dei finanziamenti europei alla cultura. Cofinanziato dai fondi comunitari (FESR) e nazionali, per un ammontare complessivo di circa 490,9 milioni di euro, il PON vede il MiBACT nel ruolo di amministrazione proponente e Autorità di gestione.

Questo programma è destinato a cinque regioni del Sud Italia le cosiddette Regioni in Obiettivo convergenza (Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia) con lo scopo di valorizzare il territorio attraverso interventi di conservazione del patrimonio culturale, di potenziamento del sistema dei servizi turistici e di sostegno alla filiera imprenditoriale collegata al settore.

Il PON dà attuazione alle scelte strategiche e agli indirizzi definiti dall'Accordo di Partenariato (AdP) tra l'Italia e la Commissione Europea. Accordo che individua tra gli obiettivi tematici: la protezione, promozione e sviluppo del patrimonio culturale, considerato *asset* potenzialmente decisivo per lo sviluppo del Paese, riconoscendolo come fattore cruciale per la crescita e la coesione sociale, ma anche in ragione degli effetti e delle ricadute positive che esso è potenzialmente in grado di determinare nei rispetti del sistema dell'industria turistica.

Il Programma ha una dotazione finanziaria di 490,9 milioni di euro, distribuita su tre assi di intervento, di cui 368,2 milioni di euro a valere sui fondi Strutturali europei (FESR) e 122,7 milioni di euro di cofinanziamento nazionale. (Fig.8).

#### PON Cultura e Sviluppo 2014-2020 – Dotazione finanziaria

ASSI	DOTAZIONE FINANZIARIA		
	Quota FESR	Quota Nazionale	Totale
I Rafforzamento delle dotazioni culturali (OT 6)	270.170.418	90.056.806	360.227.224
II Attivazione dei potenziali territoriali di sviluppo legati alla cultura (OT 3)	85.510.782	28.503.594	114.014.376
II Assistenza tecnica	12.518.800	4.172.934	16.691.734
<b>TOTALE</b>	<b>368.200.000</b>	<b>122.733.334</b>	<b>490.933.334</b>

Fig. 8 Dotazione e ripartizione finanziaria del PON Cultura e Sviluppo

Il Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo 2014-2020 è caratterizzato da attuazione e gestione attraverso filiera corta e diretta: il MiBACT, amministrazione titolare del Programma, si avvale infatti, per la sua gestione, delle sue articolazioni territoriali come Segretariati regionali, Poli museali e Soprintendenze, nell'ambito di una strategia di raccordo e di coordinamento con le

<sup>44</sup> Con la Decisione di esecuzione della Commissione europea del 12 febbraio 2015.

Amministrazioni regionali delle cinque regioni interessate, con le quali sottoscrive specifici Accordi Operativi di Attuazione (AOA).

### 2.3.1 Contesto storico e giuridico

Nella Programmazione 2007-2013 il settore dei beni e delle attività culturali è stato coinvolto prevalentemente secondo un approccio che ne riconosceva la forte valenza strategica nell'ambito delle politiche orientate all'incremento dell'attrattività e della competitività territoriale. Il Quadro Strategico Nazionale (QNS) 07-13 rintracciava infatti nella *Priorità 5 Valorizzazione delle risorse naturali e culturali per l'attrattività e lo sviluppo*, l'ambito principale di intervento per il settore culturale. Questa impostazione prediligeva cioè una valorizzazione integrata delle principali componenti dell'offerta territoriale, ed era orientata ad attivare la filiera del turismo culturale e naturalistico. In questo senso il Quadro Strategico Nazionale si poneva in continuità con quanto disposto nel ciclo di Programmazione 2000-2006, pur ponendo maggiore attenzione agli aspetti gestionali e riconoscendo la necessità di prevedere centri di competenza nazionali capaci di fornire strumenti tecnici, metodi e coordinamento dell'azione regionale. Questa consapevolezza ha portato per il settenario 2007 – 2013, alla creazione di programmi sovra regionali POIn (Attrattori culturali, naturali e turismo) che hanno permesso il realizzarsi di azioni collettive a scala interregionale mirate a determinare condizioni di effettiva eccellenza del sistema di offerta delle risorse, quale fattore di competitività e di attrattività.

Erede di questa impostazione, la strategia del PON "Cultura e Sviluppo" 2014-2020 assume la visione dell'Accordo di Partenariato in tema di tutela e valorizzazione delle dotazioni culturali e riconosce la necessità di estendere la strategia assunta nella precedente programmazione (2007-2013) su una nuova prospettiva pluriennale, ma all'insegna di alcune inderogabili condizioni: la *governance* del Programma improntata alla massima semplificazione, la previa identificazione delle priorità strategiche e territoriali, la sostenibilità gestionale e finanziaria.

L'attuale PON va ad inserirsi inoltre, integrandolo, all'interno di un preciso quadro normativo di sviluppo della politica culturale nazionale ed europea.

Le priorità strategiche previste dai Regolamenti dei fondi relative alla politica di coesione per il periodo 2014-2020 indirizzano la programmazione degli investimenti nel settore culturale principalmente verso l'Obiettivo Tematico n. 6 dedicato a "proteggere l'ambiente e promuovere l'uso sostenibile delle risorse" e, come visto nel capitolo dedicato ai fondi Strutturali, per lo specifico ambito culturale, dedicato a "proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio

culturale” (priorità 6.c)<sup>45</sup>. La politica di coesione dell’Unione, associa inoltre, nei Regolamenti, l’inclusione sociale ad un migliore e più ampio accesso alla cultura, che anche attraverso l’uso delle Tecnologie informatiche può contribuire ad integrare le fasce deboli della popolazione.

Queste indicazioni normative sono state tradotte nei recenti Programmi Nazionali di Riforma (PNR) costruiti secondo gli indirizzi derivanti dalle sfide della *Strategia 2020* ed in risposta alle Raccomandazioni specifiche per Paese che riservano un ruolo distinto e specifico alla cultura tra i settori sui quali puntare in termini di riforma per la crescita e individuano misure specifiche nell’agenda nazionale indirizzata a dare concretezza ai processi di cambiamento attesi.

La strategia nazionale delineata con il PNR 2014, in continuità con i PNR 2012 e 2013, rafforza l’indicazione del settore dei beni culturali e del turismo come “fattore di crescita” e, a partire dall’analisi di punti di forza ed opportunità individua le aree di riforma prioritarie rivolte al rafforzamento e alla qualificazione del sistema dell’offerta turistico-culturale nazionale, in modo da renderlo sempre più allineato con le aspettative della domanda, anche attraverso la definizione di forme più efficienti di gestione dei beni e alla maggiore valorizzazione del ruolo dei privati, al sostegno al sistema degli attori economici con particolare attenzione a quelli della filiera turistica. Questa strategia nazionale di riforma trova inoltre conferma e attuazione nelle recenti misure governative adottate per il rilancio e lo sviluppo economico competitivo del Paese<sup>46</sup> alle quali va aggiunto il “Documento di indirizzo strategico per la programmazione 2014-2020” relativo al Fondo Sviluppo e Coesione nazionale, precedentemente descritto, che per i relativi interventi di valorizzazione delle risorse culturali di natura infrastrutturale dispone che siano individuati in coerenza e sinergia con la programmazione definita nell’ambito della politica di coesione a valere sui fondi comunitari.

Il PON “Cultura e Sviluppo” si inserisce dunque in un quadro ampio di iniziative convergenti e sinergiche e all’interno del quale riveste l’importante ruolo di valido strumento attuativo di un’articolata azione di *policy*.

### 2.3.2 Interventi di valorizzazione previsti

L’obiettivo specifico del PON consiste nella valorizzazione degli *asset* culturali (attrattori) di rilevanza strategica nazionale nelle aree di attrazione ricadenti nelle cinque Regioni italiane in ritardo di sviluppo (Basilicata, Calabria, Campania, Puglia, Sicilia).

---

<sup>45</sup> Con patrimonio culturale si intende la dotazione territoriale, materiale od immateriale, capace di alimentare processi sostenibili di sviluppo secondo un approccio integrato, teso a mettere in risalto e valorizzare le specificità delle regioni europee.

<sup>46</sup> Cfr. Decreto “Valore Cultura” - DL 91/2013 convertito in L.112/2013; Piano “Destinazione Italia” - DL 145/2013; Decreto “Art Bonus” “Disposizioni urgenti per la tutela del patrimonio culturale, lo sviluppo della cultura e il rilancio del turismo” – DL 83/2014 convertito in L. 175/2014.



Esso prevede interventi di conservazione e protezione del patrimonio culturale per la tutela e la salvaguardia del patrimonio culturale delle regioni coinvolte e azioni di promozione e sviluppo dei servizi e delle attività correlate alla sua fruizione anche attraverso il sostegno delle imprese della filiera culturale che operano in tali aree, per promuovere lo sviluppo economico e la competitività dei territori coinvolti.

Il *core* dell'area di intervento è costituito dal patrimonio culturale di eccellenza (musei, monumenti, aree archeologiche, beni architettonici e paesaggistici) e potrà essere rappresentato da un unico attrattore o da più attrattori in condizioni di prossimità territoriale.

Il PON "Cultura e Sviluppo" supera quindi il tipico approccio fondato sul binomio "conservazione - fruizione" - tradizionalmente al centro dell'azione dell'amministrazione centrale e della stessa strategia di valorizzazione dei Grandi Attrattori Culturali che ha informato gli ultimi periodi di programmazione - aprendo alla funzione di "produzione/attivazione culturale", intesa come capacità di generare ambienti favorevoli all'emersione e al trasferimento di innovazione e quindi di produrre nel tempo cambiamenti strutturali.

Sono tre i pilastri portanti la strategia del PON:

- **il primo pilastro** è orientato al rafforzamento del segmento culturale della domanda e dell'offerta di attrattori culturali di titolarità nazionale e/o rilevanza strategica localizzati in Basilicata, Calabria, Campania, Puglia e Sicilia, in quest'ultimo caso di titolarità regionale; ciò anche in termini di consolidamento e qualificazione dei servizi strettamente collegati alla loro fruizione culturale e turistico- culturale;
- **il secondo pilastro** è rivolto a favorire l'incremento di attività economiche connesse alle dotazioni culturali. La strategia di intervento adottata dal PON in tale ambito si rivolge sia alla promozione dell'imprenditorialità del settore delle industrie culturali e creative, sia al rafforzamento ed al consolidamento dei profili detenuti dai soggetti esistenti per indirizzarli verso forme più stabili di attività e di impresa, sia alla promozione di nuove organizzazioni, secondo un approccio territoriale/locale che lega queste azioni direttamente alla fruizione delle aree di attrazione culturale oggetto di intervento;
- **il terzo pilastro** sostiene la gestione del programma e il miglioramento delle capacità operative dei soggetti impegnati nell'attuazione del PON.

Questi tre pilastri della strategia definiscono i tre Assi prioritari di intervento del Programma:

ASSE I - Rafforzamento delle dotazioni culturali (OT6)

ASSE II - Attivazione dei potenziali territoriali di sviluppo legati alla cultura (OT3)

ASSE III - Assistenza tecnica (AT)

---

## L'Asse I

### Rafforzamento delle dotazioni culturali (dotazione FESR pari a 270.170.410 M€)

---

Attua l'Obiettivo tematico 6 - *Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse* e - la Priorità d'investimento 6c - *Conservare, proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio naturale e culturale* declinati attraverso l'obiettivo specifico 6c.1 - *Miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale nelle aree di attrazione.*

Questo asse si concretizza in due tipologie di azioni:

- *6c.1.a - Interventi per la tutela, la valorizzazione e la messa in rete del patrimonio culturale, materiale e immateriale, nelle aree di attrazione di rilevanza strategica tale da consolidare e promuovere processi di sviluppo*

volta a conseguire i migliori assetti funzionali delle strutture deputate alla fruizione culturale ("Attrattori culturali": aree archeologiche, beni del patrimonio storico-architettonico ed artistico, musei, ecc. ) assicurandone tutela, conservazione e gestione efficiente.

Gli interventi riguardano il restauro finalizzato alla conservazione e all'adeguamento funzionale, strutturale ed impiantistico degli attrattori, il miglioramento dell'accessibilità delle aree esterne di pertinenza degli attrattori, la sicurezza e vigilanza degli attrattori e delle aree esterne di pertinenza, allestimenti museali; acquisto attrezzature e dotazioni tecnologiche;

- *6c.1.b - Sostegno alla diffusione della conoscenza e alla fruizione del patrimonio culturale, materiale e immateriale, attraverso la creazione di servizi e/o sistemi innovativi e l'utilizzo di tecnologie avanzate*

finalizzata a dotare le strutture deputate alla fruizione culturale di servizi innovativi e di qualità che incidono sulla tenuta e sull'incremento della capacità attrattiva e competitiva delle eccellenze del patrimonio culturale delle regioni interessate dal programma.

Gli interventi riguardano la creazione, anche attraverso applicazioni tecnologiche innovative, di strumenti per gestire, favorire e promuovere i sistemi delle conoscenze legati agli attrattori (es. realizzazione di piattaforme conoscitive ed informative, sistemi informativi integrati, ecc.), la

definizione e l'applicazione di modalità e strumenti innovativi in relazione al sistema dei servizi di accoglienza e di supporto alla fruizione degli attrattori (applicativi, soluzioni ed allestimenti TIC di supporto alla visita, ecc.), l'individuazione/applicazione di forme e strumenti per la gestione innovativa e integrata delle diverse funzioni ed attività all'utenza svolte dagli attrattori (es. sistemi di monitoraggio e valutazione dei servizi erogati, card per la fruizione di servizi integrati in rete, sistemi di bigliettazione integrata, servizi di informazione integrata sull'offerta e relative modalità di fruizione, ecc.).

---

## L'Asse II

### Attivazione delle dotazioni culturali (dotazione FESR pari a 85.510.782 M€)

Questo Asse attua l'Obiettivo tematico 3 - *Promuovere la competitività delle piccole e medie imprese*, del settore agricolo (per il Fondo Europeo Agricolo di Sviluppo Regionale) e del settore della pesca e dell'acquacoltura (per il Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e la Pesca) e le priorità d'investimento:

*3a - Promuovere l'imprenditorialità, in particolare facilitando lo sfruttamento economico di nuove idee e promuovendo la creazione di nuove aziende, anche attraverso incubatori di imprese;*

*3b - Sviluppare e realizzare nuovi modelli di attività per le PMI, in particolare per l'internazionalizzazione;*

*3c - Sostenere la creazione e l'ampliamento di capacità avanzate per lo sviluppo di prodotti e servizi.*

Ognuna di queste Priorità di investimento identifica tre obiettivi specifici (*3a.1 - Nascita e Consolidamento delle Micro, Piccole e Medie Imprese; 3b.1 - Consolidamento, modernizzazione e diversificazione dei sistemi produttivi territoriali; 3c.1 - Diffusione e rafforzamento delle attività economiche a contenuto sociale*)

Obiettivi e priorità si concretizzano in tre tipologie di azioni corrispondenti:

*- 3.a.1a - Interventi di supporto alla nascita di nuove imprese sia attraverso incentivi diretti, sia attraverso l'offerta di servizi, sia attraverso interventi di micro-finanza.*

Attraverso la prima azione il PON intende rafforzare la competitività delle imprese culturali e creative promuovendo innovazione, sviluppo tecnologico e creatività e più in generale, favorendo il consolidamento dei sistemi imprenditoriali maggiormente caratterizzati dalla componente

culturale. A questo fine l'azione del PON, estesa all'intero territorio delle cinque regioni, si incentra sul rafforzamento della capacità competitiva delle micro, piccole e medie imprese, o loro raggruppamenti, che operano/intendono operare prioritariamente nei settori del patrimonio storico-artistico, delle arti visive, dello spettacolo dal vivo; e delle cosiddette industrie culturali (editoria, radio, tv, cinema) promuovendo processi di innovazione produttiva e organizzativa e il trasferimento di competenze e *know how* anche tecnologici.

*- 3.b.1a - Supporto allo sviluppo di prodotti e servizi complementari alla valorizzazione di identificati attrattori culturali e naturali del territorio, anche attraverso l'integrazione tra imprese delle filiere culturali, turistiche, creative e dello spettacolo, e delle filiere dei prodotti tradizionali e tipici.*

La seconda azione si rivolge alle imprese della filiera culturale, turistica, creativa, dello spettacolo e dei prodotti tradizionali e tipici, al fine di valorizzare le opportunità e i vantaggi delle intersezioni settoriali e realizzare prodotti/servizi finalizzati all'arricchimento, alla diversificazione e alla qualificazione dell'offerta turistico-culturale degli ambiti territoriali di riferimento degli attrattori.

*- 3.c.1a - Sostegno all'avvio e rafforzamento di attività imprenditoriali che producono effetti socialmente desiderabili e beni pubblici non prodotti dal mercato.*

La terza azione è in stretto collegamento con gli interventi di valorizzazione degli attrattori culturali e dei loro contesti di riferimento ed è in coerenza con gli indirizzi del MiBACT relativi a strategie e politiche di coinvolgimento di soggetti ed organizzazioni del Terzo settore nelle attività di gestione e di valorizzazione del patrimonio culturale.

L'azione intende favorire la nascita e la qualificazione di servizi e attività, connesse alla gestione degli attrattori e in generale alla fruizione e alla valorizzazione culturale, realizzate da imprese e altri soggetti del privato sociale. Con il fine di offrire condizioni e strumenti per consolidare il sistema delle imprese del privato sociale, operanti nell'ambito culturale,; rafforzarne il carattere imprenditoriale e favorirne l'integrazione con il complesso delle attività e dei servizi a supporto della fruizione e della valorizzazione culturale nei contesti territoriali di riferimento degli attrattori.

---

### L'Asse III

**Assistenza tecnica (dotazione FESR pari a 12.518.800 M€)**

Questo asse realizza l'Obiettivo specifico - *Attuazione efficiente del PON e supporto all'implementazione del piano di rafforzamento amministrativo* e si concretizza nelle seguenti tipologie di azioni:

- AT.1 interessa in modo diretto e mirato tutta la filiera attuativa sino ai livelli dei beneficiari e degli *stakeholders* e vuole rafforzare la cooperazione istituzionale per la migliore attuazione di tutti gli adempimenti previsti;
- AT.2 sostiene l'elaborazione del Piano di Valutazione del PON, nonché i processi di valutazione in itinere ed *ex post* del Programma nel suo complesso o di sue parti;
- AT.3 definisce e realizza la strategia e la pianificazione delle attività di comunicazione del PON e di informazione del partenariato economico e sociale e della società civile, allo scopo di valorizzare il ruolo dell'UE nelle politiche di sviluppo e garantire trasparenza sull'utilizzo dei fondi comunitari;
- AT.4 in attuazione del Codice di condotta europeo sul partenariato provvede ad intensificare e migliorare la qualità e il grado di incisività della consultazione con le parti economiche e sociali, con la società civile, i cittadini e tutti i portatori di interesse.

Lo schema che segue, tratto dal documento del PON, riassume l'articolazione degli assi.

ASSE PRIORITARIO	OBBIETTIVO TEMATICO / PRIORITÀ D'INVESTIMENTO / OBBIETTIVO SPECIFICO
I RAFFORZAMENTO DELLE DOTAZIONI CULTURALI	<b>6 - Preservare e tutelare l'ambiente e promuovere l'uso efficiente delle risorse</b>
	6c Conservare, proteggere, promuovere e sviluppare il patrimonio naturale e culturale
	<i>6c.1 Miglioramento delle condizioni e degli standard di offerta e fruizione del patrimonio culturale nelle aree di attrazione</i>
II ATTIVAZIONE DEI POTENZIALI TERRITORIALI DI SVILUPPO LEGATI ALLA CULTURA	<b>3 - Promuovere la competitività delle piccole e medie imprese, del settore agricolo (per il FEASR) e del settore della pesca e dell'acquacoltura (per il FEAMP)</b>
	3a Promuovere l'imprenditorialità, in particolare facilitando lo sfruttamento economico di nuove idee e promuovendo la creazione di nuove aziende, anche attraverso incubatrici di imprese
	<i>3a.1 Nascita e Consolidamento delle Micro, Piccole e Medie Imprese</i>
	3b Sviluppare e realizzare nuovi modelli di attività per le PMI, in particolare per l'internazionalizzazione
	<i>3b.1 Consolidamento, modernizzazione e diversificazione dei sistemi produttivi territoriali</i>
3c Sostenere la creazione e l'ampliamento di capacità avanzate per lo sviluppo di prodotti e servizi	
<i>3c.1 Diffusione e rafforzamento delle attività economiche a contenuto sociale</i>	
III ASSISTENZA TECNICA	<b>AT - Attuazione efficiente del PON e supporto all'implementazione del piano di rafforzamento amministrativo</b>

## 2.4 Europa Creativa<sup>47</sup>

Descrivere il panorama dei fondi europei alla cultura, comporta necessariamente un accenno ad Europa Creativa, anche se in fase analitica questo particolare fondo non sarà preso in considerazione.

Con il programma quadro *Creative Europe (2014-2020)*<sup>48</sup>, che sostituisce i precedenti programmi Cultura e MEDIA (Programmazione 2007-2013), l'Unione europea mette a disposizione dei Paesi

<sup>47</sup> Il paragrafo è stato redatto in base alla descrizione del Programma riportata sul sito web del Desk Italia: [www.europacreativa.it](http://www.europacreativa.it).

<sup>48</sup> Il nuovo programma Europa Creativa 2014-2020 è istituito dal Regolamento UE n.1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio.

membri finanziamenti per un ammontare complessivo di 1,46 miliardi di euro da utilizzare per progetti di sviluppo culturale.

Europa Creativa è un fondo a gestione diretta, che l'Unione europea dirige attraverso la Commissione europea – Direzione Generale Istruzione e Cultura, l'EACECA<sup>49</sup> e speciali *Desk nazionali*<sup>50</sup> amministrati singolarmente da ciascuno degli Stati membri.

Il Creative Europe Desk Italia è l'unico e ufficiale punto informativo e di riferimento in Italia sul Programma Europa Creativa, è coordinato dal Ministero dei Beni, delle Attività Culturali e del Turismo, in cooperazione con l'Istituto Luce Cinecittà s.r.l. In Italia il *Creative Europe Desk* è formato dall'Ufficio CULTURA e dagli Uffici MEDIA di Roma, Torino e Bari (gestiti da Istituto Luce Cinecittà s.r.l.), rispettivamente responsabili del Sottoprogramma Cultura e del Sottoprogramma Media.

L'Ufficio Cultura del Desk, che si trova a Roma, all'interno dell'Istituto centrale per il restauro e la conservazione del patrimonio archivistico e librario (ICRCPAL), è il punto di riferimento per il Sottoprogramma Cultura in Italia, nasce dall'esperienza pluriennale dell'ex *Cultural Contact Point Italy* (il punto di contatto ufficiale sul programma Cultura 2007-13) e si occupa di:

- assistenza tecnica gratuita ai beneficiari diretti del programma;
- promozione del programma tramite *infoday*, seminari, workshop in tutta Italia;
- studi sull'impatto del programma in Italia e sulle politiche culturali.

Strutturato in due sottoprogrammi e da una sezione transettoriale, il programma segue i dettami della Strategia *Europa 2020* e si pone due 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.

Questi due macro obiettivi principali sono articolati in quattro obiettivi specifici con lo scopo di orientare le attività dei paesi dell'Unione. Le attività devono infatti essere rivolte necessariamente a:

- **supportare la capacità del settore culturale e creativo europeo nelle operazioni transnazionali;**
- **promuovere la circolazione transnazionale delle opere culturali e creative e degli**

---

<sup>49</sup> L'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, gli Audiovisivi e la Cultura (EACECA).

<sup>50</sup> La rete dei Creative Europe Desks è stata creata dalla Commissione Europea per fornire assistenza tecnica gratuita ai potenziali beneficiari di Europa Creativa e per promuovere il Programma in ogni paese partecipante. L'elenco di tutti i Desk europei si trova sul sito: [http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks\\_en.htm](http://ec.europa.eu/culture/tools/creative-desks_en.htm).

**operatori culturali;**

- **rafforzare la capacità finanziaria dei settori culturali e creativi;**
- **supportare la cooperazione politica transnazionale al fine di favorire innovazione, *policy development*, *audience building* e nuovi modelli di *business*.**

Il nuovo programma Europa Creativa è erede dei programmi MEDIA (1991 – 2013), MEDIA Mundus (2011 – 2013) e Cultura (2000 - 2013) relativi alle precedenti programmazioni e, strutturato nei sottoprogrammi CULTURA e MEDIA, sostiene le attività di seguito elencate.

---

#### ATTIVITÀ CHE SOSTIENE EUROPA CREATIVA

- Progetti di cooperazione transnazionale tra organizzazioni culturali e creative all'interno e al di fuori dell'UE.**
  - Le reti che aiutano i settori culturali e creativi a operare a livello transnazionale e a rafforzare la loro competitività.**
  - La traduzione e la promozione di opere letterarie attraverso i mercati dell'Unione Europea.**
  - Le Piattaforme di operatori culturali che promuovono gli artisti emergenti e che stimolano una programmazione essenzialmente europea di opere culturali e artistiche.**
  - Lo sviluppo di competenze e la formazione professionale per i professionisti del settore audiovisivo.**
  - Lo sviluppo di opere di finzione, di animazione, di documentari creativi e di videogiochi per il cinema, i mercati televisivi e ad altre piattaforme all'interno e al di fuori dell'Europa.**
  - Festival cinematografici che promuovono film europei.**
  - Fondi per la co-produzione internazionale di film.**
  - La crescita di un pubblico per promuovere la *film literacy* e suscitare interesse verso i film europei attraverso un'ampia varietà di eventi.**
  - Le capitali europee della cultura e il marchio del patrimonio europeo.**
  - I Premi europei per la letteratura, l'architettura, la tutela del patrimonio, il cinema e la musica rock e pop.**
  - Dal 2016 Europa Creativa includerà anche uno strumento finanziario di garanzia di 121 milioni di euro per agevolare l'accesso ai finanziamenti da parte dei settori culturali e creativi.**
-

Le call per il Sottoprogramma Cultura sono state pubblicate dal 2014, anno di inizio della programmazione e ad esse hanno fatto riscontro innumerevoli attività di comunicazione sia della Commissione europea, che dei rispettivi Desk degli stati membri.

#### **2.4.1 Sottoprogramma Cultura: i fondi per il patrimonio culturale, le arti visive e performative**

Il Sottoprogramma Cultura di Europa Creativa è dedicato al settore culturale e creativo e rappresenta il 31% del budget di Europa Creativa. Esso prevede un approccio multidisciplinare comprendendo tutti gli ambiti del settore culturale e creativo escluso quello audiovisivo a cui invece è dedicato l'altro Sottoprogramma.

Le attività di progettazione ammesse a finanziamento attraverso questo intervento devono rientrare negli ambiti della *Performing Arts*, ovvero teatro, musica, arte circense, arte dei burattini, danza, opera, arte di strada; del *Patrimonio culturale*, tangibile e intangibile; delle *Arti visive*, in cui rientrano pittura, disegno, fotografia, arte digitale, grafica, scultura, film e video arte; del *Design e delle arti applicate* come arti decorative, fashion design, grafica, artigianato; della *Letteratura*, *libri*, *lettura* quindi scrittura creativa, traduzione, editoria; e dell'*Architettura*. Questi sono i principali settori di intervento, che tuttavia non esauriscono completamente l'elenco degli ambiti culturali all'interno dei quali è possibile presentare progetti.

Sono quattro le priorità<sup>51</sup> che orientano il Sotto-programma Cultura, definite in coerenza con i due macro riferimenti normativi la *Strategia Europa 2020* e la *Strategia per le relazioni culturali internazionali*.

- 1. Sostenere la mobilità transnazionale di opere culturali e creative, di artisti e operatori culturali e creativi, con l'obiettivo di incoraggiare l'internazionalizzazione delle carriere, gli scambi culturali, il dialogo interculturale, la comprensione della diversità culturale e l'inclusione sociale.**
- 2. Promuovere l'*audience development*<sup>52</sup> per stimolare l'interesse nei confronti delle opere culturali e creative e per rendere la cultura sempre più accessibile. Rispetto alla precedente programmazione, ai nuovi progetti del Sottoprogramma Cultura è richiesto di suggerire modalità innovative di interazione con il pubblico, cercando di coinvolgerlo**

<sup>51</sup> Elencate nelle linee guida del Sotto-programma, Commissione Europea, *Support For European Cooperation Projects, Guidelines*, 2014.

<sup>52</sup> L'*audience development* è un processo strategico di allargamento e diversificazione del pubblico a lungo termine e di miglioramento delle condizioni di fruizione. Nasce in risposta alla frammentazione dei mercati culturali, ed alle barriere linguistiche che essi rappresentano, ostacolo alla circolazione di prodotti culturali e audiovisivi. Ma esso rappresenta a tutti gli effetti anche una strategia per creare nuove forme di coinvolgimento del pubblico, attraverso i new media.



---

in processi di co-creazione e co-produzione.

3. Incoraggiare approcci innovativi alla creazione. Ai progetti è richiesto di sviluppare e sperimentare nuovi e innovativi modelli di reddito, gestione e marketing per i settori culturali, in particolare per quanto riguarda il digitale. Un'attenzione particolare è rivolta a quelle attività di supporto che consentono di acquisire nuove competenze agli operatori culturali, in un contesto di apertura al dialogo interculturale tra persone di culture differenti, per poter combattere ogni forma di discriminazione.
4. Contribuire all'integrazione dei profughi nell'Unione europea mediante attività di *showcasing* e co-creazione a livello europeo, di carattere culturale e audiovisivo. I progetti proposti devono sostenere il dialogo interculturale e interreligioso e il rispetto delle altre culture, promuovendo attività capaci di coinvolgere i profughi in quanto destinatari o attori del progetto stesso. L'attenzione che il Sottoprogramma Cultura rivolge al tema dei rifugiati e dell'integrazione nasce in coerenza con i principi della politica culturale dell'Unione volti a sostenere la cultura come elemento cardine della politica estera, quale volano per l'integrazione tra le culture. Con questi progetti culturali, si vuole infatti evidenziare ancora una volta l'importanza dei benefici in ambito democratico e politico che possono derivare dalle attività culturali.

---

Le priorità così descritte si traducono, nei fatti in quattro tipologie di opportunità di finanziamento.

OPPORTUNITÀ DI FINANZIAMENTO
PROGETTI DI COOPERAZIONE
TRADUZIONI LETTERARIE
NETWORKS
PIATTAFORME

In generale i soggetti eleggibili dei programmi di Europa Creativa, in base a quanto riportato nell'art. 8 del Regolamento che istituisce il Programma sono gli Stati membri, i Paesi EEA/EFTA<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> The European Economic Area (ETA); The European Free Trade Association (EFTA).

(Norvegia e Islanda); e Albania, Bosnia Herzegovina, Macedonia, Montenegro, Serbia, Turchia, Georgia, Moldavia, Ucraina. Per un elenco completo si rimanda al sito dell'EACECA<sup>54</sup>.

Tuttavia il numero dei paesi eleggibili, nell'arco di tutta la programmazione potrà aumentare in base alla stipula dei vari negoziati. Ad eccezione dei 28 Stati membri, la partecipazione degli altri stati è soggetta alla firma di un *Memorandum of Understanding* con la Commissione Europea.

Sono ammessi a partecipare alla call tutti gli operatori (pubblici e privati) del settore culturale e creativo che sono legalmente costituiti in uno dei paesi eleggibili dal Programma da almeno due anni. Ulteriore requisito per l'ammissibilità è che tutti i proponenti, sia il Project leader che i partner devono essere costituiti legalmente da almeno due anni dalla scadenza di una call. Sono eleggibili ad esempio i seguenti soggetti: Associazioni e Istituzioni culturali, Fondazioni, case editrici, Enti pubblici come Regioni, Comuni, Province (assessorati alla cultura), industrie culturali e creative, Università e Centri di Ricerca (Dipartimenti di Arte, Architettura, Design...), Network culturali europei, Osservatori culturali internazionali.

---

## PROGETTI DI COOPERAZIONE

---

I progetti di cooperazione del programma Europa Creativa, sono progetti basati su attività di networking e su un partenariato equilibrato e paritario. Essi devono prevedere quindi attività realizzate almeno tre operatori culturali naturalmente orientate alle priorità delle call. Lo scopo dei progetti di cooperazione deve essere quello di condividere idee o artisti, produrre o co-produrre con il pubblico, creare strategie di *audience development*, proporre nuovi modelli di business culturale, migliorare le competenze degli operatori culturali, integrare le nuove tecnologie nella gestione del patrimonio.

**Le tematiche di questi progetti sono: la Performing arts il Patrimonio culturale, tangibile e intangibile, le Arti visive il Design e le arti applicate la Letteratura, l'editoria, la scrittura creativa e l'Architettura.**

I progetti di cooperazione si distinguono in due categorie:

- progetti di cooperazione su piccola scala
- progetti di cooperazione su larga scala.

---

<sup>54</sup> L'Agenzia Esecutiva per l'Istruzione, gli Audiovisivi e la Cultura (EACECA) [https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/27092016-eligible-countries\\_en.pdf](https://eacea.ec.europa.eu/sites/eacea-site/files/27092016-eligible-countries_en.pdf)

I progetti su piccola scala prevedono un partenariato composto almeno da tre membri di cui un *project leader* (responsabile del progetto) e due partner provenienti da paesi diversi, tra quelli che partecipano al Sottoprogramma Cultura, riconosciuti legalmente da almeno due anni.

I progetti su larga scala prevedono la costituzione di un partenariato di almeno sei membri, di cui un *project leader* (responsabile del progetto) e cinque partner provenienti da cinque diversi paesi tra quelli che partecipano al Sottoprogramma Cultura, riconosciuti legalmente da almeno due anni.

Per la call dedicata alla cooperazione del 2018, pubblicata nell'autunno 2017, il Programma Europa Creativa ha previsto una singolare novità. In ragione della decisione dell'Unione europea di eleggere il 2018 anno europeo del patrimonio culturale (Cfr. §1.1.4), è stata istituita una call specifica dedicata a progetti di cooperazione (simile alla piccola scala) inerenti la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale. Una call speciale che rispondeva alle finalità dell'Anno Europeo del Patrimonio culturale:

- promuovere il patrimonio culturale come una risorsa condivisa per favorire la consapevolezza della storia e dei valori comuni europei;
- rinforzare il senso di appartenenza a uno spazio comune europeo.

In breve, sono stati realizzati in tutta la Penisola circa 1365 eventi (tra mostre, dibattiti, conferenze, festival...) sui 10.150 eventi europei, che hanno coinvolto 28 paesi con la partecipazione di oltre un milione di persone, stando al bilancio del Mibact<sup>55</sup>.

---

## PROGETTI DI TRADUZIONE LETTERARIA

---

Alle call riguardanti i progetti di traduzione letteraria sono ammesse tutte le case editrici e i gruppi editoriali largamente riconosciuti in uno dei paesi partecipanti al Sottoprogramma Cultura da almeno due anni e attivi nei settori culturali e creativi, ad esclusione delle persone fisiche.

I progetti finanziabili da Europa Creativa devono promuovere la circolazione della letteratura in Europa attraverso la traduzione di almeno tre opere di narrativa, sia in formato cartaceo che elettronico. Anche questi progetti sono organizzati in due categorie, che si differenziano per il numero di libri tradotti e la durata del progetto:

- progetti biennali<sup>56</sup>

---

<sup>55</sup> <http://annoeuropeo2018.beniculturali.it/>.

- accordo quadro di partenariato.

Per la categoria dei progetti biennali devono essere rispettate le seguenti condizioni: la durata del progetto non può superare i due anni; il cofinanziamento da parte dell'Unione Europea è possibile sono nel limite massimo di 100.000 euro, ovvero deve essere al massimo il 50% sul totale dei costi ammissibili; è ammissibile la traduzione da 3 a 10 opere letterarie, purché esse non siano già state tradotte nella lingua di destinazione selezionata per la traduzione; sono ammissibili tutte le lingue ufficiali dei paesi partecipanti al programma, più Latino e Greco, purché o la lingua originale dell'opera da tradurre o la lingua selezionata per la traduzione devono appartenere a un paese EU o EFTA.

La seconda categoria, accordo quadro di partenariato, prevede solo due call in sette anni.<sup>57</sup> Le condizioni di ammissibilità sono: il Finanziamento massimo dell'UE è di 100.000 euro per anno e il cofinanziamento dell'Unione deve essere al massimo il 50% sul totale dei costi ammissibili. Sono ammesse dalle 5 alle 10 opere letterarie per anno da tradurre in tutte le lingue ufficiali dei paesi partecipanti al programma, più Latino e Greco, purché o la lingua originale dell'opera da tradurre o la lingua selezionata per la traduzione devono appartenere a un paese EU o EFTA, purché esse non siano già state tradotte nella lingua di destinazione selezionata per la traduzione.

Per entrambe le categorie sono inoltre ammissibili le seguenti attività:

---

- ✓ Traduzione, pubblicazione, distribuzione e promozione di un pacchetto di opere di narrativa di alto valore letterario, indipendentemente dal genere letterario, come romanzi, racconti brevi, opere teatrali, poesie, fumetti e letteratura per l'infanzia.
- ✓ Eventi speciali e attività di marketing o distribuzione per la promozione dei libri tradotti nell'UE e non solo, compresi gli strumenti di promozione digitale e la promozione di autori presso fiere del libro e festival letterari.
- ✓ Traduzione di estratti delle opere di narrativa per i cataloghi degli editori e delle case editrici, per contribuire a promuovere la vendita dei diritti, in Europa e non solo.

---

<sup>56</sup> La call del 2016 sui progetti di traduzione letteraria ha riguardato solo questa categoria.

<sup>57</sup> La prima call è stata lanciata nel 2013 per un accordo quadro di partenariato di tre anni. La seconda call a fine 2016 per un accordo quadro di partenariato di 4 anni.

---

## I PROGETTI DI NETWORKS

---

I progetti di Networks<sup>58</sup> sono tipologie di finanziamento che mirano a sostenere la capacità di fare rete al fine di rafforzare le potenzialità del settore culturale e creativo di operare al di là dei confini nazionali, favorendo la diversità linguistica. I network sono strutture complesse costituite da almeno 15 organizzazioni europee già esistenti e caratterizzate da un approccio *business to business*. Ovvero operatori culturali che si confrontano e si scambiano informazioni per rafforzare la capacità del settore in cui operano e per favorire l'internazionalizzazione delle carriere degli operatori culturali.

Per poter essere ammessi alle call i Networks devono essere già attivi nel settore culturale e creativo da almeno due anni e devono aver sede legale in uno dei paesi partecipanti al programma.

---

## PIATTAFORME

---

Le piattaforme rappresentano la "vocazione europea" del nuovo programma Europa Creativa. A differenza dei network, le piattaforme prevedono un approccio *business to consumers*: i riflettori della call sono puntati sulla visibilità degli artisti e dei creatori, soprattutto quelli emergenti, che rappresentano la cultura europea. Possono partecipare a questa tipologia di finanziamento tutti gli operatori che operano nel settore culturale e creativo (pubblico e privato) da almeno 2 anni e che sono legalmente riconosciuti in uno dei paesi partecipanti al Programma Europa Creativa.

### **2.4.1.1 La comunicazione del Sotto-programma Cultura in Italia**

L'istituzione dei Creative Europe Desk, prevista e realizzata nell'ambito del settore Transettoriale di Creative Europe, di cui si darà conto nel successivo paragrafo, è un intervento di grande supporto per i beneficiari del fondo, svolgendo attività di informazione, comunicazione e assistenza alla compilazione delle *application form* per rispondere alle call. Ogni Paese membro ha un Creative Desk per il Sottoprogramma Cultura e uno per il Sottoprogramma Media.

---

<sup>58</sup> Per questa tipologia di finanziamento sono state previste soltanto due call, quella del 2013 e quella del 2016.

In generale questi uffici attraverso sportelli, eventi, comunicazioni e informazioni online, svolgono un lavoro di assistenza e promozione che si concretizza attraverso le seguenti attività:

- fornire informazioni e promuovere il Programma Europa Creativa sul territorio nazionale;
- assistere i settori culturali e creativi per la partecipazione al Programma e fornire informazioni di base su altre opportunità di sostegno;
- stimolare la cooperazione transfrontaliera nell'ambito dei settori culturali e creativi;
- fornire assistenza per quanto riguarda i settori culturali e creativi nei Paesi partecipanti;
- sostenere la Commissione nel garantire la corretta comunicazione e diffusione dei risultati e degli impatti del Programma;
- garantire la comunicazione e la diffusione delle informazioni riguardanti i finanziamenti assegnati e i risultati nei Paesi partecipanti.

Il Desk Italiano di Europa creativa Sottoprogramma Cultura<sup>59</sup> che come ricordato si trova a Roma, svolge un lavoro di assistenza, supporto e comunicazione agli aspiranti beneficiari dei fondi. Stando alla considerevole partecipazione degli italiani ai bandi del programma, il lavoro che il Desk sviluppa si mostra di grande interesse e per tale ragione si è ritenuto utile intervistare la Senior Project Officer e Communication Officer del Creative Europe Desk Italia – Ufficio Cultura (ex Cultural Contact Point Italy) del MiBACT dal 2010, Marzia Santone, per averne una descrizione approfondita.

Si riporta di seguito l'intervista effettuata presso la sede del Creative Europe Desk Italia – Ufficio Cultura (ex Cultural Contact Point Italy) del MiBACT, il giorno 20 dicembre 2016.

Marzia Santone è dal 2010 Senior Project Officer e Communication Officer al Creative Europe Desk Italia – Ufficio Cultura (ex Cultural Contact Point Italy) del MiBACT<sup>60</sup>.

Incontrarla ha permesso di comprendere quali sono le strategie di comunicazione che il MiBACT ha adottato e sta adottando in questi anni e con quali risultati, per informare il pubblico degli ipotetici beneficiari dell'esistenza dei fondi. L'intervista in profondità ha permesso di comprendere anche come e in che modo il Desk aiuta i cittadini in tutte le fasi di ideazione del progetto per rispondere ai bandi e in che modo li coinvolge.

---

<sup>59</sup> Il sito web del Desk Cultura Italia di Europa Creativa è <http://cultura.cedesk.beniculturali.it/default.aspx>.

<sup>60</sup> Incarico ricoperto fino all'autunno del 2019.

Conoscere l'insieme delle attività e la regia che le coordina è prioritario per avvicinarsi allo studio delle dinamiche che intercorrono tra qualità della comunicazione e la quantità della partecipazione ai bandi di Europa Creativa da parte dell'Italia, ma anche per valutare il grado di partecipazione e di coinvolgimento dei cittadini.

In effetti, se pure non sia possibile sostenere una correlazione tra la comunicazione e la quantità dei finanziamenti ottenuti, per i bandi a gestione diretta dell'Unione Europea, è sicuramente possibile riscontrare una relazione tra quantità e qualità della comunicazione e partecipazione ai bandi. La vittoria dipende naturalmente da un insieme di fattori correlati e contingenti tra cui, ma non soltanto, una buona comunicazione. Inoltre va tenuto presente che i bandi a gestione diretta dell'Unione Europea prevedono un numero di vincitori molto basso, rispetto a quelli indiretti, poiché i partecipanti si scontrano con una forte concorrenza.

La comunicazione informativa e pubblicitaria è parte del processo di gestione dei fondi e gioca però un ruolo fondamentale nei confronti del pubblico degli ipotetici beneficiari dei finanziamenti europei del programma Europa Creativa.

L'Italia vanta spesso il primato nella partecipazione ai bandi di Europa Creativa, come mostrano i dati pubblicati sul sito di Europa Creativa, questo fa supporre che ci sia un'effettiva strategia di comunicazione da parte del Desk italiano che informa, ma non solo, costantemente sulle opportunità dell'Europa per la valorizzazione della cultura italiana.

**A partire dal lancio di Europa Creativa nel 2014, qual è stata la *mission*, il *fil rouge*, che ha collegato tutte le attività di comunicazione e informazione compresi gli eventi e come sono state implementate per ogni tipologia di programma?**

*Noi non lavoriamo con grandi budget, la nostra comunicazione è low cost, il budget maggiore viene impiegato per il sito web, ma noi abbiamo scelto di non avere un sistema Content Managment Sistem come la gran parte dei siti istituzionali. Sito in ASPX e in HTML, così come lo ho immaginato, così è stato fatto. Realizzato da programmatori, perché per noi la user experience è un valore fondamentale. Tutta la strategia di comunicazione a fine del 2013 (in concomitanza con il lancio della programmazione 2014-2020) è nata con un grande lavoro, perché il nostro precedente sito era quello del Cultural Contact Point, un sito fatto molto bene ma relativo al vecchio Programma Cultura. Ma mi son messa in testa di rilanciare il nuovo sito entro dicembre 2013, a pochi giorni dall'uscita delle call. Questo ha comportato un grandissimo lavoro, in due settimane è stato realizzato lavorando anche di notte.*

*Il lavoro sul sito è stato parallelo a quello sul "tono di voce", perché ho notato che spesso la difficoltà che hanno le persone è proprio nel comprendere cosa c'è scritto nei bandi, i quali, come spesso io stessa dico, sono scritti in brussellese. Questo non permette neanche a noi di copiare interamente le linee guida e pubblicarle sul sito, devo comunque cercare di tradurre quei testi in un linguaggio che sia il più conversazionale possibile.*

*Quindi il lavoro svolto sulla user experience, tono di voce e call to action prima di lanciare il sito. Noi del Desk Italia, siamo stati i primi rispetto a tutti i contact point europei a lanciarlo in concomitanza di Europa Creativa. E adesso (dicembre 2016) possiamo vantare più di 10 mila visite all'anno, con un tempo di permanenza medio di lettura di 6 minuti sulle nostre pagine.*

*Sempre per quanto riguarda il sito web, abbiamo poi provveduto allo sviluppo del servizio di assistenza. La nostra assistenza è tutta digitale ed online, abbiamo un'area riservata, alla quale gli utenti possono accedere ed inviarci dei messaggi, che ci permette di monitorare le richieste che ci arrivano, così come ci chiedono anche da Bruxelles. Monitorare e contare i contatti sarebbe stato impossibile solo contando le email, visto che noi rispondiamo ad una media di 5 mila ticket all'anno. Invece con @CreativeSpace, l'area riservata dedicata ai contatti, con un sistema di ticketing online rapido e all'avanguardia, l'utente può avere un accesso più veloce all'help desk del Creative Europe Desk Italia, scriverci tramite l'Area Ticket per ricevere informazioni e/o chiarimenti sulle call del Programma, richiedere un colloquio con noi, storicizzare lo scambio di informazioni con noi e averle sempre a portata di click.*

*Questo sistema ci permette anche di conoscere sempre con chi ci interfacciamo e da chi proviene il progetto, come consulenti, associazioni ecc... Ma allo stesso tempo è anche un servizio che noi diamo alle persone che ci contattano, perché con questo sistema hanno la possibilità di reperire e rileggere velocemente tutte le conversazioni scambiate con noi, come fosse un diario della progettazione.*

*Il nostro sito descrive poi analiticamente tutte le call, ci sono tutti i bottoni per i link ai siti ufficiali, ha una sezione di news ed eventi molto dinamica. Le news possono essere consigli, pubblicità di eventi dell'Europa, premi come quello della musica o per il patrimonio culturale.*

*Pubblichiamo circa una trentina di news all'anno, perché sono sempre io a pubblicarle oltre ad organizzare gli eventi e a rispondere all'assistenza. Ed è questo il motivo per cui la nostra comunicazione funziona. La mia voce parla attraverso media differenti, ma è sempre la stessa, offrendo un riscontro coerente tra il sito web, l'assistenza online e gli eventi. Quello che ho cercato*



*di fare è stato sfruttare tutte le risorse comunicative a disposizione ed usarle come se ciascuna fosse parte di uno stesso ingranaggio, è per questo che l'intero sistema funziona.*

*Sempre per quanto riguarda le news e gli eventi mi piacerebbe anche sperimentare nuovi linguaggi. In questo senso ho inserito lo storytelling nelle news inventando la storia di due personaggi alle prese con una call a cui non riescono a rispondere "storia di un'applicazione finita male", sono quattro racconti. Ho anche sovvertito le regole del web in questo caso, scrivendo notizie senza interlinea, ma un dialogo di battute botta e risposta inserendo solo dopo i commenti. In questo modo le persone si sono riconosciute nei personaggi del dialogo all'inizio e dopo il lancio di una news simile, anche inserita in una newsletter, sono inondata da chiamate e messaggi. In questo modo l'online diventa off line, è sicuramente un ritorno.*

*Essendo però un Ente pubblico, ovvero il Ministero dei Beni culturali, devo ringraziare chi mi ha permesso queste aperture nella comunicazione istituzionale.*

#### **Che uso fate invece dei Social Media?**

*La nostra comunicazione passa anche attraverso i social media che sono decollati a fine del 2013. Facciamo poco social media marketing, sempre per una questione di budget. Ho applicato la strategia dello storytelling anche sui nostri canali social Twitter e Facebook in occasione del cultural forum a Bruxelles evento durante il quale venivano date delle anticipazioni sul programma. Questo mi ha permesso di dare una bella accelerata ai canali e avere un seguito. I primi 500/600 follower di Twitter li ho ottenuti in questo modo.*

*Ho fatto crescere anche la pagina Facebook che adesso ha più di 6 mila like, mentre su Twitter siamo intorno ai 1500, anche se investo molto di più su Facebook.*

*Twitter lo uso più nel momento live di storytelling, ne facciamo un uso più simile ad un ufficio stampa di promozione degli eventi, sostituendo in parte il comunicato stampa e i rapporti con i media, perché è uno strumento grazie al quale comunicare più velocemente.*

*Facebook è invece il canale che curiamo meglio da un punto di vista editoriale, postiamo news su bandi in scadenza, news su opportunità di finanziamento alternative perché è giusto che come desk diamo anche un'altra visione, altrimenti sarebbe frustrante, news su eventi culturali sia in Europa che in Italia, insomma cerchiamo di differenziare.*

*Quest'anno ho fatto parlare anche i Bronzi di Riace e potrei farlo ancora per presentare ad esempio l'anno europeo alla cultura 2018. Cerco sempre di inventare delle soluzioni alternative, ma anche per generare più engagement: un post che funziona ha circa 6mila visualizzazioni, o 600 like su Twitter.*

*Di social media marketing invece facciamo molto poco uso, solo relativamente a degli eventi. Per questo settore abbiamo un budget inferiore ai 100 euro per quest'anno.*

*Usiamo invece molto la newsletter, riusciamo a raggiungere un pubblico vasto con questo strumento, grazie al fatto che abbiamo targettizzato bene il pubblico a cui rivolgerci e questo è un asset che può essere sfruttato sui social e così con 30 euro di budget in una settimana sono riuscita ad ottenere 130 iscritti all'evento torinese di Europa Creativa Live (2016).*

*Avendo più budget si riuscirebbe a fare di più, ma non siamo a caccia di like, ci sappiamo vendere molto bene al di là dei social.*

### **Che ruolo giocano invece gli eventi nella vostra strategia di comunicazione?**

*Il primo info day ufficiale del Sottoprogramma Cultura che abbiamo organizzato è stato Europa Creativa Hey Ho, Let's go!, che come si capisce dal titolo corrisponde ad uno stile informale. L'evento organizzato al MAXXI il 19 dicembre del 2013 ha avuto un'enorme partecipazione di pubblico raggiungendo 250 persone e facendo sold-out in una sola settimana. Era rivolto ai beneficiari diretti del nuovo programma, ossia tutti gli enti pubblici e privati che operano nel settore culturale e creativo, le case editrici e i gruppi editoriali.*

*L'aspetto interessante è che la maggior parte delle persone che erano presenti all'evento si sono trasformate in beneficiari dei progetti finanziati nei primi due anni del Sottoprogramma Cultura. I nostri eventi sono mirati ad analizzare dei punti nevralgici del programma. Questo è stato l'inizio di Europa Creativa.*

*Siamo parte di 20/25 eventi all'anno di cui ne gestiamo 4/5 ovvero li organizziamo interamente, dalla grafica alla comunicazione alle registrazioni. Ma anche quando ci invitano agli eventi altri Enti, per evitare che Europa Creativa fosse venduto come tutt'altro rispetto a ciò che effettivamente è, o che l'evento non avesse sufficiente pubblico perché non comunicato chiaramente, ho deciso da alcuni anni di occuparmi sempre dell'ufficio stampa dell'evento. Quindi anche quando non siamo direttamente noi a gestire l'intero evento, la comunicazione scelgo di farla io e quindi redigo il comunicato stampa tarandolo su un registro linguistico adatto e pertinente all'Ente che organizza, dando però sempre informazioni corrette e chiare sia sul programma che sul Desk, in questo modo favorisco la partecipazione. Infatti anche negli eventi in cui siamo invitati, abbiamo sempre almeno un centinaio di persone partecipanti, anche nei luoghi piccoli. Ad esempio a Napoli l'anno scorso ne abbiamo avuti 80, a Milano 250 ovviamente dipende dalle città.*

*Da quest'anno, (2017) mi piacerebbe partire con degli eventi sponsorizzati su Facebook per riuscire a superare la logica ristretta del mero evento su Facebook e mirarlo ad un target specifico individuato per regione di appartenenza a seconda di dove si svolgerà l'evento. Questo ci permetterebbe di raggiungere un pubblico più vasto ma anche di integrare le nostre mailinglist. Naturalmente questo andrà fatto in maniera complementare a tutto il lavoro di comunicazione tradizionale che andrà comunque portato avanti.*

**Vi avvalete anche della produzione di materiale cartaceo? Quale? Che funzione ha, in seno alla strategia di comunicazione?**

*Della comunicazione off-line se ne occupa il mio capo (Dottoressa Lelila G. Nista), produciamo circa 3-4 brochure all'anno. Ma effettivamente noi lavoriamo prevalentemente online rispetto alla comunicazione di Europa Creativa.*

*Le brochure informative che produciamo riguardano i vari bandi. Quella di cui mi occupo è relativa ai progetti di cooperazione, una mini guida per la progettazione culturale.*

*Le guide sono molto utili nell'ausilio alla scrittura dei progetti. Mi sono resa conto negli anni che molti soggetti che sottopongono i loro progetti utilizzavano degli strumenti poco adatti alla progettazione culturale, come il "Quadro Logico" che pur essendo la tecnica principale di progettazione, non si adatta alla varietà del contesto culturale.*

*Per la cultura è preferibile un approccio così detto dei "Pacchetti di lavoro", il progetto va inoltre scritto con una semantica ad hoc e descriverlo in fasi ti permette di essere analitica e di far vedere come si passa da una fase all'altra, il quadro logico è troppo riduttivo e poco performante per quelle che sono le sfumature del settore culturale.*

*Il quadro logico nasce con Europade nel 2001 ma tutto il manuale di Project Content Management nasce dalla necessità di un contesto di emergenza perché i progetti non erano sostenibili, hanno così suggerito queste matrici per ridurre l'incertezza. Ma essendo passati un po' di anni e soprattutto lavorando in un ambito culturale, questo sistema non sempre si adatta alle esigenze dei progetti.*

**Tenete informati i vostri contatti periodicamente tramite un sistema di newsletter?**

*La newsletter la utilizziamo sempre per informare sugli eventi. Riassume i contenuti del sito ma va anche oltre, diffondendo ad esempio la lettura del mese, il video del mese ecc...*

**In cosa consiste l'attività di assistenza che offrite ai cittadini che vogliono presentare un progetto?**

*Svolgiamo un servizio di tutoring in tre fasi. L'area digitale riservata, il telefono e poi il colloquio di persona in sede che si prenota online. Facciamo venire qui le persone che hanno un progetto più o meno eleggibile. Essendo il Mibact, non possiamo fare colloqui su skype, quindi cerchiamo di capire prima al telefono o l'area riservata se ci sono delle chances, quindi li seguiamo dall'inizio. Poi se ci sono delle chances allora li invitiamo qui in ufficio dove spieghiamo loro meglio il bando. Naturalmente noi non possiamo intervenire sulla progettazione e neanche sulle azioni, ovviamente possiamo ispirarli, quindi lavoriamo molto su questo. La maggior parte dei progetti finanziati passano da qui e non passano una volta sola, nel senso che noi seguiamo i progetti si può dire quasi dall'inizio alla fine. In media i progetti che vengono finanziati sono quelli i cui autori si impegnano di più e vengono almeno cinque o sei volte prima della presentazione.*

*Facciamo almeno 200 colloqui l'anno qui in sede senza contare quelli che sosteniamo durante gli infoday che prevedono spesso alla fine dell'evento dei colloqui one to one più brevi.*

**Per i fondi Strutturali le Amministrazioni regioni prediligono molto il linguaggio audiovisivo, un linguaggio che evidentemente permette loro di raggruppare tutti gli obiettivi tematici, anche voi vi avvalete di video promozionali per comunicare con gli utenti?**

*No. Noi non usiamo per scelta di comunicare con il nostro pubblico attraverso video promozionali, ma tendenzialmente utilizziamo quello di Creative Europe e se proprio dovessimo iniziare ad usare i video, forse li impiegheremmo più per l'assistenza e non per la comunicazione. Negli anni precedenti registravamo i nostri infoday, infatti abbiamo anche un canale Youtube con molti accessi e quello serviva a far partecipare agli eventi anche chi non era presente. Ma come video promo non ne abbiamo fatti, perché avremmo dovuto lavorare come Desk unico e mettere insieme tante teste. Inoltre fare il classico video spot non avrebbe avuto senso e produrre un video con una certa rilevanza non è cosa da poco per un programma complesso come Europa creativa.*

**E gli altri Desk europei, sono così attivi come quello italiano?**

*Questo slancio che abbiamo fatto come ufficio cultura per la comunicazione lo scorso anno è stato giudicato "impressive" dall'agenzia esecutiva EACECA, riconoscendone che i risultati sono stati tra i più rilevanti. Non per motivo di vanto ma siamo il Desk con i numeri più alti in Europa.*

*Il Desk UK non si muove male e forse investono molto più di noi in comunicazione, anche la Spagna il cui Desk è sempre gestito dal Ministero, oppure la Polonia.*

*Per noi italiani è sempre molto difficile fare un confronto, perché noi abbiamo sempre una grande partecipazione di pubblico. I miei colleghi non ci credono che io ricevo almeno cento persone prima della call, perché loro si impegnano molto di più ma con un minor numero di persone.*

Grazie a questo colloquio avvenuto con la Dott.ssa M. Santone, è stato possibile comprendere le dinamiche di gestione in Italia del principale fondo diretto alla cultura, Europa Creativa.

Quest'intervista sopra riportata delinea l'attività svolta dal Desk Italia, completando in maniera puntuale la descrizione del Programma di finanziamento.

#### **2.4.2 Sottoprogramma Media: i fondi per il cinema e l'audiovisivo**

Coinvolgere i cittadini in tutta l'Unione europea nelle attività relative al settore audiovisivo significa contribuire al raggiungimento degli obiettivi di inclusione, rispetto e crescita economica obiettivi a cui Europa Creativa aspira, rispondendo alla politica culturale dell'Unione.

Il Sottoprogramma MEDIA rappresenta il 56% del budget di Europa Creativa e, con 824 milioni di euro integra i finanziamenti nazionali per promuovere l'industria europea del cinema e dell'audiovisivo.

L'obiettivo di questo Sottoprogramma è quello di rendere il settore audiovisivo più competitivo, supportando marketing, distribuzione, branding, mostre e iniziative di alfabetizzazione cinematografica. I finanziamenti coinvolgono numerose aree, tra cui il rafforzamento dell'innovazione e della competitività, la sperimentazione di strategie di sviluppo del pubblico, la formazione e lo sviluppo di progetti per un pubblico internazionale anche attraverso l'incentivo delle co-produzioni transnazionali.

Due i macro obiettivi a cui mira il Sottoprogramma attraverso specifiche azioni:

- 
1. rafforzare la capacità del settore audiovisivo di operare a livello transnazionale e internazionale;
  2. promuovere la circolazione transnazionale sostenendo la distribuzione nelle sale cinematografiche.

---

Per rendere il settore audiovisivo più competitivo a livello mondiale, l'Unione europea ritiene indispensabile facilitare tutta una serie di attività connaturali alla filiera audiovisiva ed al suo sviluppo, come: l'acquisizione di nuove capacità, competenze e know-how nel campo delle tecnologie digitali, dell'*audience development* e della creazione di nuovi modelli di business; la capacità di sviluppare opere e coproduzioni internazionali anche con emittenti tv; la realizzazione di scambi tra imprese che favoriscano l'accesso degli operatori audiovisivi ai mercati e agli

strumenti d'impresa. Migliorare la capacità di distribuzione delle opere soprattutto in un'ottica di circolazione transnazionale equivale anche ad incoraggiare attività di marketing e di branding, promuovere la distribuzione su tutte le piattaforme diverse dalle sale cinematografiche, sostenere lo sviluppo del pubblico e incentivare forme di distribuzione innovative e capaci di consentire la nascita di nuovi modelli di business.

Per il raggiungimento di questi ambiziosi obiettivi, il Sottoprogramma MEDIA finanzia precisi interventi riassunti nel box che segue.

#### INTERVENTI SOSTENUTI DAL SOTTOPROGRAMMA MEDIA – EUROPA CREATIVA

sviluppo di opere audiovisive europee (fiction, documentari creativi, animazione e videogiochi) che presentano una possibilità di circolazione transfrontaliera;

distribuzione e vendita internazionale di film europei sia nelle sale cinematografiche che su altre piattaforme;

attività di formazione volte a promuovere l'aumento di competenze, la condivisione delle conoscenze e le creazione di network tra i professionisti del settore audiovisivo;

iniziative che promuovano la diversità delle opere audiovisive europee, come festival e altri eventi promozionali;

attività di alfabetizzazione cinematografica e di audience development attraverso progetti di cooperazione internazionale;

azioni mirate a facilitare l'accesso degli operatori europei ai mercati professionali;

azioni per la promozione e la circolazione delle opere audiovisive e cinematografiche europee nei principali eventi professionali;

realizzazione di strumenti online per professionisti;

assegnazione di fondi di co-produzione internazionali, già operanti in Europa, che supportino le co-produzioni e rafforzino la loro circolazione e distribuzione;

sostegno alle Reti di esercenti europei di sale cinematografiche che programmino una quota significativa di film europei non nazionali.

I paesi che possono partecipare ai bandi di Europa Creativa Sottoprogramma MEDIA sono<sup>61</sup>:

- Paesi Membri dell'Unione Europea
- Paesi EEA/EFTA: Norvegia e Islanda
- Albania, Bosnia-Erzegovina, Ex Repubblica Jugoslava di Macedonia, Montenegro, Serbia, Georgia (parzialmente), Moldavia (parzialmente), Ucraina (parzialmente).

#### **2.4.3 Settore trasversale: fondo di garanzia, premi e iniziative speciali**

Il Settore trasversale del Programma Europa Creativa, che rappresenta il 13% del budget dell'intero Programma, integra i due Sottoprogrammi prevedendo attività che ampliano lo spettro economico e di intervento dell'intero Fondo.

Questa sezione prevede infatti l'istituzione di uno strumento di garanzia per i settori culturali e creativi, la promozione della cooperazione politica transnazionale ed il sostegno alla rete dei Creative Europe Desk. Oltre a questi principali settori di intervento, vengono considerati parte di questo settore anche tutta una serie di interventi a supporto dello sviluppo culturale dell'Europa come premi ed iniziative speciali.

Il Fondo di garanzia è stato lanciato a giugno 2016 con l'intento di facilitare l'accesso al credito per le micro, le piccole e le medie imprese del settore e per migliorare le capacità di valutazione del rischio da parte degli intermediari finanziari. Spesso infatti i settori culturali e creativi hanno difficoltà ad accedere ai finanziamenti per differenti ragioni tra cui la natura immateriale delle loro attività e le dimensioni molto ridotte del mercato. Europa Creativa ha stanziato 121 milioni di euro per il Fondo di garanzia che sarà gestito dal Fondo Europeo per gli investimenti per conto della Commissione Europea. Esso mira a rafforzare la capacità finanziaria e la competitività dei settori culturali e creativi e agisce in qualità di assicurazione per gli intermediari finanziari che offrono finanziamenti per la cultura e le iniziative del settore creativo. Le imprese che possono accedere sono imprese piccole e medie, che hanno sede legale in UE, Islanda e Norvegia e attive nei settori culturali e creativi, ovvero che svolgono attività tipo la creazione, la promozione, la diffusione e la tutela di beni e servizi nell'ambito di settori come architettura, archivi e biblioteche, artigianato artistico, audiovisivo (film, televisione, videogiochi e multimedia), beni culturali, design, festival, musica, arti dello spettacolo, l'editoria, la radio e le arti visive.

---

<sup>61</sup> L'elenco aggiornato dei paesi eleggibili è pubblicato su: [http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/library/eligibility-organisations-non-eu-countries\\_en](http://eacea.ec.europa.eu/creative-europe/library/eligibility-organisations-non-eu-countries_en)

Le attività di cooperazione transnazionale nascono invece con l'obiettivo di supportare lo scambio di esperienze e know-how in materia di nuovi modelli di business e di gestione. Alcune di queste attività sono ad esempio:

- raccogliere dati, elaborare studi, analisi e statistiche
- pagare la quota per l'adesione dell'Unione Europea all'Osservatorio Europeo dell'Audiovisivo
- testare approcci innovativi transettoriali per il finanziamento, la distribuzione e la monetizzazione
- organizzare conferenze, seminari, occasioni di dialogo politico, anche nel campo dell'alfabetizzazione culturale e della promozione delle reti digitali.

Il sostegno ai Creative Europe Desk, previsto e realizzato nell'ambito di questo settore del Programma, è stato descritto nel sotto capitolo precedente, a cui si rimanda.

I premi di Europa creativa, nel campo del patrimonio culturale, dell'architettura, della musica della letteratura e del cinema sono delle opportunità per valorizzare le eccellenze europee in questi settori. Di seguito alcuni tra i principali.

Il **“Premio dell'UE per la letteratura”** offre agli autori che si aggiudicano il riconoscimento la possibilità di raggiungere un pubblico di lettori più ampio, superando i confini nazionali e linguistici. Ogni anno le giurie nazionali di un terzo dei paesi partecipanti selezionano i loro autori vincenti e nell'arco di tre anni vengono rappresentati tutti i paesi.

**Gli “European Border Breakers Awards” (EBBA)** è un premio che viene assegnato ogni anno a 10 musicisti emergenti con lo scopo di aiutarli a raggiungere nuove platee di pubblico e a farsi conoscere oltre i rispettivi confini nazionali.

Il **“Premio dell'UE per l'architettura contemporanea”** è un premio biennale ed è il premio più prestigioso nel panorama dell'architettura europea, celebra il contributo di architetti e progetti architettonici anche rispetto all'impiego di nuove idee e nuove tecnologie.

Il premio dell'UE per il patrimonio culturale celebra l'eccellenza nella cura del patrimonio culturale in quattro settori di intervento: conservazione, ricerca, servizi dedicati da parte di singoli soggetti e organizzazioni e istruzione, formazione e attività di sensibilizzazione.

Relativamente al settore dell'audiovisivo esiste inoltre il **“Premio Media dell'UE”**. Premio assegnato al lavoro con maggiori possibilità di successo di botteghino, come una fiction, un film di animazione, un documentario o un prodotto concepito per il lancio nelle sale. Tra la giuria di selezione sia esperti indipendenti che rappresentanti della Commissione europea.



Tra le iniziative speciali di Europa Creativa, richiedono una menzione il “**Marchio del patrimonio europeo**” (EHL) un riconoscimento che si pone l’obiettivo di svolgere una funzione di tramite tra l’Europa e i suoi cittadini. Lo scopo dell’iniziativa è quello di riconoscere un marchio ai siti che hanno svolto un ruolo fondamentale nella storia e nell’integrazione europea. L’iniziativa incoraggia il turismo culturale e sensibilizza l’opinione pubblica relativamente ai valori culturali e della storia d’Europa, contribuendo a rafforzare il senso di appartenenza ad un’identità europea.

Per concludere questa breve panoramica sulle iniziative speciali del programma Europa Creativa, va inoltre fatto un accenno all’iniziativa delle **Capitali Europee della Cultura** che coinvolgerà nei prossimi anni anche l’Italia. Questa attività è tesa a mettere in risalto la ricchezza e la diversità delle culture europee e celebra i legami culturali che connettono tra loro i cittadini dell’Unione. Dal 1985 il titolo è stato assegnato a circa 50 città in tutta Europa e ogni anno due stati membri vengono invitati ad ospitare l’evento. Nel 2019 è stata Matera<sup>62</sup> a rappresentare il nostro Paese, candidata nel 2008 è stata designata infatti nel novembre 2014 come Capitale europea della cultura per il 2019 con un grande apprezzamento della giuria per l’attenzione che il progetto presentato dedica alla tecnologia digitale applicata in ambito culturale e sociale e per la forte intenzione a porre in primo piano la partecipazione ed il Co-Design, reputando l’approccio del progetto nel complesso “lungimirante ed innovativo”<sup>63</sup>. È la prima città dell’Italia meridionale a ricevere questo riconoscimento, selezionata tra una rosa di possibili candidate che comprendeva anche le città di Cagliari, Lecce, Perugia, Ravenna e Siena. Lo slogan scelto da Matera per il suo programma è stato “Open Future”: un calendario di eventi eterogenei legati a cinque temi principali (Futuro remoto, una riflessione sul millenario rapporto tra l’umanità e le stelle, tra l’uomo e la natura; continuità e rotture, discussioni attorno al concetto di vergogna e disuguaglianze in senso lato; riflessioni e connessioni, la riscoperta dei valori del tempo e della lentezza come pratica quotidiana; utopie e distopie, per sovvertire schemi e stereotipi; radici e percorsi, per riscoprire la Regione come spazio di incontro e convergenza fra diaspore migratorie e ritorni).

L’evento, in corso fino a dicembre 2019 sta ottenendo un enorme successo di pubblico e di critica per la gestione organizzativa e la qualità delle attività culturali promosse. Il programma, che si basa su due progetti pilastro (I-DEA: Istituto Demo- Etno-Antropologic, l’archivio degli archivi, un

---

<sup>62</sup> Il sito dedicato al progetto <http://www.matera-basilicata2019.it/it/>.

<sup>63</sup> Cfr. AAVV. *Selection of the European Capital of Culture in 2019 in Italy, Final Report*, Roma novembre 2014

viaggio attraverso le collezioni della Basilicata; e Open Design School, laboratorio internazionale al servizio della comunità e della scena creativa) ha visto la realizzazione di eventi eterogenei spaziando dal teatro, alla danza, all'architettura, in cui tutto converge nella valorizzazione e nella promozione della città in Italia e nel mondo.

## 2.5 Horizon 2020

All'interno del panorama dei fondi europei alla cultura, rientra, seppur solo in parte e in maniera trasversale ma non per questo meno significativa, anche Horizon 2020. Il più grande Programma Quadro dell'UE per la ricerca e l'innovazione mai realizzato sino ad oggi, che mette a disposizione quasi 80 miliardi di euro di finanziamenti per un periodo di 7 anni (2014 – 2020).

Anche Horizon 2020 rientra nella più ampia *Strategia di Europa 2020* offrendo investimenti per la ricerca e l'innovazione, fondamentali per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva. Priorità queste che Horizon 2020 persegue associando la ricerca all'innovazione e concentrandosi su tre settori chiave: eccellenza scientifica, leadership industriale e sfide per la società, i tre pilastri entro i quali il Programma prevede i suoi finanziamenti.

L'obiettivo di Horizon 2020 è quello di finanziare la ricerca e l'innovazione per tentare di superare l'instabilità economica degli ultimi anni, scongiurare regressioni e impedire cambiamenti demografici e tendenze migratorie. Nel 2011 circa 80 milioni di persone erano a rischio povertà in Europa e un numero sempre più significativo di giovani non studiano né lavorano.<sup>64</sup>

All'interno del terzo pilastro l'Unione Europea ha identificato sette sfide prioritarie nelle quali gli investimenti possono avere un impatto concreto sulla società a beneficio dei cittadini:

1. salute, cambiamento demografico e benessere;
2. sicurezza alimentare, agricoltura e silvicoltura sostenibile, ricerca marina e marittima e delle acque interne e bioeconomia;
3. energia sicura, pulita ed efficiente;
4. trasporto intelligente, verde e integrato;
5. azione per il clima, ambiente, efficienza delle risorse e materie prime;
- 6. l'Europa in un mondo che cambia – società inclusive, innovative e riflessive;**
7. società sicure – proteggere la libertà e la sicurezza dell'Europa e dei suoi cittadini.

Tra le sette sfide per la società previste da Horizon 2020 la sesta, *Europe in a changing world – inclusive, innovative and reflective societies* mira a sostenere anche la ricerca e l'innovazione per il

---

<sup>64</sup> Cfr. Commissione europea, Horizon 2020 in breve, 2014

patrimonio, l'identità, la storia, la cultura europei e il ruolo dell'Europa nel mondo, attraverso finanziamenti per un totale di circa 1.309 miliardi di euro.

I temi relativi al terzo pilastro si focalizzano sulla necessità di sviluppare progetti di ricerca e innovazione per la costruzione di un'identità europea, per la valorizzazione del patrimonio culturale locale, nazionale ed europeo e per un'analisi della percezione dell'Europa da parte dei cittadini. I bandi delle *Societas Challenges* sono mirati a selezionare progetti innovativi nell'ambito delle risorse culturali digitali, della fruizione dei beni culturali e della comprensione e tutela del patrimonio culturale attraverso modelli 3D avanzati e strumentazioni tecnologiche all'avanguardia, in un'ottica sostenibile.

La ricerca nel campo delle scienze sociali ed umanistiche è di grande rilevanza e pienamente integrata in ciascuno degli obiettivi generali di Horizon 2020. Un'integrazione essenziale per massimizzare i ritorni negli investimenti nella scienza e nella tecnologia sulla società. L'aspetto socio-economico è così trasversale alla filosofia del Programma, tanto che l'innovazione nella progettazione, con l'implementazione di nuove tecnologie, è intesa come possibile ausilio alla risoluzione di problemi sociali.

In particolare l'obiettivo specifico della *Societal Challenges* 6 è sostenere una maggiore comprensione dell'Europa, promuovere soluzioni e supportare le società inclusive, innovative e riflessive in un contesto di trasformazione. La sesta *Challenge* raccoglie l'eredità della ricerca Socio-economica e umanistica del VII Programma Quadro, dando maggiore spazio alla ricerca umanistica, anche trasversale a tutti i pilastri del Programma.

All'interno del programma Horizon 2020, inoltre, un'attenzione particolare è rivolta proprio al settore culturale. Partendo infatti dal presupposto che l'Europa è caratterizzata da una varietà di popoli, tradizioni, identità nazionali e regionali differenti, così come da diversi livelli di sviluppo economico e sociale, la Commissione europea ha previsto una serie di iniziative per lo sviluppo e la valorizzazione del patrimonio culturale e delle dinamiche socio-culturali attraverso programmi specifici di ricerca e innovazione. In particolare, la Commissione europea ha scelto di privilegiare, da un lato, la costruzione di un'autentica identità europea, fondata su alcuni degli episodi storici principali del secolo scorso, e, dall'altro lato, gli studi sulle più avanzate tecnologie per la tutela dei beni culturali, con l'intento di massimizzare il valore socio – economico del patrimonio tangibile e delle collezioni di biblioteche, musei, gallerie, archivi e altre istituzioni pubbliche.

I punti chiave dei bandi già pubblicati sono relativi alla gestione del patrimonio culturale, alla formazione di un'identità europea (che può nascere solo dalla valorizzazione delle diversità

europee e delle loro opportunità) e all'eredità intellettuale, artistica e storica dell'Unione Europea. Lo scopo insito in essi è stato quello di enfatizzare le potenzialità delle tecnologie digitali per facilitare l'analisi, la comprensione e la tutela del patrimonio culturale Europeo, aprendo la strada a possibili ri-utilizzi creativi ed esperienze d'uso più ricche da parte degli utenti.

Nel biennio 2014/2015 circa 71 miliardi di euro sono stati dedicati alla protezione, conservazione e valorizzazione dei beni culturali tangibili e non.

Alcuni dei temi delle ricerche previsti nei bandi, “Materials-based solutions for the protection or preservation of European cultural heritage”; “Energy strategies and solutions for deep renovation of historic buildings”, “The cultural heritage of war in contemporary Europe” sono stati la conferma di come l’Europa sia particolarmente sensibile nei confronti del proprio patrimonio storico, soprattutto quello intangibile che invece aveva avuto poco spazio nel precedente Programma quadro.

La programmazione di Horizon 2020 ha visto assegnare a progetti di natura culturale, orientati alla protezione ed alla valorizzazione del beni culturali tangibili e non gli stanziamenti riportati in tabella e relativi ai primi anni dell’attuale Programmazione.

2014	23 milioni di euro
<b>2015</b>	<b>26 milioni di euro</b>
2016	21 milioni di euro
<b>2017</b>	<b>52 milioni di euro</b>

Questi importi, ai quali si aggiungono anche i circa 80 milioni di euro previsti per gli altri anni di programmazione (2018, 2019 e 2020), rendono conto di come la cultura sia al centro delle politiche comunitarie tanto da attraversare trasversalmente anche il Programma Horizon 2020.

Per il biennio 2016-2017 sono state lanciate ben 11 call, nove di interesse per la cultura e il patrimonio culturale nella *Societal Challenges 6* (48 milioni) e due nella *Societal Challenges 5* (25 milioni) che riguardano interventi e progetti sul patrimonio culturale per una crescita sostenibile.

Tra le tematiche principali delle 11 call ci sono: il rispetto per le differenti identità religiose, l’alfabetizzazione delle generazioni europee, la promozione dei musei virtuali, la *governance* partecipativa e la finanza innovativa.

I destinatari dei bandi sono prevalentemente enti di ricerca come Università, imprese culturali, associazioni, centri di ricerca che spesso devono realizzare partenariati per rispondere ai bandi. Gli obiettivi principali di questi undici bandi, che si è scelto di non descrivere analiticamente in questa sede poiché non opportuna, sono: migliorare l'integrazione tra i popoli europei, l'alfabetizzazione culturale delle giovani generazioni europee, la storia contemporanea dell'Europa nelle pratiche artistiche, le diversità religiose europee, la creazione di musei virtuali e di piattaforme sociali, ma anche la rigenerazione urbana e rurale e l'utilizzo di modelli di *governance* e finanziamento innovativi per la valorizzazione del patrimonio culturale europeo.

La ricerca italiana finanziata da Horizon 2020 si è già distinta e proprio con un progetto sul "sistema museale come spazio culturale in un'area d'immigrazioni" condotta dal Politecnico di Milano capofila, con un costo totale di 3.270.341 euro e un contributo UE pari all'82,5% delle risorse<sup>65</sup>.

## 2.6 Possibili finanziamenti alla cultura da altri Fondi

La panoramica dei fondi europei dedicati alla cultura termina con il capitolo precedente, tuttavia per ragioni di completezza dell'argomento si è ritenuto necessario inserire nella ricerca anche un capitolo dedicato ad altri possibili fondi che nelle recenti Programmazioni hanno permesso, la realizzazione di progetti dedicati al settore culturale e creativo, pur non prevedendo queste attività tra gli obiettivi e le priorità dei propri regolamenti.

Tuttavia, la cultura è una materia trasversale ed è sempre più difficile relegarla in ambiti dati e definiti una volta per tutte e il caso dei fondi europei non fa che confermare questa sua peculiarità ontologica.

Nelle pagine che seguono saranno descritti molto brevemente per scopi ed obiettivi gli altri fondi europei di natura diretta e indiretta che hanno previsto, o prevedono la possibilità di finanziare progetti culturali trasversali ad altre tematiche come lo sviluppo rurale, la transnazionalità dei giovani o l'integrazione sociale, solo per citarne alcuni.

### 2.6.1 Fondi diretti

Alcuni tra i principali i fondi diretti, quindi gestiti direttamente dalla Commissione europea, che possono offrire opportunità per il settore culturale e creativo sono il Fondo Europeo per gli investimenti strategici (EFSI) il COSME, Erasmus plus e il Fondo Europa per i Cittadini.

---

<sup>65</sup> I partner del progetto sono: l'Università degli studi di Napoli l'Orientale, quella di Galsgow, quella di Newcastle sul Tyne, il museum national d'histoire naturelle di Parigi, il Copenhagen Institute of interaction design, il CNR, The Royal College of Art e i consorzi del Museu d'Art Contemporari de Barcelona.

Il fondo europeo per gli investimenti strategici (FEIS) costituisce il nucleo del piano di investimenti per l'Europa, inteso a stimolare la crescita economica a lungo termine e la competitività nell'Unione europea.

Scopo del fondo è contribuire a utilizzare finanziamenti pubblici, per mobilitare investimenti privati su un'ampia serie di progetti realizzati nell'UE. I progetti riguardano prevalentemente i settori delle infrastrutture, della ricerca e dell'innovazione, dell'istruzione, della sanità, delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, ma possono comprenderne anche altri.

Il fondo è un'entità distinta e trasparente ed è gestito dalla Banca europea per gli investimenti (BEI) in separazione contabile. È stato istituito nel 2015 dal Regolamento (UE) 2015/1017 del Parlamento europeo e del Consiglio, che tuttavia è in fase di modifiche dal settembre 2016 da parte del Consiglio tra cui

- la durata del fondo, che sarebbe prorogata fino al 2020
- la garanzia del bilancio UE, che sarebbe aumentata di 10 miliardi di EUR, raggiungendo un importo totale di 26 miliardi di EUR (di cui i 16 miliardi di EUR della garanzia iniziale sarebbero disponibili fino a metà 2018)
- il contributo della Banca europea per gli investimenti (BEI) che passerebbe a 7,5 miliardi di EUR (dagli attuali 5 miliardi di EUR)
- l'obiettivo di investimento totale del fondo, che salirebbe a 500 miliardi di EUR
- il sostegno del FEIS, che potrebbe essere facilmente combinato, se necessario, con quello di altri fondi UE, come i fondi Strutturali e d'investimento europei e altri.

Inoltre l'orientamento generale del Consiglio propone di estendere i finanziamenti del FEIS a settori quali l'agricoltura, la silvicoltura, la pesca, l'acquacoltura e altri settori della bioeconomia.

All'interno di una così ampia casistica di opportunità di intervento, non possono essere escluse possibilità per progetti di natura culturale, anche se non ne sono i principali diretti destinatari.

Altro programma non direttamente riferito al settore culturale, ma dal quale potrebbero nascere occasioni di sviluppo e progettualità trasversali è il Programma COSME – Programma per la competitività delle imprese e delle Piccole e medie imprese con una dotazione finanziaria di 2,3 miliardi di euro e i cui obiettivi principali sono:

- facilitare l'accesso ai finanziamenti per le piccole e medie imprese;
- creare un ambiente favorevole alla creazione di imprese e alla crescita;

- incoraggiare una cultura imprenditoriale in Europa;
- aumentare la competitività sostenibile delle imprese dell'Unione europea;
- aiutare le piccole imprese ad operare al di fuori dei loro paesi d'origine e a migliorare il loro accesso ai mercati.

Il Programma (rivolto soprattutto a Enti locali, Enti regionali, imprese, persone fisiche e amministrazioni nazionali) intende perseguire i suoi scopi attraverso specifiche azioni chiave: come l'accesso alla finanza per le PMI attraverso strumenti dedicati; la creazione di una rete di centri che offrono servizi alle imprese; il sostegno alle iniziative che favoriscono l'imprenditorialità; l'accesso ai mercati e il supporto alle piccole e medie imprese nei mercati al di fuori dell'Unione europea.

Ulteriori possibilità di finanziamento per progetti culturali possono derivare dal Programma Erasmus Plus, il Programma dell'Unione europea per l'Istruzione, la Formazione, la Gioventù e lo Sport 2014-2020.

Approvato con il Regolamento (UE) n. 1288/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, combina e integra tutti i meccanismi di finanziamento attuati dall'Unione Europea fino al 2013: Comenius, Erasmus, Leonardo da Vinci, Grundtvig, Gioventù in azione e i cinque programmi di cooperazione internazionale (Erasmus Mundus, Tempus, Alfa, Edulink e il programma di cooperazione bilaterale con i paesi industrializzati). Il Programma comprende inoltre le Attività Jean Monnet e include per la prima volta, per questo settenario un sostegno allo Sport.

Questo programma così integrato permette di ottenere una visione d'insieme delle opportunità di sovvenzione disponibili, mira a facilitare l'accesso e promuove sinergie tra i diversi settori rimuovendo le barriere tra le varie tipologie di progetti; vuole inoltre attrarre nuovi attori dal mondo del lavoro e dalla società civile e stimolare nuove forme di cooperazione.

Erasmus plus offre opportunità di studio, formazione, di esperienze lavorative o di volontariato all'estero e, con un bilancio di 14,7 miliardi di euro per il periodo 2014-2020 rappresenta un aumento del 40% rispetto alla programmazione precedente.

Con la nuova Programmazione per la prima volta il Programma Erasmus plus concede finanziamenti non solo a università e istituti di formazione, ma anche a partenariati innovativi, le cosiddette "alleanze della conoscenza" e "alleanze delle abilità settoriali", che costituiranno sinergie tra il mondo dell'istruzione e quello del lavoro, consentendo agli istituti d'istruzione

superiore, ai formatori e alle imprese di incentivare l'innovazione e lo spirito imprenditoriale nonché di elaborare nuovi programmi e qualifiche per colmare le lacune a livello delle abilità.

Ulteriore contributo al finanziamento alla cultura potrebbe venire anche dal programma Europa per i Cittadini 2014-2020 che mira ad avvicinare i cittadini europei all'Unione Europea, proponendosi di colmare la distanza, tra i cittadini e le istituzioni europee. Introducendo opportune modifiche e innovazioni, si pone come proseguimento del programma del settenario precedente, 2007-2013, rivelatosi di estremo successo a livello europeo e in particolare nazionale. "L'Italia, difatti, rappresenta finora una delle nazioni europee con il più alto numero di progetti presentati e selezionati", come si legge dal sito ufficiale.

Questo fondo supporta economicamente organizzazioni attive in questi settori e co-finanzia progetti volti al raggiungimento dei suoi obiettivi, molti dei quali offrono l'opportunità per la realizzazione di progetti di natura culturale. Tra i suoi principali scopi, vi è la sensibilizzazione della memoria, della storia e dei valori comuni dell'Unione Europea, nonché delle sue finalità, quali la promozione della pace, dei valori condivisi e del benessere dei suoi cittadini, stimolando il dibattito, la riflessione e lo sviluppo di reti; ma anche la volontà di incoraggiare la partecipazione democratica e civica dei cittadini dell'Unione, permettendo loro di comprendere meglio il processo di elaborazione politica e creando le condizioni adeguate per favorire l'impegno sociale, il dialogo interculturale e il volontariato. Anche questo programma, grazie alla vastità dei campi di interesse che intercetta, offre buone opportunità di finanziamento a progetti di natura culturale. Nella Programmazione in corso, inoltre, anche i programmi per lo sviluppo urbano sostenibile *Urbact*<sup>66</sup> e *Urban Innovative Actions* hanno visto un'apertura verso attività di promozione e valorizzazione culturale e del patrimonio; segno questo di grande interesse per la cultura come volano per uno sviluppo urbano sostenibile.

### 2.6.2 Fondi indiretti

Tra i fondi Strutturali citati nel capitolo dedicato, si è fatto solo accenno agli altri tre fondi, perché dedicati in particolar modo a tematiche diverse rispetto alla cultura. Tuttavia anche in questo caso, dati i particolari obiettivi e le specifiche priorità di ciascuno dei Programmi si è data l'opportunità di finanziare progetti di natura culturale.

Si tratta del Fondo Sociale Europeo (FSE), il principale strumento utilizzato dall'UE per sostenere l'occupazione, aiutare i cittadini a trovare posti di lavoro migliori e assicurare opportunità

---

<sup>66</sup> <https://urbact.eu/culture-heritage>.



lavorative più eque per tutti. Disposizioni specifiche per questo Fondo sono raccolte all'interno del Regolamento n.1304/2013.

All'art.2 del Regolamento il FSE è descritto nei suoi compiti e nei suoi obiettivi: "L'FSE promuove elevati livelli di occupazione e di qualità dei posti di lavoro, migliora l'accesso al mercato del lavoro, sostiene la mobilità geografica ed occupazionale dei lavoratori e facilita il loro adattamento ai cambiamenti industriali e ai cambiamenti del sistema produttivo necessari per gli sviluppi sostenibili, incoraggia un livello elevato di istruzione e formazione per tutti e sostiene il passaggio dall'istruzione all'occupazione per i giovani, combatte la povertà, migliora l'inclusione sociale e promuove l'uguaglianza di genere, la non discriminazione e le pari opportunità, contribuendo in tal modo alle priorità dell'Unione per quanto riguarda il rafforzamento della coesione economica, sociale e territoriale".

Dato lo scopo del Programma, non è difficile immaginare la realizzazione di progetti culturali trasversali ad esso, capaci di promuovere gli obiettivi dello stesso nell'ambito dell'occupazione e dell'inclusione sociale. Tanto che questo fondo sarà infatti oggetto di analisi nella seconda parte del lavoro, poiché rappresenta una delle principali fonti di finanziamento dei progetti di natura museale.

Rientra nei fondi Strutturali anche il Fondo Europeo Agricolo di Sviluppo Regionale (FEASR), fonte di finanziamento da parte dell'Unione europea per lo Sviluppo Rurale.

Il sostegno allo sviluppo rurale da parte del FEASR è disciplinato dal Regolamento UE n. 1305/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio. In seno a tale Programma, le Regioni emanano dei Piani Sviluppo Rurale (PSR) costituiti da Misure, Sottomisure e azioni che dirigono gli obiettivi delle azioni finanziabili tramite il programma stesso. All'interno di questo sistema articolato di priorità e azioni lo sviluppo rurale è interpretato attraverso sfaccettature molto differenti, tra cui il sostegno all'agricoltura ma anche la formazione, l'inclusione sociale, lo sviluppo economico delle zone più svantaggiate. Questo concetto così ampio di politiche di sviluppo rurale offre l'occasione anche per il finanziamento di progetti culturali di varia natura, dall'attività di formazione didattica alla realizzazione di musei enogastronomici o del territorio.

La Comunicazione della Commissione *Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa* rivela inoltre come gran parte del patrimonio culturale europeo sia immerso in zone rurali e che sono stati investiti circa 1,2 miliardi di euro per sostenere la conservazione e la

valorizzazione del patrimonio culturale rurale a partire dal periodo di Programmazione 2007/2013<sup>67</sup>.

Proprio in questo ciclo di finanziamenti tre Misure specifiche del Piano di Sviluppo Rurale regionale (PSR)<sup>68</sup> sono state finalizzate ad aumentare l'attrattività delle aree rurali, puntando ad una riqualificazione anche di tipo infrastrutturale su piccola scala, in un'ottica di maggiore offerta di servizi essenziali per la popolazione, comprese le attività culturali e ricreative, e di turismo culturale attraverso interventi di tutela e conservazione del paesaggio e dell'architettura rurale. Uno dei musei analizzati dalla presente ricerca, il museo della Canapa di Santa Anatolia di Narco in Umbria è stato realizzato grazie anche al co-finanziamento del PSR 2007-2013, come illustrato nelle successive parti del lavoro.

Tra i Fondi SIE rientra anche il Fondo Europeo per gli Affari Marittimi e la Pesca (FEAMP), istituito dal Regolamento (UE) n. 508/2014 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 15 maggio 2014 e rivolto prevalentemente al raggiungimento dei seguenti obiettivi:

- supportare i pescatori nella transizione verso una pesca sostenibile
- aiutare le comunità costiere a diversificare le loro economie
- finanziare i progetti che creano nuovi posti di lavoro e migliorano la qualità della vita nelle regioni costiere europee
- agevolare l'accesso ai finanziamenti.

In seno a questi obiettivi, anche se non direttamente finanziate, possono però nascondersi concrete opportunità di finanziamento a progettualità di natura culturale, come ad esempio musei o progetti didattici. Il Museo del Mare di Scoglitti in provincia di Ragusa (Sicilia), inaugurato a maggio 2016 è un esempio di questo fertile connubio tra fondo per la pesca (Fep Sicilia 2007-2013 Asse IV – Misura 4.1) e attività culturali<sup>69</sup>.

---

<sup>67</sup> COM(2014), 22.07.2014

<sup>68</sup> Le misure 321, 322 e 323 del PSR.

<sup>69</sup> Cfr. Corriere di Ragusa, 30/05/2016 Inaugurato il piccolo museo del mare a Scoglitti

<http://www.corrierediragusa.it/articoli/attualit%E0/vittoria/34970-inaugurato-a-scoglitti-il-piccolo-museo-del-mare-nei-locali-del-famigerato-faro.html>

**SECONDA PARTE**  
**LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO MUSEALE**

*Senza cultura e la relativa libertà che ne deriva,  
la società, anche se fosse perfetta, sarebbe una giungla.*

*Ecco perché ogni autentica creazione  
è in realtà un regalo per il futuro.*

*Albert Camus*

### *Introduzione alla seconda parte della ricerca*

La seconda parte del lavoro è dedicata all'analisi quantitativa dei progetti museali realizzati grazie al co-finanziamento europeo, proveniente dai fondi Strutturali stanziati dall'Unione e relativi alla Programmazione 2007/2013. La scelta di analizzare i dati della scorsa Programmazione e non di quella attuale (2014/2020) risiede nel fatto che la ricerca ha preso origine a fine 2015<sup>1</sup>, periodo in cui non sarebbero stati ancora disponibili dati sull'uso dei finanziamenti europei, anche perché gli stessi, come da regolamenti, potranno essere spesi fino alla fine del 2023.

Tuttavia, anche prendendo in esame i dati della scorsa Programmazione europea, essendo i progetti ancora in corso in questi anni, come si vedrà nei capitoli che seguono, è stato necessario compiere alcune scelte di natura temporale e tematica, come meglio illustrato di seguito, essenziali per poter arginare un fenomeno ancora in evoluzione e renderlo analizzabile. Si tratta infatti di dati in continuo aggiornamento e trasformazione. Dati che al momento della rilevazione erano disponibili, nella versione ufficiale, solo parzialmente.

Per comprendere in che modo i co-finanziamenti hanno contribuito alla valorizzazione del patrimonio museale del nostro Paese, il lavoro ha integrato un'analisi quantitativa, su una fonte secondaria dei dati, con una semio-qualitativa mirata su alcuni dei casi individuati durante la prima fase della ricerca. L'analisi quantitativa è stata svolta su dati raccolti entro fine luglio 2017 e relativi a progetti conclusi entro il 31 dicembre 2016, realizzati mediante il co-finanziamento di due dei fondi Strutturali (Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e Fondo Sociale Europeo) e del Fondo Sviluppo e Coesione, i tre principali fondi gestiti a livello regionale ed attraverso i quali sono finanziabili progetti culturali direttamente o indirettamente.

---

<sup>1</sup> Novembre 2015 è la data di inizio del Dottorato.

In questa sezione del lavoro sarà affrontata l'analisi quantitativa dei dati raccolti sulla progettazione museale nazionale; analisi che ha permesso di individuare un *corpus* di casi museali da analizzare, con l'ausilio della disciplina semiotica, nell'ultima parte del lavoro, per poter rispondere in maniera adeguata agli interrogativi della ricerca.

## **1. Gli obiettivi e le priorità dei fondi per l'investimento culturale**

Dopo aver descritto, nei capitoli precedenti, la panoramica dettagliata dei fondi europei dedicati anche ad investimenti culturali, secondo uno sguardo diacronico che ne ha evidenziato l'evoluzione nel tempo, di seguito si vuole circoscrivere con maggior precisione l'ambito di intervento degli stessi. Ovvero quali sono gli obiettivi e le priorità che i Regolamenti europei stabiliscono per le attività sovvenzionabili attraverso co-finanziamenti comunitari; quindi, gli scopi che in ultimo i progetti finanziabili dovrebbero raggiungere attraverso specifiche attività.

In particolar modo nei prossimi paragrafi si renderà conto esclusivamente di quelle tipologie di finanziamento (i fondi indiretti, ovvero gestiti dalle Amministrazioni nazionali o regionali) che saranno prese in esame nella parte analitica della ricerca, la quale, concentrandosi sul particolare ambito museale, ha visto lo studio di progetti realizzati mediante il fondo Europeo di Sviluppo Regionale, Il Fondo Sociale Europeo ed il Fondo (nazionale) di Sviluppo e coesione, relativi alla Programmazione 2007/2013, come si vedrà. Nel caso dei fondi Strutturali (FESR e FSE) gli obiettivi e le priorità insiti in ciascun Regolamento sono infatti il punto di partenza per ogni Amministrazione regionale che deve, a partire da queste disposizioni comunitarie, redigere i rispettivi Programmi Operativi per ciascuna tipologia di Fondo, in base alle cui indicazioni, a loro volta, saranno pubblicati poi i relativi avvisi pubblici.

I Regolamenti, in altri termini, sono una guida imprescindibile sia per gli amministratori nell'elaborazione di Programmi Operativi prima e Avvisi Pubblici poi e, dunque, nella gestione dei finanziamenti, sia per i beneficiari effettivi delle sovvenzioni economiche (soggetti privati o enti pubblici) ai cui dettami devono attenersi. Per il periodo di Programmazione preso in esame (2007/2013) gli strumenti comunitari preposti al raggiungimento degli obiettivi che l'Unione europea stabilisce nel suo Trattato<sup>2</sup> (per promuovere uno sviluppo armonioso dell'insieme della Comunità, rafforzare la coesione economica e sociale e ridurre il divario tra i livelli di sviluppo delle varie regioni) sono cinque Regolamenti adottati dal Consiglio e dal Parlamento europeo tra luglio e dicembre 2006. Si tratta di un Regolamento generale<sup>3</sup> che istituisce i due fondi Strutturali e quello di coesione, uno di applicazione dello stesso<sup>4</sup> e un Regolamento per ciascun fondo istituito.

Il Regolamento generale e quello di sua applicazione, definiscono principi, regole e standard comuni per l'attuazione dei tre strumenti di coesione, attraverso un rinnovato processo di programmazione basato sugli orientamenti strategici comunitari per la politica di coesione e sul

---

<sup>2</sup> Articoli 158 -162 del Trattato.

<sup>3</sup> Regolamento (CE) n. 1083/2006 del Consiglio, dell' 11 luglio 2006.

<sup>4</sup> Regolamento (CE) n. 1828/2006 della Commissione, dell' 8 dicembre 2006.

loro *follow-up*, nonché standard comuni per la gestione, il controllo e la valutazione finanziaria. Il Regolamento di attuazione è teso ad assicurare una gestione semplificata, proporzionale e maggiormente decentrata dei fondi Strutturali e del fondo di Coesione e rappresenta un unico pacchetto di norme dettagliate sulla gestione degli strumenti finanziari di coesione.

Le disposizioni comunitarie tracciano, in altri termini, le linee guida normative, economiche e operative entro le quali le Amministrazioni regionali possono muoversi per la gestione dei finanziamenti ed alle quali i progetti devono ambire nel raggiungimento di obiettivi e priorità.

Tra le varie disposizioni che danno agli Stati membri, i Regolamenti fissano delle priorità per ogni fondo, priorità che il Parlamento ed il Consiglio europeo considerano come imprescindibili per l'utilizzo dei finanziamenti. Ciascuna priorità si compone di uno o più obiettivi che possono essere tradotti dalle Amministrazioni regionali degli Stati membri in azioni e interventi. Ovvero, le Regioni, al momento dell'elaborazione dei Programmi Operativi relativi ad un fondo, dovranno prevedere lo stanziamento di contributi economici in ambiti di intervento corrispondenti agli obiettivi decisi nei Regolamenti. Queste scelte, determinate anche in base alle condizioni socio economiche (valutazioni *ex ante*) di ciascun territorio regionale, vincoleranno le Amministrazioni nell'emanazione di successivi avvisi pubblici, tramite i quali finanziare poi i singoli progetti proposti dagli aspiranti beneficiari della sovvenzione economica. Cittadini privati, o enti pubblici, a seconda della tipologia dell'avviso pubblico, potranno infatti avvalersi, per la realizzazione del proprio progetto, di un co-finanziamento FESR o FSE solo se il progetto risponde agli obiettivi dei Regolamenti europei.

Il presente lavoro, mira a studiare come i progetti di natura culturale, co-finanziati da un finanziamento europeo durante la Programmazione 2007/2013, abbiano contribuito alla valorizzazione del patrimonio museale italiano. Per questa ragione è stato necessario, nella prima parte della ricerca, sviscerare le priorità e gli obiettivi di ciascun Fondo di finanziamento concentrandosi meramente su quelli di natura culturale, per poi a conclusione delle analisi comprendere in che modo i progetti presi in esame abbiano tradotto e interpretato quelle stesse priorità dettate dai Regolamenti stessi.

Un confronto sulla corrispondenza di obiettivi tra Regolamenti e singolo progetto è stato ritenuto inutile in questa sede, in ragione del fatto che si sarebbe trattato di un controllo a posteriori sull'operato delle Amministrazioni regionali e in ultimo non sarebbe stato neppure utile ai fini della ricerca che invece vuole più in generale rendere conto di come i finanziamenti europei alla cultura siano utili a valorizzare il nostro patrimonio museale.

## **1.1 Fondo Europeo di Sviluppo Regionale**

Istituito e disciplinato dal Regolamento n. 1080 del 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio<sup>5</sup>, il Fondo europeo di Sviluppo Regionale (FESR), relativamente alla Programmazione presa in esame, “è destinato a contribuire alla correzione dei principali squilibri regionali esistenti nella Comunità”. Esso sostiene progetti in materia di sviluppo regionale, di cambiamento economico, di potenziamento della competitività e di cooperazione territoriale su tutto il territorio dell’Unione. Tra le sue priorità di intervento vi sono la ricerca, l’innovazione, la protezione dell’ambiente, la prevenzione dei rischi e l’investimento infrastrutturale che mantiene un ruolo importante soprattutto nelle regioni in ritardo di sviluppo.

Il Regolamento del FESR ne definisce tutti gli aspetti della sua gestione: compiti, campo di applicazione del suo intervento, ammissibilità delle spese, sistema di controllo e coordinamento con altri fondi. I primi due articoli ne descrivono gli obiettivi, “Convergenza”, “Competitività regionale e occupazione” e “Cooperazione territoriale europea” (art.1); e ne elencano le specifiche finalità: “rafforzare la coesione economica e sociale eliminando le principali disparità regionali attraverso il sostegno allo sviluppo e all’adeguamento strutturale delle economie regionali, inclusa la riconversione delle regioni industriali in declino e delle regioni in ritardo di sviluppo, e sostenendo la cooperazione transfrontaliera, transnazionale e interregionale” (art.2). Tipologia e gamma di azioni finanziabili nell’ambito di specifiche priorità che rispecchiano la diversa natura degli obiettivi sopra elencati sono descritti nel successivo articolo 3, prima di dettagliare le priorità tematiche di ciascuno dei tre obiettivi, a cui devono rispondere i progetti finanziabili.

Tutela e valorizzazione del patrimonio culturale a sostegno dello sviluppo socioeconomico, così come la promozione dei beni naturali e culturali in quanto potenziale per lo sviluppo del turismo sostenibile, sono le due priorità principali dedicate all’ambito di interesse della presente ricerca, che attraversano, trasversalmente tutti e tre gli obiettivi del Regolamento.

Nello specifico, nell’ambito dell’obiettivo “Convergenza”: la priorità 6 prevede che il FERS finanzi attività dedicate all’implementazione turistica: “aiuti per migliorare l’offerta di servizi turistici tramite nuove prestazioni con più alto valore aggiunto e per incoraggiare nuove forme più sostenibili di turismo”; la priorità 7 dello stesso obiettivo riserva invece aiuti economici per investimenti nella cultura: “sviluppo di infrastrutture culturali a sostegno dello sviluppo socioeconomico, del turismo sostenibile e del miglioramento delle attrattive regionali; aiuti per migliorare l’offerta di servizi culturali tramite nuove prestazioni con più alto valore aggiunto”.

---

<sup>5</sup> Regolamento (CE) n. 1080/2006 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 5 luglio 2006, relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale e recante abrogazione del regolamento (CE) n. 1783/1999.



Nell'ambito del secondo obiettivo del FESR "Competitività regionale e occupazione" è la prima la priorità in cui ricadono gli interventi culturali, quella dedicata all'innovazione e all'economia della cultura, in seno alla quale sono previste attività inerenti la "tutela e la valorizzazione del patrimonio naturale e culturale a sostegno dello sviluppo socioeconomico e la promozione dei beni naturali e culturali in quanto potenziale per lo sviluppo del turismo sostenibile". Attraverso una serie articolata di priorità, il FERS con questo secondo obiettivo ambisce a rafforzare cioè la competitività e l'innovazione, a creare e a mantenere posti di lavoro stabili e ad assicurare lo sviluppo sostenibile.

Nel terzo obiettivo, quello dedicato alla "Cooperazione territoriale europea" l'ambito culturale, sotto le sue molteplici sfumature è presente in ben due delle tre priorità che prevedono interventi finanziabili per: "attività economiche sociali ed ambientali" e nello "sviluppo della cooperazione transnazionale tramite il finanziamento di reti e azioni che favoriscano uno sviluppo territoriale integrato". La prima delle due priorità indica come possibili beneficiari di co-finanziamento quei progetti dedicati anche allo sviluppo del turismo e della cultura e alla promozione ed al miglioramento della gestione congiunta di risorse naturali, turistiche e culturali; la seconda priorità invece in seno allo sviluppo urbano sostenibile, prevede anche il co-finanziamento di attività dedicate specificatamente alla "conservazione e promozione del patrimonio culturale".

## 1.2 Fondo Sociale Europeo

Istituito e disciplinato dal Regolamento n. 1081 del 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio<sup>6</sup>, il Fondo Sociale Europeo (FSE) è in linea con la strategia europea per l'occupazione e si concentra prevalentemente su quattro obiettivi chiave: migliorare l'accesso all'occupazione e alla partecipazione al mercato del lavoro, accrescere l'adattabilità dei lavoratori e delle imprese, rafforzare l'inclusione sociale combattendo la discriminazione e agevolando l'accesso dei disabili al mercato del lavoro, promuovere partenariati per la riforma nel campo dell'occupazione e dell'inclusione. Come già descritto nella prima parte di questo lavoro, il FSE non stanziava contributi economici direttamente all'ambito culturale, ma nel raggiungimento dei suoi obiettivi può contribuire anche al supporto dell'ambito culturale. Come si evince anche dall'analisi dei dati circa la progettazione europea in Italia nel settenario preso in esame e descritta nei capitoli che seguono.

## 1.3 Fondo di Sviluppo e Coesione

Il fondo di Sviluppo e Coesione (per la cui descrizione si rimanda alla prima parte di questo lavoro §2.2 *Il Fondo Sviluppo e Coesione*) non è un fondo europeo, ma ha natura nazionale.

Tuttavia, come già ricordato, data la sua grande portata finanziaria e non solo per quanto pertiene l'ambito culturale, si è deciso sia di considerarlo tra i principali fondi di finanziamento alla cultura sia di prenderlo in considerazione nella selezione dei progetti sui quali verrà effettuata l'analisi.

Istituito dal Regolamento<sup>7</sup> del Consiglio n. 1084 del 2006, e così denominato dal Decreto Legislativo n. 88 del 31 maggio 2011, il Fondo di Sviluppo Coesione contribuisce a interventi nei settori dell'ambiente e delle reti di trasporti transeuropee.

Tra le sue macro aree di intervento, per la Programmazione presa in esame non compare alcun riferimento diretto all'ambito culturale, tantomeno a quello museale (a differenza di quanto previsto invece per il settenario 14/20). Tuttavia si è reso necessario inserirlo tra i fondi di finanziamento dei progetti analizzati dalla seguente ricerca, proprio invece per la sua portata significativa alla realizzazione di interventi in questo settore. Come già anticipato nella prima parte della ricerca, dall'analisi dei dati ufficiali sull'utilizzo dei fondi alla cultura, tra i progetti realizzati con il FSC 2007 - 2013 circa 200 hanno riguardato l'ambito museale. Questo dato così significativo ha richiesto di essere approfondito anche alla luce del fatto che presumibilmente ha condizionato

---

<sup>6</sup> Regolamento (CE) n. 1081/2006 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 5 luglio 2006, relativo al Fondo sociale europeo e recante abrogazione del regolamento (CE) n. 1784/1999.

<sup>7</sup> Regolamento (CE) n. 1084/2006 del Consiglio, dell' 11 luglio 2006, che istituisce un Fondo di coesione e abroga il regolamento (CE) n. 1164/94.

la ridefinizione delle sue aree di intervento nella Programmazione attuale, che invece, come illustrato prima, vedono l'ambito culturale tra i destinatari dei principali finanziamenti del FSC.

## **2. Musei e fondi Strutturali: un'analisi quantitativa**

### **2.1 L'analisi quantitativa dei dati in ambito museale**

#### **2.1.1 Open Coesione: la raccolta dei dati quantitativi**

L'analisi quantitativa condotta sulle progettualità museali legate alle politiche di coesione europee 2007-2013, è stata realizzata a partire da una fonte secondaria di dati, l'unica fonte ufficiale in questo ambito, pubblicata da *OpenCoesione*<sup>8</sup>.

*OpenCoesione* è l'iniziativa di Open Government sulle politiche di coesione in Italia, coordinata dal Dipartimento per le Politiche di Coesione della Presidenza del Consiglio dei Ministri che raccoglie, analizza e pubblica i risultati di un'indagine rivolta a tutte le Autorità di Gestione dei Programmi Operativi cofinanziati da FESR e FSE in Italia e in Europa, sia per la scorsa Programmazione, presa in esame in questo lavoro, che per l'attuale Programmazione 2014-2020. *OpenCoesione* è un'iniziativa finalizzata a promuovere, attraverso la trasparenza e i dati aperti, l'efficacia dei finanziamenti delle politiche di coesione e una diffusa partecipazione civica. Il progetto nato nel luglio 2012 con lo scopo di mettere a disposizione di cittadini e istituzioni sul sito del Dipartimento per lo Sviluppo e la Coesione (DPS) e del CIPE, i dati grezzi, in formato aperto, relativi ai progetti finanziati dalle politiche di coesione; nell'ottica di rendere i cittadini sempre più consapevoli e permettere a chiunque di valutare se le risorse vengano impiegate davvero per rispondere ai bisogni in maniera efficace<sup>9</sup>.

L'attività di *OpenCoesione* si svolge oggi in attuazione delle disposizioni normative nazionali e comunitarie in materia di trasparenza e open data<sup>10</sup>. In particolare il Regolamento generale sui fondi Strutturali 2007-2013 (Reg. n.1083/2006 art. 69) richiede alle Autorità di Gestione dei Programmi di pubblicare un insieme minimo di informazioni relative ai beneficiari dei fondi, alle operazioni finanziate e al loro importo. Tali informazioni vengono pubblicate sia sui siti web di ciascun Programma Operativo italiano sia, in maniera unitaria, sul portale di *OpenCoesione* che rende navigabili e scaricabili, in formato aperto, i risultati derivanti dal Sistema di Monitoraggio Unitario, gestito dall'Ispettorato Generale per i Rapporti con l'Unione Europea della Ragioneria

---

<sup>8</sup> <http://www.opencoesione.gov.it/>

<sup>9</sup> Questa concreta attenzione ai risultati era stata già ravvisata nel corso della Programmazione 2007-2013, come si evince dallo studio dell'Unità di valutazione degli investimenti pubblici (L. Regi, *La trasparenza sui beneficiari dei fondi Strutturali in Italia e in Europa*, 2012) e poi emersa nel nuovo Regolamento dei fondi Strutturali 2014-2020.

<sup>10</sup> Direttiva sul riutilizzo dell'informazione del settore pubblico 2013/37/UE; Decreto Legislativo n. 33/2013 "Decreto Trasparenza"; il D.lgs. n. 82/2005 "Codice dell'Amministrazione Digitale"; il Regolamento generale sui fondi Strutturali 2007-2013 n.1083/2006 art. 69; e il Regolamento generale sui fondi Strutturali 2014-2020 n. 1303/2013 art. 115.

Generale dello Stato (RGS-IGRUE). Per tale ragione i dati pubblicati sui siti web di ciascun programma, potrebbero non corrispondere a quelli di *OpenCoesione*, che resta il primo riferimento nazionale per il monitoraggio unitario della politica di coesione nazionale.

Nel rispetto delle politiche di coesione, degli atti di indirizzo nazionali e delle disposizioni comunitarie, specifici riferimenti alla trasparenza su progetti e soggetti finanziati sono inoltre contenuti nel Piano d’Azione per la Coesione, il quale include l’obbligo di rilascio in formato aperto di uno specifico set di informazioni sui singoli interventi finanziati e nell’Accordo di Partenariato 2014-2020, adottato il 29 ottobre 2014, che garantisce, anche attraverso Open Coesione, il rispetto di quanto richiesto dalla Commissione Europea per la pubblicazione di informazioni su interventi e beneficiari dei fondi Strutturali e di investimento europei 2014-2020.<sup>11</sup>

Il Sistema di Monitoraggio unitario è gestito da un “Gruppo Tecnico su qualità e trasparenza dei dati” costituito nel corso del ciclo di Programmazione 2007-2013, all’avvio dell’iniziativa *OpenCoesione*. Si tratta di un presidio tecnico istituzionale permanente che effettua una periodica diagnostica sui dati e sulle informazioni disponibili, approfondisce aspetti del monitoraggio per cui è opportuno adottare soluzioni uniformi, definisce standard comuni per la pubblicazione e il riutilizzo dei dati, promuove lo scambio di buone prassi e sostiene iniziative per una comunicazione efficace delle politiche di coesione basata anche sulle evidenze del monitoraggio.

Per l’attuale ciclo di Programmazione 2014-2020, il Gruppo Tecnico è composto da rappresentanti: del Nucleo di valutazione e analisi per la programmazione (NUVAP) della Presidenza del Consiglio dei Ministri, che coordina l’iniziativa *OpenCoesione*; dell’Ispettorato Generale per i Rapporti con l’Unione Europea (IGRUE) della Ragioneria Generale dello Stato, che gestisce il Sistema di Monitoraggio Unitario; dell’Agenzia per la Coesione Territoriale, che ha la responsabilità dell’attuazione delle politiche di coesione in Italia ed è Amministrazione capofila del fondo FESR; del Ministero del Lavoro, Amministrazione capofila del fondo FSE; del Ministero delle Politiche Agricole, Alimentari e Forestali, Amministrazione capofila dei fondi FEASR e FEAMP; delle tre Autorità di Gestione.

Il Gruppo tecnico svolge la propria attività in stretta interazione con i referenti delle Amministrazioni per il monitoraggio dei dati e la comunicazione, effettuando con gli stessi anche incontri tematici generali e tavoli di confronto per questioni rilevanti.

Attualmente sul portale di *OpenCoesione* sono navigabili e scaricabili in formato aperto, dati e informazioni sugli interventi finanziati dalle politiche di coesione in Italia, alimentati da

---

<sup>11</sup> Cfr. *Accordo di Partenariato 2014-2020* paragrafo 4.2.

risorse aggiuntive derivanti sia da fondi europei, ai quali è associato un cofinanziamento nazionale, sia da fondi nazionali.

La raccolta dei dati del presente lavoro si è servita del sistema *OpenCoesione*, quale unico riferimento istituzionale per venire a conoscenza di tutti i progetti museali realizzati in Italia nello scorso ciclo di Programmazione.

Nel paragrafo che segue, saranno descritte le operazioni effettuate sul portale, le scelte attuate e la metodologia adottata.

### 2.1.2 Note metodologiche

La ricerca si è avvalsa di fonti secondarie dei dati, analizzati prima quantitativamente e poi qualitativamente. La raccolta dei dati è avvenuta interrogando il sistema *OpenCoesione*, sopra descritto, da cui è stato possibile scaricare in formato *csv*<sup>12</sup> i data base regionali relativi ai progetti in ambito museale che hanno ottenuto un co-finanziamento europeo per poter essere realizzati, attingendo alle risorse previste dalla Programmazione 2007-2013.

Il sistema è stato interrogato a luglio 2017 e i dati rilevati sono quelli inseriti dalle Amministrazioni regionali fino a dicembre 2016, riguardo i progetti museali conclusi. L'interrogazione del sistema è avvenuta, in base all'interfaccia che esso aveva in quel momento, selezionando la voce "progetti" classificati "per territorio" (le regioni) e, successivamente, facendo per ogni regione una ricerca per parola chiave, contenuta nel titolo dei progetti: "museo", "musei", "museale", "museum" e "musealizzazione". Ad ogni interrogazione è stata scelta quindi contestualmente sia la regione di appartenenza che la fonte di finanziamento, ovvero la tipologia di co-finanziamento relativa ai fondi Strutturali e al fondo di Coesione (uniche fonti di finanziamento prese in esame dalla ricerca, come già detto).

Per ragioni di chiarezza e comprensione della metodologia adottata, avendo utilizzato una fonte secondaria dei dati, se ne illustrano di seguito graficamente i vari passaggi<sup>13</sup>.

---

<sup>12</sup> Il formato *CSV* (Comma-Separated Values) è utilizzato per l'importazione ed esportazione di una tabella di dati in fogli elettronici o database.

<sup>13</sup> L'interfaccia grafica che il portale ha oggi è lievemente differente, poiché è stata aggiornata dopo il 31 luglio 2017, ovvero dopo la raccolta dei dati del presente lavoro; ma per ragioni di coerenza del dato si è scelto di riportare l'aspetto grafico che aveva al momento della sua rilevazione.

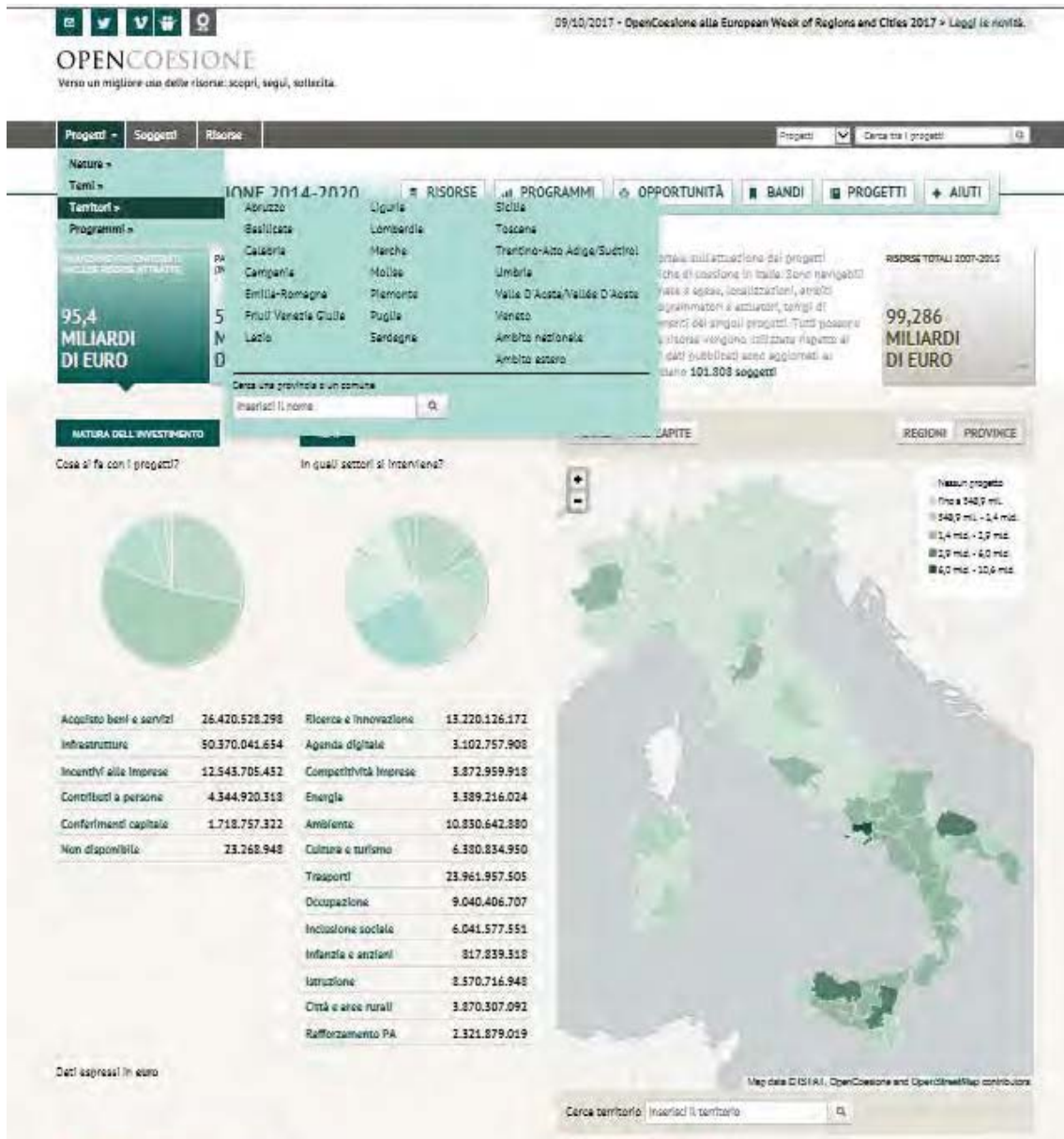


Fig.1 Screenshot dell'interrogazione al sistema OpenCoesione – selezione della regione.

09/10/2017 - OpenCoesione alla European Week of Regions and Cities 2017 > Leggi le notizie

**OPENCoesione**  
Verso un migliore uso delle risorse: scopri, segui, sollecita.

Progetti | Soggetti | Risorse

Trovati 6 PROGETTI

Scarica i risultati della ricerca  
di progetti | per località | metadata

**CERCA TRA I PROGETTI**

MUSEO

LAZIO

**FILTRA**  
Puoi trovare il progetto scorrendo la lista, o/i al lato. Puoi perfezionare la ricerca usando i filtri qui sotto, oppure puoi usare il form di ricerca con una parola che pensi sia contenuta nel progetto. In cima a questa colonna.

**Natura dell'investimento**  
Incentivi alle imprese (3)  
Infrastruttura (2)  
Acquisto beni e servizi (1)  
Contributi a persone (0)  
Contributi capitale (0)  
Non disponibile (0)

**Tema**  
Cultura e turismo (2)  
Ricerca e innovazione (2)  
Città e aree rurali (1)  
Agenda digitale (1)  
Istruzione (0)  
Ambiente (0)  
Energia (0)  
Occupazione (0)  
Inclusione sociale (0)  
Rafforzamento PA (0)  
Infanzia e anziani (0)  
Competitività imprese (0)  
Trasporti (0)

**Fonte**  
Fondi Strutturali 2007-2013 (6)  
Fondo per lo Sviluppo e la Coesione 2007-2013 (0)  
Piano d'Azione Coesione (0)

**Stato progetto**  
Concluso (5)  
Liquidato (0)  
In corso (1)  
Non avviato (0)  
Non applicabile (0)

**Anno di inizio**  
2017 (0)  
2016 (0)  
2015 (1)  
2014 (2)  
2013 (0)  
2012 (2)  
2011 (0)  
2010 (1)  
2009 (0)  
2008 (0)  
2007 (0)  
prima del 2007 (0)  
non disponibile (0)

**Finanziamenti**  
da 0 a 1.000 € (0)  
da 1.000 a 10.000 € (0)  
da 10.000 a 100.000 € (2)  
da 100.000 a 1.000.000 € (4)  
oltre 1.000.000 € (0)

**Visualizzazione**  
X Progetti pubblicati (6)  
Progetti esposti (0)

**PAGAMENTI EFFETTUATI**

**97%**  
**COMPLETAMENTO DEL MUSEO DEL MEDIOEVO EBRAICO DELLA CITTÀ DI FONDI**  
Costo pubblico: 450.100,86 euro  
Pagamenti effettuati: 437.626,09 euro  
Territorio: Fondi (LATINA) - Tema: Cultura e turismo - Natura: Infrastrutture

**94%**  
**ALLESTIMENTO MUSEO NATURALISTICO DEL PARCO E VALORIZZAZIONE REPERTI PALEONTOLOGICI 'ORME DI DINOSAURO**  
Costo pubblico: 312.000,00 euro  
Pagamenti effettuati: 292.840,54 euro  
Territorio: Esperia (FROSINONE) - Tema: Cultura e turismo - Natura: Infrastrutture

**100%**  
**MUSEO VIRTUALE DELLE CITTÀ E DEI TERRITORI DEL LAZIO ANTICO**  
Costo pubblico: 124.144,63 euro  
Pagamenti effettuati: 124.144,63 euro  
Territorio: Roma (ROMA) - Tema: Ricerca e innovazione - Natura: Incentivi alle imprese

**104%**  
**MUSEO-FUCINA**  
Costo pubblico: 134.836,06 euro  
Pagamenti effettuati: 140.000,00 euro  
Territorio: Monterotondo (ROMA) - Tema: Città e aree rurali - Natura: Acquisto beni e servizi

**100%**  
**MUVIS - MUSEO VIRTUALE SCALABILE**  
Costo pubblico: 38.399,30 euro  
Pagamenti effettuati: 38.399,30 euro  
Territorio: Roma (ROMA) - Tema: Ricerca e innovazione - Natura: Incentivi alle imprese

**100%**  
**MUSEO GLASS BEACON: IL MUSEO DEL FUTURO**  
Costo pubblico: 29.565,24 euro  
Pagamenti effettuati: 29.565,24 euro  
Territorio: Roma (ROMA) - Tema: Agenda digitale - Natura: Incentivi alle imprese

1

Fig.2 Screenshot dell'interrogazione al sistema OpenCoesione – esempio dei risultati della ricerca relativi alla regione Lazio, parola chiave “museo”.

Queste selezioni nell'interrogazione del sistema hanno restituito i dati di tutti i progetti classificati in tale ambito, suddivisi per regione. In seguito è stato opportuno ricostruire per ciascun territorio un singolo database complessivo, necessario per poter effettuare la successiva analisi quantitativa,

accorpendo cioè le risposte ottenute dall'interrogazione del sistema per ogni singola parola chiave adottata. Operazione questa che ha richiesto molti mesi di lavoro e che è stata fatta effettuando una serie di interventi di trasformazione e pulizia dei dati.

In prima istanza si è resa necessaria la trasformazione dei file con estensione *csv* in file con estensione *excel*, perché i dati fossero utilizzabili; subito dopo è stato necessario effettuare una pulizia dei dati ridondanti, regione per regione, cancellando gli eventuali dati che per via del doppio termine nel titolo fossero stati erroneamente ripetuti nelle operazioni di ricerca e rilevazione. Ovvero, nei casi in cui nel titolo del progetto fosse presente sia il termine "museo" che "musealizzazione" (ad esempio) il sistema ha rilevato il progetto ad ogni interrogazione, duplicando quindi il dato, che se non fosse stato attentamente controllato e cancellato, avrebbe comportato un "doppione" nella matrice dati. Inoltre, molti titoli dei progetti risultavano, sul file dati grezzo in *csv*, scritti con errori di battitura che sono stati corretti e ripuliti da eventuali simboli in eccesso.

In seguito si è effettuata un'attenta scelta delle variabili di interesse, rispetto a tutte quelle presenti nel database grezzo, poiché non tutti i dati reperiti dal sistema erano utili o utilizzabili ai fini della ricerca, contendo molte informazioni tecniche e specifiche relative alla progettazione europea. Dopo aver ricostruito tutte le matrici di dati su base regionale, si è passati quindi alla pulizia dei dati (molte informazioni contenute nel database di *OpenCoesione* risultavano non corrette o imprecise) e poi alla costruzione di un'unica matrice dati nazionale, comprendente gli elementi relativi a tutti i progetti realizzati in ambito museale nell'arco temporale selezionato (1 gennaio 2007 – 31 dicembre 2016).

Il nuovo database così ottenuto è costituito da una cartella *Excel* composta da 21 fogli: uno contenente i dati nazionali e gli altri 20 dedicati ciascuno ad una regione.

Il foglio contenente i dati di tutte le regioni è servito alle analisi a livello nazionale ed è composto da 14 variabili ciascuna caratterizzata da uno o più casi.

Come illustrato nello *screenshot* che segue (fig.3) oltre al numero progressivo e al numero progressivo relativo alla regione di appartenenza, indicativi di ciascun progetto, sul database sono stati riportati i seguenti dati: il titolo del progetto, l'attività di impiego dei fondi, la tipologia di fondo che ha co-finanziato il progetto, il totale dei fondi spesi, il tema di intervento del progetto, la descrizione della natura del progetto, la descrizione del settore e del sottosettore e della categoria del progetto (queste tre variabili hanno permesso di comprendere effettivamente cosa sia stato realizzato nel museo con il co-finanziamento, ovvero hanno permesso di definire in



maniera più precisa l'attività), lo *status* del progetto (concluso, in corso o non avviato), la regione e il territorio in cui è nato il progetto.

Queste informazioni sono servite, come verrà illustrato nel capitolo successivo dedicato alle analisi, a ridefinire i casi delle variabili in questione in maniera più precisa e pertinente con lo scopo della ricerca.

NP tot	NP reg	TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	TOTALE PAGAMENTI	TEMA	DESCR_NATU	DESCR_SETTORE	DESCR_SOTTOSETTORE	DESCR_CATEGORIA	STATUS	REGIONE	TERRITORI
		INTERVENTI DI MESSA IN SICUREZZA DAL RISCHIO SISMICO D.R. 517 DEL 27/12/2012, RISTRUTTURAZIONE IMMOBILE DESTINATO A		FSC	€ 104.772,33	Inclusione sociale	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	ALTRE INFRASTRUTTURE SO	ALTRE INFRASTRUTTURE	In corso	ABRUZZO	Tornimparte
2	1	1 MUSEO CIVICO FRAZIONE DI PIÈ LA VILLA GALILEUM MUSEO DELLA FISICA E	TUTELA	FSC	€ 62.077,04	Istruzione	ACQUISTO O REA	RICERCA SVILUPPO TECNOLOG	PROGETTI DI RICERCA PRESS	PRODUZIONE E TECNOLOG	In corso	ABRUZZO	L'Aquila
3	2	2 DELL'ASTROFISICA DI TERAMO POLO CULTURALE "PARCO DELLA SCIENZA" /	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	€	CULTURA E TURISMO	ACQUISTO O REA	INFRASTRUTTURE SOCIALI	SPORT, SPETTACOLO E TEM	STRUTTURE FIERISTICHE E C	Non avviato	ABRUZZO	Teramo
4	3	3 MUSEO DEL GATTO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	€								
5	4	4 ALLESTIMENTO DEL MUSEO ARCHEOLOGICO ANTINUM E PERCORSO ARTISTICO NEL CAPOLUOGO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 33.681,83	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	SPORT, SPETTACOLO E TEM	ALTRE STRUTTURE RICREAT	Liquidato	ABRUZZO	Civita d'Antino
6	5	5 COMPLETAMENTO MUSEO DELLA CIVILTÀ CONTADINA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 25.224,52	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	BENI CULTURALI	MUSEI ARCHIVI E BIBLIOTE	Liquidato	ABRUZZO	Ateleta
7	6	6 VALORIZZAZIONE DEL SISTEMA MUSEALE. RESTAURO E ALLESTIMENTO DEL MUSEO DEL TAPPETO PESCOLANO CASA DE CARITE	VALORIZZAZIONE	FESR	€ 24.451,25	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	ALTRE INFRASTRUTTURE SO	ALTRE INFRASTRUTTURE	Liquidato	ABRUZZO	Pescocostanzo
8	7	7 MUSEO TEOFILO PATINI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 26.754,89	città e aree rurali	ACQUISTO DI BENI	INFRASTRUTTURE SOCIALI	BENI CULTURALI	MUSEI ARCHIVI E BIBLIOTE	Liquidato	ABRUZZO	Calascio
9	8	8 MUSEO DELLE CAPANNE IN PIETRA * CONSOLIDAMENTO MURA DI CINTA MUSEO CIVICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 26.469,11	città e aree rurali	ACQUISTO O REA	INFRASTRUTTURE SOCIALI	ALTRE INFRASTRUTTURE SO	ALTRE INFRASTRUTTURE	Liquidato	ABRUZZO	Villa Santa Lucia degli Abr.
10	9	9 SABATINO TARGUINI	TUTELA	FESR	€ 26.757,00	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	BENI CULTURALI	MUSEI ARCHIVI E BIBLIOTE	Liquidato	ABRUZZO	Prata d'Ansidonia
11	10	10 COMPLETAMENTO FUNZIONALE MUSEO ANTROPOLOGICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 26.757,00	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	ALTRE INFRASTRUTTURE SO	ALTRE INFRASTRUTTURE	Liquidato	ABRUZZO	San Benedetto in Perillo
12	11	11 COMUNE DI COLLEDARA - MUSEO DELLE ARTI CONTADINE - MIGLIORAMENTO DELLA FRUIBILITÀ	VALORIZZAZIONE	FESR	€ 3.000,00	città e aree rurali	CONTRIBUTI A PE	OPERE, IMPIANTI ED ATTREZ	OPERE E STRUTTURE PER IL	ALTRE STRUTTURE E IMPIA	Liquidato	ABRUZZO	Colledara
13	12	12 ASSOCIAZIONE CULTURALE AMICI DEI MUSEI	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	FESR	€ 42.891,70	CULTURA E TURISMO	CONTRIBUTI A PE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	SPORT, SPETTACOLO E TEM	TEATRI ED ALTRE STRUTTU	Concluso	ABRUZZO	L'Aquila
14	13	13 MUSEALE VALORIZZAZIONE AREA ARCHEOLOGICA E	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	€ 137.432,49	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	BENI CULTURALI	MUSEI ARCHIVI E BIBLIOTE	In corso	ABRUZZO	Guardiagrele
15	14	14 MUSEALE VALORIZZAZIONE AREA ARCHEOLOGICA E	VALORIZZAZIONE	FESR	€ 30.624,46	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	BENI CULTURALI	AREE ARCHEOLOGICHE	Liquidato	ABRUZZO	Opi
16	15	15 MIGLIORAMENTO CIRCUITO MUSEALE TUTELA E VALORIZZAZIONE DELLE ANTICHE TESTIMONIANZE DOCUMENTALI.	VALORIZZAZIONE	FESR	€ 25.835,00	città e aree rurali	INFRASTRUTTURE	INFRASTRUTTURE SOCIALI	ALTRE INFRASTRUTTURE SO	ALTRE INFRASTRUTTURE	Liquidato	ABRUZZO	Castel del Monte
TOTALE													

Fig. 3 Screenshot illustrativo di un dettaglio della matrice dati ricostruita.

### **2.1.3 Descrizione dei risultati su scala nazionale**

#### **2.1.3.1 Progetti museali e tipologie di finanziamento**

Il Sistema *OpenCoesione* è un sistema di raccolta dati permanente, per questo viene aggiornato costantemente con cadenza bimensile e raccoglie anche i dati relativi all'attuale Programmazione 2014 – 2020.

I dati raccolti ai fini della ricerca riguardano il decennio che va dal 1 gennaio 2007 al 31 dicembre 2016. L'ultimo aggiornamento dei quali è stato pubblicato su *OpenCoesione* a fine luglio 2017 e ha restituito un numero definitivo di progetti individuati in ambito museale per la Programmazione 2007-2013 di 1001 casi. Nel loro complesso questi oltre mille progetti hanno riguardato sia attività di creazione di nuovi musei, sia di restauro di allestimenti esistenti, ma anche attivazione di corsi di formazione, introduzione di nuove tecnologie, avvio di progetti di ricerca, ecc.

La prima analisi che è stata fatta su questi dati così raccolti e ripuliti da errori grossolani è stata di natura quantitativa. Importante, ai fini del lavoro era capire infatti, innanzitutto quanti progetti in ambito museale fossero stati finanziati nella scorsa Programmazione europea in Italia e poi studiarne la loro portata qualitativa.

Successivamente, interrogando la matrice dati ricostruita come sopra descritto, è stato possibile rispondere ad una serie di quesiti necessari per analizzare lo sviluppo e l'andamento del fenomeno a livello macroscopico e statistico, per poi passare, solo nell'ultima fase della ricerca ad indagare l'aspetto micro e qualitativo dello stesso per poter definire anche la qualità dei singoli interventi, come si vedrà nella terza parte del lavoro.

La tabella che segue riporta il numero dei progetti museali realizzati in ogni regione nell'arco temporale definito e descrive anche attraverso quale tipologia di fondo, tra quelli SIE, è stato finanziato il progetto.

REGIONE	NUMERO PROGETTI	FINANZIAMENTO		
		FESR	FSE	FSC
ABRUZZO	15	12	1	2
BASILICATA	33	22	0	11
CALABRIA	129	118	10	1
CAMPANIA	67	50	13	4
EMILIA ROMAGNA	18	16	0	2
FRIULI	20	3	13	4
LAZIO	15	10	5	0
LIGURIA	67	50	10	7
LOMBARDIA	2	0	1	1
MARCHE	56	33	4	19
MOLISE	4	4	0	0
PIEMONTE	76	21	9	46
PUGLIA	121	65	20	36
SARDEGNA	96	83	8	5
SICILIA	124	87	36	1
TOSCANA	60	13	16	31
TRENTINO	6	0	5	1
UMBRIA	48	24	3	21
VALLE D'AOSTA	7	1	6	0
VENETO	37	11	6	20
<b>TOTALI</b>	<b>1001</b>	<b>623</b>	<b>166</b>	<b>212</b>

Fig.4 Numero dei progetti in ambito museale realizzati in ciascuna regione e distribuzione degli stessi per tipologia di finanziamento.

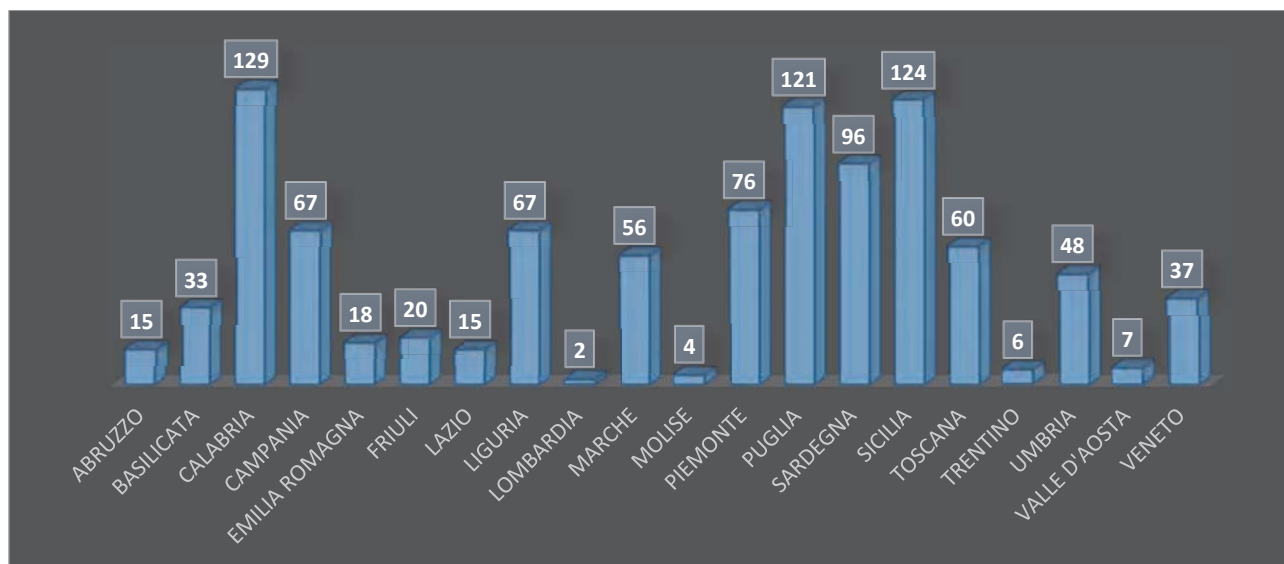


Fig. 5 Istogramma che rappresenta la quantità dei progetti in ambito museale realizzati in ciascuna regione.

Come è immediatamente ravvisabile osservando il diagramma sopra riportato relativo al numero dei progetti realizzati in ogni territorio, le regioni che si sono contraddistinte per maggior numero di progetti dedicati all'ambito in esame sono Calabria (129 progetti), Sicilia (124 progetti), Puglia (121 progetti) e a seguire la Sardegna (96 progetti), la Liguria (67 progetti), la Campania (67) e la Toscana (60 progetti). Di rilievo sono i casi in cui il fenomeno è stato pressoché inesistente come la Lombardia con due soli progetti museali, il Molise con quattro ed il Trentino con sei.

Da quanto emerge, sulle prime, sembrerebbe che il fenomeno sia stato più evidente nel Sud e nelle Isole che nel resto della Penisola, moderato al Nord (con la sola eccezione della Lombardia e del Trentino Alto Adige) e abbastanza modesto nel Centro Italia. Tuttavia questi risultati, che al momento sono solo descrittivi, saranno indagati nel contesto della singola regione per poterne comprendere la loro significatività, ma risultano essere coerenti con le indagini svolte dall'Agenzia Nazionale per la Coesione Territoriale già ricordati (Cfr. §1.2 *L'investimento in cultura negli ultimi dieci anni: Europa vs Italia*).

Dai primi risultati generali è stato possibile anche capire con quale tipologia di finanziamento, Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, Fondo Sociale Europeo e Fondo di Sviluppo e Coesione (FESR, FSE, FSC) siano stati realizzati i progetti in ambito museale. Come mostrano la tabella sovrastante (fig.4) ed il diagramma che segue (fig.6), il 62% dei progetti è stato realizzato con il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie al quale sono stati realizzati 623 progetti, rispetto ai 212 finanziati dai Fondi di Sviluppo e Coesione (21%) e 166 dal fondo Sociale Europeo (17%).

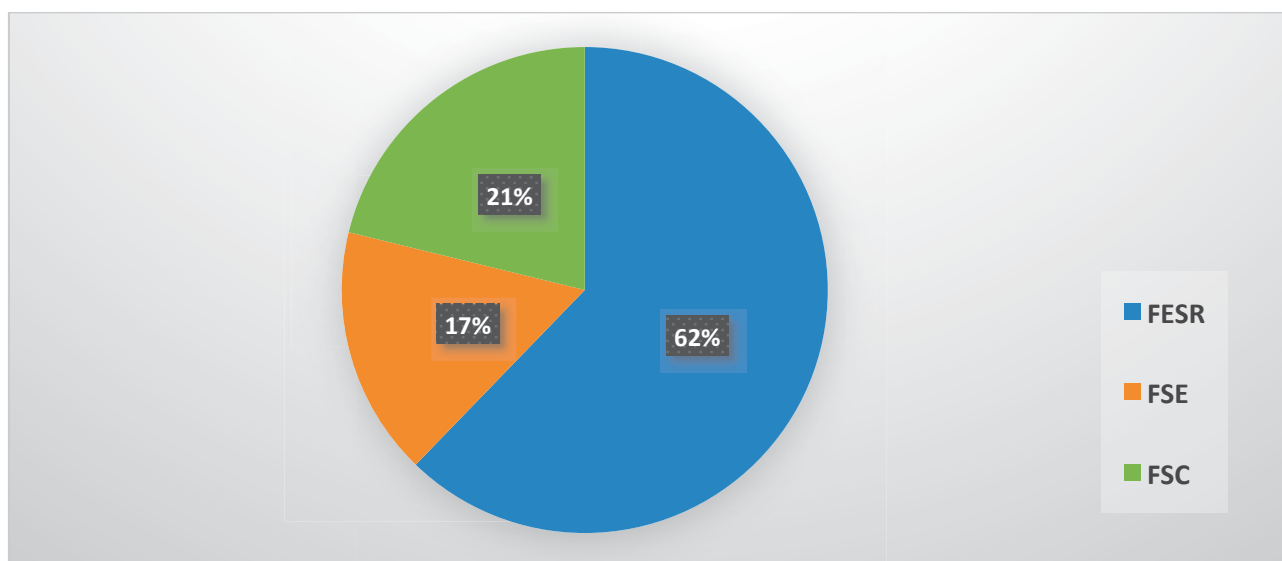


Fig.6 Percentuale dei progetti realizzati in base alla natura del Fondo.

Questo risultato era in parte prevedibile poiché, come descritto nella prima parte del lavoro (Cfr. Cap.2. *Il panorama dei principali finanziamenti alla cultura dell'Unione europea*) e meglio specificato nella descrizione degli obiettivi del Regolamento relativo nel capitolo precedente, è prevalentemente il FESR a dedicare fondi alla cultura in maniera più diretta degli altri due fondi (in base a obiettivi e priorità). Tuttavia esso anticipa però già alcune informazioni relative invece all'utilizzo di questi finanziamenti, come si vedrà in seguito. Essendo infatti il FSE un fondo dedicato prevalentemente ad interventi di sviluppo sociale, formazione e occupazione, potrebbe verificarsi, come mostreranno le analisi successive, che almeno un 16% del totale dei progetti siano stati dedicati a queste attività, ad esempio e non ad interventi di altra natura come allestimenti, restauro o comunicazione.

L'intento dell'analisi è infatti quello di capire come sono stati impiegati i fondi Strutturali in ambito museale, ovvero cosa sia stato realizzato con l'impiego dei fondi SIE e del Fondo di Coesione. Per questo i dati reperiti dal portale di *OpenCoesione* sono stati poi opportunamente elaborati.

L'istogramma che segue (fig.7) mostra graficamente la distribuzione dei finanziamenti ricevuti in ciascuna regione d'Italia.

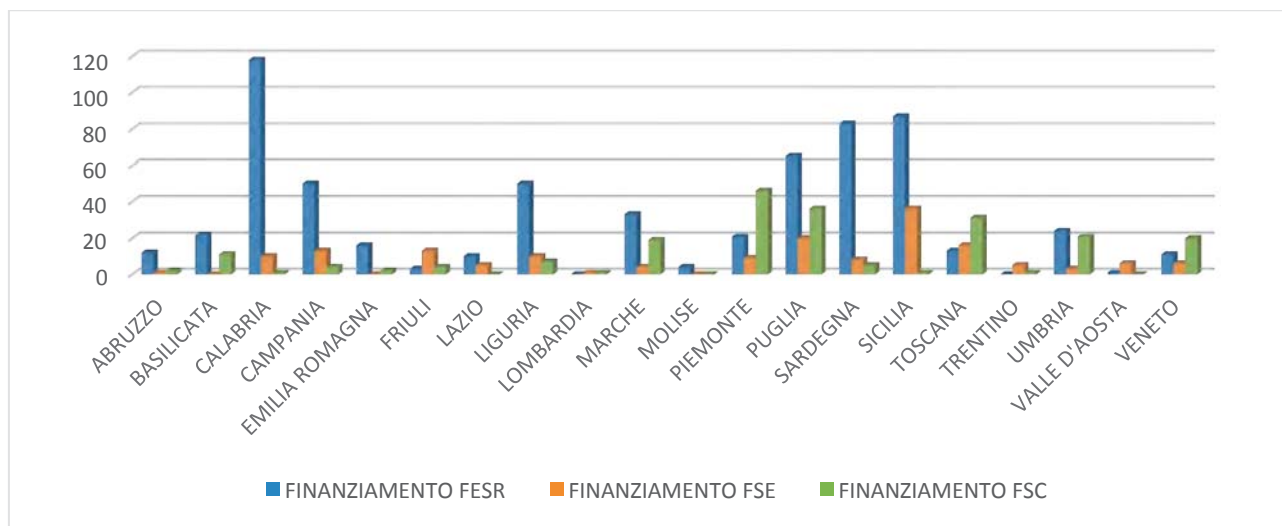


Fig.7 Istogramma di distribuzione dell'impiego dei Fondi SIE per progetti museali in ciascuna regione.

### 2.1.3.2 Progetti museali e ambito tematico

L'elaborazione dei dati reperiti tramite la fonte secondaria istituzionale *OpenCoesione* ha preso in carico, oltre alla correzione di errori grossolani e la costruzione di una nuova matrice dati in Excel come già spiegato, anche la ridenominazione di alcune variabili a partire da quelle esistenti, attraverso l'accorpamento di etichette dallo stesso valore semantico, come di seguito illustrato. Durante l'analisi dei dati della nuova matrice costruita, per conoscere la distribuzione dei progetti in base al tema è stato necessario effettuare la categorizzazione in base al "tema dell'impiego dei fondi" mantenendo le stesse etichette standard proposte da *OpenCoesione* (per ragioni di integrità e comparabilità del dato). Nell'attribuzione dei progetti museali ai casi della variabile (tema dell'impiego dei fondi) sono state adottate le seguenti equivalenze semantiche:

- con "cultura e turismo" sono stati compresi tutti quei progetti categorizzati come "attrazione culturale";
- con il termine "energia" sono state indicati tutti i casi elencati come "innovazione e risparmio energetico" ed "efficienza energetica";
- sotto il termine "ambiente" sono state raggruppate le diciture "ambiente e prevenzione dei rischi";
- sotto il termine "occupazione" sono state inseriti tutti i progetti descritti come "occupazione e mobilità lavorativa";
- sotto il termine "città e aree rurali" sono stati inseriti tutti i progetti annoverati sotto il tema "rinnovamento urbano e rurale".

L'analisi dei progetti realizzati in ambito museale in Italia mediante l'impiego dei fondi Strutturali e di Coesione ha fotografato una situazione non del tutto immaginabile, come mostra il diagramma successivo.

REGIONE	TEMA												
	cultura e turismo	occupazione	Istruzione	ambiente	energia	città e aree rurali	inclusione sociale	rafforzamento PA	infanzia e anziani	ricerca e innovazione	agenda digitale	competitività imprese	trasporti
ABRUZZO	2	0	1	0	0	11	1	0	0	0	0	0	0
BASILICATA	32	0	0	0	0	0	0	0	0	0	1	0	0
CALABRIA	75	0	13	2	2	35	0	0	0	0	1	1	0
CAMPANIA	45	1	10	0	2	0	7	1	0	1	0	0	0
EMILIA ROMAGNA	18	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
FRIULI	1	11	0	0	1	4	2	0	0	1	0	0	0
LAZIO	2	4	2	0	0	0	0	0	0	5	2	0	0
LIGURIA	53	9	1	0	0	4	0	0	0	0	0	0	0
LOMBARDIA	1	1	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
MARCHE	49	1	3	0	0	0	0	0	0	0	1	2	0
MOLISE	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
PIEMONTE	45	7	0	0	1	21	0	2	0	0	0	0	0
PUGLIA	96	5	14	0	2	2	0	1	0	0	1	0	0
SARDEGNA	72	6	2	1	0	15	0	0	0	0	0	0	0
SICILIA	72	1	35	2	0	8	4	0	0	0	2	0	0
TOSCANA	39	13	3	3	0	0	0	0	0	2	0	0	0
TRENTINO	1	1	4	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
UMBRIA	32	3	0	0	0	7	4	0	0	0	1	1	0
VALLE D'AOSTA	0	4	2	0	0	0	0	0	0	1	0	0	0
VENETO	22	4	2	0	0	8	0	0	0	0	1	0	0
	<b>661</b>	<b>71</b>	<b>92</b>	<b>8</b>	<b>8</b>	<b>115</b>	<b>18</b>	<b>4</b>	<b>0</b>	<b>10</b>	<b>10</b>	<b>4</b>	<b>0</b>

Fig.8 Tabella di distribuzione dei progetti museali su scala regionale in base al tema.

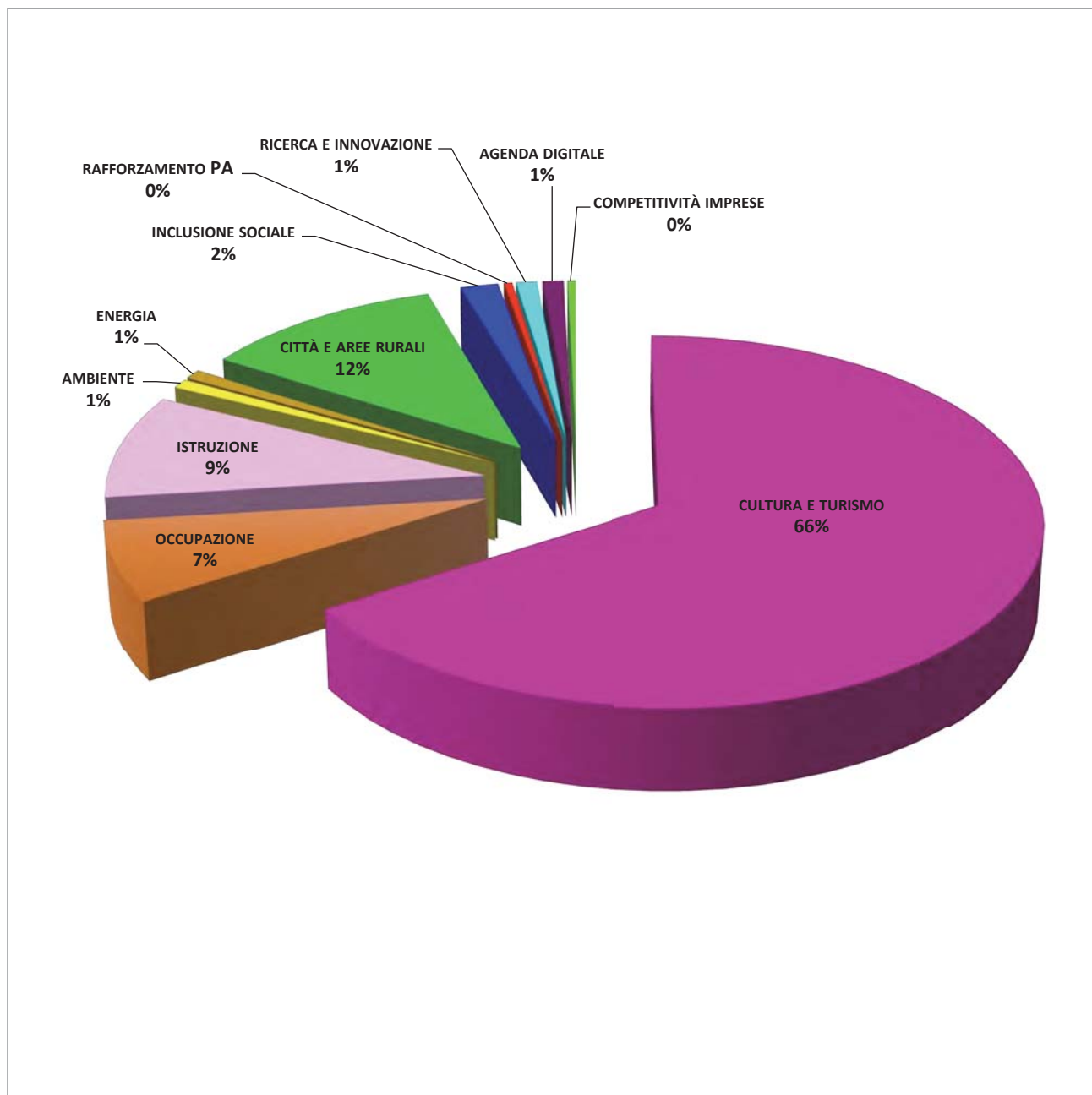


Fig.9 Diagramma di distribuzione dei progetti museali su scala nazionale in base al tema.

Come mostrano la tabella (Fig.8) e il relativo diagramma a torta (Fig.9) sovrastanti, l'analisi ha rivelato un'alta concentrazione di progetti museali categorizzati sotto la tematica "Cultura e turismo": 661 casi su 1001; seguita da "città e aree rurali", 115; "istruzione" con 92 progetti e "occupazione", 71. Tutti gli altri temi hanno assunto una rilevanza bassa tra l'1 e lo 0%.

Nessun progetto ha riguardato i temi dell'infanzia e degli anziani, né dei trasporti. Se per quest'ultima variabile analizzata era facile immaginare un andamento del genere, il fatto che invece non siano stati realizzati progetti di natura museale a nessun titolo dedicati né agli anziani né ai bambini, è di sicuro un dato che deve far riflettere essendo queste, due delle principali



categorie su cui le politiche comunitarie investono molto a prescindere dall'ambito culturale. In un'epoca di pieno sviluppo di strategie di *audience development*, immaginare che nessun progetto museale preso in esame e finanziato con la scorsa Programmazione abbia puntato a coinvolgere una di queste due categorie considerate tra le più difficili da raggiungere è sintomo di come la progettazione in ambito europeo debba iniziare a porsi delle domande ed a riflettere sui risultati raggiunti. "Per salvaguardare il patrimonio è fondamentale nutrire e coltivare nelle comunità locali, in particolare nelle giovani generazioni, la consapevolezza della sua fragilità e limitatezza, stimolando in tutti il senso di responsabilità verso la sua gestione sostenibile"<sup>14</sup>.

Stessa riflessione richiama il dato emerso sull'"inclusione sociale": solo 18 progetti museali rientrano in questa categoria tematica nonostante questo sia uno specifico settore di intervento del Fondo Sociale Europeo, ad esempio in un'epoca in cui si è reso sempre più necessario lavorare in questa direzione attraverso la cultura<sup>15</sup>. Come ricordato in più parti dell'ultimo rapporto di Federculture 2018 su *Impresa e Cultura: l'investimento in cultura per progetti partecipativi ed inclusivi*, che coinvolgano pubblici differenti è particolarmente importante per l'Europa di oggi, "[...] Il patrimonio è un enzima per la coesione e l'inclusione sociale, dove rispecchiamo identità e senso di appartenenza ad un luogo. [...]"<sup>16</sup>. Del resto anche la stessa istituzione dell'Anno europeo della cultura per il 2018, come ricordato nella prima parte della ricerca, ha fatto emergere con chiarezza la consapevolezza delle istituzioni europee circa le potenzialità della cultura come enzima per lo sviluppo economico e l'inclusione sociale di un territorio.

Questi fenomeni relativi all'impiego dei finanziamenti potrebbero essere sanati mediante attività di monitoraggio in itinere e valutazione finale a Programmazione conclusa e anche attraverso un'elaborazione più mirata dei Programmi Operativi degli Stati membri. Di contro, va detto invece che l'attuale Programmazione 2014-2020 ha dedicato una rilevante attenzione nei Programmi e nei bandi (primo tra tutti Europa Creativa) allo sviluppo di strategie di *audience development*<sup>17</sup> rivolte all'incremento dei pubblici. Sintomo questo che una mancanza in questo senso è stata già ravvisata anche dalla Commissione stessa.

---

<sup>14</sup> E. Schiacchitano, *Anno europeo del patrimonio culturale 2018: un laboratorio europeo per approcci più integrati e partecipati al patrimonio culturale*, in *Impresa e Cultura 14esimo rapporto di Federculture, 2018* (pg. 216).

<sup>15</sup> "Le politiche pubbliche finalizzate alla maggiore diffusione e accessibilità della cultura sono una specifica caratteristica del '900" (come ricorda Francesco Mannino in *Dove osa l'innovazione*, articolo pubblicato su Il giornale della fondazioni online il 14 febbraio 2016) che si è evoluta, arricchendosi negli ultimi decenni grazie all'attenzione che alcuni Programmi europei, in primis Europa Creativa, le hanno riservato.

<sup>16</sup> E. Schiacchitano, *Anno europeo del patrimonio culturale 2018: un laboratorio europeo per approcci più integrati e partecipati al patrimonio culturale*, in *Impresa e Cultura 14esimo rapporto di Federculture, 2018* (pg. 216-217).

<sup>17</sup> Cfr. nota 45 prima parte della ricerca §2.4.1 *Sottoprogramma Cultura: i fondi per il patrimonio culturale, le arti visive e performative*.

### 2.1.3.3 Progetti museali e settore di impiego del finanziamento

Per rispondere alla domanda di partenza della ricerca è stato utile analizzare i progetti anche secondo la “natura del finanziamento”. Ovvero, capire in quale settore dell’ambito museale sono stati spesi i soldi. Anche in questo caso sono state impiegate le etichette delle variabili utilizzate da *OpenCoesione* per ragioni di integrità e comparabilità dei dati, tenendo presente che queste denominazioni sono state riviste, ai fini della seguente ricerca, considerando le seguenti equivalenze semantiche:

- “contributi a persone” traduce la dicitura descrittiva di “contributi ad altri soggetti diversi dalle unità produttive;
- “acquisto beni e servizi” è stata creata come un'unica categoria per comprendere sia la dicitura “acquisto beni” sia “acquisto servizi”;
- “infrastrutture” è la dicitura scelta per comprendere anche le descrizioni “realizzazioni infrastrutturali (opere e impiantistica)” e “realizzazione di lavori pubblici”.

REGIONE	NATURA DEL FINANZIAMENTO						
	Acquisto beni	Acquisto o realizzazione di servizi	Infrastrutture	Contributi a persone	Incentivi alle imprese	Conferimenti capitale	non disponibile
ABRUZZO	1	3	9	2	0	0	0
BASILICATA	2	1	30	0	0	0	0
CALABRIA	0	33	94	0	0	0	2
CAMPANIA	2	22	42	1	0	0	0
EMILIA ROMAGNA	0	2	11	0	5	0	0
FRIULI	0	11	4	3	0	0	2
LAZIO	1	4	2	1	7	0	0
LIGURIA	6	7	45	2	7	0	0
LOMBARDIA	0	1	1	0	0	0	0
MARCHE	2	10	38	4	2	0	0
MOLISE	1	0	3	0	0	0	0
PIEMONTE	1	16	47	12	0	0	0
PUGLIA	5	25	90	0	1	0	0
SARDEGNA	7	1	80	7	1	0	0
SICILIA	10	38	68	0	8	0	0
TOSCANA	0	18	39	2	1	0	0
TRENTINO	0	6	0	0	0	0	0
UMBRIA	2	12	32	1	1	0	0
VALLE D'AOSTA	0	0	0	3	4	0	0
VENETO	2	8	26	1	0	0	0
	42	218	661	39	37	0	4

Fig. 10 Tabella di impiego dei finanziamenti su base regionale.

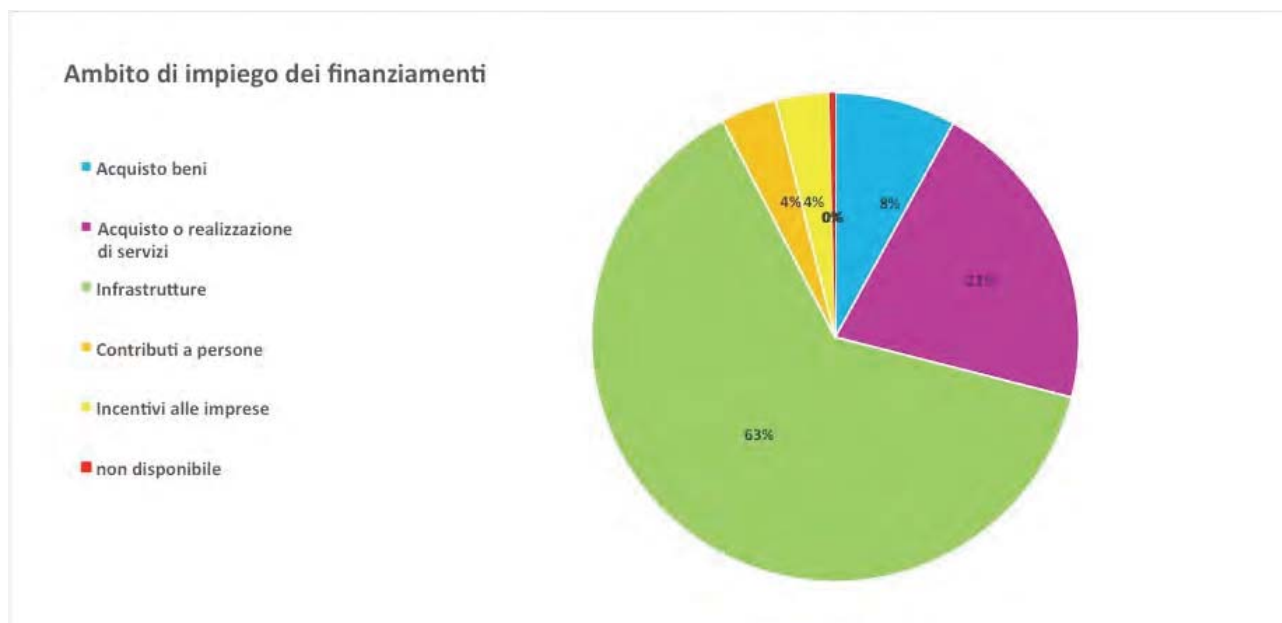


Fig. 11 Diagramma di distribuzione dei progetti museali in base all'ambito di impiego dei fondi.

Come mostrano la tabella (Fig. 10) e il diagramma (Fig. 11) sopra riportati quasi la metà dei progetti del corpus 661 (63%) sono stati dedicati alla creazione di opere e infrastrutture, 218 progetti all'acquisto o alla realizzazione di servizi (21%); in 42 casi i finanziamenti sono serviti per l'acquisto dei beni a supporto dell'allestimento esistente o del nuovo allestimento; mentre gli incentivi alle imprese e i contributi alle persone sono stati oggetto di un numero molto simile di progetti museali andando a coprire entrambi il 4% del totale; infine in nessun caso i finanziamenti sono stati impiegati per conferire capitali *tout-court* e solo in 4 casi il dato non è stato comunicato dalle amministrazioni e si è reso quindi non disponibile ai fini della ricerca.

La lettura di questi dati permette di trarre delle prime conclusioni molto interessanti intanto a livello nazionale, che saranno studiate nel dettaglio di ciascun contesto regionale (capitolo successivo). Il maggior numero di progetti riguarda le infrastrutture: il recupero o la messa in sicurezza e il restauro degli edifici del patrimonio culturale, si lega alle condizioni precarie degli edifici storico-artistici in cui sono custoditi i musei nel nostro Paese e non da ultimo alle condizioni di rischio sismico della gran parte dei territori nazionali. Questo dato sarà confrontato con le analisi circa le attività specifiche dei singoli progetti (restauro, valorizzazione, innovazione tecnologica...), per capire se le ragioni di tutela e messa in sicurezza hanno prevalso rispetto allo sfruttamento dei fondi per soluzioni innovative e a progetti di ricerca, studio e diffusione della conoscenza, attività a cui un museo per la sua stessa natura dovrebbe ambire.

#### **2.1.3.4 Progetti museali e status del progetto**

L'analisi quantitativa dei dati ha permesso di conoscere anche il numero dei progetti che sono stati conclusi rispetto al totale, quelli che sono ancora in corso e quelli che non erano ancora stati avviati al momento della rilevazione del dato. Anche per questa analisi le categorizzazioni adottate da *OpenCoesione* sullo stato dei progetti, sono state mantenute, rielaborandole però in maniera più pertinente ai fini della ricerca.

I casi della variabile "status" indicati dal sistema *OpenCoesione* per ciascun progetto sono: *concluso, liquidato, in corso e non avviato*.

Poiché l'interesse della ricerca non è incentrato sullo stato dei pagamenti del progetto quanto sulla concretezza e realizzazione del progetto in sé, ai fini del lavoro si è scelto di creare un'unica variabile "conclusi e liquidati" accorpando i dati di entrambe. Ovvero si è scelto di considerare la categoria "liquidati" semanticamente compresa nella macrocategoria "conclusi", in ragione del fatto che, come dispongono i Regolamenti UE in merito, a livello finanziario un progetto europeo può essere liquidato solo a completamento dello stesso; mentre se un progetto risulta concluso non è detto che sia stato anche liquidato. Quindi anche se i musei conclusi non fossero stati ancora liquidati, ai fini della ricerca sono considerati progetti portati a termine e se tra i liquidati ci fossero ancora progetti non conclusi formalmente (considerando che con il termine "concluso" in questo particolare ambito si intende una procedura formale di conclusione dello stesso) per gli obiettivi del presente lavoro essi sono considerati comunque terminati, in considerazione del fatto che il saldo del finanziamento di un progetto europeo avviene in seguito a sopralluogo e collaudo dell'ente di verifica preposto, che in questi casi è l'amministrazione regionale.

La tabella che segue mostra lo status dei progetti museali per ciascuna regione, tenuto conto delle considerazioni appena esposte.

REGIONE	N. PRG MUSEALI	STATUS		
		CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
ABRUZZO	15	11	3	1
BASILICATA	33	6	21	6
CALABRIA	129	41	86	2
CAMPANIA	67	29	32	6
EMILIA ROMAGNA	18	16	2	0
FRIULI	20	4	14	2
LAZIO	15	11	4	0
LIGURIA	67	62	5	0
LOMBARDIA	2	2	0	0
MARCHE	56	51	2	3
MOLISE	4	3	1	0
PIEMONTE	76	32	26	18
PUGLIA	121	58	52	11
SARDEGNA	96	89	7	0
SICILIA	124	55	59	10
TOSCANA	60	44	13	3
TRENTINO	6	6	0	0
UMBRIA	48	21	8	19
VALLE D'AOSTA	7	3	4	0
VENETO	37	16	19	2
	<b>1001</b>	<b>560</b>	<b>358</b>	<b>83</b>

Fig.12 Status dei progetti in ciascuna regione, al 31 dicembre 2016.

In seguito a questa rielaborazione, lo status dei 1001 progetti museali è rappresentato come mostra il diagramma sottostante (Fig.13).

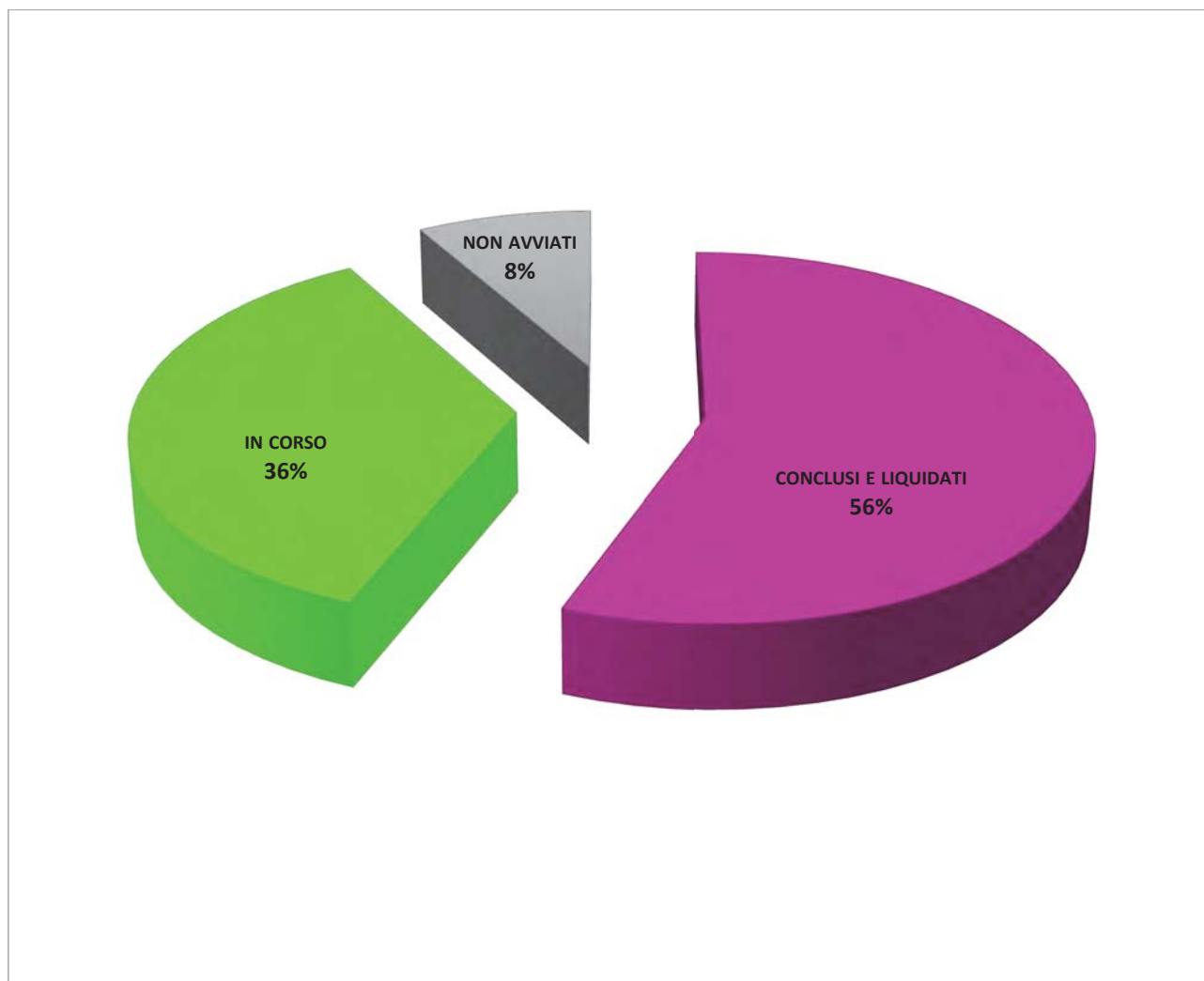


Fig.13 Status complessivo dei progetti museali, al 31 dicembre 2016.

Alla luce dei dati emersi complessivamente, su tutto il territorio nazionale risulta che solo il 56% dei progetti museali è stato realizzato e portato a termine (entro il 31.12.2016), mentre l'8% dei progetti risulta non essere stato neppure avviato (83 progetti, che probabilmente non nasceranno mai); mentre 358 progetti, il 36% dei casi, vincitori del finanziamento 2007/2013, al 31 dicembre 2016, quindi dopo tre anni dalla chiusura della scorsa Programmazione europea, risultano ancora in corso. Questo dato mostra l'enorme ritardo con cui in Italia sono spesi i finanziamenti Europei. Ritardo che, come ricordato nella parte teorica del lavoro (cfr. § 1.L'Unione europea e la cultura) nasce in seguito ad una serie di ritardi accumulati, prima nella stesura definitiva dei Programmi Operativi Regionali, e dell'approvazione degli stessi da parte dei commissari europei preposti, poi dall'emanazione dei bandi regionali e, in ultimo, dalla realizzazione dei progetti definitivi da parte degli enti beneficiari.

Il diagramma che segue mostra in dettaglio graficamente lo stato di avanzamento dei progetti museali in ciascuna regione.

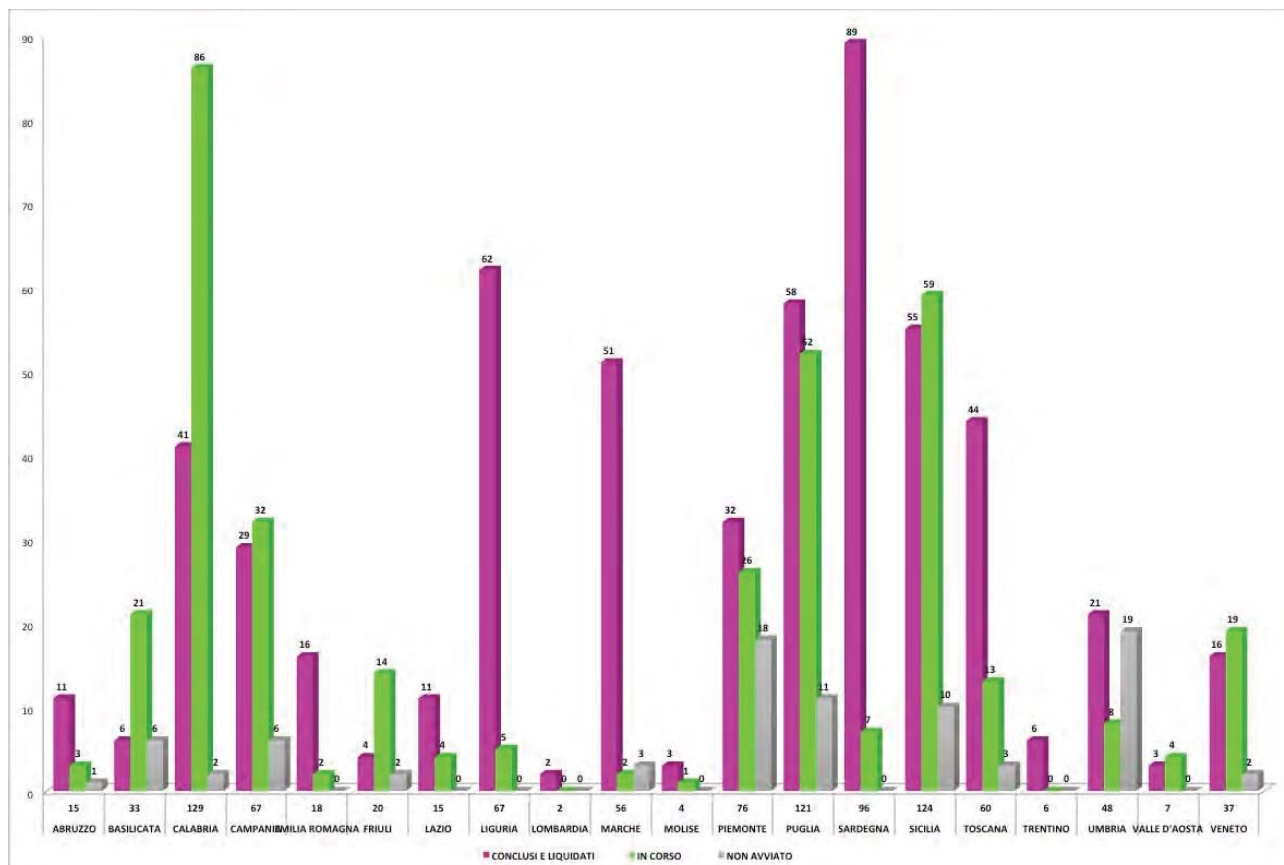


Fig.14 Status dei progetti in ciascuna regione, al 31 dicembre 2016.

Dall'analisi emerge chiaramente un dato che ribalta la situazione di partenza. Se infatti nell'analizzare la quantità dei progetti museali ammessi al finanziamento<sup>18</sup> con i fondi SIE, avevano avuto le meglio le regioni del Sud e delle Isole, (Fig. 5 Istogramma che rappresenta la quantità dei progetti in ambito museale realizzati in ciascuna regione) andando ad indagare lo status di questi progetti, dopo 10 anni dall'avvio della Programmazione, si evince come siano proprio le regioni più virtuose a manifestare la maggiore percentuale di progetti ancora in corso e non conclusi (Calabria, Campania, Puglia e Sicilia tra le regioni del Sud Italia). Naturalmente questo fenomeno è dovuto proprio al fatto che sono le regioni con un maggior numero di progetti da realizzare. Il diagramma successivo (Fig.15) mostra chiaramente che solo nei casi della Lombardia e del Trentino, che hanno ricevuto il finanziamento per rispettivamente solo due e solo sei progetti in

<sup>18</sup> I progetti vincitori di un finanziamento pubblico, in parte già elargito, ma non ancora liquidato, perché non ancora terminato.

ambito museale, gli stessi sono stati portati a conclusione. In tutte le altre Regioni invece il numero dei progetti conclusi è sempre inferiore a quelli finanziati, addirittura in molte regioni, soprattutto nel Sud, la conclusione dei progetti non raggiunge neppure la metà di quelli ammessi al finanziamento. L'analisi del dettaglio per ogni singola regione sarà descritta nel capitolo successivo e renderà conto, rispetto al totale dei progetti museali di ciascuna regione di quanto il dato sulla conclusione dei progetti sia significativo.

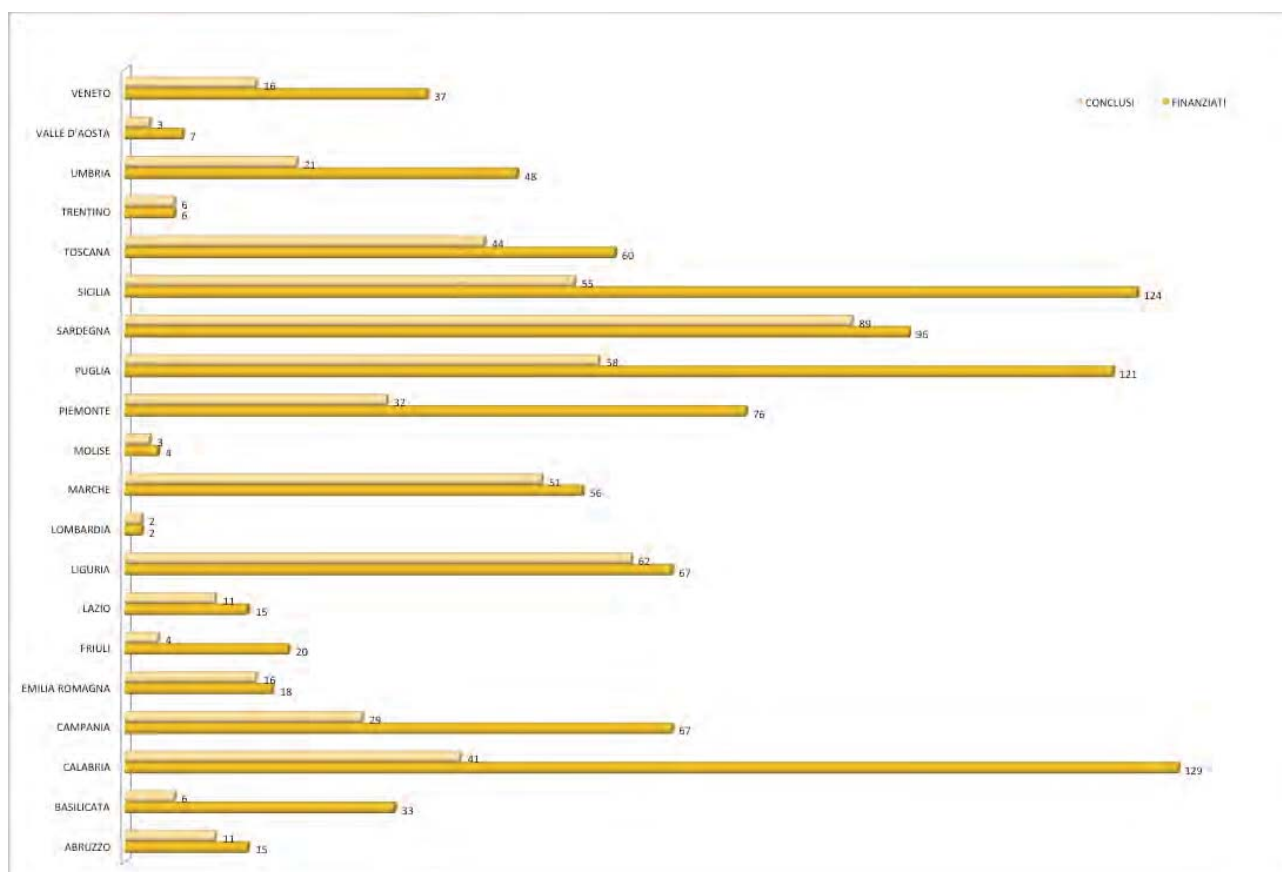


Fig.15 Progetti conclusi sul totale di quelli ammessi al finanziamento in ciascuna regione.

### 2.1.3.5 Progetti museali e attività realizzate

Oltre all'analisi generale relativa ai progetti in ambito museale è stata effettuata un'analisi di dettaglio per capire concretamente cosa sia stato realizzato con i fondi europei (strutture espositive, app, corsi di formazione...) in questo ambito. Andando più nello specifico, l'analisi dei dati quantitativa ha permesso di comprendere quanti nuovi allestimenti sono nati grazie ai fondi strutturali 2007-2013, quanti soldi sono stati destinati per l'ordinaria amministrazione e quale sia stato invece l'investimento in innovazione (tecnologica, della comunicazione...).

Per studiare il fenomeno più analiticamente sono state costruite delle nuove matrici di dati a partire dall'elaborazione delle precedenti (e sono stati creati i nuovi casi della variabile "attività")



considerando la descrizione dei 1001 progetti in ambito museale. In particolare è stata costruita una nuova variabile denominata “attività” e i suoi differenti casi, il cui valore semantico è stato dedotto a partire dalle descrizioni analitiche dei progetti, reperite su *OpenCoesione* relativamente alle variabili: “settore”, “sottosettore” e “categoria”.

Per la realizzazione dei casi della variabile “attività”, sono state adottate le seguenti scelte semantiche:

1. TUTELA (interventi di sola messa in sicurezza dal rischio sismico, ristrutturazione immobile);
2. VALORIZZAZIONE (varie attività di valorizzazione di musei esistenti e delle collezioni);
3. TUTELA E VALORIZZAZIONE (progetti che comprendono sia attività di tutela che di valorizzazione);
4. NUOVA REALIZZAZIONE (realizzazione di nuovi musei, poli culturali, centri espositivi anche virtuali);
5. ISTRUZIONE E FORMAZIONE (corsi, master);
6. COMUNICAZIONE E PROMOZIONE (eventi, mostre, pubblicità...);
7. OCCUPAZIONE (progetti che prevedono la realizzazione di nuovi posti di lavoro);
8. RICERCA, SVILUPPO TECNOLOGICO E INNOVAZIONE (progetti di ricerca, app, applicazioni multimediali...);
9. ALTRO (tutte quelle attività non previste nelle precedenti).

L’analisi di questi dati riportati nella tabella sottostante e illustrati graficamente nel relativo istogramma, mostra come la gran parte dei progetti museali si sia concentrata su attività di valorizzazione dei musei esistenti (381 progetti) e anche di tutela (131 progetti) e insieme di tutela e valorizzazione (105 progetti), ovvero promozione del museo esistente attraverso miglioramenti di tipo tecnologico, espositivo, dell’allestimento e delle collezioni, ma anche messa in sicurezza, restauro e ristrutturazioni che, dato lo stato delle sedi museali in Italia non stupisce e anzi conferma una situazione già nota, aggravata anche dagli eventi sismici degli ultimi anni.

Sommando le ricorrenze dei tre casi, dedicati a tutela e valorizzazione ci sono complessivamente 617 progetti su 1001 totali, ovvero il 61,6% dei progetti museali. Questo dato dimostra come il panorama museale italiano, già ricco e ben sviluppato abbia un necessario e urgente bisogno di

attingere a finanziamenti europei per valorizzare e tutelare patrimoni e collezioni di cui è in possesso. Attività queste che non riesce, com'è noto, ad assolvere altrimenti.

“Dagli anni Settanta ad oggi, per farla breve, le relazioni istituzionali del comparto culturale sono state sistematicamente segnate da un flusso di elargizioni in progressivo drenaggio che hanno garantito la mera sopravvivenza delle organizzazioni attive in tutti i campi, dai musei ai siti archeologici, dai teatri alle compagnie di danza, dalle biblioteche agli archivi”<sup>19</sup>.

Di grande rilievo è inoltre il dato che emerge sull'impiego dei finanziamenti europei nell'ambito dell'istruzione e della formazione (150 casi) elemento che mostra come i soldi vengano spesi per effettuare quelle attività che il museo per sua natura e vocazione è chiamato a compiere<sup>20</sup>; male per la ricerca e lo sviluppo tecnologico e l'innovazione invece, con pochissimi casi di impiego (31 su 1001).

I dati analizzati finora mostrano un panorama museale che si serve dei finanziamenti SIE per assolvere a quelle che risultano essere le attività di normale amministrazione: valorizzazione, restauro, istruzione e ricerca, colmando le lacune nazionali e senza poter garantire una reale crescita nell'impiego dei fondi in progetti di innovazione e sviluppo, promozione, e occupazione almeno. Questo sconcertante risultato emerso è lo specchio di una grave situazione in cui il patrimonio museale nazionale versa da molto tempo e per questo al centro delle più recenti politiche nell'ambito.

Questa situazione è tuttavia destinata a migliorare, si presume, in ragione di alcune novità e trasformazioni disciplinari intercorse nel frattempo a livello istituzionale, come l'approvazione dei nuovi livelli minimi di qualità per i musei e l'istituzione del Sistema Nazionale dei musei, dopo anni di incontri e concertazioni tra ICOM, Regioni, ed Enti territoriali, con il Decreto ministeriale 113 del 2018.<sup>21</sup> Al centro delle più recenti politiche culturali sia nazionali che europee (come l'indizione dell'Anno europeo del Patrimonio) vi è infatti l'attenzione alla sostenibilità dei progetti culturali come quelli museali, mediante condivisione, messa in rete di risorse economiche e cooperazione intersettoriale per una *governance* sempre più efficace. Queste le finalità auspiccate dall'istituzione del Sistema nazionale dei musei, che promette di collegare circa 8000 musei italiani<sup>22</sup>, con lo scopo

---

<sup>19</sup> M. Trimarchi, *Una politica per la cultura*, in *Impresa e Cultura 14esimo rapporto di Federculture, 2018* (pag. 35).

<sup>20</sup> Come descritto dall'International Council of Museum nella definizione ufficiale “Il museo è un'istituzione permanente, senza scopo di lucro, al servizio della società, e del suo sviluppo, aperta al pubblico, che effettua ricerche sulle testimonianze materiali ed immateriali dell'uomo e del suo ambiente, le acquisisce, le conserva, e le comunica e specificatamente le espone per scopi di studio, istruzione e diletto”. Tale definizione è in via di rinnovamento, doveva essere votata (tra le 265 pervenute all'ICOM) il 7 settembre 2019 in seno alla conferenza di Kyoto, ma in tale sede il 70% dei membri ha deciso di procrastinare di un anno la modifica alla definizione di museo. I lavori dunque sono ancora in corso.

<sup>21</sup> D.M. 113/2018 *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale*; e precedente D.p.c.m. 171/2014.

<sup>22</sup> Cfr. 14esimo Rapporto Annuale Federculture, 2018.

di favorire la promozione e lo sviluppo della cultura, garantire un accesso di qualità, definire un'azione strategica condivisa per le politiche culturali e favorire la generazione di economie di scala e la prestazione condivisa di servizi.

REGIONE	N. PRG MUSEALI	ATTIVITA'								
		ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNOVAZIONE	OCCUPAZIONE	ALTRO
ABRUZZO	15	1	7	1	2	4	0	0	0	0
BASILICATA	33	0	9	1	10	6	6	0	0	1
CALABRIA	129	11	4	1	7	92	11	1	0	2
CAMPANIA	67	15	3	1	19	23	3	1	0	2
E. ROMAGNA	18	0	4	4	3	7	0	0	0	0
FRIULI	20	13	0	1	0	4	1	1	0	0
LAZIO	15	5	2	1	0	1	0	6	0	0
LIGURIA	67	8	16	4	11	15	10	1	1	1
LOMBARDIA	2	1	1	0	0	0	0	0	0	0
MARCHE	56	5	10	1	7	7	18	1	7	0
MOLISE	4	0	2	0	2	0	0	0	0	0
PIEMONTE	76	9	5	0	3	47	3	5	0	4
PUGLIA	121	18	10	1	22	43	16	2	1	8
SARDEGNA	96	2	15	0	3	54	11	1	5	5
SICILIA	124	33	9	0	23	29	13	1	0	16
TOSCANA	60	12	17	0	8	12	4	4	2	1
TRENTINO	6	5	0	0	0	1	0	0	0	0
UMBRIA	48	2	5	6	4	21	3	3	1	3
VALLE D'AOSTA	7	5	0	0	0	0	0	2	0	0
VENETO	37	5	2	0	7	15	6	2	0	0
	<b>1001</b>	<b>150</b>	<b>121</b>	<b>22</b>	<b>131</b>	<b>381</b>	<b>105</b>	<b>31</b>	<b>17</b>	<b>43</b>

Fig.16 Tabella relativa alle attività di impiego dei finanziamenti in ogni regione.

Interessante è il dato relativo alle nuove realizzazioni museali, grazie all'impiego dei finanziamenti europei. Dato che sarà ampiamente analizzato e descritto anche nella terza e ultima parte del lavoro, perché la sua analisi di dettaglio contribuisce significativamente a rispondere alla domanda principale che ha mosso la ricerca sin dall'inizio, ovvero in che modo (qualitativamente parlando) sono impiegati i fondi che gli enti ricevono per lo sviluppo del patrimonio museale; cioè, come già detto, cosa effettivamente viene realizzato con questi soldi. L'analisi semiotica delle nuove realizzazioni, affrontata nell'ultima parte di questo lavoro, studiandone la comunicazione interna<sup>23</sup>, permetterà di rispondere a questa domanda descrivendo analiticamente gli obiettivi

<sup>23</sup> La comunicazione all'interno di un museo può essere di tipo verbale, simbolica, tecnologica e testuale: in tutti i casi, una comunicazione omogenea e uniforme, ottenuta attraverso un sistema comunicativo coordinato, permette di migliorare il rapporto

raggiunti dai nuovi musei in rapporto alle priorità ed alle aspettative che la Commissione europea ha indicato nei Regolamenti dei fondi Strutturali (come descritto nei capitoli precedenti).

Subito dopo la valorizzazione, la tutela e l'istruzione, il maggior numero di progetti finanziati riguarda la realizzazione di nuovi musei (121 nuovi musei su 1001 progetti finanziati). Dietro questo dato si cela la volontà delle Amministrazioni, come si vedrà meglio nell'ultima parte del lavoro, di contribuire allo sviluppo culturale e turistico del proprio territorio, offrendo una sede adeguata a collezioni storiche, promuovendo il saper fare di un territorio, musealizzando un paesaggio o una tradizione locale.

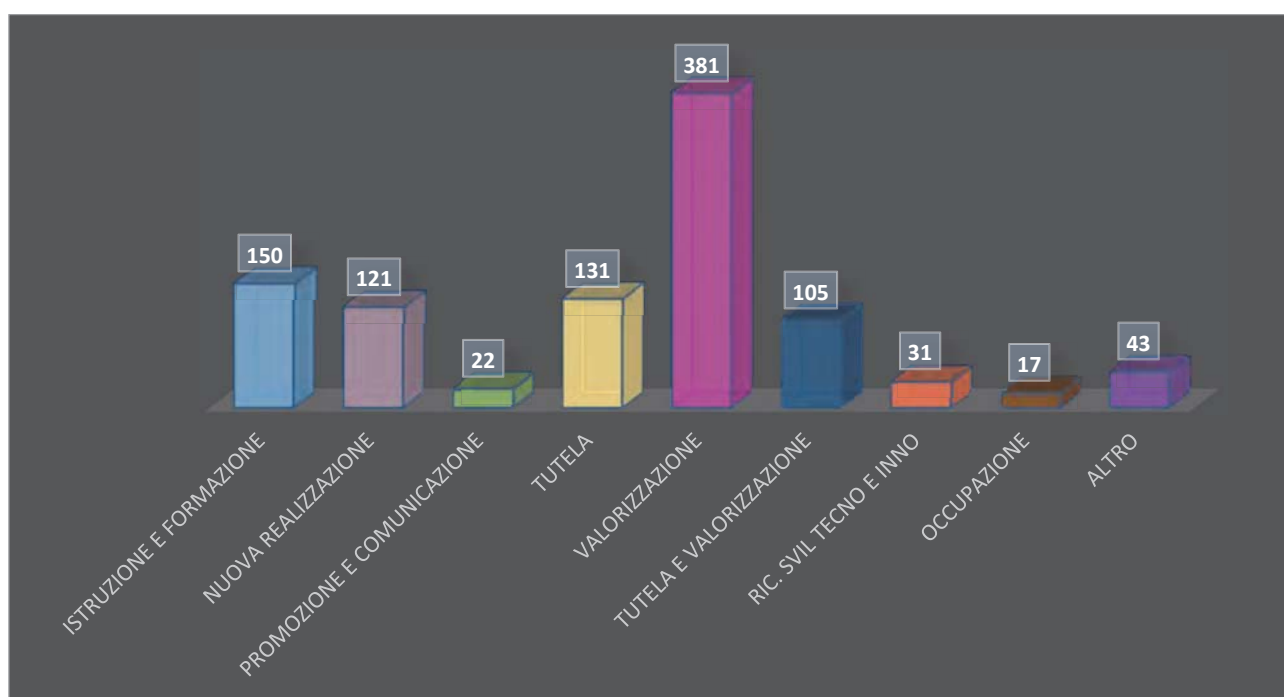


Fig. 17 Attività per le quali sono stati spesi i fondi nei musei.

### 2.1.3.6 Nuove realizzazioni museali concluse

Prima di passare allo studio e all'analisi del dettaglio delle singole regioni è stato utile, per capire l'andamento del fenomeno nell'arco di tempo considerato, studiare i dati elaborati incrociando i casi delle nuove realizzazioni con i casi della variabile *status* dei progetti, già analizzato.

Relativamente alle nuove realizzazioni, il fenomeno si è distribuito come mostra il successivo istogramma. Come si evince non tutte le regioni hanno impiegato i finanziamenti ottenuti per la realizzazione di nuove realtà museali, altre invece hanno sfruttato questi fondi per allestire o

---

*fra il pubblico e le collezioni contenute nei musei, consentendo al visitatore di "decodificare" le opere, il cui significato non è di immediata comprensione per i non specialisti. (Da Milano, Sciacchitano, 2015)*

riallestire collezioni esistenti, ed altre ancora hanno musealizzato una pratica culturale o un sapere locale nell'ottica di una valorizzazione territoriale.

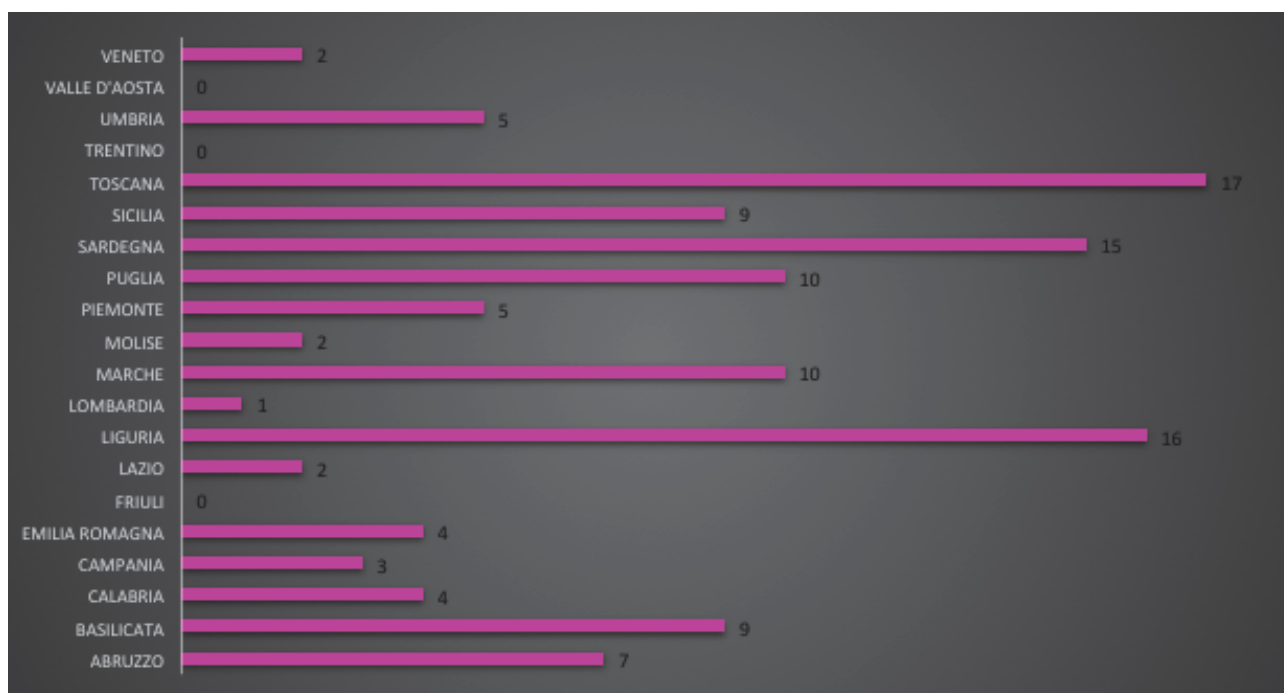


Fig. 18 Istogramma riportante le nuove realizzazioni museali in ciascuna regione.



Il grafico sopra riportato e la tabella successiva (fig.18 e 19) mostrano la quantità delle nuove realtà museali progettate in ciascuna regione.

A colpo d'occhio si nota come la Toscana e la Liguria abbiano utilizzato maggiormente i fondi Strutturali, rispetto alle altre regioni, per la realizzazione di nuovi musei o nuovi allestimenti di musei esistenti, e al contrario come invece Friuli, Trentino e Valle d'Aosta non abbiano progettato nessuna nuova realtà museale.

Su 121 casi di nuova realizzazione a livello nazionale, un solo nuovo museo in Lombardia (che tuttavia corrisponde al 50% degli investimenti totali della

Fig. 19 Nuove realizzazioni per regione.

regione, visto che in questo settore ha realizzato solo due progetti) e molte nuove realtà in Sardegna (15),

Puglia e Marche (10); Sicilia e Basilicata (9). Tuttavia l'incidenza del dato regionale sarà letto, nel successivo paragrafo, in rapporto ai dati complessivi di ciascuna regione.

A questo punto dell'analisi, per comprendere meglio il fenomeno a livello nazionale, è stato opportuno incrociare i casi di nuova realizzazione in ciascuna regione con quelli della variabile *status* dei progetti. Solo così si è arrivati a descrivere quante nuove realtà museali risultano realizzate e concluse grazie all'impiego dei fondi SIE a dicembre 2016.

L'analisi dei dati ha portato alla conclusione che su 121 nuovi musei solo 86 sono stati conclusi, ovvero il 71% dei casi: un buon risultato generale, come mostra il diagramma (fig.20).

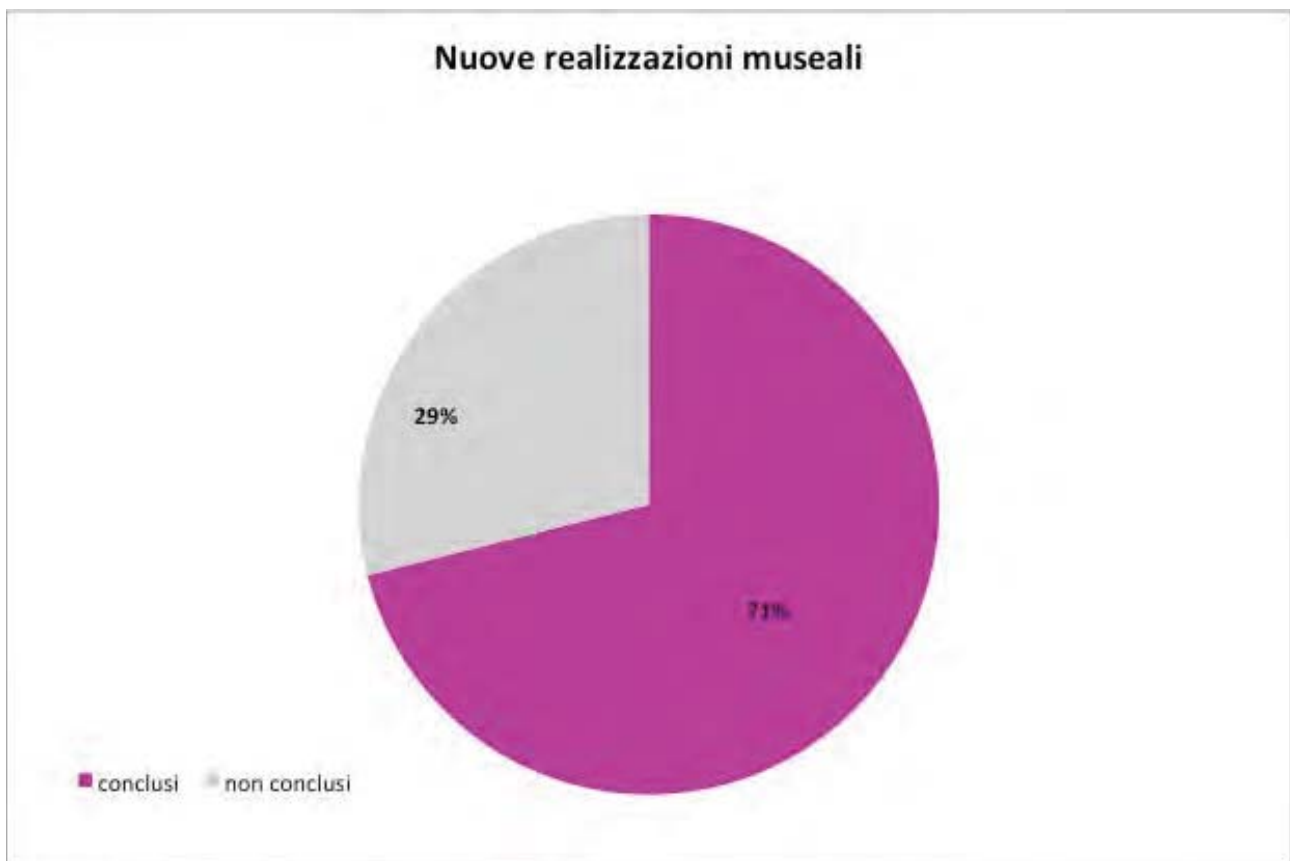


Fig. 20 Status delle nuove realizzazioni museali a livello nazionale.

In particolare è stato utile, ai fini della ricerca, conoscere lo stato di avanzamento delle nuove realizzazioni museali progettate in ciascuna regione. Il risultato a cui si è giunti interrogando la matrice dati rispetto allo status in ciascuna regione, questa interrogazione ha restituito una situazione molto eterogenea e diversificata tra una regione e l'altra ed è descritto graficamente

nell'istogramma che segue (Fig. 21). Spiccano i virtuosismi di Liguria a e Toscana con 15 e 14 musei conclusi, seguite dalla Sardegna con 13 e dalle Marche con 9 musei. Si aggiunge invece alla lista di chi non ha realizzato nessun museo anche la regione Veneto, i cui due casi progettati non risultano ancora conclusi e la regione Campania con 3 casi di nuove realizzazioni ancora in corso, al 31 dicembre 2016.

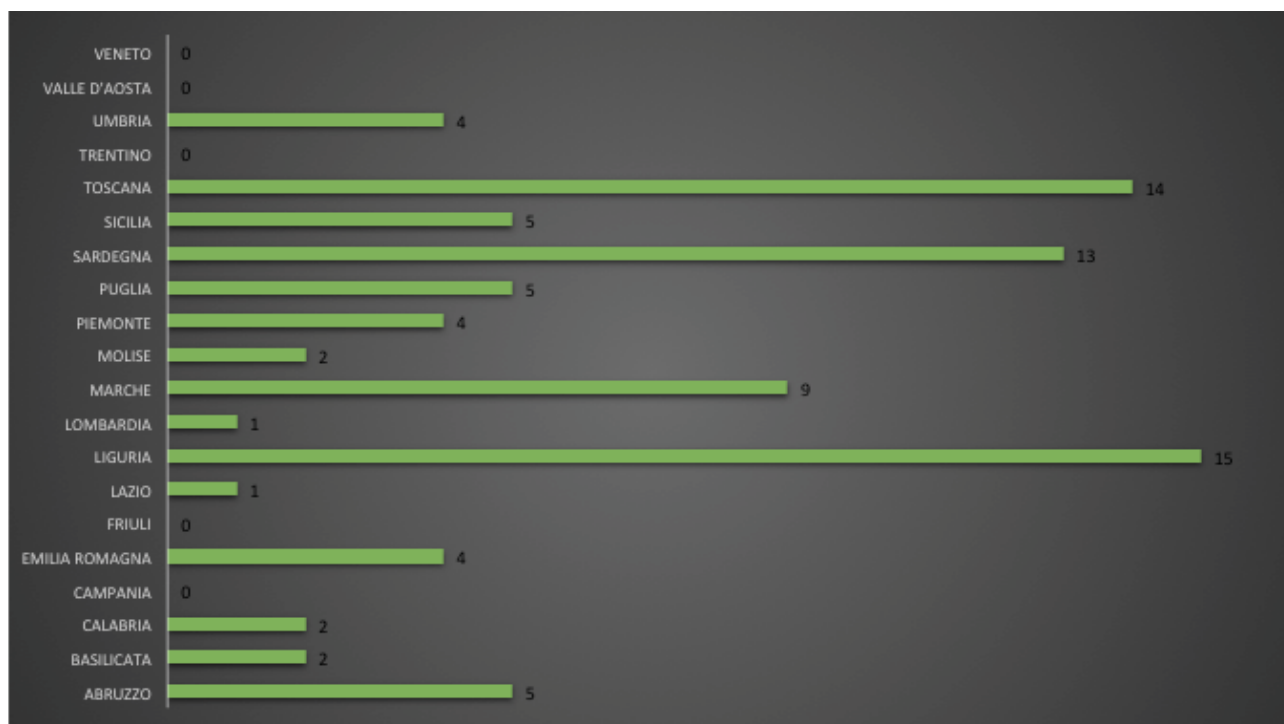


Fig.21 Iistogramma dei progetti di nuova realizzazione conclusi per regione.

La media delle realizzazioni per ciascuna regione risulta essere di 4,3 musei; tuttavia si attestano intorno a questo livello molte regioni come Sicilia, Puglia e Abruzzo (con 5 casi ciascuna); Umbria, Piemonte ed Emilia Romagna (con 4 musei); mentre sono al di sotto del valore medio Molise, Calabria, Basilicata (con 2 realizzazioni museali); Lombardia e Lazio (con una sola).

Virtuosismi e negligenze in questo caso saranno evidenziate per ciascuna regione nel paragrafo successivo. Tuttavia si tratterà sempre di una descrizione sulla base di un numero, che invece nell'ultima parte del lavoro sarà verificato nella sua correttezza e valutato qualitativamente sotto molteplici prospettive, attraverso l'analisi semiotica, per alcune regioni selezionate.

Un confronto comparativo tra le regioni, sarà fatto solo in ultimo, sulla qualità degli interventi e sul *modus operandi* di ogni territorio, ma non potrà essere fatto in assoluto, poiché ogni regione parte da condizioni socio-economiche differenti e fa riferimento a Programmi Operativi diversi sia nell'aspetto economico (disponibilità dei fondi) che nelle tempistiche delle varie attività (come ad esempio quelle relative all'uscita dei bandi).

Per le stesse ragioni, la tabella che segue mostra la percentuale di realizzazione dei progetti museali per ciascuna regione; i dati non vanno letti come valore assoluto, ma è necessario riportarli sempre alla situazione relativa all'operato di ciascuna regione. Ovvero il 100% delle realizzazioni di una regione con solo due nuovi musei come il Molise, o della Lombardia con uno, non ha lo stesso valore del 100% di una regione con un numero di musei più elevato come l'Emilia Romagna con 4 casi su 4 o la Liguria che con 15 musei conclusi su 16 si attesta al 94%.

regione	nuova realizzazione	conclusi	realizzazioni in %
ABRUZZO	7	5	71,43
BASILICATA	9	2	22,22
CALABRIA	4	2	50,00
CAMPANIA	3	0	-
EMILIA ROMAGNA	4	4	100,00
FRIULI	0	0	-
LAZIO	2	1	50,00
LIGURIA	16	15	93,75
LOMBARDIA	1	1	100,00
MARCHE	10	9	90,00
MOLISE	2	2	100,00
PIEMONTE	5	4	80,00
PUGLIA	10	5	50,00
SARDEGNA	15	13	86,67
SICILIA	9	5	55,56
TOSCANA	17	14	82,35
TRENTINO	0	0	-
UMBRIA	5	4	80,00
VALLE D'AOSTA	0	0	-
VENETO	2	0	-

Fig.22 Tabella con percentuali di realizzazione dei progetti per ciascuna regione.

Questi i motivi per cui è stato necessario sia analizzare nello specifico la situazione di ciascuna regione, per poi poter effettuare una comparazione, solo a seguito di un'analisi semio-qualitativa che oltre al dato numerico è riuscita ad sviscerare analiticamente ciascun progetto museale.

Di queste nuove realizzazioni museali è stato utile capire anche con quale tipologia di fondo fossero state finanziate. Si è provveduto così, a partire dalla matrice dati complessiva di tutte le regioni, selezionare, tramite gli opportuni filtri creati in excel, i casi "nuove realizzazioni" della



variabile attività ed incrociarli sia con i casi “conclusi” e “liquidati” della variabile “status” sia con i casi relativi alla variabile “fondo”, “FESR”, “FSE” e “FSC” (i tre fondi analizzati nella ricerca). Queste interrogazioni della matrice dati hanno permesso di conoscere il numero esatto di realizzazioni create e concluse al momento della rilevazione dei dati in base alla tipologia di finanziamento, riassunte di seguito.

FESR	FSE	FSC
71	1	14

Come era prevedibile, dati gli obiettivi e le priorità di ciascuna tipologia di finanziamento, la gran parte dei musei, 71, sono stati realizzati tramite il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, uno solo (Museo Virtuale Collezione R.A.S. Regione Autonoma della Sardegna) tramite il Fondo Sociale Europeo e 14 musei tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione. Mentre il FESR è stato una fonte di finanziamento in tutte le regioni in cui sono nati nuovi musei, il Fondo di Sviluppo e Coesione è stato impiegato per questa specifica attività solo in 3 regioni, Toscana, Liguria e Lombardia; ovvero, eccezione fatta per la Lombardia, proprio in quelle regioni che presentano il maggior numero di musei realizzati e che hanno speso in questo settore di attività i finanziamenti maggiori (cfr. Fig. 21 e Fig. 25).

#### 2.1.3.7 *L'aspetto economico della progettazione museale*

Quanto fino ad ora descritto è stato possibile grazie allo stanziamento di contributi da parte della Commissione europea. Soldi che, come ampiamente spiegato nella prima parte del lavoro, sono gestiti dalle Amministrazioni regionali attraverso avvisi pubblici ai quali, enti pubblici o privati (a seconda del bando), possono partecipare.

Nella gran parte dei casi sono le amministrazioni comunali che hanno risposto agli avvisi pubblici delle Regioni presentando progetti di valorizzazione museale.

Per riassumere l'ammontare di tali sovvenzioni, si è scelto di riportare per ciascuna regione, nella tabella sottostante (fig. 23), gli importi ammessi al finanziamento (anche dei progetti non ancora conclusi) e l'ammontare della spesa prevista per le nuove realizzazioni.

Naturalmente sono stati esclusi dai conteggi i progetti che al 31 dicembre 2016 non erano stati ancora avviati.

Gli importi sotto riportati sono le spese totali che il progetto ha richiesto, comprensive del co-finanziamento europeo.

REGIONE	TOTALE FINANZIAMENTI IMPEGNATI PER PROGETTI MUSEALI	SOLDI SPESI PER NUOVE REALIZZAZIONI	PERCENTUALE DELLE NUOVE REALIZZAZIONI SU TUTTI I PROGETTI
ABRUZZO	€ 596.728,62	€ 373.419,79	63%
BASILICATA	€ 19.201.280,98	€ 9.481.115,00	49%
CALABRIA	€ 77.885.930,49	€ 1.751.529,22	2%
CAMPANIA	€ 122.763.971,45	€ 1.942.655,72	2%
EMILIA ROMAGNA	€ 14.770.657,82	€ 6.945.309,24	47%
FRIULI	€ 2.001.319,49	€ -	0%
LAZIO	€ 1.332.399,27	€ 394.386,14	30%
LIGURIA	€ 27.233.390,59	€ 8.875.979,74	33%
LOMBARDIA	€ 458.484,75	€ 437.248,35	95%
MARCHE	€ 11.583.294,90	€ 2.302.894,89	20%
MOLISE	€ 2.853.249,96	€ 2.173.355,30	76%
PIEMONTE	€ 60.000.351,44	€ 4.929.636,56	8%
PUGLIA	€ 56.026.392,76	€ 4.653.883,94	8%
SARDEGNA	€ 28.013.730,39	€ 5.320.185,29	19%
SICILIA	€ 76.567.600,64	€ 4.449.619,32	6%
TOSCANA	€ 33.771.675,40	€ 9.882.430,33	29%
TRENTINO	€ 634.915,14	€ -	0%
UMBRIA	€ 4.774.894,24	€ 1.633.586,18	34%
VALLE D'AOSTA	€ 282.000,20	€ -	0%
VENETO	€ 32.433.884,49	€ 419.977,69	1%
<b>TOTALE IMPORTI</b>	<b>€ 573.186.153,02</b>	<b>€ 65.967.212,70</b>	

Fig. 23 Tabella degli importi economici ammessi al finanziamento per ciascuna regione.

Dal confronto dei due importi si evince in che percentuale la realizzazione di nuovi musei ha inciso sui finanziamenti totali in ciascuna regione, a sostegno dei dati numerici già visti nei precedenti paragrafi, relativi alla quantità delle nuove realizzazioni rispetto al totale dei progetti museali proposti.

Anche in questo caso, pur se una comparazione tra le regioni non può essere fatta in maniera assoluta, poiché come è evidente ciascuna rappresenta un caso a sé, i dati mostrano il fenomeno economico nel suo complesso e ne descrivono l'andamento a livello regionale.

Per comprendere meglio il fenomeno è stato utile ordinare gli importi in ordine decrescente, dalla regione che ha speso maggiormente a quella che ha speso meno e confrontare i dati con il numero dei progetti museali conclusi o in corso in ciascuna regione.

Come mostra la tabella in figura 24 la Campania è la regione che ha speso di più in progettazione museale, ma è in Calabria che sono stati presentati il maggior numero di progetti nell'ambito.

<b>REGIONE</b>	<b>TOTALE FINANZIAMENTI IMPEGNATI PER PROGETTI MUSEALI</b>	<b>NUMERO DEI PROGETTI CONCLUSI E IN CORSO</b>
CAMPANIA	€ 122.763.971,45	61
CALABRIA	€ 77.885.930,49	127
SICILIA	€ 76.567.600,64	114
PIEMONTE	€ 60.000.351,44	58
PUGLIA	€ 56.026.392,76	110
TOSCANA	€ 33.771.675,40	57
VENETO	€ 32.433.884,49	35
SARDEGNA	€ 28.013.730,39	96
LIGURIA	€ 27.233.390,59	67
BASILICATA	€ 19.201.280,98	27
EMILIA ROMAGNA	€ 14.770.657,82	18
MARCHE	€ 11.583.294,90	53
UMBRIA	€ 4.774.894,24	29
MOLISE	€ 2.853.249,96	4
FRIULI	€ 2.001.319,49	18
LAZIO	€ 1.332.399,27	15
TRENTINO	€ 634.915,14	6
ABRUZZO	€ 596.728,62	14
LOMBARDIA	€ 458.484,75	2
VALLE D'AOSTA	€ 282.000,20	7

Fig. 24 Tabella degli importi economici in ordine decrescente rispetto al numero dei progetti avviati.

Al contrario è in Valle d'Aosta che è stato stanziato un importo economico inferiore per la progettazione museale, con solo 282.000 euro, ma è in Lombardia che sono stati realizzati il numero più basso di progetti in assoluto, 2.

Relativamente alle nuove realizzazioni museali concluse o in corso a dicembre 2016, è stato interessante capire quanti soldi sono stati impiegati in ciascun territorio, come riporta la tabella sottostante, fig.25.

<b>REGIONE</b>	<b>SOLDI SPESI PER NUOVE REALIZZAZIONI</b>	<b>NUOVE REALIZZAZIONI CONCLUSE E IN CORSO</b>
TOSCANA	€ 9.882.430,33	15
BASILICATA	€ 9.481.115,00	8
LIGURIA	€ 8.875.979,74	16
EMILIA ROMAGNA	€ 6.945.309,24	4
SARDEGNA	€ 5.320.185,29	15
PIEMONTE	€ 4.929.636,56	4
PUGLIA	€ 4.653.883,94	10
SICILIA	€ 4.449.619,32	9
MARCHE	€ 2.302.894,89	9
MOLISE	€ 2.173.355,30	2
CAMPANIA	€ 1.942.655,72	3
CALABRIA	€ 1.751.529,22	4
UMBRIA	€ 1.633.586,18	4
LOMBARDIA	€ 437.248,35	1
VENETO	€ 419.977,69	2
LAZIO	€ 394.386,14	2
ABRUZZO	€ 373.419,79	6
VALLE D'AOSTA	€ -	0
TRENTINO	€ -	0
FRIULI	€ -	0

Fig. 25 Tabella degli importi economici spesi per le nuove realizzazioni museali.

Anche in questo caso incrociando i dati degli importi economici con il numero delle nuove realizzazioni museali, si mostra come chi ha speso di più non è detto che abbia realizzato più musei. Infatti, nella regione Toscana sono stati investiti un maggior numero di finanziamenti, ma è in Liguria che sono state progettate più realizzazioni museali. Al contrario se nella regione Abruzzo sono stati investiti meno soldi rispetto a tutte le regioni che hanno realizzato nuovi musei, è in Lombardia che invece è stato realizzato il minor numero di nuovi musei, uno soltanto.

L'importo medio speso per la realizzazione di nuovi musei è di € 3.298.360,64; tra le regioni che hanno investito in questo ambito di attività, sette sono al di sopra della media, mentre otto si collocano al di sotto di questo valore.

Questa comparazione dei dati mostra ancora una volta come sia difficile effettuare un confronto assoluto tra le regioni, ma invece quanto sia utile e necessario analizzare il fenomeno singolarmente in ciascuna regione.

#### **2.1.4 Descrizione dei risultati su scala regionale**

Dopo aver effettuato l'analisi del fenomeno a livello nazionale, lo studio si è concentrato sull'analisi del dettaglio di ogni singola situazione regionale, per avere un panorama completo e dettagliato di tutte le sfumature del fenomeno, al fine di selezionare un corpus di progetti museali rappresentativo, il più possibile, dell'intero campione generale sui quali effettuare l'analisi semiotica.

Attraverso l'analisi semiotica si cercherà di indagare il fenomeno della realizzazione di nuove realtà museali, selezionandoli tra i progetti già conclusi.

Un'analisi di tutti i progetti museali realizzati in Italia grazie all'impiego dei fondi Strutturali e di Investimento 2007 - 2013 potrebbe essere completata con un successivo progetto di ricerca, nei prossimi anni.

Nei capitoli che seguono si riassumerà per ogni singola regione l'andamento del fenomeno relativo alla progettazione in ambito museale grazie ai fondi strutturali della Programmazione 2007/2013. In questo modo sarà più facile comparare i dati e comprendere lo sviluppo del fenomeno in ciascun territorio. Tenendo presente che una comparazione assoluta tra le regioni non è possibile, per via delle disparità di partenza di ciascun territorio e delle differenti modalità di gestione dei fondi da parte delle amministrazioni, sia in termini di tempistiche che in termini economici, come già ricordato, si è ritenuto più corretto, dopo aver descritto il fenomeno a livello nazionale, indagare il fenomeno a livello micro, in ciascun territorio. Descrivendo brevemente per ciascuna regione i dati più significativi: come il numero dei progetti ammessi al finanziamento, la tipologia del fondo, lo status degli stessi e in ultimo quante nuove realizzazioni museali sono state progettate. In questi paragrafi saranno descritti, attraverso opportune tabelle anche i titoli di ciascun progetto e lo stanziamento economico che esso ha rappresentato (considerando sia il cofinanziamento europeo che l'eventuale finanziamento statale o comunale).

Questo focus dettagliato su ciascuna regione, permette inoltre di introdurre la terza ed ultima parte del lavoro dedicata all'analisi semiotica dei nuovi musei realizzati solo in alcune delle regioni.

#### 2.1.4.1 Abruzzo

L'utilizzo dei finanziamenti Strutturali per la valorizzazione museale nella regione Abruzzo, mostrato graficamente insieme a tutte le altre regioni negli istogrammi del capitolo precedente, viene qui di seguito descritto in maniera riassuntiva nelle tabelle che seguono. Ai dati precedenti si aggiungono i nomi dei progetti e l'importo dei finanziamenti impegnati per ciascun intervento.

Riassumendo dunque, sul territorio abruzzese dal 1 gennaio 2007 al 31 dicembre 2016, sono stati impiegati i fondi strutturali della Programmazione 2007/2013 per il finanziamento di 15 progetti dedicati all'ambito museale, 12 dei quali finanziati attraverso il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 1 tramite il Fondo sociale Europeo e 2 con il Fondo di sviluppo e coesione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
15	12	1	2

Questi soldi, in totale 596.728,62 euro di finanziamenti pubblici complessivi (tra co-finanziamento europeo, nazionale e comunale, come si vedrà nel dettaglio delle analisi effettuate) sono stati impegnati per progetti dedicati a differenti attività tra: Istruzione e formazione (1 progetto); Nuove realizzazioni museali (7 progetti); Promozione e comunicazione (1); Tutela (2); Valorizzazione (4).

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E NUOVA FORMAZIONE REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
1	7	1	2	4	0	0	0	0

Dei 15 progetti così suddivisi per attività, al 31 dicembre 2016, solo 11 risultavano conclusi e liquidati, mentre 3 erano ancora in corso e 1 non era stato neppure avviato.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
11	3	1

La tabella che segue (fig. 26) descrive, nel dettaglio, ciascun progetto museale di nuova realizzazione ammesso al finanziamento.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
POLO-CULTURALE "PARCO DELLA SCIENZA" / MUSEO DEL GATTO	NUOVA REALIZZAZIONE	F5C	Non avviato	Teramo	€ -
ALLESTIMENTO DEL MUSEO ARCHEOLOGICO ANTINUM E PERCORSO ARTISTICO NEL CAPOLUOGO	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	Liquidato	Civita d'Antino	€ 33.681,83
COMPLETAMENTO MUSEO DELLA CIVILTA' CONTADINA	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	Liquidato	Ateleta	€ 25.224,52
MUSEO TEOFILLO PATINI	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	Liquidato	Calascio	€ 26.754,89
MUSEO DELLE CAPANNE IN PIETRA	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	Liquidato	Villa Santa Lucia degli Abruzzi	€ 26.469,11
COMPLETAMENTO FUNZIONALE MUSEO ANTROPOLOGICO	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	Liquidato	San Benedetto in Perillis	€ 26.757,00
COMUNE DI GUARDIAGRELE - PROGETTO SISTEMA MUSEALE	NUOVA REALIZZAZIONE	F5SR	In corso	Guardiagrele	€ 137.432,49

Fig.26 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Abruzzo.

Come riportato nelle tabelle precedenti, nella regione Abruzzo sono state progettate e concluse 5 nuove realizzazioni museali, co-finanziate tutte attraverso il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, per una spesa complessiva di 190.095,6 euro, a cui si aggiungono altri due progetti di realizzazioni museali, uno non avviato a Teramo (Museo del Gatto) e uno ancora in corso (al momento della rilevazione dei dati) relativo al Sistema Museale di Guardiagrele, per una spesa complessiva prevista di 373.419,79 euro.

#### 2.1.4.2 Basilicata

Nella regione Basilicata, nell'arco di tempo preso in considerazione della scorsa Programmazione Europea, risultano essere stati ideati 33 progetti di natura museale dedicati a differenti attività, 22 finanziati tramite il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e 11 tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione.

Come visto nel capitolo dedicato, la spesa complessiva per la progettazione museale in Basilicata ammonta a € 19.201.280,98 di cui il 49% impiegato per progetti di nuova realizzazione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
33	22	0	11

Al 31 dicembre 2016 in questa regione risultavano conclusi e liquidati solo 6 progetti presentati, 21 erano ancora in corso e 6 non erano ancora stati avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
6	21	6

Tra tutti i progetti presentati in Basilicata e ammessi al finanziamento, 9 riguardano nuove realizzazioni museali, 1 promozione e comunicazione, 10 sono dedicati alla tutela, 6 alla tutela e valorizzazione 1 ad altre attività.

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
0	9	1	10	6	6	0	0	1	

Per la realizzazione di nuove realtà museali, sono stati finanziati 8 progetti (avviati) per un finanziamento complessivo di € 9.481.115,00.

La tabella di seguito ne indica i titoli, gli importi e i territori di ciascuno.



TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
BANZI- ALLESTIMENTO PERCORSO MUSEO SCENOGRAFICO- SCHEDA N 3	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Banzi	250.000,00 €
MURO LUCANO - COMPLETAMENTO DEL MUSEO ARCHEOLOGICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Muro Lucano	200.000,00 €
COMPLETAMENTO DEL MUSEO DIOCESANO DI VENOSA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Venosa	200.000,00 €
REALIZZAZIONE DI UN MUSEO NUMISMATICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Rotondella	100.000,00 €
FERRANDINA-REALIZZAZIONE DEL MUSEO MULTIMEDIALE MUSTER DI FERRANDINA (SCHEDA A 2.6) - PIOT POLO ATTRATTIVO DI MATERA E COLLINE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Ferrandina	100.000,00 €
ROTONDELLA-REALIZZAZIONE DI UN MUSEO NUMISMATICO -PIOT METAPONTINO BASSO SINNI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Rotondella	100.000,00 €
REALIZZAZIONE DEL MUSEO MULTIMEDIALE - MUS - TER FERRANDINA 2° STRALCIO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Ferrandina	92.000,00 €
REALIZZAZIONE DI UN POLO MUSEALE NEL CENTRO STORICO DEL COMUNE DI CASTRONUOVO SANT'ANDREA (SCHEDA N. 1) - PIOT APPENNINO LUCANO VAL D'AGRI LAGONEGRESE.	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Liquidato	Castronuovo di S:	210.000,00 €
COMPLETAMENTO DELL'AREA MUSEALE E PARCO ARCHEOLOGICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Cersosimo	100.000,00 €

Fig.27 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Basilicata.

### 2.1.4.3 Calabria

La regione Calabria è la seconda regione per investimenti ottenuti nell'ambito museale, con un ammontare di € 9.481.115,00 preceduta solo dalla Campania. Con 129 progetti ammessi al finanziamento europeo (di cui 118 afferenti al Fondo europeo di Sviluppo Regionale, 10 al Fondo Sociale Europeo e solo 1 al Fondo di Sviluppo e Coesione).

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
129	118	10	1

Al 31 dicembre 2016 però solo 41 di questi progetti risultavano conclusi e liquidati, mentre la maggior parte erano ancora in corso (86) e due non erano ancora stati avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
41	86	2

Tra i 129 progetti museali presentati e ammessi al finanziamento solo 4 progetti sono dedicati alla realizzazione di nuovi musei, mentre la gran parte (92 progetti) riguarda la valorizzazione dei musei esistenti, 7 la tutela, un solo caso di ricerca e innovazione e un solo caso di promozione, 11 di tutela e valorizzazione e anche di istruzione e formazione.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
11	4	1	7	92	11	1	0	2

Delle quattro nuove realizzazioni museali, solo due risultano concluse al 31 dicembre 2016 e due erano ancora in corso, per un ammontare complessivo di € 1.751.529,22 il 2% dei finanziamenti SIE dedicati all'ambito museale. Nella tabella che segue sono riportati i titoli e gli importi per ciascun progetto.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
PARCO LETTERARIO "FRANCESCO COSTABILE":REALIZZAZIONE DEL MUSEO DELLA MEMORIA BELVEDERE MARITTIMO - "MUSEO MARE CAPO TIRONE - ANFITEATRO DEL MARE".	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Lamezia Terme	€ 648.228,39
ISTITUZIONE DEL MUSEO DI ARTE CONTEMPORANEA E CERTIFICAZIONE DI QUALITA' DEL BORGO: LA BANDIERA ARANCIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Belvedere Marittimo	€ 240.000,00
PISO - REALIZZAZIONE MUSEO DELL ALIMENTAZIONE DI ALTOMONTE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	San Demetrio Corone	€ 444.404,07
	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Altomonte	€ 418.896,76

Fig. 28 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Calabria.

#### 2.1.4.4 Campania

Il territorio della regione Campania è il primo in ordine di finanziamenti dedicati all'ambito museale, con una spesa complessiva di € 122.763.971,45 per 67 progetti museali, di cui 50 afferenti al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 13 al Fondo Sociale Europeo e 4 al Fondo di Sviluppo e coesione, come mostra la tabella di seguito riportata.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
67	50	13	4

Di questi progetti, al 31 dicembre 2016 risultavano conclusi e liquidati solo 29, mentre 32 erano ancora in corso e 6 non erano stati avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
29	32	6

Anche in questo caso, a conferma dell'andamento nazionale del fenomeno, la maggior parte dei progetti sono stati dedicati alla valorizzazione (23) seguita dalla tutela (19) e poi dall'istruzione (15). Solo 3 progetti sono stati dedicati alla realizzazione di nuovi musei, 1 alla promozione e sempre 1 solo alla ricerca e sviluppo.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E NUOVA FORMAZIONE REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
15	3	1	19	23	3	1	0	2

Per i progetti di nuova realizzazione, descritti nel dettaglio nella tabella che segue, sono stati finanziati un totale di € 122.763.971,45 il 2% della spesa complessiva dedicata all'ambito museale.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
MUSEO INTERATTIVO MULTIMEDIALE IL SETTECENTO NELL'AREA VESUVIANA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Portici	€ 874.356,39
53-09 REALIZZAZIONE MUSEO DELLE MINIERE E PARCO AVVENTURA URBANO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Cusano Mutri	€ 609.501,82
53-09 MUSEO DELLA TRANSUMANZA E CONSERVATORIO DELLA TRADIZIONE PASTORALE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Santa Croce del Sannio	€ 458.797,51

Fig. 29 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Campania.

#### 2.1.4.5 Emilia Romagna

In Emilia Romagna, nel periodo preso in esame sono stati finanziati 18 progetti museali di cui la gran parte grazie al Fondo Europeo di Sviluppo regionale (16) e solo 2 dal Fondo sociale europeo.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
18	16	0	2

I quali, al momento della rilevazione dei dati, risultavano tutti avviati: 16 conclusi e 2 in corso, per una spesa complessiva di € 14.770.657,82.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
16	2	0

Tra le attività maggiormente finanziate, anche in questo caso si contraddistingue la valorizzazione (con 7 progetti) mentre 3 progetti hanno visto mettere in atto operazioni di tutela, 4 progetti hanno riguardato la promozione ed altrettanti le nuove realizzazioni.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
0	4	4	3	7	0	0	0	0

Nel particolare delle nuove realizzazioni, il finanziamento complessivo è stato del 47% rispetto al totale dell'ambito museale con € 14.770.657,82. La tabella che segue riassume nel dettaglio ciascun progetto museale.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
ARCHEOLOGIA A RAVENNA: REALIZZAZIONE DEL MUSEO DI CLASSE E PERCORSI STORICI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Ravenna	€ 5.223.097,20
REALIZZAZIONE DEL MUSEO NAZIONALE DEDICATO A GIUSEPPE VERDI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Busseto	€ 200.000,00
STRUTTURA DI ACCOGLIENZA E CREAZIONE "MUSEO DELLA ROSA NASCENTE"	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Gropparello	€ 24.235,63
IMOLA, CUORE DELLA TERRA DEI MOTORI - REALIZZAZIONE DI UNO SPAZIO MUSEALE E DOCUMENTALE ALL'INTERNO DELL'AUTODROMO DI IMOLA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Liquidato	Imola	€ 1.497.976,41

Fig. 30 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Emilia Romagna.

#### 2.1.4.6 Friuli

Il fenomeno della progettazione museale grazie ai fondi Strutturali nella Programmazione 2007-2013 ha avuto un andamento singolare sul territorio della regione Friuli. Come già illustrato nelle tabelle e negli istogrammi dei capitoli precedenti, questa regione si è contraddistinta insieme a poche altre per non aver realizzato nessun nuovo museo con i finanziamenti europei tra il 1 gennaio 2007 ed il 31 dicembre 2016.

Tuttavia, questo non ha comportato un'assenza di progettazione. Infatti, al momento della rilevazione dei dati risultavano ammessi al finanziamento ben 20 progetti in ambito museale, con una spesa complessiva di € 2.001.319,49. Tra questi, a differenza della gran parte del resto delle regioni, quasi tutti finanziati grazie al Fondo Sociale Europeo (13) solo 3 dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e 4 dal Fondo di Sviluppo e Coesione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
20	3	13	4

Tuttavia dei 20 progetti ammessi al finanziamento, solo 4 risultavano conclusi al momento della rilevazione dei dati mentre 14 erano ancora in corso e due non erano stati ancora avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
4	14	2

La gran parte dei progetti finanziati, come era facilmente prevedibile visto la percentuale di finanziamenti dal Fondo Sociale Europeo, ha riguardato prevalentemente l'attività di istruzione e formazione (13 casi); 4 progetti sono stati dedicati alla valorizzazione e 1 solo progetto in altre tre attività (tutela e valorizzazione, ricerca e innovazione e promozione).

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
13	0	1	0	4	1	1	0	0

In questa regione, come ricordato, i fondi SIE non sono stati impiegati per la realizzazione di nuovi musei, ragione per cui la tabella sottostante riporta il dettaglio di tutti i progetti museali ammessi al finanziamento con i relativi importi economici.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
RIQUALIFICAZIONE FUNZIONALE DELL'EX DIREZIONE MINIERA A MUSEO	TUTELA E VALORIZZAZIONE	FESR	Concluso	Tarvisio	€ 825.398,77
REALIZZAZIONE IMPIANTO A BIOMASSE A SERVIZIO DEL COMPLESSO SCOLASTICO E DELL'EDIFICIO MUSEO-BIBLIOT.	VALORIZZAZIONE	FESR	Concluso	Ragogna	€ 416.391,45
COLLEGAMENTO CICLOPEDONALE DELLA CICLOVIA PEDEMONTANA CON IL MUSEO DELLA CENTRALE MALNISIO	VALORIZZAZIONE	FSC	In corso	Montereale Valcellina	€ 129.243,47
CENTRO NAZIONALE DI DOCUMENTAZIONE SUL COLTELLO PRESSO IL MUSEO DELL'ARTE FABBRILE	VALORIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Maniago	€ -
PROGETTO PASSEPARTOUT: IL MUSEO DEL 2000 DAL BIGLIETTO CARTACEO AL BIGLIETTO ELETTRONICO MULTIFUNZIO	RICERCA SVILUPPO TECNOLOGICO ED INNOVAZIONE	FESR	Concluso	Cividale del Friuli	€ 57.971,23

RAFFORZAMENTO SERVIZIO SORVEGLIANZA E ASSISTENZA AL PUBBLICO NEL CIVICO MUSEO RISIERA DI SAN SABBA	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Trieste	€ 35.242,07
RAFFORZAMENTO SERVIZIO SORVEGLIANZA E ASSISTENZA PUBBLICO IN CIVICO MUSEO TEATRALE C. SCHMIDL	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Trieste	€ 33.507,64
VALORIZZAZIONE MUSEO DELLA VITA CONTADINA 'CJASE COCEL'	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Fagagna	€ 35.780,38
VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI E ARTISTICI PRESENTI NEI MUSEI CITTADINI SUPPORTO ATTIVITA' ISTITUZIONALI E GESTIONE EVENTI CULTURALI CIVICI MUSEI	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Pordenone	€ 101.207,42
VALORIZZAZIONE DEI BENI CULTURALI E ARTISTICI PRESENTI NEI MUSEI CITTADINI 2	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Pordenone	€ 66.102,62
RAFFORZAMENTO SERVIZIO SORVEGLIANZA E ASSISTENZA PUBBLICO IN MUSEI LETTERARI DI BIBLIOTECA HORTIS	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Trieste	€ 50.806,18



SUPPORTO ATTIVITA' ISTITUZIONALI E GESTIONE EVENTI CULTURALI CIVICI MUSEI 2	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Udine	€ 26.911,15
INTERVENTI DI VALORIZZAZIONE E PROMOZIONE DEL SISTEMA MUSEALE	VALORIZZAZIONE	FSC	In corso	Udine	€ 32.452,00
VALORIZZAZIONE BENI CULTURALI ARTISTICI MUSEALI E BIBLIOTECARI	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Buja	€ 56.173,72
MATERIALE INFORMATIVO COORDINATO PLURILINGUE CASTELLO E SINGOLE SEDI MUSEALI	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	FSC	Non avviato	Udine San Giovanni al Natisone	€ -
VALORIZZAZIONE DELLA REALTA' MUSEALE DI VILLA DE BRANDIS	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Natisone	€ 24.640,05
VALORIZZAZIONE DELLE LOCALI STRUTTURE MUSEALE E BIBLIOTECARIA	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Treppo Grande	€ 18.524,93
MA MUSEUM STUDIES - V.B.	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Udine	€ 14.011,08
OPERATORE MUSEALE	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Tolmezzo	€ 5.895,68

Fig. 31 Tabella dei progetti museali nella regione Friuli Venezia Giulia.

#### 2.1.4.7 Lazio

Con 15 progetti museali ammessi al finanziamento ed avviati entro il 31 dicembre 2016, nel territorio della regione Lazio sono stati finanziati complessivamente € 1.332.399,27 .

Dieci dei progetti afferenti al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e 5 al Fondo sociale europeo.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
15	10	5	0

Tra il 1 gennaio 2007 e il 31 dicembre 2016 tutti i progetti erano stati avviati, 11 già conclusi e 4 ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
11	4	0

Tra le attività finanziate con i fondi SIE sul territorio laziale spiccano 6 progetti dedicati alla ricerca, sviluppo tecnologico e innovazione e 5 all'istruzione ed alla formazione. Un solo caso ha riguardato la promozione e altrettanto la valorizzazione.

Con una spesa pari al 30% del totale, sono state ammesse al finanziamento due nuove realtà museali, per un ammontare complessivo di € 394.386,14. Tra queste nuove realtà però, solo una, il Museo Fucina di Monterotondo, risultava al momento della rilevazione dei dati, concluso, con un finanziamento di 140.000 euro, come mostra la tabella sottostante (fig. 32).

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
5	2	1	0	1	0	6	0	0

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
ALLESTIMENTO MUSEO NATURALISTICO DEL PARCO E VOLORIZZAZIONE REPERTI PALEONTOLOGICI 'ORME DI DINOSAURO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Esperia	€ 254.386,14
MUSEO-FUCINA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Monterotondo	€ 140.000,00

Fig. 32 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Lazio.

#### 2.1.4.8 Liguria

Nel territorio della regione Liguria sono stati ammessi al finanziamento con fondi SIE ben 67 progetti museali, per la gran parte grazie al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (50), alcuni tramite il Fondo Sociale Europeo (10) ed altri con il Fondo di Sviluppo e Coesione (7), per un totale di € 27.233.390,59.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
67	50	10	7

Al momento della rilevazione del dato, in base a quanto comunicato dall'amministrazione regionale, questi progetti risultavano conclusi quasi tutti, tranne 5 che erano ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
62	5	0

Con un finanziamento complessivo di € 8.875.979,74, il 33% dei finanziamenti totali ottenuti per progetti museali, la regione Liguria risulta essere terza nella graduatoria per la spesa relativa alle nuove realizzazioni museali. Con questi investimenti è stata progettata la creazione di 16 nuove

realità espositive, tutte concluse entro il 31 dicembre 2016, tranne una ancora in corso di realizzazione.

Tuttavia in questo territorio i progetti dedicati all'ambito museale hanno toccato un po' tutti gli aspetti della progettazione, dalla valorizzazione (15 casi), alla tutela (11), a progetti di tutela e valorizzazione insieme (10), all'istruzione (8), alla promozione (4) ma anche alla ricerca e sviluppo, all'occupazione e ad altro (1).

ATTIVITA'										
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO		
8	16	4	11	15	10	1	1	1		

La tabella sottostante (fig. 33) riassume nel dettaglio quali sono i progetti di nuova realizzazione, dove sono nati e quale finanziamento ha ottenuto ciascuno di essi.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO-PALAZZO FASCIE - MUSEO ARCHEOLOGICO E DELLA CITTA'	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Liquidato	Sestri Levante	€ 2.164.200,14
VALORIZZAZIONE DELLA RETE E SISTEMA DEI MUSEI DI ECCELLENZA:VILLA GROCK - REALIZZAZIONE DEL MUSEO DEL CLOWN	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Imperia	€ 1.062.077,14
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO - MUSEO DEL PASSATEMPO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Rossiglione	€ 505.301,32
MUSEO DI ARCHEOLOGIA PALAZZO FASCIE-ROSSI DI SESTRI LEVANTE - COMPLETAMENTO FUNZIONALE E ALLESTIMENTO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Sestri Levante	€ 396.117,13
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO - MUSEO DELLA CARTA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Mele	€ 352.621,34
SISTEMA DEI MUSEI DELLA PROVINCIA DI SAVONA:PROGETTO DI INTERVENTI DI ADEG.FUNZIONALE E ALLESTIMENTO VILLA GROPPALLO AI FINI DELLA CREAZIONE MUSEO "ARTURO MARTINI" E DELLA SCULTURA LIGURE E RISIST. OPERE "PREMIO VADO" E "LASCITO QUIEROLO"	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Vado Ligure	€ 343.961,86
REALIZZAZIONE MUSEO DELLA FOTOGRAFIA E DELL'INDUSTRIA FILMICA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Cairo Montenotte	€ 52.265,72
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASORMAZIONI DEL TERRITORIO-MUSEO DELLE CAMPANE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Avegno	€ 281.621,57
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASORMAZIONI DEL TERRITORIO-MUSEO DELLE MARIONETTE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Campomorone	€ 249.894,97
MUSEI DEL MARE DI GENOVA. CREAZIONE SEZIONE MUSEALE DEL MEM MUSEO DELL'EMIGRAZIONE ALL'INTERNO DEL GALATA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Genova	€ 547.805,13
IMPERIA DAL PARASIO AL MARE - SISTEMAZIONE LOCALI PINACOTECA E REALIZZAZIONE NUOVO MUSEO DEL MARAGLIANO - PRESEPE DI IMPERIA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Imperia	€ 160.769,53
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASORMAZIONI DEL TERRITORIO-IL MUSEO ARCHEOLOGICO LIGURE A GENOVA PEGLI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Genova	€ 611.540,16
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO - GENOA PORT CENTER	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Genova	€ 506.088,17
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO-SISTEMA MUSEALE SITO ARCHEOLOGICO DI MONTE LORETO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Castiglione Chiavarese	€ 485.918,30
MUSEI IN RETE:IL LAVORO DELL'UOMO E LE TRASFORMAZIONI DEL TERRITORIO - NUOVI SPAZI ESPOSITIVI E ABBATTIMENTO BARRIERE ARCHITETTONICHE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Masone	€ 396.637,99
PASSAGGIO DALLA TERRA ALLA LUNA - CASTELLI:LE DUE FORTEZZE - CENTRO MUSEALE MULTIMEDIALE DEL SISTEMA FORTIFICATO DELLA LUNIGIANA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Sarzana	€ 759.159,27

Fig. 33 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Liguria.

#### 2.1.4.9 Lombardia

Con due soli progetti in ambito museale, finanziati tramite il Fondo Sociale Europeo e il Fondo di Sviluppo e coesione, la Lombardia è tra le regioni che hanno speso meno in questo settore, 458.484,75 euro seguita, nella graduatoria di spesa decrescente, solo dalla regione Valle d'Aosta.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
2	0	1	1

Al momento della rilevazione del dato entrambi i progetti risultavano conclusi.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
2	0	0

Uno solo di essi è stato dedicato alla realizzazione di una nuova realtà espositiva, per la valorizzazione delle tradizioni storico locali e culturali a Bagolino, in provincia di Brescia, che ha previsto, come descritto nella tabella che segue (Fig. 34) un finanziamento di 437.248,35 euro. L'altro, finanziato con il Fondo sociale europeo è un progetto dedicato all'istruzione e alla formazione.

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
1	1	0	0	0	0	0	0	0	0

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
REALIZZAZIONE DI SPAZIO MUSEALE PER LA VALORIZZAZIONE DELLE TRADIZIONI STORICO CULTURALI LOCALI NELL'AREA DI PIAZZA MERCATO PRESSO LA PALESTRA COMUNALE, CON RIQUALIFICAZIONE DEL PARCO CIRCOSTANTE IN BAGOLINO FRAZ. PONTE CAFFARO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Bagolino	€ 437.248,35
COMPETENZE INNOVATIVE PER FRATELLI COZZI SPA: DALLA COLLEZIONE *individuo* AL CENTRO MUSEALE PERMANENTE PER EXPO 2015	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	LOMBARDIA	€ 21.236,40

Fig. 34 Tabella dei progetti museali nella regione Lombardia.

**2.1.4.10 Marche**

Nel territorio della regione Marche sono stati ammessi al finanziamento ben 56 progetti di natura museale, nella Programmazione 2007/2013. Per un totale di € 11.583.294,90 finanziati suddivisi tra Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (33 progetti) Fondo Sociale Europeo (4 progetti) e Fondo di Sviluppo e Coesione (19).

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
56	33	4	19

Al momento della rilevazione dei dati solo 3 progetti risultavano essere ancora non avviati, mentre 51 erano stati conclusi e 2 erano ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
51	2	3

Con un totale di € 2.302.894,89 finanziati per i progetti di nuova realizzazione museale, il 20% dei finanziamenti totali, sono state progettate 10 nuove realtà espositive, di cui solo una risultava non essere stata avviata al momento della rilevazione del dato, come descrive la tabella successiva (figura 35).

Tra le attività di maggiore interesse dei progetti marchigiani spiccano la tutela e la valorizzazione sia insieme (18 progetti) che separatamente (7 progetti per ciascuna categoria), ma anche l'occupazione (7) e l'istruzione (5). Un progetto è stato dedicato anche alla ricerca e allo sviluppo, così come uno alla comunicazione.

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
5	10	1	7	7	18	1	7	0	

La tabella che segue riassume nel dettaglio i progetti di nuova realizzazione museale nella regione, indicandone i territori e gli importi economici finanziati.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
PALAZZO PIANETTI - REALIZZAZIONE MUSEO ARCHEOLOGICO - VIA XV SETTEMBRE- RESTAURO FACCIATE E REALIZZAZIONE SALE MUSEALI AL PIANO TERRA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Jesi	€ -
ALLESTIMENTO MUSEO BENIAMINO GIGLI AL TEATRO PERSIANI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Recanati	€ 357.737,24
MUSEO DEL MARE APERTO - SCIENZA E CONOSCENZA DEL PAESAGGIO MARINO POLO CULTURALE, CONVENTO DI SAN FRANCESCO CHIESA DI MARIA SS. ASSUNTA, MUSEO DELLA CRIPTA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	San Benedetto del Tronto	€ 355.052,49
ALLESTIMENTO DEL MUSEO DEL CAMOSCIO NEL COMUNE DI FIASTRA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Monsampolo del Tronto	€ 290.837,78
RIQUALIFICAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL CASTELLO DI POGGIO CANOSO E COMPLETAMENTO DEL MUSEO NATURALISTICO E DEL LABORATORIO DIDATTICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Fiastra	€ 155.929,03
LAVORI DI COMPLETAMENTO DELL'EX SEDE MUNICIPALE PER ALLESTIMENTO MUSEO DEL CAPPELLO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Rotella	€ 150.200,00
REALIZZAZIONE MUSEO E CENTRO RICERCHE ETNOBOTANICHE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Montappone	€ 149.996,20
RISTRUTTURAZIONE TORRIONE PER MUSEO CIVILTA' CONTADINA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Monte San Pietrangeli	€ 150.000,20
MUSEALIZZAZIONE DEL FORTE MALATESTA DI ASCOLI PICENO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Liquidato	Magliano di Tenna	€ 147.490,22
			Concluso	Ascoli Piceno	€ 545.651,73

Fig. 35 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Marche.

#### 2.1.4.11 Molise

Solo quattro i progetti museali finanziati con i fondi SIE nella regione Molise. Tutti relativi al Fondo Europeo di Sviluppo regionale per una spesa complessiva di € 2.302.894,89.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
4	4	0	0



Al momento della rilevazione del dato solo 3 dei progetti risultavano conclusi, mentre 1 era ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
3	1	0

I settori di intervento in questa regione si sono divisi equamente tra la valorizzazione (2 progetti) e le nuove realizzazioni (altri 2). Alle nuove realizzazioni, entrambe concluse, è stato dedicato il 76% del finanziamento complessivo, con una spesa di € 2.173.355,30, come riassume la tabella successiva (fig.36).

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
0	2	0	2	0	0	0	0	0	0

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
REALIZZAZIONE DI UN CENTRO POLIFUNZIONALE MUSEALE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Carovilli	€ 203.440,10
MUSEO ARCHEOLOGICO - LABORATORIO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Comune di Pietrabbondante	€ 1.969.915,20

Fig. 36 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Molise.

#### 2.1.4.12 Piemonte

Con 76 progetti museali finanziati in prevalenza con il Fondo di Sviluppo e coesione (46 casi) seguito dal Fondo di Sviluppo regionale (21) e poi dal Fondo Sociale Europeo (con solo 9 progetti), nella regione Piemonte sono stati stanziati contributi pari a € 2.173.355,30. La Regione Piemonte è

la quarta in finanziamenti dedicati all'ambito nella graduatoria decrescente per la spesa nel contesto museale.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
76	21	9	46

Tra questi, al momento della rilevazione del dato, risultavano conclusi solo 32 progetti; mentre 18 non erano ancora stati avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
32	26	18

Solo l'8% del finanziamento complessivo è stato dedicato ad attività riguardanti nuove realizzazioni museali (5 progetti) con un impegno economico di € 4.929.636,56. In generale i progetti si sono distribuiti in quasi tutti gli ambiti di attività (tranne l'occupazione e la comunicazione), con una prevalenza di casi per la valorizzazione (47 progetti).

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
9	5	0	3	47	3	5	0	4

Le cinque nuove realizzazioni museali, di cui solo una non avviata, sono riassunte nel dettaglio nella tabella successiva (fig. 37) che ne riporta anche gli importi economici spesi per ciascuna.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
(REG_POR-FESR_2010_8353) CASTELLO DEI MARCHESI DI SALUZZO "LA CASTIGLIA"- ALLESTIMENTO MUSEI DELLA CIVILTA' CAVALLERESCA E DELLA MEMORIA CARCERARIA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Saluzzo	€ 1.420.454,64
(REG_POR-FESR_2010_8631) IL TEATRO DEL PAESAGGIO: MUSEO DELLE COLLINE DI LANGA, ROERO E MONFERRATO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Magliano Alfieri	€ 1.754.446,75
(REG_POR-FESR_2012_21500) CASTELLO DI ADELAIDE - ALLESTIMENTO DEL NUOVO MUSEO CIVICO.	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Susa	€ 899.921,22
(REG_POR-FESR_2012_24348) IL PRIMO MUSEO DEL FALSO IN ITALIA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Verrone	€ 854.813,95
(DB0800_2014_CHIERI_PRALORMO_H20) REALIZZAZIONE DEL MUSEO DELL'ACQUA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Pralormo	€ -

Fig. 37 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Piemonte.

#### 2.1.4.13 Puglia

Nel territorio della regione Puglia sono stati finanziati 121 progetti per un importo complessivo di € 56.026.392,76 suddivisi tra i tre Fondi di riferimento della ricerca, con una prevalenza netta del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (65 progetti) seguito dal Fondo di Sviluppo e Coesione (36 casi) ed in ultimo dal Fondo Sociale Europeo (20).

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
121	65	20	36

Al momento della rilevazione del dato, entro il 31 dicembre 2016, erano stati conclusi solo 58 dei progetti ammessi al finanziamento in ambito museale, 52 erano ancora in corso e 11 non erano stati ancora avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
58	52	11

Tra i settori di intervento, anche nella regione Puglia si contraddistinguono tutela e valorizzazione, con il maggior numero di progetti dedicati, ma tutti gli ambiti risultano essere interessati almeno da un progetto museale.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
18	10	1	22	43	16	2	1	8

Relativamente alle nuove realizzazioni, come meglio descritto nella tabella riassuntiva che segue, sono stati ammessi a finanziamento 10 progetti per una spesa complessiva pari all'8% del totale, ovvero di € 4.653.883,94.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
COMUNE DI MOLFETTA (BA) - MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO DEL PULO DI MOLFETTA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Molfetta	€ 403.890,00
ARCIDIOCESI BRINDISI - OSTUNI MUSEO DIOCESANO DI ARTE SACRA G. TARANTINI-SEZIONE DI OSTUNI	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Ostuni	€ 394.993,98
MUSEO CIVICO ARCHEOLOGICO CAGNANO VARANO - MUSEO DEL TERRITORIO, DELLA CULTURA LAGUNARE E DELLA PESCA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	San Paolo di Civitate	€ 734.827,91
COMUNE DI CASSANO DELLE MURGE - MUSEO DEL TERRITORIO DI CASSANO E DELL'ALTA MURGIA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Cagnano Varano	€ 492.794,59
COMUNE DI SPINAZZOLA - MUSEO CIVICO PRESSO L'EX CONVENTO DEI FRATI MINORI OSSERVANTI	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Cassano delle Murge	€ 529.267,82
COMUNE DI LOCOROTONDO - MUSEO ARCHEOLOGICO E DELLA CIVILTA' CONTADINA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Spinazzola	€ 556.980,89
MESAGNE - MUSEO ARTE SACRA - CONVENT EX CAVALIERE - PA01020	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	BARI (Provincia)	€ 151.910,00
NARDO' - RECUPERO MURALES EBRAICI E REALIZZAZIONE DEL MUSEO DELLA MEMORIA E DELL'ACCOGLIENZA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Mesagne	€ 461.815,61
PROGETTO PER IL RECUPERO E LA FRUIZIONE DEL CASTELLO: MUSEALIZZAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Nardò	€ 145.364,66
				Otranto	€ 782.038,48

Fig. 38 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Puglia.

### 2.1.4.14 Sardegna

Nel territorio della regione Sardegna sono stati dedicati all'ambito museale 96 progetti, di cui 83 ammessi a finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 8 del Fondo Sociale Europeo e 5 del Fondo di Sviluppo e Coesione, per una spesa economica complessiva di € 28.013.730,39.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
96	83	8	5

Di questi progetti, al momento della rilevazione del dato, ne risultavano conclusi 89 e 7 in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
89	7	0

Tutti gli ambiti, tranne la comunicazione sono stati interessati dalla progettazione museale in Sardegna, nel periodo preso in esame, in particolar modo la valorizzazione (con 54 progetti). Quindici sono stati i progetti invece dedicati alle nuove realizzazioni espositive, il 19% del finanziamento totale, che in termini economici corrisponde a € 5.320.185,29.

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
2	15	0	3	54	11	1	5		5

La tabella successiva (fig. 39) rende conto delle nuove realizzazioni progettate con l'ausilio dei fondi Strutturali, indicando per ciascun progetto anche il relativo importo economico, oltre al territorio in cui è stato realizzato.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
MULINO GALLISAI - REALIZZAZIONE DEL MUSEO E LABORATORIO DELLE IDENTITA' DI NUORO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Nuoro	€ 461.186,19
REALIZZAZIONE DEL MUSEO DELLA TONNARA - STINTINO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Stintino	€ 1.872.334,08
COMPLETAMENTO DEI LAVORI DI REALIZZAZIONE DI UNA STRUTTURA POLIFUNZIONALE DA DESTINARE A MUSEO GEBOTANICO DELLA GIARA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Setzu San Vero	€ 652.676,90
LAVORI DI COMPLETAMENTO DEL MUSEO CIVICO DEL SINIS SETTENTRIONALE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Milis	€ 456.464,54
ALLESTIMENTO DEL MUSEO DELLE INCURSIONI BARBARICHE IN SARDEGNA - GONNOSTRAMATZA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Gonnostramatza	€ 239.905,28
"QUI TRANS MARE CURRUNT" IL MUSEO OSPITA IL MARE - VILLASIMIUS	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Villasimius	€ 193.438,85
ALLESTIMENTO DEL PERCORSO ESPOSITIVO DEL MUSEO DEL CORALLO - ALGHERO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Alghero	€ -
COMPLETAMENTO E ARREDI DEL "MUSEO DELLA DONNA" - PAULI ARBAREI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Pauli Arbarei	€ 194.305,11
MUSEO DELLA CITTA' "PALAZZO DI CITTA'" - SASSARI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Sassari	€ 200.669,11
ALLESTIMENTO MULTIMEDIALE DEL MUSEO "LAVERIA MINERARIA DI ROSAS" - NARCAO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Narcao	€ 163.796,84
COMPLETAMENTO SPAZI ESPOSITIVI DEL MUSEO DELLE STREGHE - BIDONI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Bidoni	€ 132.735,13
MUSEO...IN RETE - BORUTTA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Borutta	€ 99.407,80
MUSEO VIRTUALE COLLEZIONE R.A.S. (REGIONE AUTONOMA DELLA SARDEGNA)	NUOVA REALIZZAZIONE	FSE	Concluso	Cagliari	€ 70.015,00
CREAZIONE DI UN ITINERARIO MUSEALE TRA ARCHITETTURA RURALE E ARTIGIANATO LOCALE COMUNE DI OVODDA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Ovodda	€ 395.836,06
MARATÉ NEL SISTEMA MUSEALE - ISILI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Isili	€ 187.414,40

Fig. 39 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Sardegna

#### 2.1.4.15 Sicilia

Terza per finanziamenti totali in ambito museale, la Regione Sicilia è preceduta solo dalla Campania e dalla Calabria nella classifica dei finanziamenti ottenuti, con un importo complessivo di € 76.567.600,64 per 124 progetti museali. Il Fondo principale di provenienza dei finanziamenti è il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (87 progetti) seguito dal Fondo Sociale Europeo (36), un solo progetto risultava invece, al momento della rilevazione dei dati, finanziato tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
124	87	36	1

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
55	59	10

Dei progetti rilevati, solo 55 erano conclusi al 31 dicembre 2016, mentre 59 erano ancora in corso e 10 non erano stati avviati.

ATTIVITA'									
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO	
33	9	0	23	29	13	1	0	16	

In questa regione, l'ambito principale di intervento è stato quello dell'istruzione e della formazione (con ben 33 progetti dedicati) seguito da valorizzazione e tutela, che si attestano sempre tra i primi posti sia con progetti singoli che complessivi.

Nove sono state le nuove realizzazioni museali, che con un finanziamento complessivo di €4.449.619,32 rappresentano solo il 6% della progettazione nell'ambito in esame.

La tabella che segue (fig. 40) riassume nel dettaglio ogni singolo progetto di nuova realizzazione, indicando per ciascuno importi e territorio di realizzazione.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
TAORMINA. MUSEO DIFFUSO PER LE ARTI E LA CULTURA CONTEMPORANEA.	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Taormina	€ 522.923,17
MUSEO DEI VALORI CRISTIANI - LIPARI - ME (PROG.A.CAVALLO)	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Lipari	€ 1.104.236,87
ALLESTIMENTO REALTEATRO S. CECILIA FINALIZZATO ALLA ISTITUZIONE DEL MUSEO DEL JAZZ	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Palermo	€ 663.639,87
CENTRO DI ESPERIENZA E MUSEO MULTIMEDIALE DELLA MONTAGNA SICILIANA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Nicosia	€ 299.098,69
RANDAZZO (CT) MUSEO DELL'OPERA DEI PUPI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Randazzo	€ 320.779,99
IL MUSEO A PORTATA DI TASCA RIPOSTO (CT) MUSEO DEL VINO - CASA ALLEGRA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Gela	€ 293.620,22
MUSEO DELLA CERAMICA - ALLESTIMENTO MUSEALE NUOVA SEDE NELL'EX CONVENTO DI S.AGOSTINO - CALTAGIRONE - CT (PROG.A.CAVALLO)	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Caltagirone	€ 49.287,21
LAVORI DI ALLESTIMENTO MUSEALE DI PALAZZO CAPPELLANI IN PALAZZOLO ACREIDE (SR)	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Palazzolo Acreide	€ 989.290,63

Fig. 40 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Sicilia.

#### 2.1.4.16 Toscana

Su territorio della regione Toscana sono stati ammessi a finanziamento 60 progetti dedicati all'ambito museale, di cui 31 grazie al Fondo di Sviluppo e Coesione, 16 al Fondo Sociale Europeo e 13 al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
60	13	16	31

Al momento della rilevazione dei dati, entro dicembre 2016, solo 3 progetti non risultavano avviati, 44 erano già stati conclusi e 13 erano in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
44	13	3



È la Toscana la regione che ha dedicato maggiori finanziamenti alla realizzazione di nuove realtà museali, con ben € 9.882.430,33 di spesa, il 29% dei finanziamenti totali, per 17 nuove realizzazioni.

Quasi tutti gli altri settori di attività, tranne la comunicazione, hanno visto la realizzazione di progetti, primo tra tutte le nuove realizzazioni in questo caso, seguito da istruzione e valorizzazione con 12 progetti; tutela con 8; tutela e valorizzazione, ricerca con 4 progetti e occupazione con 2.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZA ZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
12	17	0	8	12	4	4	2	1

La tabella che segue (fig. 41) riassume nel dettaglio i progetti di nuova realizzazione, indicando per ciascuno il territorio e l'importo ad esso dedicato.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
FOL_08_5.2 / MUSEO DEL FERRO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Follonica	€ 1.592.520,38
SI_07_CULT / MUSEO SAN PIETRO > CITTA' DI LABORATORIO DI CULTURE MUMELOCC - MUSEO DELLA MEMORIA LOCALE A CERRETO GUIDI	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Colle di Val d'Elsa	€ 1.443.275,23
PO_01_CULT / MUSEO CIVICO PALAZZO PRETORIO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Cerreto Guidi	€ 1.036.847,98
MUSEO DELLA MINIERA REALIZZAZIONE DI UN CENTRO PER ATTIVITA' SOCIO-CULTURALI E MUSEO CIVICO NEL CENTRO STORICO DI TREQUANDA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Prato Montecatini Val di Cecina	€ 803.213,42
PI_17_CULT / ANTICHI MESTIERI MUSEO DELLA CERAMICA REALIZZAZIONE MUSEO DELL'OLIO - 1° E 2° STRALCIO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Trequanda	€ 715.257,91
PT_18_5.2 / MUSEO DELL'ANTICO OSPEDALE DEL CEPPPO E VALORIZZAZIONE DELLA GORA DI SCORNIO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Calcinaia	€ 693.460,67
LI_02_CULT / REALIZZAZIONE MUSEO MINERALOGICO E GEMMOLOGICO A SAN PIERO IN CAMPO.	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Seggiano	€ 566.215,64
MUSEO DELLA CARTA-EX CARTIERA LE CARTE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Pistoia	€ 492.108,19
AR_15_CULT / VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO CULTURALE - MUSEO DELLE BILANCE	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Campo nell'Elba	€ 438.681,22
MUSEO GENTI DI MONTAGNA ALLESTIMENTO MUSEO ARCHEOLOGICO NAZIONALE DI CASTIGLIONCELLO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Pescia	€ 398.185,62
LU_18_CULT / REALIZZAZIONE MUSEO IMMAGINARIO FOLKLORICO	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Concluso	Monterchi Palazzuolo sul Senio	€ 420.103,02
MUSEO DINAMICO DEI VICARIATI DI TOSCANA	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Concluso	Rosignano Marittimo	€ 322.502,93
REALIZZAZIONE DEL POLO MUSEALE NEL BORGO DI SOVANA - COMPLESSO SAN MAMILIANO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Piazza al Serchio	€ 282.889,39
			Non avviato	Lari	€ 330.000,00
			Concluso	Sorano	€ -
					€ -
					€ 347.168,73

Fig. 41 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Toscana.

### 2.1.4.17 Trentino Alto Adige

Nel territorio del Trentino Alto Adige sono stati finanziati solo 6 progetti dedicati all'ambito museale nel periodo preso in esame dalla ricerca, cinque dei quali grazie al Fondo Sociale Europeo e uno al Fondo di Sviluppo e Coesione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
6	0	5	1

Al momento della rilevazione del dato entro il 31 dicembre 2016 erano stati conclusi tutti e 6 i progetti, con una spesa complessiva di 634.915, 14 euro.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
6	0	0

In coerenza con la provenienza dei fondi, cinque progetti sono stati dedicati all'istruzione e alla formazione (ambiti di interesse del FSE) e uno alla valorizzazione.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
5	0	0	0	1	0	0	0	0

Poiché nessun progetto ha riguardato la realizzazione di nuove realtà museali e vista l'esiguità dei progetti, per completezza della ricerca si è scelto di descrivere brevemente in dettaglio nella tabella successiva (fig. 41) tutti i progetti realizzati, indicando per ciascuno il relativo importo finanziato.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTI
CORSO DI DIDATTICA MUSEALE LA CONTAMINAZIONE NARRATIVA E TEATRALE COME STRUMENTO DI INNOVAZIONE MUSEALE	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Liquidato	Prato allo Stelvio - Prad am Stilfser Joch	€ 67.911,87
	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Trento Mezzolombardo, Rovere della Luna, Nave San Rocco, San Michele all'Adige, Avio, Rovereto, Isera, Nogaredo, Mezzocorona, Lavis, Mori, Villa Lagarina, Aldeno, Besenell, Calliano, Volano, Zambana, Trento, Pomarolo	€ 54.835,02
SEDE MUSEI MUSE TRENTO / MART ROVERETO - REALIZZAZIONE PROGETTO EXPO NEI TERRITORI	VALORIZZAZIONE	FSC	Concluso		€ 448.000,00
SCUOLA E MUSEO: BUONE PRATICHE PER LA PROMOZIONE DEL TURISMO CULTURALE E LA VALORIZZAZIONE DEL TERRITORIO - 5 A TUR	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Trento	€ 40.783,22
DAL LICEO AL LAVORO NEL MUSEO	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Riva del Garda	€ 12.309,03
DAL DIPLOMA AL LAVORO: DAL LICEO AL MUSEO	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Riva del Garda	€ 11.076,00

Fig. 42 Tabella dei progetti museali nella regione Trentino Alto Adige.

#### 2.1.4.18 Umbria

Nel territorio della regione Umbria sono stati ammessi al finanziamento europeo tramite i fondi Strutturali della scorsa programmazione 2007/2013, 48 progetti dedicati all'ambito museale. Di cui 24 co-finanziati dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 21 dal Fondo di Sviluppo e Coesione e 3 dal Fondo Sociale Europeo, per una spesa complessiva di € 4.774.894,24.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
48	24	3	21

Al momento della rilevazione del dato solo 21 progetti risultavano conclusi, mentre 19 non erano ancora stati avviati e 8 erano ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
21	8	19

La maggior parte di questi progetti è stata dedicata alla valorizzazione di musei già esistenti (21 casi) ma tutti gli ambiti di attività hanno visto la realizzazione di almeno un progetto.

In particolare le nuove realizzazioni sono state 5, di cui una però non avviata al 31 dicembre 2016, per una spesa complessiva di € 1.633.586,18 pari al 34% del finanziamento totale dedicato alla progettazione museale.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL. TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
2	5	6	4	21	3	3	1	3

La tabella che segue mostra il dettaglio dei nuovi quattro musei realizzati grazie al co-finanziamento europeo, indicando per ciascuno l'importo complessivo e il territorio di appartenenza.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
PUC3 BEVAGNA: CREAZIONE DI UN PERCORSO MUSEALE ITINERANTE LAVORI DI REALIZZAZIONE DEL MUSEO ARCHEOLOGICO DI COLFIORITO - IMPIANTISTICA + ALLESTIMENTO	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	Non avviato	Bevagna	€ -
MUSEO DELLA CONTEMPORANEITA', ALLESTIMENTO E ATTIVAZIONE DI UNA PINACOTECA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Conduso	Foligno	€ 1.210.400,00
ALLESTIMENTO DEL MUSEO DELLA CANAPA	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Conduso	Terni	€ 229.753,00
MUSEO ARCHEOLOGICO CASA CAJANI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Conduso	Sant'Anatolia di Narco	€ 100.000,00
GUALDO TADINO LOTTO OPERE EDILI E IMPIANTI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	Conduso	Gualdo Tadino	€ 93.433,18

Fig. 43 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Umbria

#### 2.1.4.19 Valle d'Aosta

Nell'arco temporale preso in carico dalla ricerca e relativamente alla Programmazione 2007/2013, sul territorio della regione Valle d'Aosta sono stati ammessi al co-finanziamento europeo tramite fondi Strutturali solo 7 progetti in ambito museale. Sei dei quali finanziati tramite il Fondo Sociale Europeo e uno con il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, per un finanziamento complessivo pari a € 282.000,20.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
7	1	6	0

Al momento della rilevazione del dato (luglio 2017), entro il 31 dicembre 2016 risultavano conclusi solo 3 progetti, mentre 4 erano ancora in corso.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
3	4	0

Dei sette progetti, 5 sono stati dedicati all'istruzione ed alla formazione e due alla ricerca, sviluppo tecnologico ed innovazione.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
5	0	0	0	0	0	0	2	0

Poiché nessun progetto museale ha previsto la realizzazione di nuove realtà museali, per ragioni di completezza, si è scelto di riportare il dettaglio degli altri progetti realizzati sul territorio.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
BANDO UNITA' DI RICERCA 2^ SCADENZA - PROGETTO MUSEO REGIONALE DI SCIENZE NATURALI / 3BITE SOC. COOP.	RICERCA SVILUPPO TECNOLOGICO ED INNOVAZIONE	FESR	Liquidato	La Salle, Aosta	€ 186.932,26
MUSEO IN EVOLUZIONE (09/021A001000ADL)	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Pollein	€ 54.395,90
MUSEO IN VETTA: BARD 2009 (84ZA01030ADL)	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Pollein	€ 22.189,07
MASTER UNIVERSITARIO DI I LIVELLO TUTELA E GESTIONE DI MUSEI E COLLEZIONI DI BENI NATURALISTICI E STORICO-SCIENTIFICI 2013 (12/021A101159FOR)	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Courmayeur	€ 5.930,30
LE STRATEGIE DELL ESPOSIZIONE MUSEALE CONTEMPORANEA - BORSE RICERCA (11/044I100044ADL)	RICERCA SVILUPPO TECNOLOGICO ED INNOVAZIONE	FSE	Concluso	Chatillon	€ 9.114,00
CORSO PER EDUCATORI MUSEALI ED EDUCATIONAL MANAGER (85ZA02001ADL)	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	In corso	Saint-Vincent	€ 1.838,67
MASTER DI I, II, III° LIVELLO IN DIDATTICA GENERALE E MUSEALE (09/054I001218ADL)	ISTRUZIONE E FORMAZIONE	FSE	Concluso	Sarre	€ 1.600,00

Fig. 44 Tabella dei progetti museali nella regione Valle d'Aosta.

#### 2.1.4.20 Veneto

In Veneto sono stati finanziati 37 progetti di natura museale con i fondi europei della scorsa Programmazione, con un finanziamento complessivo di 32.433.884,49 euro provenienti da tutti e tre i fondi presi in esame: 11 progetti co-finanziati grazie al Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 6 tramite il Fondo Sociale Europeo e 20 tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione.

N. PRGETTI MUSEALI	FINANZIAMENTO		
	FESR	FSE	FSC
37	11	6	20

Considerando il periodo dal 1 gennaio 2007 al 31 dicembre 2016, ed avendo effettuato la rilevazione del dato a luglio 2017 (come più volte ricordato in questo lavoro), nel territorio della regione Veneto al 31 dicembre 2016 risultano conclusi 16 progetti e 19 ancora in corso, mentre due non sono mai stati avviati.

STATUS		
CONCLUSI E LIQUIDATI	IN CORSO	NON AVVIATO
16	19	2

Tra questi progetti solo due hanno riguardato la realizzazione di nuove realtà museali, 15 progetti di valorizzazione, 7 progetti di tutela e 6 progetti di tutela e valorizzazione insieme, 5 di istruzione e formazione e 2 di ricerca e innovazione.

ATTIVITA'								
ISTRUZIONE E FORMAZIONE	NUOVA REALIZZAZIONE	PROMOZIONE E COMUNICAZIONE	TUTELA	VALORIZZAZIONE	TUTELA E VALORIZZAZIONE	RIC. SVIL TECNO E INNO	OCCUPAZIONE	ALTRO
5	2	0	7	15	6	2	0	0

Tuttavia, i due progetti di nuova realizzazione, al momento della rilevazione del dato non erano ancora stati conclusi, come descrive brevemente la tabella seguente (fig. 45) che ne riporta il dettaglio del progetto e l'importo di spesa complessivo previsto per la loro realizzazione.

TITOLO_PROGETTO	ATTIVITA'	FONDO	STATUS	TERRITORI	FINANZIAMENTO
PNDB: REALIZZAZIONE MUSEO NATURALISTICO DELLE DOLOMITI BELLUNESI	NUOVA REALIZZAZIONE	FESR	In corso	Belluno	€ 403.977,69
REALIZZAZIONE ED ALLESTIMENTO DI UN MUSEO DEDICATO ALLA GRANDE GUERRA PRESSO VILLA GODI - MALINVERNI	NUOVA REALIZZAZIONE	FSC	In corso	Lugo di Vicenza	€ 16.000,00

Fig. 45 Tabella delle nuove realizzazioni museali nella regione Veneto.



## 2.2 I musei nati grazie ai fondi Strutturali 2007-2013 in Italia

### 2.2.1 Selezione dei progetti museali realizzati con i fondi SIE

Dall'analisi quantitativa effettuata sui dati raccolti su *OpenCoesione*, risulta che i progetti di nuova realizzazione di un museo, con l'impiego dei fondi SIE 2007-2013 in Italia, sono 121 sul totale di 1001 progetti realizzati in ambito museale, più in generale.

Solo 86 di queste nuove realizzazioni però sono state concluse entro dicembre 2016, anno in cui termina la raccolta dei dati riferita alla Programmazione europea 2007/2013.

L'analisi quantitativa di questi dati, illustrata nei capitoli precedenti, ha mostrato una distribuzione molto variegata del fenomeno "nuova realizzazione museale" nella nostra Penisola, evidenziando virtuosismi di quelle regioni che hanno investito molto, e scarso interesse per questo settore di molte altre realtà territoriali, invece.

Il diagramma precedentemente mostrato (*Fig.21 Istogramma dei progetti di nuova realizzazione conclusi per regione*) e le tabelle riepilogative di ciascuna regione, riportate nei paragrafi sopra, hanno descritto la distribuzione del fenomeno sull'intera Penisola, evidenziando come Liguria, Toscana e Sardegna abbiano realizzato oltre 10 nuovi musei o nuovi allestimenti mentre regioni come Friuli, Trentino, Val d'Aosta e Veneto neppure uno.

Tuttavia l'aver deciso di investire molto in nuove realizzazioni, non necessariamente è sintomo di aver investito anche bene. Per tale ragione, ai fini di questo lavoro, si è ritenuto opportuno affiancare all'analisi descrittiva del dato quantitativo anche uno studio semio-qualitativo, con l'obiettivo di capire se dietro queste nuove realizzazioni si celino davvero anche buone pratiche.

Dato l'andamento del fenomeno su scala nazionale, si è scelto di affrontare lo studio di dettaglio, avvalendosi degli strumenti della disciplina semiotica (come verrà illustrato nei prossimi capitoli) su quelle regioni che rendono conto del fenomeno nazionale in maniera più rappresentativa. Ovvero sono stati selezionati i casi da analizzare tra le regioni che in termini numerici rispetto alle nuove realizzazioni, hanno investito di più, tra quelle che hanno investito di meno e tra quelle che si sono assestate sulla media nazionale.

La tabella riportata di seguito (figura 46), mostra il dato numerico per ciascuna regione e la media delle nuove realizzazioni su scala nazionale.

<b>REGIONE</b>	<b>nuove realizzazioni museali concluse</b>
<b>ABRUZZO</b>	5
<b>BASILICATA</b>	2
<b>CALABRIA</b>	2
<b>CAMPANIA</b>	0
<b>EMILIA ROMAGNA</b>	4
<b>FRIULI</b>	0
<b>LAZIO</b>	1
<b>LIGURIA</b>	15
<b>LOMBARDIA</b>	1
<b>MARCHE</b>	9
<b>MOLISE</b>	2
<b>PIEMONTE</b>	4
<b>PUGLIA</b>	5
<b>SARDEGNA</b>	13
<b>SICILIA</b>	5
<b>TOSCANA</b>	14
<b>TRENTINO</b>	0
<b>UMBRIA</b>	4
<b>VALLE D'AOSTA</b>	0
<b>VENETO</b>	0
<b>MEDIA DEI MUSEI REALIZZATI PER REGIONE</b>	<b>4,3</b>

Fig.46 Media realizzazioni museali concluse a livello nazionale.

Alla luce dei dati emersi, per capire se dietro la quantità ci sia stata anche una corrispondenza agli obiettivi ed alle priorità dell'Unione europea, nella realizzazione di nuovi istituti culturali sono state selezionate cinque regioni su cui effettuare l'analisi semiotica.

Per le ragioni di cui sopra, le regioni selezionate per lo studio delle nuove realtà museali realizzate sono Lazio, Abruzzo, Umbria, Toscana e Molise. L'andamento del fenomeno in esse è infatti indicativo di ciò che è accaduto in tutta Italia. Ovvero, il corpus così composto è rappresentativo sia delle realtà che hanno investito di meno in progettazione di nuovi musei (Lazio e Molise, 1 e 2 casi) sia di quelle che hanno investito maggiormente (Toscana, 14 casi) e sia di quelle che sono nella media (4/5 musei) del resto delle regioni d'Italia (Abruzzo e Umbria). Il campione è stato selezionato non solo in base al numero dei nuovi musei realizzati, ma anche in base agli importi economici spesi per le nuove realizzazioni: ovvero chi ha effettuato maggiori investimenti (come la Toscana), chi ha speso meno soldi in assoluto (come Lazio e Abruzzo) e chi si è avvicinato alla media della spesa a livello nazionale (Molise).

Oltre ad essere rappresentativo dell'intera penisola, racchiudendo regioni più virtuose, regioni mediamente virtuose ed altre meno virtuose, il *corpus* così composto si offre inoltre anche come campione adatto a descrivere il fenomeno analiticamente nel Centro Italia<sup>24</sup>, ovvero in un'area ben circoscritta del nostro Paese.<sup>25</sup>

Come mostra la tabella sottostante, in queste cinque regioni risultano conclusi 26 progetti di nuova realizzazione museale.

Regione	Nuovi musei	Fondi di finanziamento
LAZIO	1	FESR
MOLISE	2	FESR
ABRUZZO	5	FESR
UMBRIA	4	FESR
TOSCANA	14	FESR e FSC
TOTALE	26	

Fermo restando che una comparazione assoluta tra le regioni è impossibile, partendo da condizioni economico-sociali differenti e avendo inserito ciascuna nei Programmi Operativi dei Fondi, obiettivi e stanziamenti economici differenti, per poter confrontare le analisi dei musei nelle regioni scelte, si è deciso di selezionare solo i casi di nuova realizzazione finanziati con la stessa tipologia di fondo europeo. Nelle regioni individuate per l'analisi semio-qualitativa, tutte le nuove realizzazioni risultano co-finanziate dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, eccezione fatta per la sola regione Toscana che presenta invece una prevalenza di finanziamenti tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione. Nel caso specifico di questa regione si è scelto di analizzare quindi solo i nuovi musei co-finanziati dal FESR, per poterne confrontare i risultati con il resto delle regioni selezionate, visto che i progetti dovrebbero rispondere agli stessi obiettivi ed alle stesse priorità (come descritto nel primo capitolo di questa parte del lavoro *1. Gli obiettivi e le priorità dei fondi per l'investimento culturale*).

In questo modo al termine delle analisi semiotiche su ciascun museo, sarà possibile effettuare una comparazione complessiva tra qualità dei nuovi musei e gli obiettivi iscritti nel Regolamento del Fondo di riferimento.

<sup>24</sup> Per Centro Italia, non si vuole intendere la definizione dell'Istat (che include Lazio, Toscana, Marche e Umbria) ma più genericamente l'area centrale della Penisola.

<sup>25</sup> Lo studio di quanto è accaduto nel Meridione e nel Settentrione, potrebbe essere oggetto un lavoro successivo.

In particolare i musei che saranno studiati nel capitolo successivo del lavoro, sono musei storici, artistici, archeologici, ecomusei, musei dedicati alla valorizzazione del territorio, sia sotto l'aspetto naturalistico che culturale, musei aziendali e musei legati ad una personalità di spicco originaria del luogo.

**TERZA PARTE**  
**I NUOVI MUSEI**

*Il museo è una forma che organizza  
e in cui si stratificano concrezioni di senso diverse,  
attraverso architettura, opere, oggetti, supporti, segnaletiche, testi esplicativi,  
comportamenti di curatori, impiegati, custodi e visitatori.*

*I. Pezzini*

### *Introduzione alla terza parte della ricerca*

La terza ed ultima parte del presente lavoro è dedicata all'analisi qualitativa di quei progetti museali che hanno previsto la nascita di nuovi spazi espositivi o il loro riallestimento, grazie all'impiego del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, nell'arco temporale preso in esame, 1 gennaio 2007 – 31 dicembre 2016.

La ragione che ha portato alla scelta dei casi da analizzare è stata ampiamente descritta nella seconda parte della ricerca ed è successiva ai risultati ottenuti in seguito all'analisi quantitativa del complesso dei progetti museali realizzati grazie ai fondi Strutturali.

Ma per rispondere in maniera esaustiva agli interrogativi che muovono la ricerca è stato necessario affrontare nel dettaglio lo studio di progetti completi e complessi, capaci cioè, come si vedrà, di rendere conto in maniera globale della finalità delle azioni culturali messe in atto con le progettazioni di nuovi musei capaci - più di una singola mostra o di un evento promozionale o soltanto di un *exhibit* (solo per citare alcune delle attività finanziate in questo ambito) - di far capire come i finanziamenti europei possano contribuire a valorizzare, ma anche ad innovare, tutelare e promuovere la ricchezza del territorio storico-artistico e naturalistico del nostro Paese.

Dopo un primo capitolo dedicato a descrivere la metodologia adottata per affrontare le analisi dei musei; e a spiegare il perché della scelta della disciplina semiotica, dei modelli e delle teorie prese in carico dallo studio; questa parte del lavoro è dedicata alle analisi qualitativo-semiotiche dei musei selezionati.

Divisi per regione di appartenenza, i nuovi musei individuati sono stati studiati affrontando sia l'aspetto economico del finanziamento europeo, sia la storia del progetto, sia il rapporto con il

contesto urbano e, seguendo una scheda di analisi impostata per tutti i musei del *corpus*, ne è stato descritto lo studio semiotico elaborato a seguito dei sopralluoghi effettuati.

Al termine delle singole analisi dei musei contestualizzate nell'ambito degli obiettivi dei Piani Operativi regionali FESR di riferimento, i risultati a cui l'analisi semiotica ha permesso di giungere - relativi in particolare agli investimenti valoriali profondi dei messaggi sottesi a ciascun allestimento - sono stati poi confrontati, nell'ultima parte del lavoro, sia tra i vari musei, sia rispetto alle priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie ai cui finanziamenti essi sono stati realizzati.

Questo confronto ha permesso di ipotizzare una casistica di musei nati grazie al finanziamento del FESR 2007/2013 nelle regioni prese in esame dalla ricerca.

## 1. Nuove realizzazioni museali con i fondi Strutturali

### 1.1. Note metodologiche

Questo capitolo è dedicato alla descrizione di alcune nozioni base della Semiotica che hanno avuto il ruolo di linee guida nelle analisi che seguiranno. Una loro delucidazione, se pur parziale, contribuisce a chiarire il senso della ricerca svolta ed a mostrare la necessità d'uso di una tale metodologia.

Come ripetuto più volte, la ricerca si pone l'obiettivo di comprendere come sono stati spesi i co-finanziamenti Strutturali per valorizzare e innovare il nostro patrimonio museale. Grazie all'analisi quantitativa dei dati raccolti è stato possibile comprendere in generale, in quali regioni sono stati impiegati maggiormente questi finanziamenti per progetti di natura museale e in particolare cosa è stato realizzato e dove grazie a questi soldi. La ricerca mira però a capire anche se i co-finanziamenti siano necessari ad assolvere a funzioni ontologiche dell'ente museale (come conservazione, divulgazione e tutela del patrimonio) o se invece servono davvero, come si auspicano il Consiglio e il Parlamento europeo nella politica di coesione, a ridurre la disparità economica, sociale e culturale tra le regioni dell'Unione. Per queste ragioni si è scelto, dopo aver descritto il fenomeno in maniera generale nella seconda parte della ricerca, di addentrarsi nell'analisi qualitativa di quei progetti che rendono conto, in maniera più completa, degli interventi in ambito culturale. Tuttavia, per entrare maggiormente nel dettaglio della qualità di questi progetti e capire come essi abbiano contribuito non solo a valorizzare, ma anche ad innovare, tutelare e promuovere (priorità dei fondi Strutturali) la ricchezza del territorio storico-artistico e naturalistico del nostro Paese, è stato necessario effettuare un'analisi qualitativa più dettagliata di quei progetti che prevedevano la nascita di un nuovo museo. La selezione di questa tipologia di interventi ha permesso infatti di avere un *corpus* di progetti completi e non parziali, capaci cioè di rendere conto in maniera esaustiva delle finalità dell'azione culturale, rispetto invece ad un progetto più piccolo come può essere la realizzazione di una mostra, l'organizzazione di un corso di formazione, o il restauro di un'opera.

Comprendere il senso che soggiace a queste progettazioni culturali è significato, in altri termini, sviscerarne le strutture della significazione sottese a quel testo sincretico che è lo spazio museale con le sue enunciazioni ed i suoi programmi narrativi. I progetti museali presi in esame, con le loro singolari architetture ed i loro allestimenti più o meno tradizionali, producono infatti un messaggio che l'Ente destinante (spesso l'Amministrazione comunale) rivolge ai visitatori/cittadini del luogo. Per conoscere il senso di questo messaggio e studiarlo in relazione a quanto previsto nei



Regolamenti dei finanziamenti europei, si è fatto necessariamente ricorso alla Semiotica, in quanto *scienza della significazione, ovvero disciplina che studia tutti quei fenomeni, più o meno intenzionali, attraverso cui il senso è prodotto e circola nella società*<sup>1</sup>.

Il senso prodotto da un museo viene comunicato attraverso esposizioni e allestimenti mediante un linguaggio sincretico che si avvale di una pluralità di codici diversi (verbali, visivi, materiali e topologici). Per questo l'uso applicativo della disciplina Semiotica è stato necessario alla comprensione degli stessi. L'approccio semiotico, in altri termini, si è rivelato uno strumento adatto a descrivere analiticamente le dinamiche della produzione degli effetti di senso in un testo spaziale, qual è quello museale, e necessario per gestirne la complessità comunicativa; ma al contempo anche indispensabile per rintracciare l'insieme degli effetti di senso contenuti nel messaggio del museo, non sempre intenzionali e non sempre rinvenibili superficialmente.

Il concetto di spazialità è stato considerato come una Semiotica sincretica: riconoscendo in esso l'esistenza di una corrispondenza tra certe unità o categorie dell'espressione (architettura/allestimento) e certe unità o categorie del contenuto. La corrispondenza tra i due piani (espressione e contenuto) è frutto di una relazione semi-simbolica<sup>2</sup> in cui non sono i singoli termini a corrispondersi l'un l'altro, bensì dei complessi strutturali. La comprensione cognitiva dello spazio avviene infatti sul piano del contenuto, che si rivela essere omogeneo e che presuppone la costruzione di un piano dell'espressione, al contrario eterogeneo.

L'oggetto di studio della semiotica è il testo, un dispositivo dunque all'interno del quale è riconoscibile quell'organizzazione biplanare tra espressione e contenuto. Il legame tra spazio e museo può dare vita a tre diverse categorizzazioni (G. Marrone, 2001)<sup>3</sup> di cui lo *spazio come testo* è esattamente lo spazio museale, ovvero un luogo analizzabile ed interpretabile come una forma testuale, circoscritta da limiti ben definiti ed organizzata in maniera strutturata.

I testi analizzati nella ricerca sono dunque dei testi particolari in quanto spaziali e poiché lo spazio, in generale, così come quello museale analizzato, sceglie per significare ora alcune ora altre proprietà dei suoi oggetti, ora l'uno ora l'altro dei suoi possibili livelli di pertinenza, l'analisi degli spazi museali scelti ha dovuto rinvenire tali livelli e le categorie topologiche pertinenti e in esse

---

<sup>1</sup> A. Giannitrapani, 2013 pag. 19.

<sup>2</sup> La relazione semi-simbolica è una delle possibili relazioni esistenti in semiotica, insieme a quelle tra segni e a quelle tra simboli. La peculiarità di tale relazione risiede nell'istituire un legame tra le categorie dell'espressione e quelle del contenuto e non tra i singoli elementi.

<sup>3</sup> Descrizione ripresa da A. Giannitrapani (2013), Lo spazio del testo, una superficie in cui si concretizza e manifesta un certo testo; lo spazio nel testo, ovvero la rappresentazione dello spazio in un testo come un racconto o una fotografia, e lo spazio come testo, ovvero spazi interpretabili come testo.

articolate. Tuttavia, essendo i musei paragonabili ad una Semiosfera<sup>4</sup> (di Lotmaniana memoria) e per questo costituiti da testi estremamente complessi, è stato necessario, per una loro analisi, selezionare solo alcuni livelli di pertinenza, come si vedrà in seguito.

Per poter rendere conto degli effetti di senso generati dai messaggi sottesi ai percorsi museali, è stato utile partire dalla considerazione che lo spazio è una forma suscettibile di mettersi a significare che informa e trasforma la sostanza dell'espressione. Ogni conoscenza del mondo inizia infatti con la proiezione del *continuo* sul *discontinuo*, ciò riconduce alla vecchia opposizione *estensione vs spazio*. L'emergere dello spazio cioè, fa svanire la maggior parte della ricchezza dell'estensione, ma ciò che perde in ricchezza concreta viene compensato in numerose acquisizioni di significato (Greimas, 1976). È al riconoscimento di queste ultime che tende la ricerca.

Secondo la disciplina Semiotica, come ricorda Zunzunegui<sup>5</sup>, ciascuno dei due piani che costituiscono qualsiasi linguaggio si articolano intorno all'opposizione *forma vs sostanza*. *La forma del contenuto è l'oggetto dell'analisi poiché è in essa che prende corpo la significazione*. In altri termini è solo la sostanza dell'espressione ad essere osservabile, poiché esiste come materia, modellata da una forma immateriale e pertanto inosservabile.

Il lavoro segue gli orientamenti delle principali correnti della disciplina e fa uso sia degli strumenti della semiotica generativa, in quanto la ricerca richiede una ricostruzione per livelli di senso, ma anche della semiotica interpretativa, riconoscendo l'importanza dell'azione dell'interlocutore (il visitatore) nel suo approccio al testo.

I due approcci, che differiscono per ciò che riguarda la nozione di testo, si sono rivelati estremamente utili proprio nella loro cooperazione. Il filone generativo (che fa riferimento ad A.J. Greimas e ad i suoi lavori) riconosce un'assoluta indipendenza del testo dai suoi destinatari e lo considera come un sistema organizzato dotato di un senso compiuto; mentre l'approccio interpretativo (che fa riferimento alle teorizzazioni di U.Eco) descrive il testo come una catena di artifici espressivi che richiedono un intervento del destinatario per poter essere riconosciuti.

Tuttavia il senso dell'enunciazione museale, in quanto testo spaziale esclusivamente consacrato alle esperienze estetiche, per dirla con Lotman<sup>6</sup>, esige, per una sua costruzione completa, l'intervento del visitatore che agisce in esso, ma allo stesso tempo si presenta come un sistema organizzato e dotato di senso in cui, solo una ricostruzione per livelli permette di risalire dalla

---

<sup>4</sup> Cfr. J.Lotman, 1985

<sup>5</sup> S. Zunzunegui, 2011, pag.17.

<sup>6</sup> Cfr. Lotman 1998.

manifestazione, all'immanenza dei valori investiti nelle strutture profonde. La ricerca, dunque, pur considerando le scelte dei visitatori nel museo (approccio interpretativo) non trascura l'indipendenza del testo spaziale dalla soggettività interpretativa del singolo (approccio generativo), tenendo conto anche dell'interpretazione univoca suggerita dall'enunciazione museale. Tuttavia, come sostiene Marrone (2001) in alcuni casi, come in quello dei musei, si verifica sovente che il visitatore empirico sia così condizionato dallo spazio da coincidere con il visitatore modello senza intervenire in maniera interpretativa su di esso, risemantizzandolo. Il condizionamento può essere cognitivo, pragmatico e/o passionale e può nascere nei percorsi iperstrutturati (come musei con visite guidate) che producono forti aspettative su chi li attraversa. In queste circostanze, *il significato dello spazio sta nell'azione efficace che esso provoca sui soggetti che entrano in contatto con esso e che, se pure tentano di modificarlo, ne risultano alla fine trasformati*<sup>7</sup>.

Nel *corpus* dei musei presi in esame, per rispondere agli interrogativi della ricerca, ovvero capire come si inseriscono questi progetti museali all'interno delle priorità della politica di coesione europea e quali obiettivi realizzano attraverso la divulgazione dei loro messaggi, è stato utile, dopo aver analizzato il livello enunciativo e quello della fruizione di ciascun testo museale, riassumerne le articolazioni attraverso uno degli strumenti fondamentali teorizzati dalla semiotica generativa: il percorso generativo della significazione di A.J. Greimas. Questo strumento è un modello teorico della significazione che salvaguarda la vocazione scientifica dell'analisi semiotica e permette di descrivere *l'articolarsi del senso in significazione ed il passaggio dall'immanenza delle strutture alla manifestazione come effetto di senso prodotto*<sup>8</sup>.

*Al suo interno prendono posto dei livelli di pertinenza, ciascuno dotato di un'organizzazione relativamente autonoma, ma tutti coordinati da una logica di presupposizione unilaterale per cui si dice che un livello più superficiale acquista valenza esplicativa in quanto conversione di valori allestiti a livelli più profondi e astratti e rappresenta in questo modo un investimento semantico, un'ulteriore articolazione dei rapporti e dei termini che la semantica e la sintassi più profonde riconoscono e strutturano.*<sup>9</sup>

---

<sup>7</sup> G.Marrone, 2001 pag. 323.

<sup>8</sup> F. Masciani, A.Zinna, 1991 pag. 132.

<sup>9</sup> Ibidem, pag. 131.

PERCORSO GENERATIVO			
	componente sintattica	componente semantica	
Strutture semio-narrative	livello profondo	SINTASSI FONDAMENTALE	SEMANTICA FONDAMENTALE
	livello superficiale	SINTASSI NARRATIVA SUPERFICIALE	SEMANTICA NARRATIVA
Strutture discorsive	SINTASSI DISCORSIVA Discorsivizzazione attorializzazione / temporalizzazione / spazializzazione	SEMANTICA DISCORSIVA Tematizzazione Figurativizzazione	
Strutture testuali			

Fig. 1 Schema del percorso generativo<sup>10</sup>

Riassumibile nello schema precedente, il percorso generativo della significazione si compone di tre parti fondamentali: le strutture semio-narrative, più profonde, le strutture discorsive e le strutture testuali. Le strutture semio-narrative rappresentano, nei due livelli in cui si articolano, quello fondamentale e quello narrativo, quell'insieme di condizioni semiotiche presupposte da qualunque produzione di senso, che ogni enunciatore attiva ogni volta che produce un discorso. La messa in discorso di queste condizioni di partenza, altro non è che il passaggio alle strutture discorsive della significazione, il luogo dove avviene l'enunciazione. Anche le strutture discorsive, così come le descrive Greimas, sono composte da una componente sintattica e da una semantica. Nella prima avvengono le azioni di *attorializzazione*, *spazializzazione* e *temporalizzazioni*, mediante *débrayage* ed *embrayage*<sup>11</sup>; nella seconda avvengono invece *tematizzazione* e *figurativizzazione*, ovvero i valori delle strutture semio-narrative vengono investiti semanticamente in modo più astratto o più figurativo a seconda delle strategie enunciative messe in gioco. Queste strutture sono più superficiali delle precedenti, è qui infatti che la significazione acquista delle specificazioni che verranno manifestate nelle strutture testuali. Queste ultime, non sono necessariamente presenti in ciascuna produzione dei testi, ma rappresentano *un'estrema*

<sup>10</sup> Fonte: Marsciani Zinna, 1991, pag 133.

<sup>11</sup> Embrayage e débrayage sono operazioni con cui l'istanza dell'enunciazione innesca o disinnesca i termini della struttura di base dell'enunciato-discorso: io, qui, ora. Le operazioni di débrayage prevedono una disgiunzione del soggetto/tempo/luogo dell'enunciazione e in una proiezione nell'enunciato di un non-io (d. attanziale), non-qui (d. spaziale), non-ora (d. temporale). Le operazioni di embrayage, al contrario, prevedono un ritorno alla situazione di base dell'enunciato-discorso. Ogni embrayage suppone un débrayage che lo precede logicamente (cfr. Greimas, Courtés, 1979).

*possibilità di articolazione che non tutti i discorsi devono attualizzare prima di potersi manifestare nelle occorrenze testuali.*<sup>12</sup>

Lo spazio museale è stato così studiato ricostruendo i livelli della significazione per risalire ai valori sottesi al messaggio museale attraverso l'analisi del percorso generativo della significazione; ne è stato analizzato il livello dell'enunciazione (ovvero come lo spazio prescrive i comportamenti dei suoi visitatori modello) e, nei casi in cui il museo è aperto alla fruizione del pubblico, si è scelto di effettuare anche l'analisi del livello della fruizione descrivendo in che modo l'utilizzatore empirico si adegua alle prescrizioni dello spazio.

La comunicazione del messaggio nel museo, avviene attraverso la postulazione di un *contratto fiduciario*<sup>13</sup> tra il destinante (in questi casi l'ente proprietario) che con il suo *fare persuasivo* si rivolge ad un destinatario che, portatore di un *fare interpretativo*, può credere o no alla verità proposta (Zunzunegui). In altri termini l'enunciazione museale è tesa verso un *far-sapere*, che implica un *far-credere* ma anche un *far-fare*.

*Nel momento in cui il visitatore entra nello spazio del museo d'altro canto accetta, in termini narrativi, il contratto fiduciario che gli è offerto dall'enunciazione museale, che probabilmente già conosce attraverso la comunicazione esterna, e riguardo la quale ha già formulato delle specifiche attese*<sup>14</sup>.

Il contratto fiduciario può avere infatti natura unilaterale o bilaterale, a seconda di come l'enunciato museale riesce a *modalizzare*<sup>15</sup> il soggetto visitatore nel suo essere e/o nel suo fare. (Greimas e Courtés). La comunicazione museale, in altri termini, può modificare *l'essere o il fare* della collettività che visita il museo, poiché i discorsi che esso veicola, in quanto *oggetti di scambio*, possono modalizzare (secondo il *volere, dovere, potere e sapere*) i soggetti della comunicazione.

Come sostiene Zunzunegui, *ogni museo è per definizione un luogo di tentazione. Vi si tenta il visitatore attraverso la potenziale congiunzione - assiologizzata positivamente - con i valori culturali che l'istituzione accoglie, proposti in tutta la loro dimensione euforizzante*<sup>16</sup>. Questa

<sup>12</sup> Ibidem, pag. 137.

<sup>13</sup> Cfr. Greimas, Courtés, 1979.

<sup>14</sup> Pezzini, 2011, pag. 80.

<sup>15</sup> *La modalizzazione è la produzione di un enunciato detto modale che surdetermina un enunciato descrittivo. Greimas e Courtés, pag.202.* Gli autori sostengono che i valori modali (volere, dovere, potere, sapere) possono modalizzare indifferentemente l'essere o il fare. Tuttavia esistono differenti criteri di classificazioni delle modalità che prendono in carico o la natura dell'enunciato (modalizzazioni dell'essere o del fare); o la competenza modale variabile (gradualità delle modalizzazioni) o modi di esistenza, in base ai quali le modalità possono essere virtualizzanti (dovere e volere), attualizzanti (potere, sapere) e realizzanti (fare ed essere).

<sup>16</sup> Zunzunegui, 2011, pag.148

tentazione si esplica attraverso le strategie enunciative che il museo mette in atto per coinvolgere il visitatore nel percorso che può essere libero o consigliato a seconda dei casi.

A partire da questi assunti teorici, nei casi analizzati di seguito si è ritenuto necessario studiare anche le forme di modalizzazione del fare persuasivo dello spazio museale, per comprendere l'effetto di senso suscitato dal messaggio derivante anche da come esso viene proposto al visitatore (imposto o scelto) e da quanto la collaborazione del visitatore sia richiesta per completarlo. Trattandosi infatti di musei di comunità locali, il coinvolgimento cognitivo e passionale del visitatore assume spesso un ruolo preponderante nella costruzione del messaggio stesso, teso al raggiungimento di obiettivi specifici, con ricadute sul territorio.

*È sempre possibile, inoltre che la frequentazione individuale e/o collettiva di uno spazio dia luogo a forme idiosincratiche di fruizione, inizialmente non previste da chi ha concepito o allestito gli spazi in questione, e che in certi casi possono arrivare alla risemantizzazione<sup>17</sup>.*

Vista la quantità dei casi da analizzare e gli obiettivi di partenza della ricerca, si è scelto di strutturare una scheda di analisi che rilevasse per ciascun museo gli stessi elementi e rendesse le analisi, a conclusione, paragonabili sotto plurime prospettive.

Partendo dunque dal principale assunto della concezione saussuriana che ogni linguaggio è costituito da due piani paralleli, quello dell'espressione e quello del contenuto, ogni analisi è stata effettuata per livelli successivi di profondità. Dallo studio delle categorie pertinenti in ciascun caso specifico a livello dell'espressione, si è risaliti, semi-simbolicamente al contenuto, mostrando l'esistenza di valori di base presenti ad un livello profondo delle strutture semio-narrative del percorso generativo della significazione e descrivendo la loro evoluzione progressiva fino a livello della manifestazione nelle strutture testuali, passando attraverso le strutture discorsive.

L'analisi di ogni museo si compone così di tre parti fondamentali, una dedicata all'analisi dell'architettura e dell'allestimento e una dedicata all'analisi del messaggio museale divulgato attraverso di esse che convergono nell'ultima parte tesa a descrivere quegli investimenti valoriali profondi di ogni messaggio museale.

Questi investimenti valoriali profondi insiti nei messaggi sottesi ad allestimenti ed architetture, sono stati poi confrontati, nell'ultima parte del lavoro, tra i vari musei e rispetto alle priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie ai cui finanziamenti i musei sono stati realizzati. Il confronto ha richiesto l'utilizzo di un particolare strumento della semiotica, il

---

<sup>17</sup> Pezzini, 2011, pag. 81.

*mapping*, (sulla scorta delle intuizioni di Semprini)<sup>18</sup> capace di paragonare anche dati e situazioni difficilmente categorizzabili in strette definizioni date una volta per tutte, come è per sua natura il museo. Questo strumento articola solo logiche valoriali e non atteggiamenti, per questo non è stato impiegato per descrivere le strategie enunciative sottese agli allestimenti, ma è stato utile invece a descrivere il senso dei messaggi veicolati nei musei, poiché costruiti su investimenti valoriali.

### 1.1.1 La scheda di analisi adottata

Di seguito viene illustrata schematicamente la scheda di analisi che è stata adottata per lo studio dei casi presi in esame dalla ricerca.

Per poter effettuare un confronto tra tutti i musei visitati si è ritenuto opportuno infatti rilevare per ogni museo sia delle informazioni tecniche (le prime in elenco) relative ai dati economici, alla storia dell'edificio alle date di realizzazione e alla tipologia dell'ente proprietario; sia delle informazioni di carattere più qualitativo e specifiche di ogni allestimento come appunto le relazioni del museo con il contesto urbano, (...) *si tratta ad esempio dei rapporti esterno/limite/interno, centro/periferia, qui/altrove, inglobante/inglobato, alto/basso, davanti/dietro, sinistra/destra ecc. che possono modellare in profondità l'articolazione del senso e caricarsi delle più disparate attribuzioni di valori e significati* (Sedda, pag.3 in Cervelli e Sedda 2006). Studiare la relazione che ogni museo instaura o meno con il contesto urbano è equivalso, in altri termini, a comprendere l'esistenza di quella relazione isomorfica tra il museo e la città o il paese in cui sorge, considerando appunto quello museale come *il vero esempio di spazio che parla dello spazio* (Cervelli e Sedda 2005).

La scheda si è rivelata utile anche per individuare le peculiarità di ciascun allestimento, l'articolazione del percorso del visitatore, i valori sottesi ai messaggi museali e la tipologia di museo stesso. (...) *Le forme, i colori, le disposizioni, i materiali possono essere il tramite di concatenazioni dialogico-conflittuali che possono caricarsi di sensi e valori...* (Sedda, pag.7 in Cervelli e Sedda 2006).

A conclusione dell'analisi, la scheda così strutturata, ha permesso di comprendere inoltre in che rapporto il messaggio museale si pone con le priorità insite nella politica di coesione in generale e del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale in particolare.

La scheda di analisi di seguito riportata altro non è che la struttura schematica in base alla quale è stata organizzata ciascuna analisi museale. Se la prima parte della scheda rappresenta infatti la

---

<sup>18</sup> Cfr. A.Semprini, 1993.

parte più introduttiva di ciascun capitolo dedicato allo studio dei singoli musei del *corpus*, la seconda parte della scheda è costituita dai punti chiave attorno ai quali si è sviluppata l'analisi semiotica di ciascun museo, mentre la terza ed ultima parte accenna alle conclusioni a cui si è arrivati attraverso lo studio di ogni singolo caso, utili per elaborare un confronto tra tutti i musei nell'ultima sezione del lavoro.



<b>Scheda di analisi</b>	
<b>PRIMA PARTE – INFORMAZIONI STORICHE ED ECONOMICHE</b>	
Anno di realizzazione	
Ente	
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento Fondi Eu Cofinanziamento nazionale Cofinanziamento regionale Finanziamenti privati	Importo totale e percentuali tra gli Enti
Data della visita	
Storia dell'edificio e delle sue funzioni	
L'edificio oggi	
<b>SECONDA PARTE – L'ANALISI</b>	
Edificio ed esposizione	Semantizzazione o Desemantizzazione dell'esperienza visiva: l'architettura allude ai contenuti o non vi è alcun legame tra i due?
Relazione del museo con il contesto urbano	inglobante vs inglobato; centro vs periferia; ... ...; assente.
L'allestimento museale	Peculiarità del linguaggio sincretico adottato nel testo spaziale.
Il percorso del visitatore	Libero, guidato o semicondizionato.
Valori insiti nel messaggio museale	Percorso generativo del senso
Tipologia del museo	Storico, artistico, archeologico, antropologico, geologico, scientifico, aziendale, ecomuseo, ecc.
<b>TERZA PARTE – MUSEO E PRIORITA' DEL FESR</b>	
Priorità del FESR che il museo realizza	Tutela, valorizzazione, promozione, innovazione, nessuna

## 2. Analisi semiotica dei casi museali individuati

Con gli strumenti della disciplina Semiotica si è cercato di indagare, nei casi selezionati, quelle strategie di comunicazione interna messe in atto dai musei. La comunicazione di un museo infatti può essere esterna, rivolta cioè agli *stakeholders*, ai potenziali visitatori e a tutto ciò che ruota attorno agli interessi dello stesso, oppure interna, rivolta cioè al pubblico dei visitatori effettivi.

La comunicazione del museo pubblico, com'è la gran parte dei musei analizzati, è parte della comunicazione pubblica istituzionale che va curata secondo la cultura del servizio (Faccioli 2000; Ducci 2017 e 2018) ed è stata oggetto di interesse delle più recenti disposizioni e normative in materia - dalla Carta delle professioni museali dell'ICOM del 2005 che prevedeva di inserire tra le professionalità museali tre figure dedicate alla comunicazione<sup>19</sup>, al Decreto MiBACT (23/2014) che istituisce tra le aree funzionali dell'ente museale anche quella specifica dedicata a "marketing, *fundraising*, servizi e rapporti con il pubblico, pubbliche relazioni", alle Linee guida per la comunicazione del museo del MiBACT del 2015. Tuttavia, così come è accaduto per una delle principali leggi sulla comunicazione nella Pubblica Amministrazione, la Legge 150 del 2000<sup>20</sup> che, pur riconoscendo ufficialmente la comunicazione come *obbligo istituzionale, come attività costante e non occasionale di ogni amministrazione, come una vera e propria funzione* (Ducci, 2018), non sempre purtroppo è stata applicata in pieno; anche nell'ambito museale indagato sono evidenti enormi ritardi e inefficienze spesso addebitati alla carenza dei fondi a disposizione. Tuttavia, come mostrano anche recenti indagini sul campo, (Ducci, Marino, Raimondi, 2018) è evidente il bisogno di un maggiore e diffuso *empowerment* del settore comunicazione nei musei, sia per quanto riguarda quella esterna che quella interna affinché sia riconosciuto, al pari di altri ambiti, come fondamentale nella gestione di un museo.

In questa sede è stata presa in esame solo la comunicazione interna al museo, una comunicazione sincretica, fatta di una pluralità di codici differenti (verbali, visivi, uditivi, olfattivi) e capace di declinarsi in maniera diversa a seconda del contesto storico e sociale di ciascun territorio nel quale opera il museo. Per questo motivo, gli strumenti della metodologia semiotica si sono rivelati essenziali ad uno studio approfondito dei casi selezionati. Relativamente alla comunicazione esterna, le sue strategie sono state indagate solo per ciò che pertiene il rapporto con il contesto urbano e la comunicazione del museo relativa al finanziamento europeo ricevuto.

<sup>19</sup> Si tratta del responsabile dell'ufficio stampa e delle relazioni pubbliche, del responsabile per lo sviluppo: *fundraising*, promozione e marketing e del responsabile del sito web.

<sup>20</sup> Legge quadro che disciplina le attività di informazione e di comunicazione della Pubblica Amministrazione.

I capitoli che seguono espongono le analisi effettuate in base alla regione di appartenenza, descrivendone prima obiettivi e priorità dei Piani Operativi Regionali FESR di riferimento.

Al termine della descrizione di ciascuna analisi è stato inserito un allegato fotografico che mostra tutte le immagini richiamate nel testo di ogni singolo museo studiato. La scelta di raggruppare le fotografie alla fine di ciascun capitolo, e di non disseminarle nel testo stesso, è volta a rendere più semplice la comprensione dell'insieme di ciascun allestimento museale.

### **2.1 Lazio: pochi interventi, ma buoni**

La Regione Lazio si contraddistingue per la presenza di un unico caso di nuova realizzazione museale cofinanziata dai fondi strutturali della Programmazione 2007/2013. Tuttavia questo dato è relativo solo al periodo di rilevazione preso in esame che, come riportato nella seconda parte di questo lavoro va dal 1 gennaio 2007 al 31 dicembre 2016, e si basa sui dati pubblicati da *OpenCoesione* ed aggiornati al 31 luglio 2017. Questa limitazione temporale, necessaria per poter analizzare un fenomeno in continua evoluzione, arginandolo, ha però escluso dall'analisi quei casi museali ancora in corso di realizzazione al 31 luglio 2017 o i cui dati non erano stati ancora comunicati dalla Regione Lazio al sistema governativo di monitoraggio.

Ragione per cui al 31 luglio 2017, nel Lazio risultava conclusa solo una nuova realizzazione museale cofinanziata con i fondi SIE. In ogni caso, come ampiamente descritto nel successivo paragrafo si tratta di un lodevole esempio di gestione dei fondi comunitari che ben risponde ad obiettivi e priorità dettate della Commissione europea.

Prima di affrontare l'analisi nel dettaglio è bene contestualizzare il progetto co-finanziato dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale all'interno dello scenario del Programma Operativo Regionale. Infatti, a partire dal Regolamento del FESR, come ricordato nella seconda parte di questo lavoro, ogni Amministrazione regionale redige un Programma Operativo Regionale (POR FESR) nel quale indica quali sono i settori di intervento del Fondo e quante risorse decide di allocarvi.

La Regione Lazio con il POR FESR approvato con Decisione della Commissione europea, n.4584 del 2 ottobre 2007 ha previsto interventi relativi alla cultura nell'asse di intervento "ambiente e previsione dei rischi", nello specifico obiettivo operativo n.3 "Valorizzazione e promozione integrata del patrimonio naturale, culturale e artistico nelle aree di particolare pregio". In questo ambito sono stati indicati interventi atti a migliorare l'attrattività e a valorizzare i territori in maniera integrata, mediante piani e strumenti di gestione e promozione capaci di ottimizzare il sistema di fruizione, accessibilità e ricettività incentivando così l'implementazione del turismo.

La Regione Lazio ha individuato inoltre nel POR alcuni territori in particolare su dove effettuare interventi di valorizzazione e promozione su cui concentrare attività capaci di assicurare ricadute socio-economiche, come quelli interessati dalle testimonianze riconosciute come Patrimonio dell'Umanità – Siti iscritti nella Lista UNESCO, e/o di maggiore concentrazione di beni sia di pertinenza statale, sia locale<sup>21</sup>. L'obiettivo del POR FESR del Lazio 2007-2013 era dunque quello di concentrarsi su particolari zone del territorio; tuttavia nel corso degli anni sono stati pubblicati avvisi pubblici non esclusivamente dedicati alle zone di maggiore interesse, e aperti a tutto il territorio regionale, le cui attività riguardavano la valorizzazione delle strutture di fruizione delle aree protette, anche attraverso recupero edifici con tecniche e strumenti di architettura sostenibile; la valorizzazione e promozione del patrimonio culturale e paesistico nelle aree di particolare pregio, progetti capaci di coniugare tutela e conservazione con fruizione e sviluppo. All'interno di questo contesto normativo i cui principali temi di spesa previsti erano: promozione delle risorse naturali, sviluppo delle infrastrutture culturali, protezione e valorizzazione del patrimonio naturale e protezione e conservazione del patrimonio culturale, si inserisce l'unico caso museale studiato della Regione Lazio, il Museo Storico di Monterotondo.

### 2.1.1 Il museo Storico di Monterotondo

Anno di realizzazione	2016
Ente	Comune di Monterotondo
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 134.836,06
Fondi Eu	50%
Cofinanziamento nazionale	48%
Cofinanziamento regionale	2%
Data della visita	8/4/2018

#### Introduzione

Il progetto del museo Fucina della Terra e della Sostenibilità (poi Museo Storico di Monterotondo) è inserito nel Piano di Sviluppo urbano PLUS della Regione Lazio e finanziato dal Programma

<sup>21</sup> “Tali ambiti prioritari riguardano:

- il sistema delle risorse naturalistico-paesistiche e storico-archeologiche riferite alla cultura etrusca, in esso comprendendo il Parco Naturalistico ed Archeologico di Vulci, i siti UNESCO delle Necropoli Etrusche di Cerveteri e Tarquinia ed i connessi Musei Archeologici Statali, il sistema regionale museale del Lago di Bolsena e l'area costiera gravitante su Civitavecchia (con il suo significativo bacino di flusso crocieristico);

- il sistema urbano, storico-artistico e archeologico-paesistico relativo al c.d. Polo tiburtino che interessa l'area dell'abitato di Tivoli, i siti UNESCO e le altre aree e siti culturali, funzionalmente e tematicamente connesse.

Sulla base di tali indirizzi si prevede individuare gli interventi prioritari di valorizzazione integrata delle risorse naturali e culturali del territorio, modulati in modo da ottenere risultati tangibili e visibili in un arco temporale di breve-medio periodo.”.

Operativo Regionale (POR FESR) 2007-2013. In particolare l'intervento è stato finanziato a valere sull'Attività II.I "Rigenerazione delle funzioni economiche, sociali e ambientali delle aree urbane" del Por FESR del Lazio. Il museo nasce sulla carta nel 2014, ottiene il finanziamento europeo tramite bando regionale e viene inaugurato nel 2016. L'apertura e la gestione sono affidate all'associazione Istituzione Culturale Monterotondo che ne garantisce l'apertura gratuita tutte le domeniche, offrendo ai visitatori la possibilità di una visita guidata.

Il museo conserva l'archivio storico della città (1862-1960), l'archivio di Raffaello Giovagnoli (scrittore e politico) e l'archivio dell'Istituto di Ricerche "Disarmo italiano".

L'allestimento si dispiega su due piani (quarto e quinto) della Torre civica del paese, anch'essa realizzata grazie all'impiego dei fondi Europei (FESR 2007 - 2013) e offre al visitatore un viaggio nella storia recente della città di Monterotondo, dall'inaugurazione della stazione ferroviaria del 1 aprile 1865 a quella della linea metropolitana di superficie, avvenuta il 28 maggio 1994.

#### **2.1.1.1 Il contesto urbano**

Il museo si inserisce nel contesto territoriale situandosi a Monterotondo scalo, in piazza Renato Borrelli, non distante dalla via Salaria che collega Roma con Rieti. Lungo tutto il paese la sua esistenza è segnalata da frecce direzionali ben visibili sia dalla via principale che dalle viuzze secondarie.

La presenza di questi attanti enunciativi direzionali con funzione conoscitiva e orientativa per lo spettatore manifesta la volontà di integrare il museo nel contesto territoriale consolidato. Esso, infatti, occupa una posizione strategica all'interno del paese, collocandosi alla sommità della Torre civica sede degli uffici comunali.

Il contenitore (la Torre) e il contenuto (museo) si richiamano di continuo l'uno all'altro nel percorso espositivo; sia per la funzione che entrambi assolvono, sia per i contenuti che divulgano, fino a coincidere sul finire della narrazione.

Le marche orientative disseminate lungo il paese, la posizione privilegiata e la sede del museo rendono lo stesso, infatti, fulcro della vita civica e culturale della comunità, proprio come la Torre civica che lo ospita (fig. 1 e 2 dell'allegato fotografico).

Il museo è un centro di aggregazione socio culturale per il territorio di Monterotondo e ha un'alta frequentazione locale, anche perché l'associazione che lo gestisce organizza, una volta al mese, un evento tematico, con lo scopo di portare e/o far tornare i visitatori al museo.

#### **2.1.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione**

L'allestimento museale si dispiega sugli ultimi due piani della Torre, il quarto e il quinto, occupando una sala in ciascun piano. Arrivando con l'ascensore al quarto piano si ha accesso

immediato in una piccola sala dell'accoglienza, che precede l'ingresso al museo, dove una guida introduce il visitatore al percorso.

L'ingresso al museo avviene attraversando una porta tagliafuoco, limite tra l'edificio con funzione amministrativa e edificio con funzione espositiva e culturale.

L'ambiente in cui si immerge il visitatore entrando nel museo è buio. Il forte contrasto del bianco dell'esterno del museo (Torre civica con funzione amministrativa) e il nero dell'interno contribuisce a segnare un limite cromatico ben definito tra contenitore e contenuto.

Il percorso espositivo all'interno di questa prima sala buia è in parte condizionato dalla visita guidata che invita il pubblico a compiere determinate azioni in successione, ma è altrettanto libero nel momento in cui la guida lascia che sia lo spettatore ad interagire con lo spazio e ad osservare gli oggetti esposti (fig. 3 e 4 dell'allegato fotografico). Tanto da non poterlo definire né iperstrutturato né completamente libero.

L'ambiente espositivo è raccolto ed intimo, sia per via delle tonalità sobrie dell'allestimento sia per via dello spazio ridotto della sala. Da un punto di vista architettonico lo spazio non presenta molte tracce di demarcazione, sono i colori e i materiali delle vetrine espositive e degli strumenti di comunicazione adottati nel museo, quali attanti enunciativi, che via via prendono la parola nella narrazione, a segnare soglie e passaggi tra i differenti argomenti affrontati nel racconto ed a guidare lo spettatore nel racconto.

Alle teche moderne di vetro e legno in cui sono esposti reperti e documenti storici, si affiancano teche antiche donate da personaggi del luogo su cui sono esposti oggetti simbolo della narrazione, attanti enunciativi a tutti gli effetti, anch'essi appartenuti a privati cittadini o a protagonisti della storia narrata.

Il messaggio comunicato attraverso l'esposizione si articola lungo un percorso narrativo al cui centro vi è l'implementazione tecnologica degli strumenti comunicativi. In altri termini la narrazione si dipana attraverso un video racconto capace di animare (illuminandoli) gli altri oggetti dell'esposizione disposti in maniera circolare attorno ad esso, come se fossero seduti intorno ad un tavolo multimediale che, interrogato dal visitatore, inizia a narrare cronologicamente i fatti storici avvenuti a Monterotondo.

È il tavolo interattivo e multimediale a guidare l'esposizione dei contenuti nella prima sala del museo. Narrazione che racconta il ruolo che ebbe la cittadina di Monterotondo nella storia d'Italia tra il 1865 ed il 1994; scadenando in maniera cronologica il susseguirsi degli eventi.

Terminata la visita della prima stanza, il percorso prosegue salendo una scala che, semisimbolicamente, lo conduce verso la storia più recente.

La scala della memoria è una soglia di passaggio che collega non solo i due ambienti ma anche i due racconti che si oppongono sul piano dell'espressione, sia topologicamente in quanto uno è in basso al 4° piano e l'altro è in alto al 5°, ma anche cromaticamente, il primo è caratterizzato dalla predominanza del buio e delle pareti scure, mentre il secondo in alto è un ambiente chiaro e luminoso.

La scala (fig. 5 e 6 dell'allegato fotografico) raccorda i due momenti narrativi, conducendo, gradino dopo gradino, lo spettatore da una narrazione all'altra e ponendosi essa stessa come attante dell'enunciazione, poiché su ogni gradino è ricordato (con data, titolo e immagine) ciascuno degli eventi storici significativi che hanno visto Monterotondo protagonista della storia d'Italia.

Il percorso del visitatore al piano superiore è più libero e meno condizionato dalla rigidità della scansione temporale, non ci sono limiti demarcativi nella sala, ma solo soglie di passaggio dettate dall'architettura stessa. Agli attanti dell'enunciazione già incontrati nella sala al quarto piano, si aggiungono plastici ed ologrammi, più adatti a narrare la storia moderna della cittadina.

### **2.1.1.3 Il messaggio museale**

Il visitatore è immerso nella storia di Monterotondo dall'anno in cui venne inaugurata la stazione ferroviaria (1 aprile 1865) fino alla fine della Seconda guerra mondiale e viene invitato a ripercorrere attraverso le parole di personaggi locali, protagonisti del video racconto, gli eventi più salienti della storia: come le battaglie Garibaldine, il terremoto di Avezzano del 1915 che distrusse la città, lo scoppio della Prima e poi della Seconda Guerra mondiale, l'inondazione del Tevere, la Resistenza. Al centro della narrazione il racconto pone sempre la stazione ferroviaria, simbolo di crescita e sviluppo socio-economico del paese. Gli attori del video sono personaggi conosciuti e riconoscibili dai visitatori locali del museo ed è proprio con essi che il visitatore instaura un rapporto di prossimità e coinvolgimento patemico e cognitivo.

La voce di persone comuni, che hanno vissuto la storia del luogo è il *fil rouge* dell'intero museo, fatto dai reperti (Radio di Enrico Angelani) e documenti donati dalla popolazione, racconti narrati dagli abitanti del posto (come ad esempio la vicenda dei due abitanti di Monterotondo accusati del trafugamento del corpo di Matteotti e poi scagionati). Storie in parte già note, alle quali è lo stesso visitatore ad aggiungere aneddoti e dettagli peculiari di eventi a lui conosciuti e tramandati oralmente.

L'efficacia comunicativa dello spazio museale si realizza, secondo l'obiettivo del progettista, nella prima stanza (e anche nella successiva) attraverso il riconoscimento da parte del visitatore della storia a cui sta assistendo. Ed è proprio attraverso questo riconoscimento che passa un forte coinvolgimento emotivo (lo spettatore si sente parte del racconto, come se ne fosse un protagonista) e cognitivo (esso ha la sensazione di abitare quella memoria narrata nell'esposizione).

Al piano superiore, invece, il racconto abbandona la struttura cronologica, per affrontare in maniera tematica approfondimenti della storia del paese: come l'evoluzione dell'urbanizzazione - sapientemente rappresentata mediante una pianta multimediale della città che riproduce il fenomeno di mostrando il *morphing* dell'evoluzione dell'insediamento urbano di anno in anno - ; l'evoluzione dell'industrializzazione ed alcuni eventi storico culturali, come il festival dei tulipani.

Anche in questa stanza, come nella precedente, lo spettatore è accompagnato nel percorso da attanti dell'enunciazione quali oggetti, reperti, pannelli, ricostruzioni e dai protagonisti dei video racconti nei quali si può riconoscere. Inoltre è in questa sala che lo spettatore comprende il motivo per cui il museo è stato realizzato proprio nella Torre. La Torre stessa entrata nella storia del paese diviene protagonista della narrazione, rappresentando l'ultimo stadio dell'evoluzione dell'industria locale: quella ecosostenibile. In questo modo l'allestimento realizza una fusione tra contenitore (Torre) e contenuto (museo) che, per un momento, durante la narrazione, coincidono.

Qui, infatti, ai precedenti attanti dell'enunciazione si aggiungono anche degli ologrammi, ultimo ritrovato dei new media applicati alla comunicazione museale (fig. 8). Si tratta di ologrammi di tre differenti tipologie di fabbriche locali che nei secoli si sono succedute sul territorio: lo zuccherificio trasformato all'inizio del '900 in fabbrica di ferro prima e di fosforo dopo (entrambi con processo produttivo altamente inquinante), una fabbrica di ceramica migliore della precedente in quanto a risparmio energetico, ma sempre inquinante per l'ambiente e la modernissima Torre civica che ospita il museo. Un concentrato, quest'ultima, di tutte le più recenti tecnologie innovative per il risparmio energetico (come i pannelli solari, i pannelli isolanti per la riduzione delle dispersioni termiche, un sistema di gestione ecologica dell'acqua, un sistema di ventilazione ibrido ecc...) e il rispetto dell'ambiente.

L'effetto di senso che deriva da questa articolazione peculiare della narrazione, in cui differenti attanti dell'enunciazione si passano la parola nel comune obiettivo, ben riuscito, di fare del visitatore un attore stesso del racconto, è quello di creare un senso di comunità attorno alla storia



narrata in cui chiunque possa sentirsi partecipe e protagonista (aggiungendo dettagli e aneddoti al racconto). Il visitatore, infatti, non solo riconosce il messaggio che il destinante museale iscrive nello spazio espositivo con una precisa architettura degli spazi e dell'allestimento, ma lo implementa aggiungendo e rilanciando ad ogni visita il senso di comunità, di identità e di appartenenza a quella memoria narrata nello spazio e da esso vissuta.

Per questa ragione è possibile parlare anche di risemantizzazione dello spazio museale stesso, il visitatore non solo segue le indicazioni inscritte nello spazio si lascia attrarre dalle aspettative in esso promesse, ma collabora alla costruzione del senso, aggiungendo le sue conoscenze al racconto.

#### 2.1.1.4 Valori e priorità

Volendo, a conclusione dell'analisi, ricostruire schematicamente quanto finora descritto mediante il percorso generativo del senso, si può affermare che nel Museo storico di Monterotondo, il riconoscimento tra il visitatore e ciò a cui sta assistendo si manifesta nelle strutture testuali della narrazione attraverso gli oggetti esposti, i reperti e i documenti (in gran parte donati dalla popolazione locale o da personaggi noti del territorio). Questo riconoscimento si realizza in quelle discorsive mediante la messa in discorso di temi e figure (la stazione, il terremoto, lo zuccherificio, solo per citarne alcune) e le operazioni di attorializzazione (personaggi narranti del luogo), spazializzazione (proiezioni di immagini storiche del territorio in cui lo spettatore riesce ad orientarsi riconoscendole nonostante le trasformazioni) e temporalizzazioni (rappresentazione di determinati fatti storici), ma trae la sua origine in quei valori di base di cui sono intrise le strutture narrative del discorso, ad un livello profondo.

Presenti in una forma embrionale, i tratti invarianti del messaggio museale sono infatti riconducibili, attraverso il percorso generativo della significazione, alla contrapposizione dei concetti *dell'essere e del fare*, della storia e dell'identità del luogo.

In altri termini, nel museo assistiamo alla disseminazione nello spazio, attraverso variegati supporti, di un messaggio sulla Storia d'Italia che si intreccia con il racconto dei personaggi storici del paese caratterizzato da repentini rimandi a strade, piazze, monumenti del posto, contribuendo



a far emergere il senso di un forte legame territoriale. Il racconto del museo è, in effetti, un racconto della comunità, alla comunità.

Il messaggio così divulgato nell'allestimento si manifesta, a livello testuale, nella coincidenza tra la

storia locale e la storia nazionale (Monterotondo = Italia); a livello discorsivo emerge attraverso un riconoscimento ancora più esplicito tra i contenuti/oggetti/reperti/personaggi in cui il visitatore si identifica prendendo parte attivamente al racconto della memoria storica, come fosse un attore del discorso anch'esso; e a livello narrativo viene invece generato dall'articolazione logica di valori di base quali *l'essere* e *il fare*. Dalle cui relazioni assiologizzate sul quadrato semiotico<sup>22</sup> sopra raffigurato si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del racconto sopra descritto, un racconto che si colloca nell'asse di contrari tra *l'essere* e *il fare*, in cui lo spettatore arriverà a riconoscersi come protagonista dello stesso messaggio museale a cui sta assistendo: la storia di Monterotondo. Una storia fatta dalle persone con la loro cultura e le loro tradizioni (essere), ma anche di avvenimenti e imprese (fare) così come descritto sopra. Il messaggio così divulgato relativo all'identità storico-culturale del paese ha lo scopo, mediante l'allestimento di preservarne la memoria, tutelandola.

Dall'analisi sopra descritta emerge con evidenza che il museo Storico di Monterotondo è stato realizzato con l'intento di creare un centro culturale di aggregazione e socializzazione per i cittadini, in cui rivivere la storia e tutelarne la sua memoria. Intento ampiamente soddisfatto, vista l'efficacia della comunicazione museale ed il coinvolgimento cognitivo ed emotivo del visitatore che esso realizza. Sia lo scopo della realizzazione del museo che il messaggio sotteso all'allestimento sono coerenti con gli obiettivi e le priorità che la Commissione europea individua come traguardi da raggiungere mediante l'impiego dei fondi Strutturali, come il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie al quale il museo è stato realizzato promuovendo e valorizzando il territorio. Alla luce dunque di quanto appena emerso dall'analisi, le priorità che il museo realizza attraverso la divulgazione del messaggio sotteso al suo allestimento museale coincide con quella della tutela (conservazione delle memoria storica locale) tra quelle previste dalla politica di coesione relativamente al FESR<sup>23</sup>.

---

<sup>22</sup> Si intende per quadrato semiotico la rappresentazione visiva dell'articolazione logica di una categoria semantica qualunque. Greims e Courtés, 1979, pag. 265. Rappresenta la struttura elementare della significazione, composta da relazioni di contrarietà (essere vs fare) contraddizione (essere vs non essere) e complementarità (essere e non fare; fare e non-essere); attraverso le quali si organizza il discorso.

<sup>23</sup> Cfr. Seconda parte del lavoro § 1. *Gli obiettivi e le priorità dei fondi per l'investimento culturale.*

### 2.1.1.5 Allegato fotografico



Fig.1 Indicazioni stradali lungo le vie principali



Fig.2 La Torre Civica dall'esterno



Fig.3 Prima sala – dettaglio proiezione video



Fig.4 Prima sala, parte dell'allestimento



*Fig. 5 La scala*



*Fig. 6 La scala*



*Fig. 7 Seconda sala, videoproiezione*



*Fig. 8 Seconda sala, ologrammi*

## **2.2 Abruzzo: casi di buone pratiche e chiusure post Sisma del 2016**

La Regione Abruzzo rappresenta un esempio calzante della media delle regioni italiane per l'utilizzo dei fondi Strutturali in ambito museale. Cinque i casi realizzati di cui uno chiuso in seguito al Sisma del 2016.

Si tratta per la gran parte di piccoli musei di comunità montane, dove la cittadinanza ha partecipato alla realizzazione degli stessi donando oggetti e collezioni storiche. Ecomusei e musei diffusi, rivolti prevalentemente ad un pubblico locale con lo scopo di fornire un centro di aggregazione e socializzazione in coerenza con le disposizioni comunitarie in merito a sviluppo turistico e valorizzazione territoriale.

Prima di affrontare lo studio del dettaglio di ogni singolo progetto museale realizzato grazie al co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, si descrive brevemente lo scenario del Piano Operativo Regionale entro cui collocare i cinque nuovi musei abruzzesi.

I progetti culturali finanziabili per mezzo del POR FESR della Regione Abruzzo, sono stati previsti nel Piano Operativo Regionale sotto l'asse IV "sviluppo territoriale"<sup>24</sup>, il cui obiettivo specifico era volto a "Promuovere l'attrattività e la competitività del territorio regionale, attraverso politiche di custodia e prevenzione dell'ambiente naturale volte alla riduzione degli squilibri territoriali, alla valorizzazione del capitale naturale nonché al miglioramento della qualità della vita delle aree urbane e delle zone di montane". Ovvero, gli interventi culturali della Regione Abruzzo ricadevano nell'ambito della valorizzazione territoriale, in particolare quella delle zone di montagna.

L'obiettivo specifico individuato nel documento prevedeva, attraverso la promozione di Piani integrati di sviluppo urbano (PISU) e dei Progetti Integrati Territoriali (PIT) la valorizzazione delle risorse dei diversi territori (aree urbane, aree montane) mediante misure di promozione di servizi, di sostenibilità ambientale e promozione dei beni naturali e culturali.

In seno a questo obiettivo specifico, tra gli obiettivi operativi, quello di "Sostenere lo sviluppo delle aree montane e contrastare i fenomeni di marginalizzazione e declino attraverso la promozione del turismo sostenibile" in particolare era rivolto a "valorizzare le comunità dei luoghi, il loro patrimonio culturale ed identitario, favorendo processi di miglioramento della qualità di vita al fine di favorire occasioni di attrazione territoriale e di nuovi insediamenti produttivi".

E' questo il contesto entro il quale, come si vedrà nel paragrafo successivo, ricadono le nuove realizzazioni museali.

Le attività previste nel POR Abruzzo nell'ambito del presente obiettivo operativo, riguardavano

---

<sup>24</sup> Cfr. POR FESR Regione Abruzzo, approvato con Decisione della Commissione europea, numero 8361 del 26-11-2013.

quindi il finanziamento di interventi mirati a valorizzare le specificità e le vocazioni territoriali delle aree montane e gli aspetti sinergici con le aree urbane.

La Regione Abruzzo, nella scorsa Programmazione del POR FESR, ha puntato dunque molto l'accento sullo sviluppo turistico dei piccoli comuni montani volto a valorizzarne le specificità locali e le antiche tradizioni delle singole comunità, con lo scopo di creare un'offerta turistica diversificata di territori prevalentemente rurali, capace di incoraggiare lo sviluppo di altri settori, come quello produttivo. Ed è in seno a questo contesto di promozione di attività connesse alla fruizione del patrimonio culturale e naturale, di azioni di turismo sostenibile e alla promozione del patrimonio artistico e culturale (anche recuperato dal Sisma) attraverso eventi e mostre, che si inseriscono i progetti di nuova realizzazione museale, di seguito studiati, che sono sorti in questi anni nei piccoli borghi abruzzesi, in provincia de L'Aquila.

### 2.2.1 Il museo archeologico Antinum

Anno di realizzazione	2015
Ente	Comune di Civita D'Antino (AQ)
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 33.681,83
Fondi Eu	38%
Cofinanziamento nazionale	62%
Data della visita	14/04/2018 giornata FAI

#### Introduzione

Il museo archeologico Antinum, a Civita D'Antino in provincia dell'Aquila, inaugurato l'11 aprile del 2015, è stato realizzato nell'antica chiesa sconsacrata del paese, Santa Maria Maddalena. La ristrutturazione della chiesa che lo ospita e il suo allestimento sono stati finanziati sia dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (2007-2013) gestito dalla Regione, che da un cofinanziamento nazionale<sup>25</sup>.

Il museo espone i reperti rinvenuti a seguito di campagne di scavo condotte dalla Soprintendenza<sup>26</sup> a Civita D'Antino e nella Valle Roveto<sup>27</sup>; tra cui: terrecotte votive e ceramiche di epoca tardorepubblicana venute alla luce in due delle vie principali del paese, via Manzoni e via Genova; corredi funerari di due sepolture rinvenute nella località di Capistrello, della Valle Roveto,

<sup>25</sup> Nello specifico, così come si legge nel colophon del museo, il progetto è stato finanziato nell'ambito dell'attuazione con approccio Leader della Misura 1.2.1 del Programma di Sviluppo Rurale (PSR) 2007-2013 a valere sulla misura 4.1.3. Azione 313 "Incentivazione di attività turistiche Reg. (CE) n. 1698/05 – Programma di Sviluppo Rurale Abruzzi 2007/2013 – Asse 4 (Approccio Leader) PSL area Leader "L'Aquila 1".

<sup>26</sup> Le principali campagne di scavo nella zona sono iniziate intorno al 1981 e si sono protratte per tutti gli anni Novanta.

<sup>27</sup> La Valle Roveto comprende i comuni di Capistrello, Canistro, Civitella Roveto, Civita d'Antino, Morino, San Vincenzo Valle Roveto e Balsorano ed è una Valle dell'Appennino centrale, a confine tra Lazio e Abruzzo.

nove cippi epigrafici ed una selezione di monete, vasellame e materiali votivi riferibili ad un santuario che doveva sorgere nei dintorni. All'interno del museo, ogni comune della Valle, valorizza le proprie attività aprendo una finestra sul suo territorio, attraverso un monitor che trasmette immagini del paesaggio e delle principali attività che si svolgono in ognuno dei comuni. Il museo è gestito da associazioni locali e prende parte alle principali manifestazioni nazionali come le giornate del Fondo Ambiente Italiano<sup>28</sup>.

#### **2.2.1.1 Il contesto urbano**

Civita D'Antino è un piccolo paese di mille abitanti circa, posto su un altopiano a 900 metri sul livello del mare, cinto da una barriera naturale di pietra e da mura ciclopiche. Una posizione di inespugnabilità strategica che in epoca romana l'ha resa una cittadina importante.

La chiesa in cui è stato realizzato il museo è situata all'estremità del paese ed offre una vista panoramica sull'intera Valle Roveto (come mostra la fig. 1 dell'allegato fotografico).

Il museo si inserisce nel contesto urbano in maniera del tutto naturale, nascendo infatti all'interno di un edificio storico, è come se ci fosse sempre stato e, esponendo reperti archeologici, si pone come l'ultima tappa di un percorso storico e culturale disseminato lungo tutto il paese. Questa presenza naturale del museo nel tessuto urbano è rafforzata anche dal fatto che non esistono pannelli orientativi o insegne direzionali che ne indichino la presenza al visitatore. Come se in qualche modo chiunque arrivi in paese debba necessariamente terminare la sua visita al museo, per via della sua posizione strategica all'estremità periferica del territorio. Tuttavia questo è anche dovuto al fatto che il museo viene aperto solo in alcuni giorni dell'anno, in occasione di eventi o manifestazioni sia locali che nazionali, come appunto le giornate del FAI. Occasioni queste che richiedono l'affissione di segnaletiche direzionali per orientare il visitatore lungo il percorso (Fig. 2 dell'allegato fotografico).

#### **2.2.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione**

La collezione di reperti del I e II secolo a.C. esposti nell'unico ambiente della ex chiesa viene valorizzata da un allestimento moderno sobrio e minimalista, in grado di tracciare con chiarezza il percorso del visitatore nello spazio (come mostrano le immagini nelle figure 5 – 8 dell'allegato fotografico).

L'intero allestimento è costruito su una contrapposizione topologica tra le categorie di *alto* e *basso*.

La scala d'ingresso alla ex chiesa è il primo elemento di questa verticalità che allude alla contrapposizione tra sacro e profano. Salendo la scalinata per accedere al museo si ha ancora la

---

<sup>28</sup> La visita al museo è stata effettuata in una delle giornate del FAI nella primavera del 2018.

sensazione di procedere verso un luogo sacro, la ex chiesa non ha perso cioè la sua aura di sacralità, contrapposta al mondo profano che si staglia invece ai suoi piedi, l'intero paese.

Alla sommità delle scale, dopo aver calpestato un mosaico recente che riporta la scritta di "Antinum" con un esplicito valore demarcativo (fig. 4 ), si accede direttamente alla sala espositiva del museo. La scritta a terra rappresenta una soglia di attraversamento e di passaggio tra due mondi: la Civita D'Antino presente e l'ingresso a quello che invece fu il suo passato, Antinum appunto. Ma essa è portatrice anche di un valore denotativo del museo stesso, ponendosi come insegna d'ingresso.

L'unico ambiente in cui è allestita l'esposizione è suddiviso verticalmente in due sezioni. Suddivisione che dà vita, anche all'interno, ad una netta contrapposizione delle categorie topologiche di *alto vs basso*. Quella in basso è la sezione dedicata all'esposizione dei reperti, è la storia passata, mentre quella in alto, che sovrasta la navata della chiesa e, a cui si accede attraverso una scala, è invece una sezione dedicata alle mostre temporanee, ai momenti di incontro e dibattito con la popolazione, agli eventi collaterali e rappresenta semisimbolicamente la contemporaneità.

Entrambe le sezioni del museo però concorrono alla sua definizione di luogo culturale e, come si vedrà, di polo di aggregazione territoriale.

L'allestimento moderno estremamente semplice e con una scarsissima implementazione tecnologica, lascia che siano gli oggetti stessi a parlare al visitatore, ponendosi in secondo piano rispetto ad essi. Soglie di passaggio tra una sezione e l'altra del museo sono tracciate solo dalle vetrine e dalle basi per l'allestimento dei cippi funerari, ma non ci sono vincoli invalicabili per il visitatore né interdizioni spaziali. L'ambiente è unico e si lascia esplorare liberamente. Anche la pelle dell'ex edificio viene rispettata senza eccessive e inopportune coperture.

Da un punto di vista cromatico, pavimento e pareti mantengono la stessa tonalità ocre richiamando l'antica pietra con cui è costruito l'edificio. Questa estrema sobrietà cromatica si rispecchia anche nella scelta dei supporti dell'allestimento che risulta offrire un percorso libero e aperto al visitatore, pur se ordinato cronologicamente. A terra una fila di mattonelle rosse traccia il limite dell'area di sicurezza in cui sono esposti i reperti, una soglia valicabile che divide l'ambiente in due zone quella di passaggio e sosta del visitatore da quella di esposizione, ricordando, come i sistemi di allarme (ma senza suonare) che quella linea rossa a terra non andrebbe sorpassata, per salvaguardare l'incolumità dei reperti esposti (fig. 5 – 8 dell'allegato fotografico).



Elemento di raccordo tra le due sezioni del museo, sia topologico che narrativo, è la scala interna al museo, la quale permette al visitatore di cogliere il senso dell'intero percorso nell'ambiente collegando la storia antica, narrata nel piano inferiore dai reperti esposti, a quella presente, alla quale può intervenire prendendo parte agli eventi che vengono organizzati nel piano superiore.

La scala così, con il suo ruolo di collegamento tra le sezioni del museo e della storia del paese si pone anche come elemento utile a rafforzare l'effetto di senso di identità e di comunità del messaggio sotteso al museo.

### 2.2.1.3 Il messaggio museale

Superata la scalinata d'ingresso, il visitatore è immerso nel racconto museale, i cui attanti principali sono gli oggetti della collezione, capaci per la loro estrema portata valoriale di raccontare lui la propria storia, supportati solo da brevi didascalie e pannelli descrittivi del contesto territoriale a cui sono appartenuti prima del loro rinvenimento.

Cippi funerari, sesterzi, anfore, oggetti votivi, corredi funerari e ceramiche sono i principali attanti della narrazione che si rivolgono al visitatore, custoditi in teche di vetro illuminate e mostrandosi in tutta la loro portata valoriale.

I pannelli descrittivi, anch'essi attanti dell'enunciazione, svolgono invece la funzione di contestualizzazione geografica e storica del reperto esposto. Permettendo anche al visitatore meno informato di orientarsi nella narrazione.

L'esposizione offre così al visitatore un viaggio nella storia antica del paese, attraverso due livelli di comunicazione: la messa in valore dei reperti esposti ed il racconto testuale dei pannelli, più didascalico e meno evocativo. I due livelli del racconto si sovrappongono e concorrono a formare il messaggio sotteso all'intero allestimento.

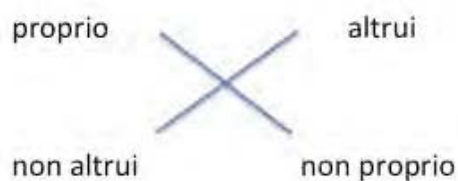
L'esposizione accompagna il visitatore in un percorso nella storia e nelle tradizioni culturali dell'antica Antinum, toccando alcuni aspetti legati ai reperti rinvenuti come la sua fondazione ad opera dei Marsi, l'elezione a *municipium* da parte dei Romani dopo la Guerra Sociale (91 – 88 a.C.) il culto delle divinità e i riti funerari, le ceramiche romane, fino a giungere con una finestra virtuale sul presente, all'attualità della valle Roveto.

Dopo aver percorso l'intera esposizione, seguendo un ordine libero o dettato dalla cronologia dei pannelli espositivi, l'attenzione del visitatore è convogliata verso i videomonitor installati nell'ex abside della chiesa e dunque sul lato di fronte all'ingresso. Qui il visitatore ha un'apertura sul presente e sulla contemporaneità della storia locale: gli *slideshow* dei monitor mostrano infatti immagini di paesaggi e di attività culturali e agroalimentari di ciascuno dei cinque comuni della

Valle. Alternando anche brevi interviste o foto ai personaggi più noti del territorio che coinvolgono emotivamente e cognitivamente lo spettatore in grado di riconoscere o riconoscersi in quei paesaggi/luoghi/attività. Questa narrazione a monitor si collega a tutta l'esposizione ponendosi come un'apertura sulla contemporaneità di quegli stessi luoghi la cui storia antica è descritta nei pannelli. L'allestimento gioca così su due piani di realtà, *reale vs virtuale*. Semisimbolicamente i concetti di reale e virtuale si corrispondono da un piano all'altro della significazione. Se infatti l'oggetto reale rinvenibile sul piano dell'espressione è utilizzato, per raccontare il passato (la storia narrata dai reperti e dai suoi apparati didascalici) sul piano del contenuto; l'immagine audiovisiva virtuale presente sul piano dell'espressione, è lo strumento utilizzato invece per raccontare, sul piano del contenuto, l'attualità locale.

#### 2.2.1.4 Valori e priorità

L'effetto di senso sotteso a quest'esposizione si lega fortemente all'identità del luogo e della comunità territoriale. Il museo propone un viaggio nel passato al visitatore permettendogli al



contempo di vivere la contemporaneità del luogo, di riconoscersi in essa e di prendervi parte, coinvolgendolo emotivamente e cognitivamente.

Questo si traduce nel testo spaziale in un racconto sulle origini della comunità di Civita D'Antino a cui si

chiede al visitatore di prendere parte, a livello delle strutture testuali; alla messa in discorso attraverso temi e figure (il culto delle divinità, il rito funerario, le ceramiche e il vasellame) delle peculiarità identitarie di questa comunità mediante azioni di attorializzazione (figure narranti del luogo), spazializzazioni (ricostruzioni di luoghi in epoche passate, e immagini attuali del territorio della Valle Roveto) e temporalizzazioni (narrazioni di eventi del lontano passato); che ad un livello più profondo delle strutture narrative viene generato dall'articolazione logica di valori di base quali il *proprio e l'altrui*, e *l'essere vs il fare*. Dalle relazioni, di questi valori di base, assiologizzate sul quadrato semiotico, si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del programma narrativo sopra descritto. È sull'asse dei contrari del quadrato semiotico (*proprio vs altrui*) che si può collocare l'investimento valoriale sotteso al messaggio del museo di Civita d'Antino in cui lo spettatore effettua un viaggio nel passato ed arriva a prendere parte in maniera attiva alla storia della comunità con le sue peculiarità identitarie (in contrasto e differenti con quelle *altre* della Valle Roveto e non solo) riscoprendone o scoprendone solo allora le sue caratteristiche (dalle divinità, alle ceramiche e ai cippi funebri del

passato) e prendendo parte agli eventi culturali attuali. Ma è anche dalla relazione di contrarietà tra *l'essere* (il passato narrato) e *il fare* (le produzioni artistiche, votive, funerarie...) che il senso del museo portatore di un'identità storico-culturale viene costruito nello spazio teso a tutelare e valorizzare storia, tradizioni e attività del territorio.

Il museo archeologico di Civita d'Antino è un'altra occasione ben riuscita di utilizzo dei fondi Strutturali in cui l'impiego del contributo è volto al raggiungimento di obiettivi e priorità della Commissione europea.

Così strutturato il museo infatti si pone, nel piccolo paese di Civita D'Antino come un luogo di tutela della storia e valorizzazione delle risorse locali, ma anche come centro di aggregazione e incontro della comunità. L'esposizione valorizza il territorio, la sua storia e la sua cultura attraverso i reperti, testimonianze del passato del luogo; l'organizzazione di eventi, incontri e dibattiti si offre invece, per il visitatore, cittadino, come un'occasione per sentirsi parte della storia e della comunità, e gli permette di contribuire ad arricchire la narrazione del museo aggiungendo i propri aneddoti. Anche in questo museo il senso del messaggio emerge dall'incontro collaborativo tra l'enunciato spaziale e le attività di fruizione del visitatore che partecipa alla costruzione della significazione. Le immagini mostrate nei video monitor sono un elemento di raccordo tra il passato esposto in teche e vetrine e il presente della storia attuale e si offrono come specchio in cui il visitatore può riconoscersi, proiettando saperi consolidati e curiosità da appagare.

Il museo, con questa sua articolazione spaziale divulga così un messaggio teso alla realizzazione di quelle priorità di tutela (della storia) e valorizzazione (del territorio) che la politica di coesione auspica si raggiungano con l'impiego dei finanziamenti Strutturali.

### 2.2.1.5 Allegato fotografico



Fig. 1 Panoramica sulla valle su cui si affaccia Civita D'Antino



Fig. 2 Percorso all'interno di Civita D'Antino – segnaletica FAI



Fig. 3 La sede del museo Antinum, ex chiesa Santa Maria Maddalena



Fig. 4 Ingresso al museo

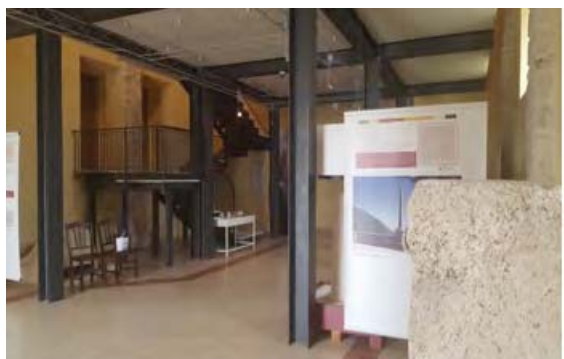


Fig. 5 Interno del museo Antinum



Fig. 6 Interno del museo Antinum – allestimento cippi e stele funerari



Fig. 7 Interno del museo Antinum – allestimento cippi e stele funerari



Fig. 8 Interno del museo Antinum – vista dalla scala



Fig. 9 Dettaglio di una vetrina con reperti esposti



Fig. 10 Videomonitor e pannelli illustrativi degli altri comuni della Valle Roveto

### 2.2.2 Il museo delle Capanne in pietra

Anno di realizzazione	2014
Ente	Comune di Villa S. Lucia degli Abruzzi
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 26.469,11
Fondi Eu	38%
Cofinanziamento nazionale	62%
Data della visita	27/04/2019

#### *Introduzione*

Il museo delle Capanne in pietra sorge nel piccolo comune di Villa Santa Lucia degli Abruzzi in provincia dell'Aquila.

Inaugurato nel 2014, a seguito di lavori di edilizia e di impiantistica sull'edificio storico degli anni Venti (ex scuola) che lo ospita, è ancora oggi un museo in continua evoluzione.

Il co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (Por FESR della Regione, Asse IV, sviluppo territoriale) ha dato vita, infatti, non solo ad una sede espositiva, ma ad un centro polifunzionale in cui ospitare attività plurime come esposizioni temporanee, conferenze e attività culturali rivolte alla comunità locale.

Esso è sede di un'esposizione permanente relativa alle capanne in pietra, alla loro storia e alle loro tecniche costruttive, ma è anche luogo di incontro e dibattito dei cittadini, nonché centro informativo da cui partire per esplorare il territorio. La vera esposizione delle capanne in pietra, antiche costruzioni tipiche della zona, non è realizzata nell'edificio ristrutturato, ma si estende nei sentieri del parco nazionale del Gran Sasso e dei Monti della Laga, lì dove esse sono state rinvenute.

Le capanne in pietra di Villa Santa Lucia degli Abruzzi sono abitazioni costruite dagli agricoltori e dai pastori abruzzesi al margine di campi terrazzati. Gli studi condotti su questa tipologia di capanne<sup>29</sup>, rivelano che in Abruzzo sono costruite prevalentemente intorno alla prima metà del XX secolo, più tardi rispetto ad altre regioni d'Italia come la Puglia (area tipologicamente ricca di costruzioni in pietra a secco) e da cui probabilmente i pastori abruzzesi hanno imparato.

In coerenza con le disposizioni dell'Unione circa la sostenibilità dei progetti ammessi al finanziamento, il museo delle Capanne in pietra è stato oggetto di co-finanziamenti differenti negli anni, sia dell'Unione europea, sia di enti pubblici locali, sia di fondazioni private come la Carispaq<sup>30</sup>.

<sup>29</sup> M. Miosi, 2012.

<sup>30</sup> La fondazione Cassa di risparmio della provincia dell'Aquila.

Questo ha fatto del Museo un progetto in continuo divenire che, partendo dall'edificio storico ristrutturato, travalica i confini spaziali e si estende sul territorio, permettendo al visitatore di seguire il percorso espositivo sia in bicicletta che a piedi, sui sentieri tracciati ed opportunamente musealizzati in seguito a co-finanziamenti successivi. Ad agosto 2019 è prevista l'inaugurazione di una nuova sezione espositiva, che permetterà attraverso un *exhibit* multimediale, installato nella sede del museo, di percorrere i sentieri del parco nazionale del Gran Sasso e dei Monti della Laga relativi a questa parte di territorio, mediante un *tour* in realtà aumentata. Questo ampliamento è rivolto ad aumentare il bacino di utenza del museo e a permettere anche ai portatori di handicap o a chi è impossibilitato a percorrere i sentieri di montagna, per varie ragioni, di scoprire le capanne in pietra disseminate nell'ambiente montano.

### **2.2.2.1 Il contesto urbano**

Per le ragioni appena descritte, è evidente come il museo delle Capanne in pietra si inserisca perfettamente nel contesto urbano che lo ospita fino a coincidere con esso.

Si tratta infatti di un singolare caso di museo diffuso sul territorio, in cui è lo stesso contesto urbano a fare da scenario agli oggetti esposti in questo caso i *tholoi* in pietra disseminati sui sentieri del parco.

Se riferendoci infatti all'edificio museale (fig.1), centro informativo territoriale, è possibile rintracciare una relazione di *centro vs periferia* con il contesto urbano della piccola cittadina abruzzese, poiché l'edificio museale non è situato nel centro storico del paese, seppur molto vicino; analizzando esclusivamente il cuore dell'esposizione *tout-court*, ovvero le costruzioni in pietra a secco disseminate sui sentieri (fig.6 - 9), è evidente che il contesto urbano, ovvero il parco con i suoi sentieri, coincida e sia un tutt'uno con l'esposizione stessa.

Inoltre, sorgendo in una ex scuola è evidente che tra l'edificio architettonico e l'esposizione museale vi sia una relazione di desementizzazione, l'uno non allude all'altro e viceversa.

### **2.2.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione**

Per le ragioni di cui sopra, sarebbe inutile e riduttivo analizzare solo la sede del museo, ma ai fini della ricerca è sembrato più opportuno descrivere anche il percorso allestitivo sui sentieri del parco, trattandosi di un museo diffuso sul territorio.

In effetti il percorso a cui il visitatore è chiamato inizia con l'ingresso nell'edificio e con la visita alle stanze dedicate all'esposizione di soli pannelli informativi in cui testi e immagini introducono il visitatore nel racconto (fig.3, 4, 5). Tuttavia il vero percorso espositivo è quello disseminato nel parco, al quale si può accedere attraversando parte del paese.

Questa doppia esposizione è così organizzata nell'alternarsi di un *dentro* e un *fuori*, di un ambiente *chiuso* e di uno *aperto*, di un *basso*, dell'esposizione nel piano terra del museo e di un *alto*, del sentiero montano a circa mille metri di altitudine.

È attraverso la contrapposizione e la relazione di queste categorie topologiche a cui si aggiungono quelle cromatiche del *buio* (degli interni) e della *luce* (del sole in esterno) che si ha la costruzione delle strategie enunciative mediante le quali il messaggio viene divulgato allo spettatore. Entrando nello storico edificio anni Venti che ospita il museo, si ha ancora l'impressione di trovarsi in un edificio deputato allo studio e all'educazione (funzioni originali che esso aveva come ex scuola), e qui in effetti il visitatore viene istruito su quanto vedrà dal vivo sul sentiero. Nel museo il visitatore è accompagnato da una guida che illustra il percorso obbligandolo a seguire la cronologia dei pannelli esposti che lo informano sulle specificità del progetto di realizzazione stessa del museo volto alla valorizzazione ed alla divulgazione del patrimonio demotnoantropologico del territorio (fig.3, 4, 5).

Il percorso interno, al piano terra dell'edificio, si dispiega tra un lungo corridoio e una delle stanze museali in un ambiente in penombra, rispetto all'esterno. Attraverso le categorie topologiche del *dentro* e del *basso* e quelle cromatiche del *buio* sono così trasmessi contenuti storici e introduttivi che, se da una parte informano il visitatore sul contesto geografico e culturale dell'oggetto principale del museo, dall'altra generano in lui grandi aspettative su quanto potrà vedere in un secondo momento.

A queste categorie dell'allestimento sul piano dell'espressione, ne corrispondono semisimbolicamente altrettante su quello del contenuto. Infatti, alla relazione tra un *dentro* e un *fuori* (*basso* e *alto*; *ombra* e *luce*) dell'allestimento, fa da contraltare, sul piano del contenuto, una relazione tra un *passato* (la storia del progetto e delle capanne in pietra) e un *presente* (il progetto oggi esperito sul campo).

Anche da un punto di vista eidetico l'allestimento si caratterizza in maniera singolare e coerente con i contenuti divulgati. All'*artificiale* dei materiali della pannellistica del museo (e dei futuri *exhibit* multimediali) corrisponde, in esterno invece il *naturale* dei materiali espositivi come la pietra stessa delle costruzioni e la vegetazione circostante. Sul piano del contenuto si ha infatti, semisimbolicamente una contrapposizione tra la ri-costruzione della storia delle capanne e della loro architettura (fig. 4 e 5), all'esperienza visiva e tattile delle stesse nella loro condizione attuale (fig. 10 - 14).



### 2.2.2.3 Il messaggio museale

Il messaggio sotteso a quest'allestimento variamente organizzato e diffuso sul territorio è divulgato attraverso pochi attanti della narrazione: pannelli descrittivi e numerati all'interno, la guida, i cartelli direzionali e i *tholoi* stessi lungo il sentiero.

La numerazione dei pannelli e l'accompagnamento della guida non permettono al visitatore di seguire un percorso differente da quello stabilito dal destinante museale (in questo caso l'ente comunale) e tracciato attraverso queste stesse marche enunciatrici sullo spazio.

Il visitatore, in altri termini, *non può non fare* quanto tracciato nello spazio, è coinvolto infatti dalle marche dell'enunciazione spaziale in una condizione di semi automatismo, in cui non può che seguire necessariamente il percorso prescritto (*dover-fare*) dal museo. I condizionamenti così determinati rivelano una modalizzazione<sup>31</sup> sia dello spazio (deontica, fare modalizzato secondo un dovere) che del visitatore (volitiva, fare modalizzato secondo un potere) in cui l'allestimento prescrive un percorso al quale il visitatore deve necessariamente attenersi. In altri termini il *voler fare* del visitatore viene a coincidere, dentro l'edificio museale e fino all'ingresso del sentiero, con un *dover fare* imposto dall'attante spaziale attraverso l'articolazione di un *poter fare* (zone accessibili) e di un *non poter fare* (zone vietate). Tuttavia questa prescrizione dettagliata del percorso rigido e strutturato, lascia in ogni caso sul sentiero del Parco nazionale del Gran Sasso e dei monti della Laga, una maggiore libertà di scelta al visitatore, che può scegliere tempo e ritmo dell'escursione naturalistica andando liberamente alla ricerca delle capanne in pietra disseminate tra la vegetazione.

Il messaggio divulgato viene costruito mediante un'accumulazione di senso che dal generale della storia narrata sui pannelli, giunge al particolare del dettaglio delle capanne in pietra esperibili dal vivo. Il percorso all'interno dell'edificio museale funge da momento istitutivo del *contratto fiduciario* tra il destinante e il visitatore, un contratto che sarà risolto solo nella seconda parte della visita, in esterno; quando alle premesse (promesse) seguirà una reale comprensione del racconto. Il visitatore (Soggetto) è trascinato dalla guida e dagli altri attanti della narrazione quali i pannelli prima e le capanne poi, in un racconto suggestivo che alimenta la sua curiosità, realizzando una tensione verso il suo oggetto di valore (scoprire le capanne in pietra).

---

<sup>31</sup> Cfr. nota 15.

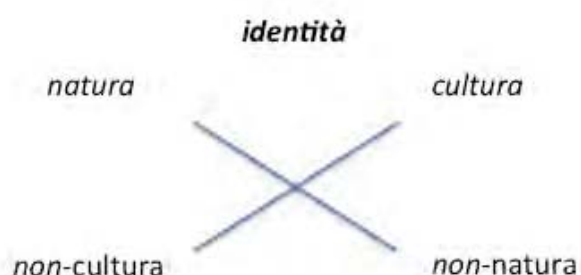
Questa tensione verso l'appagamento della sua sete di conoscenza è segnata da un ritmo fatto di soste e momenti di passaggio dovuti ad una precisa articolazione spaziale del percorso che dal museo attraversa il paese e giunge sui sentieri del parco.

L'enunciazione inscritta nello spazio presenta così una doppia natura, testuale e orale all'interno del museo, iconologica all'esterno.

Il messaggio circa la storia delle capanne in pietra, la loro architettura singolare con pietre a secco e dalle forme quadrate o a spirali è volto ad una valorizzazione del territorio ed alla tutela e conservazione della memoria di quel singolare patrimonio demoetnoantropologico rappresentato dalle capanne stesse. È sul sentiero che quanto appreso durante la visita nel museo si concretizza e si valorizza attraverso la visione delle costruzioni in pietra.

#### 2.2.2.4 Valori e priorità

L'effetto di senso sotteso a quest'esposizione si lega fortemente all'identità del luogo e alla sua storia e lo fa attraverso la valorizzazione di un elemento caratteristico del territorio: la costruzione delle capanne in pietra.



Il museo propone un'escursione naturalistico-culturale al visitatore permettendogli al contempo di esperire concretamente le peculiarità del patrimonio locale e coinvolgendolo emotivamente e cognitivamente. Questo si traduce, nel testo spaziale, nel racconto

della tradizione della popolazione locale, a livello delle strutture testuali, nella valorizzazione del territorio e del suo patrimonio demoetnoantropologico. Quanto emerge nel testo spaziale deriva dalla messa in discorso, attraverso temi e figure (le tecniche di costruzione delle capanne in pietra, i loro usi, la ricerca storica e il progetto museale che ne è derivato) delle peculiarità di questa comunità agricola mediante azioni di attorializzazione (la guida), spazializzazioni (disegni e foto di capanne rinvenute) e temporalizzazioni (narrazioni di eventi del lontano passato); che ad un livello più profondo delle strutture narrative viene generato dall'articolazione logica di valori di base quali la *natura* e la *cultura*. Le relazioni assiologizzate sul quadrato semiotico tra questi due termini della categoria semantica dell'identità, realizzano e orientano quegli enunciati narrativi elementari che hanno disegnato quel programma narrativo fatto di *suspence*, attese e tensioni che ha portato il Soggetto (visitatore) a raggiungere il suo oggetto di valore (le capanne in pietra) realizzando la promessa del *contratto fiduciario* inizialmente proposto. Ma è anche dalla relazione di contrarietà

tra *l'essere* (la natura del parco) e *il fare* (la costruzione delle capanne) che il senso del museo, portatore di un'identità storico-culturale, viene costruito nello spazio teso a tutelare la memoria storica di una tradizione così peculiare e a valorizzarne l'ambiente naturale.

Così strutturato il museo delle Capanne in pietra è sia un luogo di divulgazione culturale per la comunità locale, sia uno strumento di valorizzazione del patrimonio demotnoantropologico.

Il museo diffuso delle Capanne in pietra, con questa sua singolare articolazione del percorso nello spazio divulga così un messaggio teso alla realizzazione di quelle priorità di tutela (della storia) e valorizzazione (del territorio) che la politica di coesione auspica si raggiungano con l'impiego dei finanziamenti Strutturali ed in particolare del FESR.

#### **2.2.2.5 Allegato fotografico**



*Fig. 1 Ingresso al museo*



Fig.2 Targa all'ingresso del museo



Fig.3 Pannelli descrittivi nella sala del museo - il progetto



Fig.4 Pannelli descrittivi nella sala del museo - capanna



Fig.5 Pannelli descrittivi nella sala del museo -architettura



Fig.6 Inizio del sentiero nel parco



Fig.7 Il sentiero nel parco



Fig.8 Cartello che segnala il Tholos sul sentiero



Fig.9 Capanna in pietra



*Fig.10 Capanna in pietra*



*Fig.11 Una delle capanne in pietra disseminate nel parco*



*Fig.12 Ingresso ad una delle capanna in pietra*



*Fig.13 Ingresso di una delle capanna in pietra - dettaglio*



*Fig.14 Profilo di una delle capanne con struttura elicoidale*

### 2.2.3 Il museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis

Anno di realizzazione	2010
Ente	Comune di San Benedetto in Perillis
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 26.757,00
Fondi Eu	38%
Cofinanziamento nazionale	62%
Data della visita	29/04/2019

#### Introduzione

Il museo antropologico dedicato alla civiltà contadina della piccola località montana di San Benedetto in Perillis in Provincia dell'Aquila, nasce nell'ambito di un recupero funzionale delle tradizioni e della cultura locale, in seguito al co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (Por FESR della Regione, Asse IV, sviluppo territoriale).

Come il precedente caso abruzzese analizzato, anche questo museo, in perfetta coerenza con le disposizioni dell'Unione nasce e si sviluppa in seguito a differenti co-finanziamenti ottenuti in anni successive da enti plurimi. Questo sta a significare come lo sviluppo sostenibile del progetto sia stato pensato e strutturato negli anni. Un primo co-finanziamento ha permesso infatti la ristrutturazione degli edifici in cui il museo è ospitato (ex cantine private); successivamente, con il co-finanziamento europeo 2007/2013 il museo è stato allestito.

Il museo della civiltà contadina a San Benedetto in Perillis è stato inaugurato nel 2010 ed espone una collezione privata, la collezione Gualtieri, attualmente in comodato d'uso al Comune.

La gestione resta ancora a metà tra l'ente locale e il privato cittadino (proprietario della collezione) che è l'unico detentore del sapere circa gli oggetti esposti e per questo è anche la sola guida museale possibile al momento<sup>32</sup>. Questa particolare condizione di commistione tra pubblico e privato non agevola però l'organizzazione delle visite e comporta una totale dipendenza del museo dal singolo soggetto, anche perché il museo è sprovvisto (volutamente) di pannellistica descrittiva e si serve solo di brevi didascalie per segnalare gli oggetti esposti.

#### 2.2.3.1 Il contesto urbano

Sito nel centro storico, a pochi passi dalla sede del comune e dalla piazza principale, il museo è il fulcro della vita culturale del paese.

Le ridotte dimensioni della piccola località montana lo rendono immediatamente rinvenibile appena giunti dalla strada principale; nessun pannello direzionale né descrittivo ne annuncia la presenza lungo le vie. Tuttavia il museo è perfettamente inserito nel contesto urbano, pur

<sup>32</sup> Questa la situazione rinvenuta al momento della visita nell'aprile 2019.

mostrandosi altro da esso. La sua collocazione dentro delle ex cantine private se da un lato lo separa dal paese come un luogo *privato* e *chiuso*, dall'altro lo rende perfettamente integrato e simile al resto delle abitazioni in pietra del centro storico fino a farlo confondere completamente con lo scenario paesaggistico ed annullarne le differenze. Se non ci fosse la targa descrittiva all'ingresso esso finirebbe per sparire (fig.1, 2, 3). Questo permette di definire il museo in un rapporto con il contesto urbano come *inglobato* nel paese che a sua volta è *inglobante* del museo. Ma il rapporto con il contesto è più articolato e si manifesta nella relazione tra *pubblico* vs *privato* in continua ridefinizione. Dalle relazioni tra questi due elementi nasce infatti il senso del museo e del suo messaggio sotteso, come descritto di seguito.

Inoltre, in parte, come si vedrà nell'analisi che segue, il museo nasce dal sito in cui viene realizzato, semantizzando lo spazio in un'ottica di valorizzazione, soprattutto per quanto riguarda le sezioni del ciclo dell'olio, in cui l'esposizione è contestualizzata intorno ad un enorme frantoio in pietra da sempre collocato in quello spazio che il museo, in questo modo, riporta in vita.

### 2.2.3.2 *Architettura, allestimento ed esposizione*

Il museo è articolato in due sezioni, una preistorica, che comprende la raccolta di utensili della collezione Gualtieri e una antropologica, che ricostruisce le attività principali della vita quotidiana di una famiglia contadina, attraverso l'esposizione di strumenti per la filatura e la tessitura, il frantoio e gli utensili impiegati nella raccolta del grano.

L'esposizione si dispiega in due piccole ex cantine ristrutturata, ambienti in penombra in cui gli oggetti sono esposti con un ordinamento tematico per argomento, non particolarmente curato.

La visita prevede l'ingresso al museo distribuito su due livelli, al piano terra (dedicato al ciclo della tessitura e ciclo dell'olio) e prosegue per terminare al primo piano (sezione antropologica e ciclo del grano). L'assenza di un vero allestimento comporta che le uniche marche enunciatrici nello spazio siano solo gli oggetti stessi, disposti senza grande rigore negli ambienti chiusi, poco illuminati ed angusti. Il percorso espositivo reitera un alterarsi tra un *dentro* e un *fuori*, (e tra buio e luce) poichè le sale non sono collegate tra loro e per passare da una stanza all'altra bisogna necessariamente uscire e rientrare. Le relazioni tra queste categorie topologiche e cromatiche rinvenibili sul piano dell'espressione, corrispondono semisimbolicamente, su quello del contenuto, all'articolarsi dei rapporti tra *pubblico* e *privato*. Al *dentro* e al *buio* corrisponde infatti il concetto di *privato*, espresso nell'intimità del racconto che il privato cittadino (la guida) realizza attorno agli oggetti della (sua) collezione esposta; al *fuori* ed alla *luce* del piano dell'espressione, corrisponde



invece il concetto di *pubblico* su quello del contenuto, espresso nell'edificio museale stesso di proprietà dell'ente comunale che si cela, camaleonticamente nel resto del paese.

Come detto dunque il percorso del visitatore è fortemente condizionato dalla guida museale. Si tratta dell'unica possibilità di visita, senza la guida il museo infatti non sarebbe accessibile. Questo comporta la realizzazione di un percorso iperstrutturato, dove il visitatore viene obbligato (*non-poter non fare*) a seguire il percorso prescritto, ovvero a seguire pedissequamente la guida.

L'allestimento è quasi inesistente, nel primo ambiente, quello dedicato al racconto del ciclo della tessitura e filatura, gli oggetti sono esposti prevalentemente a terra o affissi alle pareti (fig.4,5,6,7), come nel secondo ambiente in cui un enorme frantoio in pietra originale è il principale protagonista della narrazione (fig.8,9,10,11). In questi due ambienti sono gli oggetti esposti ad essere i principali attanti della narrazione, tuttavia l'assenza di qualsiasi supporto descrittivo e didascalico li rende di difficile lettura ed interpretazione<sup>33</sup>. Nella sala al primo piano, dedicata alla sezione neolitica e al ciclo del grano, gli oggetti della collezione (reperti geologici e strumenti da lavoro) sono esposti anche in poche teche di vetro (fig.12); tuttavia la loro disposizione nelle vetrine non segue un ordine preciso, neppure cronologico a volte, lasciando il visitatore nell'impossibilità di comprenderne il senso (fig.13). Al ciclo del grano è dedicata l'ultima sala dell'esposizione. Purtroppo anche qui, come nelle sale precedenti, l'assenza di un vero allestimento e la distribuzione degli oggetti e degli strumenti da lavoro (tra cui un grande crivello al centro dell'esposizione, utilizzato per la pulitura del grano e antichi recipienti risalenti al 1852 per misurarne il peso, tutti rinvenuti nei campi di San Benedetto in Perillis) disposti a terra senza un preciso ordine espositivo, non agevola la comprensione del messaggio (fig.15).

### 2.2.3.3 Il messaggio museale

Se non ci fosse la guida umana, la comprensione del messaggio museale darebbe sicuramente vita ad una decodifica aberrante di "echiana memoria"<sup>34</sup>. Il senso dei telai, delle stoffe ricamate, dei vestiti esposti nella sala dedicata alla filatura resterebbe quasi completamente inespresso, senza il racconto orale; così come il funzionamento dell'enorme frantoio a pietra conservato nell'ambiente dedicato alla produzione dell'olio e tutti gli strumenti esposti in questa sala relativamente alla raccolta, pulitura e lavorazione delle olive. La costruzione del messaggio del museo si rende ancora più difficile nel momento in cui dal piano terra il visitatore è invitato a salire al primo piano

<sup>33</sup> Nella sala dedicata al racconto del ciclo dell'olio, sono stati esposti alcuni pannellini in plexiglass acquistati grazie al finanziamento ottenuto a supporto della narrazione museale. Tuttavia essi sono stati lasciati sprovvisti di qualunque forma di testo descrittivo, rendendoli di fatto inutili e fuorvianti, fig.11.

<sup>34</sup> Incomprensione del messaggio a causa della parziale conoscenza del codice dell'emittente.

dell'edificio, dove l'esposizione affronta la storia della popolazione all'epoca neolitica mostrando reperti e campioni geologici rinvenuti sul territorio e relativi a differenti epoche storiche, per poi passare brutalmente alla descrizione della lavorazione del grano tipica della tradizione contadina locale. Qui né i campioni di pietra, né l'enorme crivello ricostruito sono in grado di illustrare da soli, ad un pubblico di non addetti ai lavori la ricchezza delle loro peculiarità.

Si tratta di oggetti di grande valore storico-culturale, che rischiano di restare muti e incompresi senza una visita guidata, a causa della totale assenza di supporti espositivi. Le strategie enunciative messe in atto nell'enunciato spaziale (la parola è lasciata ai soli oggetti esposti) risultano infatti inadeguate a realizzare un'efficacia comunicativa nei confronti di un soggetto visitatore in continua tensione, durante l'esposizione, verso il suo oggetto di valore (la conoscenza della civiltà locale e della sua storia). Al visitatore è richiesto un notevole sforzo cognitivo per comprendere il messaggio del museo che, nonostante l'ausilio della guida risulta di difficile comprensione.

La scelta dichiarata dalla guida del museo di non voler corredare l'allestimento di supporti alla lettura e all'interpretazione del racconto, comporta una totale dipendenza, infatti, per la comprensione del messaggio, dalla guida umana (anche proprietario della collezione in comodato al comune).

Ed è tramite la guida che si attualizza il *contratto fiduciario* del Destinante museale (che in questo caso viene a coincidere con il proprietario della collezione nonché con la guida stessa) con il visitatore, sin dall'inizio della visita. Tutto dipende dal rapporto che il visitatore instaura con la guida: anche il ritmo del percorso è segnato dalle pause e dalle digressioni che l'attante umano propone al soggetto visitatore. Ma al termine della visita, il contratto è solo parzialmente rispettato, poiché il visitatore ha raggiunto solo in parte il suo oggetto di valore e con non senza grande sforzo cognitivo.

L'enunciazione spaziale così articolata e decisa dall'attore umano che come un *Deus ex machina*<sup>35</sup> dispone dello spazio e dei suoi contenuti, divulga un messaggio circa la storia della civiltà contadina locale, narrandola attraverso un *saper fare*: la lavorazione della canapa, l'estrazione dell'olio dalle olive, la raccolta e la lavorazione del grano.

---

<sup>35</sup> La realizzazione del museo è stata voluta dal Signor Gualtieri, proprietario della collezione esposta e oggi guida museale, che all'epoca del co-finanziamento era anche il Sindaco del paese. Questa coincidenza di ruoli nella stessa persona, realizza una situazione anomala nell'ambito dei musei pubblici che lo rendono definibile alla stregua di un museo privato, se non fosse di proprietà del comune.

### 2.2.3.4 Valori e priorità

Il senso sotteso al messaggio che il museo, nonostante tutte le difficoltà logistiche e organizzative incontrate genera, è quello di un viaggio nelle tradizioni tipiche dell'identità locale. Questo è quanto emerge nelle strutture testuali del percorso generativo della significazione che, a livello discorsivo hanno portato alla realizzazione di temi (la tradizione della filatura, l'estrazione dell'olio, la lavorazione del grano) e figure (la tessitrice, ad esempio) portatrici delle peculiarità identitarie della comunità mediante continui *débrayage* e *embrayage* narrativi del testo.

Volendo risalire ad un livello più profondo del percorso generativo della significazione, quello delle strutture narrative, il senso del viaggio nella storia delle tradizioni locali è articolato mediante le relazioni tra le categorie del *proprio* e dell'*altrui*, ma anche *dell'essere* e del *fare* dalle cui assiologizzazioni sul quadrato semiotico scaturiscono e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che il testo orale della guida museale (e quello dello spazio) realizzano.

È sull'asse dei contrari del quadrato semiotico (*proprio vs altrui*) che si può collocare l'investimento valoriale sotteso al messaggio del museo di San Benedetto in Perillis in cui lo spettatore effettua un viaggio nel passato ed arriva a conoscere, seppur parzialmente, la storia della comunità con le sue peculiarità identitarie (differenti dalle *altre*) scoprendone solo le sue



caratteristiche attività produttive (alcune delle quali in voga ancora oggi come la produzione dell'olio e la lavorazione del grano).

Ma è anche dalla relazione di contrarietà tra *l'essere* (il passato narrato) e *il fare* (le attività produttive) che il senso del museo, portatore di un'identità storico-culturale viene costruito nello spazio teso a tutelare e valorizzare storia, tradizioni e attività del territorio.

Il museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis, è un tentativo, seppur lodevole, di impiego dei fondi Strutturali per tutelare la storia locale (e valorizzarne le peculiarità del territorio), seguendo le priorità dettate dai Regolamenti. Tuttavia non può dirsi che sia un tentativo riuscito in pieno, a causa dell'evidente difficoltà di gestione e collocazione dello stesso a cavallo tra sfera pubblica e quella privata, difficoltà sicuramente superabili, ma che lo rendono ad oggi un esempio di cattiva gestione di un bene pubblico, paragonato da una collezione privata. A questo, purtroppo, si aggiunge la grave mancanza nel museo stesso di quegli elementi

dell'allestimento co-finanziati dall'Unione, che avrebbero di sicuro fatto la differenza nella narrazione e comprensione dei contenuti<sup>36</sup> (fig11, 12 e 14).

### 2.2.3.5 Allegato fotografico



Fig. 1 La sede del museo



Fig. 2 La sede del museo



Fig. 3 Cartello informativo all'ingresso del museo

<sup>36</sup> Oltre ai pannelli espositivi in plexiglas sprovvisti di contenuti divulgativi, il co-finanziamento prevedeva l'acquisto delle vetrine espositive, presenti ma utilizzate per esporre troppi reperti senza ordine comprensibile e una postazione multimediale per l'approfondimento dei contenuti del museo, di cui, al momento della visita, non restava che una scrivania (fig.14).



Fig. 4 La sala dedicata alla tessitura - panoramica



Fig. 5 Il telaio nella sala dedicata alla tessitura



Fig. 6 Asciugamano ricamato - dettaglio



Fig. 7 La sala dedicata alla tessitura - panoramica



Fig. 8 La sala dedicata al ciclo dell'olio - frantoio



Fig. 10 La guida illustra l'utilizzo del frantoio



Fig. 9 La sala dedicata al ciclo dell'olio - frantoio, dettagli



Fig. 11 Pannelli espositivi non utilizzati



*Fig. 12 La sala dedicata alla preistoria*



*Fig. 13 Reperti geologici rinvenuti sul territorio – sezione preistorica*



*Fig. 14 Postazione multimediale mancante*



*Fig. 15 La sala dedicata al ciclo del grano*

### 2.2.4 Il museo della civiltà contadina di Ateleta

Anno di realizzazione	2011
Ente	Comune di Ateleta
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 25.224,52
Fondi Eu	38%
Cofinanziamento nazionale	62%
Data della visita	26/04/2029

#### *Introduzione*

Il museo di Ateleta della civiltà contadina (MACC) è un museo antropologico, dedicato alla conservazione della memoria storica del passato contadino dell'intera comunità locale. Realizzato nella sua attuale sede espositiva nel 2011, grazie all'ausilio del co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (Por FESR Abruzzo, asse IV, attività 4.2 valorizzazione dei territori montani), il museo nasce dal lavoro di studio e ricerca del Professore Francesco Delle Donne, letterato e uomo di cultura della cittadina, a cui va il merito di aver coinvolto tutta la collettività nel progetto di creazione della collezione oggi esposta<sup>37</sup>.

Sito in un edificio immerso nel parco cittadino, si colloca al primo piano di una scuola, primaria e secondaria di primo grado, contribuendo ad ampliarne l'attività educativa. Il museo è parte attiva della formazione degli studenti del luogo, che hanno l'opportunità di conoscere e rivivere, partecipando alle attività organizzate in collaborazione con esso, la storia dei propri antenati. Si sviluppa in un unico piano ed è organizzato in 8 sezioni e sottosezioni che, attraverso un percorso circolare illustrano i principali antichi mestieri della comunità, ricostruendone anche alcuni ambienti domestici. Anche questo museo, così come i precedenti casi abruzzesi nasce in seguito a finanziamenti reiterati, sia europei che nazionali, che hanno permesso di farne un progetto sostenibile in continuo sviluppo e miglioramento. Prima del finanziamento europeo della scorsa programmazione, che ha permesso il suo riallestimento, l'ente comunale ha ottenuto una sovvenzione statale per la ristrutturazione dell'edificio, con il duplice scopo di adibirlo a sede scolastica e museale. Inoltre è prevista un'ulteriore sovvenzione nazionale per poterne ampliare l'utilizzo anche ad altre scuole e potenziare le attività museali, così da rendere l'edificio il centro delle attività educative e culturali della cittadina.

<sup>37</sup> Il Vicesindaco di Ateleta in carica al momento della visita, racconta che la collezione del museo è stata costituita grazie anche alle donazioni che i cittadini hanno fatto al comune, in seguito ad un'opera di sensibilizzazione da parte del Professore Delle Donne.

#### **2.2.4.1 Il contesto urbano**

Il museo sorge all'interno del paese di Ateleta al centro di un enorme parco pubblico attrezzato per le attività sportive e ricreative per ragazzi e bambini (Fig. 1,2,3).

Allestito al primo piano di un edificio di recente ristrutturazione al cui piano terra è ospitata una scuola pubblica e al piano interrato vi è un bar e un pub, il museo si colloca al centro storico del paese, ma anche, e soprattutto, al centro delle attività educative e ricreative dell'intera comunità che lo rendono il fulcro culturale della cittadina.

La posizione del museo ed il contesto in cui sorge ne fanno il cardine della vita socio-culturale della cittadina, connotandolo non solo come elemento turistico-culturale, ma anche luogo di aggregazione cittadina, memoria e futuro della propria identità culturale. Sono molti gli eventi collaterali come mostre o conferenze che il museo organizza durante l'anno ed a cui la comunità partecipa con interesse. La comunità locale manifesta un profondo legame con il museo, sia durante le frequenti visite, sia partecipando agli eventi, ma anche e soprattutto attraverso la donazione di molti dei reperti della collezione esposta, contribuendo alla sua creazione. Una collezione destinata ad arricchirsi di continuo proprio perché tanti visitatori a seguito della visita al museo, se ancora non lo hanno fatto, chiedono di poter donare oggetti o suppellettili, consapevoli di quanto sia importante il museo per tramandare tradizioni, memoria e identità del territorio.

Nel contesto urbano la presenza del museo è segnalata da pannelli direzionali (fig.4), che indicano la via da percorrere dalla strada principale, per raggiungere il suo ingresso.

Il rapporto che assume con il resto della cittadina, da un punto di vista culturale più che istituzionale o politico è definibile nella relazione tra *centro vs periferia*, dove, essendo il museo stesso catalizzatore di tutte le attività ricreative, educative e culturali esistenti sul territorio, ne prende dunque il posto centrale.

Pur non essendoci alcun legame tra la struttura architettonica e l'allestimento museale, il museo in questione semantizza lo spazio pubblico in un'ottica di valorizzazione educativa e culturale.

#### **2.2.4.2 Architettura, allestimento ed esposizione**

Al centro dunque delle attività ricreative e culturali della cittadina, l'accesso al museo avviene mediante una scalinata provvista di sollevatore per carrozzelle (fig.1). La sua accessibilità mediante il superamento di barriere architettoniche contribuisce a farne un progetto studiato per rispondere in pieno ai dettami dei regolamenti europei, a differenza di molti altri casi studiati nel presente lavoro.

L'ingresso al museo avviene mediante una prima sala, quella dell'accoglienza, che è anche quella dell'esposizione archeologica (fig.8) che ospita anche una piccola biblioteca (fig.9).



In questa sala sono annunciate le premesse dell'intera esposizione, sia mediante l'accoglienza della guida, sia mediante una ricca bibliografia consultabile sul paese di Ateleta, sia attraverso l'esposizione, in teche, dei reperti più antichi della collezione, quelli archeologici, rinvenuti sul territorio (fig.8). È da questa sala che ha inizio il viaggio dello spettatore negli usi e costumi della civiltà contadina, ed è qui che sono già dichiarate, mediante un pannello descrittivo di introduzione al percorso e attraverso i materiali dell'allestimento, quali saranno i contenuti che l'allestimento si prepara a divulgare nel suo messaggio (fig.7).

Il percorso prosegue accompagnando il visitatore in un'altra sala suddivisa in sottosezioni da un allestimento sobrio e luminoso che reitera lungo tutta l'esposizione materiali e colori realizzando un'isotopia cromatica ed eidetica che aiuta la comprensione del messaggio grazie alla sua coerenza con i colori e i materiali degli oggetti esposti. L'allestimento, attraverso le isotopie del legno ocra, della pietra grigia e del ferro nero, rinvenibili lungo tutta l'esposizione nei supporti espositivi e nei reperti esposti, richiama, alludendovi, all'ambiente rupestre e contadino e, rendendosi sempre più invisibili fino a sparire, valorizza i reperti senza alcuna intromissione.

Il legno dei pannelli di sezione usati anche come pannelli espositivi (come è ravvisabile dalle foto dell'allegato fotografico fig.12-14) e del pavimento, sempre uguale in tutto il museo e la pietra, base dei pannelli su cui sono esposti gli oggetti della collezione numerati, sono gli elementi principali di un allestimento caratterizzato da questa forte continuità sul piano dell'espressione, a cui corrisponde, su quello del contenuto una fluidità del racconto. L'allestimento, infatti, pur non affrontando una narrazione ordinata in maniera cronologica, non mostra marche di rottura. A livello dell'architettura non vi sono limiti di nessun genere che interrompono il suo scorrere silenzioso; esso si manifesta sempre continuo e coerente, e sempre uguale nelle forme e nei materiali. Le uniche discontinuità, soglie di passaggio dell'esposizione, che permettono al testo spaziale di evolversi ed essere letto, sono proprio le istanze enunciative della narrazione delegate agli attanti principali, come si vedrà, gli oggetti esposti (ma anche pannelli di sezione e didascalie) che orientano il visitatore tra le otto sezioni del percorso dedicate ciascuna ad un aspetto diverso della civiltà contadina locale.

L'allestimento minimale dunque e ben curato fa da sfondo alla narrazione senza prevaricarla e ponendosi al servizio della collezione, valorizzando gli oggetti in mostra. Sezione dopo sezione, il visitatore attraversa temi e oggetti differenti senza mai trovarsi di fronte a impedimenti, obblighi o prescrizioni, ma solo a indicazioni che lo aiutano ad orientarsi nello spazio. Anche se il percorso è semi-strutturato, il visitatore infatti può in ogni momento decidere di tornare indietro, di saltare

una sezione, o di andare avanti, senza per questo compromettere la comprensione del messaggio. La fluidità del racconto è garantita così dall'allestimento continuo che, alla stregua di un libro, pagina dopo pagina, accompagna il lettore verso la fine, senza alcuna interruzione.

Ulteriori marche di discontinuità che rompono la continuità dell'allestimento sono le ricostruzioni ambientali degli interni della casa contadina (cucina e camera da letto) ricostruiti con elementi d'arredo e tessuti originali (Fig. 15 - 20). Queste ricostruzioni danno vita ad un doppio livello enunciativo, alternando *reale* (dell'esposizione) e *virtuale* (della ricostruzione).

#### 2.2.4.3 Il messaggio museale

Sin dal nome scelto il museo dichiara palesemente quale sarà il suo *contratto fiduciario* con il visitatore, annunciando la promessa di un recupero della memoria storica dell'identità contadina locale, nelle sue peculiarità socio economiche e culturali (fig. 5 e 6).

Questo annuncio è subito reiterato e rafforzato all'ingresso del museo, nella sala dell'accoglienza, la più contenuta nelle dimensioni spaziali, ma la più densa di contenuti. In questa sala d'ingresso il visitatore assume l'aspettativa di ciò che vivrà durante la visita: un percorso nella storia dell'antica civiltà contadina di Ateleta tra i mestieri e le abitudini domestiche.

Le prime dichiarazioni circa quanto lo spettatore vedrà, passano attraverso un doppio binario enunciativo: quello della guida museale (non obbligatoria nel percorso, ma presente all'accoglienza) che lo accoglie all'ingresso e quello degli altri attanti della narrazione, i pannelli didascalici, le targhe di sezione orientative, il pannello introduttivo al percorso, ma soprattutto gli oggetti esposti, valorizzati da un allestimento sobrio e minimale che lascia loro la parola.

Il racconto del museo inizia attraverso l'esposizione degli strumenti per lavorare i campi e i mezzi di trasporto tipici della civiltà contadina (fig.10, 11) e prosegue in maniera lineare presentando accanto agli aratri e ai carri, del contadino, falci e accette utilizzate per il taglio della legna (Fig.12, 13) del boscaiolo, strumenti per lavorare il ferro del fabbro, per tessere la canapa delle sarte (fig.14) o per aggiustare le scarpe del calzolaio. Sono gli oggetti stessi, la cui lettura è coadiuvata dai relativi pannelli descrittivi, a raccontare al visitatore le difficoltà incontrate ogni giorno nell'affrontare questi antichi mestieri. Sono le stoffe colorate delle sarte, i martelli e i chiodi del carpentiere gli attanti principali della narrazione, che richiamano l'attenzione dello spettatore e lo inducono, incuriosendolo, a proseguire nel percorso dell'allestimento. La sua curiosità è alimentata, sezione dopo sezione, da ogni nuovo oggetto che vede esposto, capace di riportare alla sua memoria tradizioni, usanze o semplicemente aneddoti.

Se il coinvolgimento pragmatico e cognitivo del visitatore è garantito da una sapiente disposizione degli oggetti nello spazio, che passandosi la parola lo aiutano a comprendere il messaggio sotteso al museo; quello patemico è dato dalla familiarità degli oggetti esposti in cui il visitatore si riconosce o riconosce parte della sua memoria storica.

Molti dei visitatori, infatti, hanno già visto esemplari degli oggetti esposti o in casa propria o a casa di amici e parenti e molti, al termine della visita decidono di donare un nuovo pezzo della collezione del museo. Questo riconoscersi nei mestieri o negli strumenti esposti, coinvolge lo spettatore emotivamente al racconto sino a sentirsi parte di esso, parte della comunità.

Il suo coinvolgimento emotivo e cognitivo è alimentato inoltre, anche da quei particolari pannelli descrittivi che, nell'intento di recuperare il dialetto locale, riportano espressioni linguistiche tipiche della zona.

Dopo le sezioni dedicate ai mezzi di trasporto e di lavoro nei campi, e quelle dei mestieri, l'enunciato museale cambia. Con un *débrayage* (e relativo *embrayage*) spaziale il visitatore si trova proiettato all'interno di un ambiente domestico. L'enunciazione passa qui da un livello reale (dell'esposizione *tout-court*) ad uno virtuale delle ricostruzioni di una cucina e di una camera da letto (fig.18, 19, 20). Il coinvolgimento emotivo in questi due ambienti ricostruiti, attraverso i quali il visitatore giunge al termine del percorso di visita, è qui garantito da quell'effetto di riconoscimento e condivisione degli stessi ambienti.

Piatti, mestoli e stoviglie, ma anche scaldaletto, ricami e settimanini (solo per citare alcuni degli oggetti esposti) dalla grande portata emotiva, trascinano lo spettatore nell'intimo della vita domestica, permettendogli di riconoscere gli ambienti e di riconoscersi in quella cultura/identità di cui gli oggetti stessi sono portatori. In questo modo il museo realizza una relazione isomorfa fra ciò che espone e la cultura condivisa dai cittadini, come in altri casi di musei etnografici analizzati da altri autori (in particolare quello sardo di Nuoro): *manufatti, oggetti e forme spaziali ricostruiscono un universo culturale organico e composito al contempo e lo spazio del museo mette in scena, metonimicamente, una mimesi dello spazio culturale*<sup>38</sup>.

Prima di uscire dal museo il visitatore è obbligato dal testo spaziale (*non poter non fare*) a ripercorrere a ritroso il percorso. Ma pur se il suo fare viene qui *modalizzato* secondo il dovere, egli, è libero di saltare una sezione o di soffermarsi su un oggetto o un pannello tutto il tempo che vuole, la sua visita non è mai completamente obbligata, ma semilibera. Ripercorrendo il percorso verso l'uscita il visitatore è invitato ad entrare in un'ultima sala, dedicata alle mostre temporanee

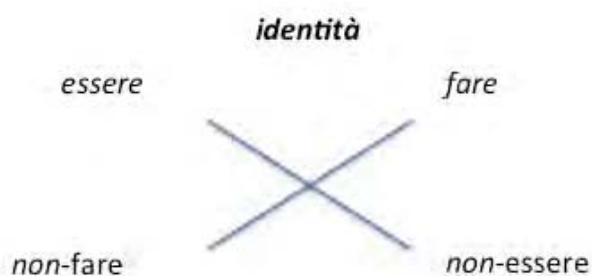
<sup>38</sup> Cfr. Cervelli e Sedda, 2005, pag. 8-9.

ed agli eventi utilizzati dal museo per approfondire temi affrontati nel racconto. L'uscita dal museo avviene attraverso la sala dell'accoglienza (che diviene di commiato, trasformandosi da sala della Manipolazione a quella della Sanzione). È qui che il visitatore può esprimere, lasciando un commento su un quaderno delle firme e la sua soddisfazione (in base al rispetto delle promesse del *contratto fiduciario*) al termine della visita.

#### 2.2.4.4 Valori e priorità

L'effetto di senso che il messaggio museale così disseminato nell'allestimento genera è quello di un viaggio nella memoria culturale della comunità contadina locale. Viaggio in cui il visitatore locale si riconosce e partecipa come protagonista (a volte contribuendo ad arricchire la collezione con oggetti storici) o semplicemente aggiungendo aneddoti e informazioni al racconto.

Questo effetto di senso che emerge dalle strutture testuali del percorso generativo della significazione rinvenuto nel testo spaziale, viene a connotarsi nelle strutture discorsive in temi (come gli antichi mestieri, i mezzi di trasporto...) e figure (quali quella della sarta, del contadino, del fabbro, ad esempio), rese attraverso operazioni di *débrayage* e *embrayage* attanziali, spaziali e temporali. Oltre ad essere ricostruzioni ambientali, queste operazioni reiterate durante tutta la narrazione, contribuiscono, infatti, a proiettare il visitatore in spazi e tempi altri, producendo quell'effetto di senso del viaggio nell'antica civiltà contadina e all'interno dei suoi luoghi ameni, come quello del focolare domestico.



Lo scopo che il museo della civiltà contadina di Ateleta si pone di raggiungere e raggiunge, è quello della valorizzazione dell'identità contadina della comunità, in coerenza con le priorità previste dal Regolamento istitutivo del Fondo che ne ha co-finanziato la sua

realizzazione.

Un'identità fatta di tradizioni domestiche e mestieri, a cavallo tra un *essere* e un *fare* tipici della comunità locale.

Infatti, ad un livello più profondo della significazione, nel percorso generativo del senso, i valori messi in gioco nel testo spaziale sono quelli dell'identità contadina data dalle relazioni tra un *proprio vs altrui*, ma anche e soprattutto tra un *essere* e un *fare*. Il *proprio* della tradizione locale messo in confronto con ciò che non gli appartiene; l'*essere* dell'identità contadina rinvenibile negli

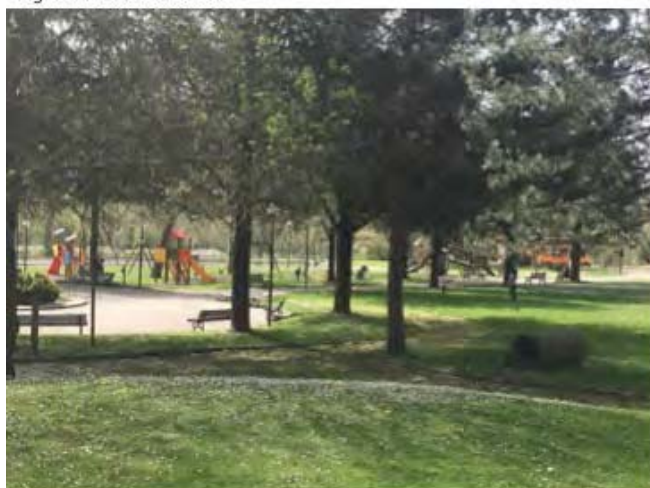
interni ricostruiti, nell'arredo intimo del focolare domestico e il *fare* delle attività tipiche della comunità.

Il museo, concretizzando obiettivi e priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, è un esempio ben riuscito di realizzazione museale nata da un co-finanziamento europeo. Esso si pone infatti come custode della memoria storica della civiltà contadina che tutela e preserva dall'oblio, valorizzandone usanze, mestieri e tradizioni.

#### ***2.2.4.5 Allegato fotografico***



*Fig. 1 Il museo - esterno*



*Fig. 2 Il parco esterno al museo*



*Fig. 3 Il parco esterno al museo*



Fig. 4 Freccia direzionale lungo la strada



Fig. 5 Manifesto del museo e targa della scuola



Fig. 6 Targa del finanziamento europeo



Fig. 7 Pannello introduttivo



Fig. 8 Dettaglio reperti archeologici in vetrina



Fig. 9 Biblioteca



Fig. 10 Carro – strumenti di trasporto



Fig. 11 Panoramica allestimento sezione strumenti di trasporto



Fig. 12 Panoramica allestimento

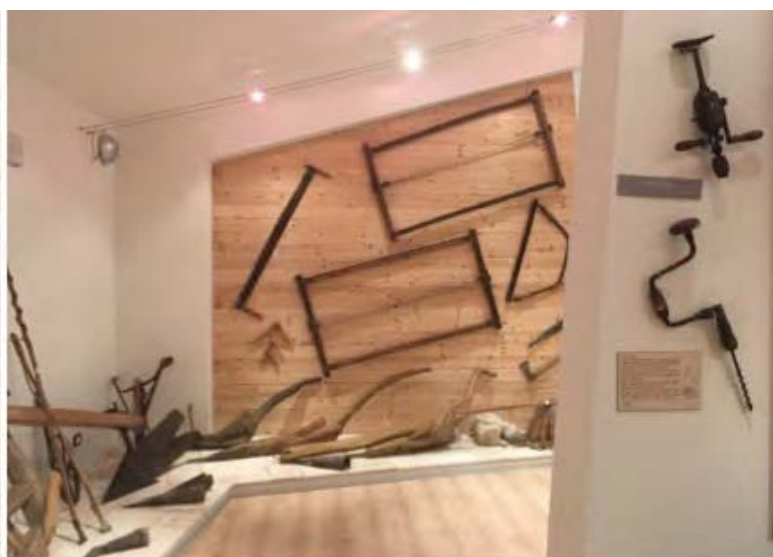


Fig. 13 Panoramica allestimento – strumenti di lavoro



Fig. 14 Panoramica allestimento – sezione tessitura



Fig. 15 Ricostruzione di una cucina contadina



Fig. 17 Ricostruzione di una cucina contadina



Fig. 16 Ricostruzione di una cucina – dettaglio piatti



Fig. 18 Ricostruzione camera da letto



Fig. 19 Ricostruzione camera da letto



Fig. 20 Pannello descrittivo di sezione



### **2.2.5 Il museo Teofilo Patini a Calascio chiuso dopo il Sisma del 2016**

Il Museo dedicato all'artista Teofilo Patini non è oggi visitabile a causa del Terremoto del 2016. Il progetto, per cui il Comune di Calascio (AQ) ha ottenuto tramite il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, 10.071 euro e 16.684 euro dal co-finanziamento nazionale, prevedeva una parte di allestimento tradizionale *in situ* ed una virtuale che permetteva di seguire un itinerario nella città e di scoprire opere e storia dell'artista. A metà del 2019 il museo non è stato ancora riaperto e pertanto non è possibile includere la sua analisi nel presente lavoro<sup>39</sup>.

---

<sup>39</sup> Il Sindaco di Calascio Ludovico Marinacci, in carica dal 2016, non è certo della riapertura del museo entro il 2019.

### **2.3 Umbria buone pratiche nell'uso dei fondi strutturali in ambito museale**

La Regione Umbria rappresenta un'eccellenza, pur se nella media nazionale, per numero di realizzazioni museali e nuovi allestimenti. La sua indiscutibile virtuosità risiede infatti nella qualità stessa delle creazioni museali, impeccabili nel rispettare i desiderata e i dettami dell'Unione europea, sia per una comunicazione chiara e con tutti i riferimenti comunitari, sia per aver centrato in pieno gli obiettivi e le priorità auspiccate dai legislatori europei.

Si tratta di progetti legati alle comunità locali, i quali ne fanno rivivere storia e tradizioni socio culturali, offrendole ad un pubblico di turisti anche straniero. Musei archeologici, etnografici ed ecomusei che raccontano, valorizzandole, le peculiarità di un territorio e le rilanciano verso una prospettiva futura, attraverso continui collegamenti con enti ed istituzioni nazionali e internazionali.

Prima di affrontare nel dettaglio lo studio semiotico di ogni singolo progetto museale realizzato, anche per la Regione Umbria si descrivono in poche righe quali sono stati gli obiettivi principali e le azioni previste in ambito culturale dal Piano Operativo Regionale del FESR 2007/2013.

Il tema della cultura nella Regione Umbria è elencato in due dei cinque assi in cui è strutturato il documento finanziario: il secondo "Ambiente e prevenzione dei rischi" il cui obiettivo specifico è quello di "tutelare, salvaguardare e valorizzare l'ambiente e le sue risorse per promuovere lo sviluppo sostenibile del sistema regionale" ed il quarto, "Accessibilità e aree urbane" il cui rispettivo obiettivo specifico prevede di "promuovere una maggiore coesione territoriale e qualità urbana, al fine di accrescere la competitività del territorio delle città".

Tra le categorie di spesa previste, la "protezione e conservazione del patrimonio culturale" vede l'allocazione di 1.799.711 euro provenienti dal co-finanziamento europeo; mentre per i progetti integrati di rinnovamento urbano e rurale sono stati stanziati 24.530.409 euro di co-finanziamento.

I temi fondamentali entro cui ricadono le attività finanziabili sono la salvaguardia e la valorizzazione delle risorse naturali e culturali del territorio. Il POR della Regione Umbria stanZIA risorse per riqualificare le aree di particolare interesse ambientale e culturale sostenendo interventi integrati e favorire la diffusione del turismo sostenibile. Per questo si propone di finanziare quelle attività che mirano a migliorare l'attrattività dei territori, sia da un punto di vista naturalistico che artistico-culturale. Tra le operazioni previste: promozione di interventi ambientali

per la valorizzazione della rete dei siti Natura 2000<sup>40</sup> dotati di Piani di gestione e delle aree protette; attività di miglioramento dei servizi di accoglienza, ricettività e accessibilità materiale e immateriale; tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale, azioni volte a migliorare la fruibilità sostenibile delle risorse culturali capaci di arricchire la qualità dell'offerta turistica.

### 2.3.1 La pinacoteca nel museo della contemporaneità - CAOS

Anno di realizzazione	2014
Ente	Comune di Terni
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 229.753
Fondi Eu	50%
Cofinanziamento nazionale	50%
Data della visita	21/04/2018

#### Introduzione

La Pinacoteca realizzata con i fondi strutturali della Programmazione 2007 - 2013 risiede all'interno di un complesso museale nato grazie anche all'impiego di finanziamenti delle precedenti Programmazioni europee, in un'ex ferriera pontificia (che con i suoi 12 mila metri quadrati di estensione era la più grande fabbrica umbra prima dell'unità d'Italia) trasformata nel 1925, per volontà di Luigi Casale, in Società Italiana per le Ricerche Industriali (S.I.R.I.) e attiva fino agli anni '80 del Novecento.

La S.I.R.I. si occupava di produzione di ammoniaca sintetica e prodotti chimici e dello studio di nuovi procedimenti industriali nel campo della fisica, della chimica e della meccanica; ragione per cui, durante la Seconda guerra mondiale, l'azienda è stata requisita dallo Stato come stabilimento bellico ausiliario per riprendere la sua attività nel secondo dopoguerra con la produzione di apparecchiature elettrochimiche. Nel 1985 però l'azienda chiude definitivamente per fallimento.

Il comune di Terni rileva la proprietà dell'area in più fasi, dal 1997 al 2002, per la quasi totalità dell'ex opificio e, per mezzo di specifici piani regolatori sia negli anni Sessanta che poi negli anni Ottanta, quando ha iniziato un'opera di recupero industriale dell'intero complesso della fabbrica trasformato in complesso residenziale e polifunzionale. Il restauro è avvenuto senza demolire tuttavia i volumi dell'opificio con lo specifico intento di attribuire alla fabbrica nuove funzioni

<sup>40</sup> Rete creata dall'Unione europea per la conservazione della biodiversità, a cui appartengono i siti riconosciuti, dagli Stati membri, di notevole interesse per la protezione di particolari habitat (SIC) o delle specie animali o vegetali, in base alla Direttiva 92/43/CEE "Habitat" e alla Direttiva 2009/147/CE "Uccelli".

nell'ottica di un riuso costruttivo della stessa e nel rispetto della valenza storico culturale degli edifici<sup>41</sup>.

Il complesso museale è oggi caratterizzato da una pluralità di spazi e funzioni, come si dirà in seguito, il cui allestimento cerca di rispettare, dove possibile, la natura originaria in ferro e legno del luogo, mostrandone ancora "la pelle".

Al piano terra dell'edificio sono ospitati il museo della contemporaneità, un teatro di arti performative e una grande sala dedicata alle mostre temporanee, dove è ancora visibile un enorme carroponete della ex fabbrica.

Con il contributo finanziato dall'Unione europea, nel 2014 è stato possibile inaugurare, al primo piano dell'edificio, la Pinacoteca comunale, che ospita opere di artisti locali dal 1400 al 1900, tra cui il *Polittico dei Francescani* di Piermatteo d'Amelia e le opere dello scultore umbro Aurelio De Felice, colui che ha donato la sua collezione contemporanea esposta al piano terra.

#### **2.3.1.1 Il contesto urbano**

Il complesso attuale dell'ex S.I.R.I. rappresenta oggi un bell'esempio di archeologia industriale e di riqualificazione urbana, trovandosi nell'area centrale della città, a ridosso del centro storico e in continuità con il decumano della città romana, la via Garibaldi.

Grazie alla campagna di recupero e riqualificazione messa in atto dal Comune di Terni nei confronti del complesso della ex fabbrica S.I.R.I. e in continua evoluzione anche negli anni Duemila, (il museo Archeologico, il ristorante e il teatro, nascono nel 2006; il Museo di arte moderna e contemporanea nel 2009 e la Pinacoteca nel 2014) si è concretizzata l'idea di una continuazione del centro storico, anche nella pluralità delle destinazioni d'uso previste (residenza, commercio, artigianato, cultura, Università...) che di fatto ne ha dilatato le sue caratteristiche di plurifunzionalità e di integrazione delle varie attività presenti.

La sua presenza sul territorio urbano è indicata tramite segnaletica direzionale su strada e nelle aree limitrofe, persino anche dentro il parcheggio del supermercato adiacente al complesso (fig.1 e fig. 3).

Il suo rapporto con la città risponde a quanto i piani regolatori e i programmi di riqualificazione urbana del comune avevano previsto, ovvero farne un luogo perfettamente integrato ed in continuità con il centro storico della città, come se ne fosse una propaggine. E questo è l'effetto di senso che si ha entrando nel complesso. Appena giunti nel cortile esterno del complesso della fabbrica si ha l'impressione di essere già dentro il polo culturale, poiché si è circondati dai vari

---

<sup>41</sup> Il recupero dell'area urbanistica della S.I.R.I nasce in seguito all'istituzione dei Programmi di riqualificazione urbana che la normativa degli anni Novanta con la Legge 179/92 ed il successivo D.M. del 21 dicembre 1994, hanno introdotto.

ingressi al museo, al teatro, al bar (fig. 4 e fig. 6), ma anche per questo di non essere ancora fuori dal centro urbano. Il passaggio dall'esterno del centro urbano all'interno del complesso culturale avviene infatti in maniera lenta e graduale. Più il visitatore si avvicina ad uno degli ingressi del complesso e più ha la sensazione di essere *non ancora dentro* al Centro arti opificio S.I.R.I., ma *neppure fuori*, visto che si ritrova circondato da sculture disseminate nel parco prospiciente il museo (fig. 2 e fig. 5).

Questo rapporto tra *inglobante ed inglobato* che accompagna il visitatore lentamente ad immergersi dentro l'opificio si ripete anche all'interno, e scandisce il ritmo della visita nel passaggio tra il museo di arte contemporanea e la Pinacoteca, come si dirà in seguito.

Di certo il rapporto tra l'edificio architettonico ed il museo in esso custodito è quello di una risemantizzazione dello spazio architettonico per mezzo di un'esposizione che ne rinnova le proprie funzioni, valorizzandolo.

### 2.3.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione

La Pinacoteca si trova al primo piano del palazzo che ospita il museo della contemporaneità, ed è inglobata in esso. Tuttavia, il passaggio tra lo spazio museale e quello dedicato all'esposizione delle opere della Pinacoteca è marcato, sul piano dell'espressione, da una profonda discontinuità cromatica dell'allestimento e eidetica delle opere esposte.

La continuità della narrazione data, sul piano dell'espressione, da una fluidità dell'ambiente - le stanze si aprono le une nelle altre ed il percorso è lineare (fig. 8, 9, 10) - si interrompe infatti solo in questo passaggio che è segnato anche pragmaticamente dall'elemento delle scale che obbliga il visitatore ad una rottura nella continuità dello spazio appena percorso.

Le scale (fig.11) rappresentano infatti un elemento di passaggio e di transizione da un ambiente all'altro, quello in basso, dell'oggi (arte contemporanea), e quello in alto di ieri (arte moderna).

Tuttavia, nonostante questa rottura sul piano dell'espressione, cambiano i colori dell'allestimento, la pannellatura delle pareti da bianca diviene blu, l'ambiente si fa più scuro ed il percorso perde la sua continuità con gli ambienti precedenti per via delle scale. La numerazione delle sale ricorda i due ambienti continuando dal piano inferiore. Questo elemento dell'esposizione permette al visitatore di non perdersi nello spazio museale e di avere sempre la sensazione di seguire lo stesso percorso nonostante l'improvviso salto temporale all'indietro.

Al piano terra il visitatore ha ancora la reale percezione dell'ex opificio. Alcune pareti e soprattutto i soffitti sono lasciati volutamente nelle sembianze originarie in legno e ferro. Questo elemento dell'edificio ricorda al visitatore costantemente la natura del luogo (fig.10 e fig.16).

I colori dell'allestimento al piano terra variano in funzione della tematica a cui la sala è dedicata (rosso, blu e nero) mentre i pannelli dedicati agli artisti sono sempre grigi. A questa varietà cromatica si contrappone, invece, al piano superiore, dove ha sede la Pinacoteca, la monocromia del blu, che attribuisce all'ambiente un maggior rigore. La Pinacoteca si mostra come una sorta di quadreria, precedentemente esposta a Palazzo Gazzoli della città. Sul piano dell'espressione essa manifesta una profonda discontinuità con l'allestimento visto in precedenza (fig. 12, 13, 14). Dopo le prime sale caratterizzate dal colore blu della pannellistica a parete le altre, assumono una colorazione bianca segmentando l'ambiente in altre piccole sezioni dedicate ad artisti diversi (Orneore Metelli e Aurelio De Felice). Se al piano terra le opere si mostravano al visitatore sia affisse alle pareti sia al centro delle stanze e non dettavano né un percorso né un ritmo stabilito, qui l'allestimento diviene più rigido e schematico. Alla fluidità dell'esposizione del primo piano qui si contrappone infatti una frammentarietà degli ambienti, più angusti e determinati. Restano i pannelli testuali in grigio come elemento di raccordo, insieme alla numerazione delle sale tra i due piani espositivi.

Tuttavia sul piano dell'espressione tra il primo ed il secondo livello vi è una profonda discontinuità. Il percorso si interrompe pragmaticamente (scala) e da un punto di vista cognitivo il visitatore ha difficoltà a collegare il prima e il dopo per il notevole salto temporale dei contenuti, come si vedrà. Questa frattura si manifesta anche sul piano del contenuto, disorientando lo spettatore.

Il percorso del visitatore inoltre da libero e incondizionato diviene, nella Pinacoteca, semi libero e fortemente condizionato dai pannelli dell'allestimento, i quali tracciano sul testo spaziale un percorso segmentato e prestabilito (fig.13 e fig.14). Qui il percorso risulta infatti obbligato e non lascia libertà di fruizione al visitatore che non può che attenersi alle prescrizioni inscritte nell'enunciazione spaziale.

### **2.3.1.3 Il messaggio museale**

Il Museo della Contemporaneità di Terni – CAOS si trova al piano terra di uno degli edifici della ex fabbrica S.I.R.I. ed espone le opere di una ricca collezione donata dall'artista locale Aurelio De Felice, a cui è dedicata una sezione al primo piano dell'edificio nella Pinacoteca.

Le opere della collezione sono prevalentemente di artisti locali<sup>42</sup>, suddivise per aree tematiche nelle varie sale contigue. La consequenzialità dei temi permette di ripercorrere le varie correnti artistiche del XX secolo, con una prospettiva locale e territoriale. Il visitatore attraversa lo spazio al piano terra seguendo un percorso prevalentemente libero da interdizioni di natura

---

<sup>42</sup> Remigio Clementoni, Duilio Carotti, Ugo Castellani, Ilario Ciaurro, Carlo Quaglia e Piero Gauli, solo per citarne alcuni.

architettonica, il museo non condiziona il percorso del soggetto, chiamato ad interagire con l'esposizione a seconda delle sue inclinazioni e curiosità.

Gli attanti dell'enunciazione sono prevalentemente i pannelli descrittivi dell'esposizione che aiutano lo spettatore ad orientarsi nelle epoche e tra le correnti e le didascalie delle singole opere, che ne permettono una disambiguazione del messaggio e un'attribuzione corretta. Ma in questo piano del museo sono soprattutto le opere d'arte a rivolgersi direttamente allo spettatore ed a coinvolgerlo emotivamente prima e cognitivamente poi. (Fig. 7 - 10).

Il programma narrativo inscritto nel contratto che il Soggetto visitatore stringe con il suo Destinante museale, all'ingresso del museo, prevede che egli ripercorra le tappe principali dell'arte locale, per arrivare a conoscere gli aspetti più significativi dell'identità artistica e culturale del luogo. E infatti il visitatore ripercorre le tappe più significative della storia dell'arte locale attraverso le opere stesse, che mostrano l'evoluzione di tecniche e materiali adottati dagli artisti del tempo. Dalle prime sale in cui i raggruppamenti tematici dell'allestimento espongono gli autori legati a correnti del realismo, dell'astrattismo, o della sublimazione della materia, il visitatore prosegue il percorso al piano terra fino alle sale in cui si espongono opere nate da contaminazioni di linguaggi anche audiovisivi, per terminare il percorso nelle sale dedicate alle esposizioni temporanee, ai laboratori e quelle rivolte alle attività didattiche.

Il museo, dall'anno della sua inaugurazione, nel 2009 è divenuto un centro di interesse e culturale e di aggregazione sociale della popolazione. Svolge attività con le scuole e con la comunità dei cittadini che partecipa attivamente agli eventi organizzati (come i campi estivi e le giornate delle famiglie al museo).

Al primo piano dell'edificio è allestita invece la Pinacoteca, più recente. Qui si cambia completamente genere artistico e l'allestimento si trasforma per ospitare opere dalla metà del Quattrocento ai primi del Novecento. Elemento di transizione tra i due ambienti è la scala che conduce dal piano terra alla Pinacoteca. Essa rappresenta un *débrayage* temporale che proietta il visitatore dalla contemporaneità del discorso al piano terra ad un tempo passato.

Entrando nel primo ambiente della Pinacoteca il visitatore si trova di fronte la monumentale pala dell'artista umbro Piermatteo d'Amelia, *Il Polittico dei Francescani*, datato 1483/1485, in cui viene rappresentata la sacra conversazione tra Bonaventura da Bagnoreggio e San Francesco (fig. 12) un'opera ricca di simbolismi e significati religiosi sottesi, legati alla contrapposizione tra la Chiesa ricca e quella povera. Nelle successive ed adiacenti stanze della Pinacoteca sono esposte opere d'arte di artisti locali anonimi dal Seicento ai primi anni del Novecento rinvenute sul territorio

(fig.13). L'esposizione prosegue con la mostra delle opere di Orneore Metelli<sup>43</sup>, tra i pochi maestri naïf di fama mondiale in Italia, a cui sono dedicate due sale, mentre le ultime due sale contigue alle precedenti sono dedicate ad Aurelio De Felice, lo scultore locale che ha donato l'intera collezione di arte del XX secolo esposta al piano terra del museo (fig. 14 e 15). Chiude l'esposizione la sala delle grafiche. Qui, a quelli precedentemente incontrati, si aggiunge un altro attante enunciativo, una cassettera espositiva che conserva le grafiche della collezione di De Felice di artisti sia locali che internazionali storicizzati come Mirò e Kandinkij. Questa è l'unica sala in cui il visitatore ha la possibilità di interagire con l'esposizione e scegliere, aprendo i cassetti, quale opera vedere, in base alla sua curiosità. (fig.16). Marche enunciative dell'allestimento, di grande ausilio alla disambiguazione del percorso prima e del messaggio poi, sono i pannelli direzionali e i pannelli con i numeri delle sale. Entrambi permettono al visitatore di orientarsi in questo "sali e scendi" nella storia dell'arte locale.

#### 2.3.1.4 Valori e priorità

L'effetto di senso che emerge dalla visita al museo d'arte contemporanea C.A.O.S. ed alla Pinacoteca in esso realizzata è quello di un viaggio lungo l'identità artistica locale, fatto di correnti, personaggi e opere d'arte.

Nonostante, infatti, come visto, il brusco salto temporale a ritroso nella storia passata, che sulle prime disorienta lo spettatore, l'effetto di senso complessivo che emerge alla fine della visita è una piacevole immersione nell'arte locale. Ricostruendo schematicamente le tappe salienti della costruzione di questo effetto sotteso al messaggio che il museo vuole trasmettere al visitatore, si scova un'articolazione ben precisa delle strutture della significazione.

A livello delle strutture testuali del percorso generativo della significazione, ciò che emerge è una volontà del museo di valorizzare la ricchezza dell'identità culturale del territorio. Ad un livello più profondo della significazione, questo si traduce, nelle strutture discorsive, nella messa in discorso di correnti e tematiche artistiche (temi) e nell'esposizione di quadri, installazioni e sculture (figure). Ovvero, attraverso continue operazioni di *débrayage* e *embrayage* delle opere d'arte che rimandano di continuo dalla storia presente alla passata e viceversa, si realizzano meccanismi di spazializzazione (alternanza tra un qui e un altrove) e temporalizzazione (alternanza tra passato e presente) e attorializzazione (artisti e personaggi locali e non) che portano il messaggio ad una descrizione delle peculiarità artistiche del territorio. Questi meccanismi sono resi possibili grazie ad un'assiologizzazione logica, nelle strutture semio-narrative dei valori di base invariati che ne

<sup>43</sup> Noto calzolaio di Terni che dipingeva con materiali poveri, scoperto nel 1936 da Aurelio De Felice.



determinano l'identità culturale: fatta di arte e di impresa, natura e cultura. Dall'assiologizzazione sul quadrato semiotico di questi valori che costituiscono la categoria identitaria, attraverso le possibili relazioni di contrarietà, contraddizione, ma anche implicazione tra i termini (*arte vs impresa*) nascono quegli enunciati narrativi che porteranno alla determinazione del messaggio sotteso al complesso museale. Il rapporto tra arte e impresa è infatti ciò che ha caratterizzato da sempre la natura del luogo stesso (ex fabbrica S.I.R.I.) e che continua ad emergere ancora oggi nell'architettura (la pelle) dell'edificio ma anche nelle opere esposte, nelle attività e nella vita stessa del museo in un continuo oscillare tra la produzione artistica e industriale, le due anime della cultura territoriale.



Il complesso museale in cui risiede la Pinacoteca svolge un ruolo di connettore culturale dell'intera comunità cittadina ed al contempo valorizza la storia dell'arte territoriale con lo scopo di conservarne la memoria. Ma grazie alle molteplici attività in esso realizzate non si pone come un mero mausoleo volto esclusivamente

alla conservazione, ma rilancia l'identità culturale della città attraverso le attività collaterali che in esso vengono organizzate. Mostre temporanee, eventi, festival e laboratori didattici hanno lo scopo di rendere vivo e attivo il museo nei confronti sia della cittadinanza che dei turisti, senza mai dimenticare la vera natura del luogo e dunque la storia della città, grazie al fatto che la "pelle" dell'edificio non è stata completamente coperta dall'allestimento museale. Lo scopo dell'intero complesso è dunque quello di valorizzare i tratti culturali dell'identità locale, attraverso la produzione artistica locale. E a ciò è volta anche la realizzazione della più recente Pinacoteca in cui, la valorizzazione dell'identità culturale passa, in particolare, attraverso la figura di Aurelio De Felice.

In questo modo il museo e la Pinacoteca rispondono agli obiettivi insiti nel Regolamento del FESR che ne ha co-finanziato la nascita, concretizzando le priorità di tutela, ma soprattutto valorizzazione dell'identità locale e dei suoi valori fondamentali.

### 2.3.1.5 Allegato fotografico



Fig. 1 Cartello direzionale e targa all'ingresso



Fig. 2 Sculture nel giardino del complesso culturale



Fig.3 Cartello informativo e direzionale nel parcheggio del supermercato vicino al CAOS



Fig. 4 viale di ingresso al complesso culturale



Fig. 5 Sculture nel piazzale del complesso culturale



Fig. 6 Edifici del complesso culturale



Fig. 7 Sculture nell'atrio di ingresso del museo di arte contemporanea



Fig. 8 Prima sala del museo



Fig. 9 Quarto sala del museo



Fig. 10 Terza sala del museo a piano terra – contaminazioni materiche



Fig. 11 Scala che conduce alla Pinacoteca



*Fig. 12 Pinacoteca – Polittico di Piermatteo d'Amelia*



*Fig. 14 Terza sala del museo a piano terra*



*Fig. 13 Pinacoteca - allestimento*



*Fig. 15 Pinacoteca - sala delle grafiche*



*Fig. 16 Spazio espositivo per mostre temporanee a piano terra – carroponete e struttura architettonica originaria dell'ex opificio*

### 2.3.2 Il museo della canapa a Sant'Anatolia di Narco

Anno di realizzazione	2008 e riallestito nel 2016
Ente	Comune di Sant'Anatolia di Narco (PG)
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale e Programma di Sviluppo Rurale
Importo del Finanziamento	€ 100.000
Fondi Eu	%50
Cofinanziamento nazionale	%50
Data della visita	21/04/2018

#### Introduzione

Il museo della Canapa a Santa Anatolia di Narco, noto per aver ottenuto dall'International Council of Museum (ICOM) la Menzione speciale come "eccellente pratica nella relazione fra museo e paesaggio culturale" in seno alla 24esima conferenza generale dell'associazione<sup>44</sup>, ha aperto al pubblico nel 2008 e nel 2016 è stato riallestito. La ristrutturazione ed il suo completamento sono stati possibili grazie all'impiego dei fondi POR FERS 2007-2013, Attività 2.2.2 "Tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio ambientale e culturale"<sup>45</sup>.

Mediante una complessa articolazione di spazi e narrazioni, l'ecomuseo della Canapa dispiega il suo racconto lungo tutto il centro storico del paese e invita il visitatore alla scoperta della storia della canapa, dei suoi usi e del suo sfruttamento, sia in ambito domestico, che in quello produttivo. L'allestimento è articolato in tre differenti edifici del cinquecentesco palazzo comunale, e lungo il tratto urbano che li collega; ciascuno di essi è dedicato al racconto di un particolare aspetto della canapa dalla storia della sua produzione, ai laboratori di tessitura, passando attraverso l'esposizione di una ricca collezione di manufatti tessili.

#### 2.3.2.1 Il contesto urbano

Arrivando a Santa Anatolia di Narco, nella Valnerina, in provincia di Perugia, è difficile non accorgersi dell'esistenza del museo della canapa. Infatti, anche se gli spazi in cui è allestito si trovano all'interno del centro storico e non sono visibili dalla strada principale, la sua presenza sul territorio si percepisce da subito. *Colophon* e cartelli direzionali accolgono il visitatore all'ingresso del paese indicando lui il percorso da intraprendere per raggiungere il museo (fig. 1), nel caratteristico borgo medievale. Ed è il museo stesso a mostrarsi, anche a chi visita soltanto il

<sup>44</sup> Milano, 3-9 luglio 2016

<sup>45</sup> In particolare l'importo riportato si riferisce solo al primo dei tre finanziamenti che hanno permesso la realizzazione e il completamento del museo. Oltre a quello riportato in tabella, il museo ha ottenuto anche un secondo finanziamento di 90.242 euro del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale per il completamento dei lavori (di cui il 38% UE, 25% comune e 38% cofinanziamento nazionale) e un finanziamento di 29.022,68 euro per il completamento delle forniture (di cui il 38% UE, il 23% Finanziamento comunale e il 38% cofinanziamento nazionale).

paese, uscendo dagli edifici e disseminandosi tra suggestivi vicoletti, archi e terrazze panoramiche. Si tratta infatti di un museo diffuso, che lascia le sue tracce sul territorio, mostrandosi solo in parte, senza farsi scoprire del tutto ma incuriosendo il visitatore (fig. 2, 3, 4, 5). Col fine di studiare, conservare e valorizzare i saperi tradizionali e il patrimonio storico e antropologico legato alla coltivazione della canapa in Valnerina<sup>46</sup>, il museo è il protagonista indiscusso del paese, fino al punto di coincidere con esso. Il rapporto tra museo e paese, infatti, si manifesta nella relazione di *inglobante vs inglobato*. Si può leggere il museo come inglobato nel paese, ma anche il paese inglobato nell'allestimento del museo, poiché esso travalica le pareti degli edifici occupando lo spazio urbano. Quest'effetto di senso emerge sia prima della visita, percorrendo le strade del borgo che durante la visita stessa, seguendo il percorso espositivo.

Il museo è parte attiva della comunità, svolge molte attività didattiche e offre a scuole e università un programma di approfondimento teorico pratico sulla rinascita della canapa ed il suo utilizzo in epoca contemporanea. Esso partecipa, inoltre, a progetti artistici con gallerie e musei locali e nazionali e collabora ad attività di ricerca per il recupero e la riproduzione di tele a partire da calchi rinvenuti negli scavi con archeologi e con istituzioni (nazionali e straniere). Frequentato da studenti e professionisti per ricerche sulla bioedilizia, il museo ha collaborato con diversi Politecnici per la realizzazione di oggetti con stampa 3D.

Contribuiscono a rendere il museo parte di una solida rete culturale territoriale anche i percorsi storico naturalistici sul territorio, come il parco geologico della Valnerina, il tracciato dell'ex ferrovia Spoleto-Norcia e la Greenway del Nera, che ne promuovono la sua conoscenza.

Il museo della Canapa è inoltre parte dell'Ecomuseo della dorsale Appenninica umbra<sup>47</sup>, una rete di realtà museali, centri di visita e spazi espositivi volta a conservare la memoria della storia e della cultura materiale e immateriale del territorio, a tramandare tradizioni e mestieri (come canapa e tessitura, norcineria, tartufo e scuola chirurgica), ma anche a fornire le chiavi di interpretazione e di accesso al territorio, promuovendone e favorendone la conoscenza attraverso aspetti culturali, ma anche economici e sociali.

Esso prende parte anche a progetti artistici in collaborazione con il museo d'arte contemporanea di Trevi, ponendosi come un centro di attività culturali per l'intera comunità locale e non solo.

---

<sup>46</sup> <https://www.museodellacanapa.it>

<sup>47</sup> <http://www.ecomuseodelladorsaleappenninicaumbra.it/>

Il rapporto con il territorio è rafforzato, infine, anche dal fatto che molti degli oggetti esposti nelle sale sono donazioni degli abitanti del luogo, che hanno così contribuito personalmente ad arricchire la collezione.

### 2.3.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione

L'allestimento del museo è organizzato in tre differenti edifici, molto vicini tra loro, al centro del paese e nella strada che permette di raggiungere l'uno dall'altro. Foto d'epoca, e strumenti per la raccolta della canapa sono esposti lungo il percorso che il visitatore è chiamato a compiere spostandosi da una sede all'altra del museo. Questo, come detto sopra, genera un effetto di *inglobante vs inglobato* nella relazione tra museo e contesto urbano (fig. 2, 3, 4, 5).

Il percorso museale così articolato non è libero, ma fortemente condizionato dalla struttura architettonica dei vari ambienti e dell'allestimento (enunciazione spaziale) alla quale si aggiunge l'accompagnamento della visita guidata che non lascia possibilità di percorsi altri (percorso iperstrutturato).

Il *fil rouge* che accompagna l'esposizione in tutto il percorso in cui si dispiega è il forte odore della canapa che pervade tutti gli ambienti, rendendo la visita caratterizzata da una decisa saturazione organolettica. Al linguaggio sincretico tipico di questo allestimento, fatto di luci, materiali e immagini statiche e in movimento, oggetti da toccare e racconti da ascoltare, si aggiunge infatti la sollecitazione olfattiva che contribuisce a coinvolgere emotivamente il visitatore al racconto. Si tratta di una pluri-isotopia<sup>48</sup>: un'isotopia<sup>49</sup> cromatica (color ocra di corde, tessuti, telai) e un'isotopia eidetica (legno dell'allestimento e dei telai) il cui connettore tra le stesse, di natura olfattiva, è rappresentato dall'odore della canapa che accompagna il visitatore lungo tutta l'esposizione.

La guida introduce lo spettatore nel primo ambiente fatto da un allestimento sobrio che gioca sui colori tenui e sulle trasparenze delle vetrine capaci così di mettere in risalto corde, fusi, fili e tessiture, valorizzandoli in tutta la loro portata estetica e semantica (fig. 6, 7, 8, 9). Nonostante la diversità degli ambienti in cui si sviluppa il museo (piano terra, secondo piano e poi nuovamente piano stradale) e le variegate funzioni che esso assolve (sala espositiva, laboratorio, sala di proiezioni e archivio) la coerenza dei colori e dei materiali dell'allestimento ne garantisce una lettura chiara dello spazio, facilitando la comprensione dei contenuti. Pareti bianche e pavimento in cotto a mattoni rossi sono le isotopie cromatiche ed eidetiche che percorrono

<sup>48</sup> Con pluri-isotopia si intende la sovrapposizione, in uno stesso discorso, di isotopie differenti. Greimas e Courtés, 1979, pag.243. Il connettore di isotopie è un'unità del livello discorsivo che rende possibile la sovrapposizione di isotopie differenti. (Ibidem, pag. 54).

<sup>49</sup> L'isotopia è una ridondanza di una categoria semantica all'interno di un discorso.

l'esposizione: ovvero lo scenario che si ritrova in tutti gli ambienti del percorso fortemente condizionato da limiti, soglie e passaggi obbligati. Le isotopie eidetiche e cromatiche sono reiterate lungo il percorso: stessa scenografia anche per le stanze successive, infatti, in cui da sala espositiva il museo si trasforma in archivio prima e sala di consultazione di riviste storiche legate alla moda, poi. L'unica frammentazione, nella continuità sobria dell'allestimento è rappresentata dalla sala proiezioni adiacente alle prime due, in cui l'ambiente, volutamente meno illuminato per ragioni funzionali, è più raccolto e lascia la parola al racconto degli stessi protagonisti che hanno lavorato o che lavorano ancora la canapa (fig.10). Anche in questo ambiente però l'allestimento resta coerente nei colori e nei materiali con il resto dell'esposizione, offrendo al visitatore delle sedute in vetro resina e canapa.

Stesse isotopie eidetiche e cromatiche si rintracciano nel secondo edificio in cui è ospitato il museo e contribuiscono a generare l'effetto di continuità della narrazione nonostante la frammentarietà degli spazi dell'allestimento.

Anche qui il forte odore di legno e canapa contribuisce a generare l'effetto di una saturazione organolettica, arricchita da suoni provenienti dalle stanzette adiacenti, la stanza delle trame e la sala delle installazioni temporanee. Quest'ultima sala è un ambiente volutamente asettico, candido e super illuminato in contrapposizione con il resto dell'allestimento adiacente. Qui spariscono le isotopie cromatiche del bianco e del rosso e eidetiche del legno e dei mattoni che avevano accompagnato il visitatore lungo l'esposizione. L'allestimento riporta lo spettatore alla contemporaneità del suo tempo, ponendosi come uno spazio di riflessione dell'intero racconto, sollecitata dall'installazione artistica di Liliane Lijn, *Spinning Dolls*<sup>50</sup> (fig. 18). Se infatti fino a questo momento, in cui il visitatore era immerso nel passato della lavorazione della canapa, l'allestimento aveva mostrato le isotopie cromatiche del bianco alle pareti e del rosso al pavimento e eidetiche del legno dei telai e del cotto a terra, in quest'ultima stanza esse spariscono: il visitatore è riportato ad un tempo a lui contemporaneo.

L'esposizione *tout court* termina così, con un coinvolgimento emotivo massimo del visitatore che successivamente è accompagnato presso i locali del laboratorio didattico dove potrà, se vorrà, cimentarsi nella tessitura della canapa. In questo ultimo ambiente, realizzato dal restauro di una bottega degli anni Sessanta, più moderno, le pareti sono realizzate con pannelli di vernice e polvere di canapa, in continuità concettuale con l'intera esposizione. Il visitatore ha la sensazione di essere uscito dal museo, ma di non esserne ancora completamente fuori (torna l'effetto di

---

<sup>50</sup> Il titolo dell'installazione è volutamente ambivalente. *Spinning* sta infatti per girare, ma anche filare.



*inglobante vs inglobato* caratteristico di tutto il percorso) sia per l'allestimento che richiama quello delle sale precedenti, sia perché il laboratorio è sede esso stesso di un'esposizione di telai moderni su cui apprendere quel saper fare fino a quel momento narrato (fig. 19, 20, 21, 22).

### 2.3.2.3 Il messaggio museale

L'esposizione museale si dispiega in tre edifici diversi e lungo il percorso urbano che li collega, come già detto. In ciascuno degli edifici sono affrontate, da molteplici prospettive, tematiche differenti relative alla canapa: alla storia della produzione fa da sfondo il risvolto socio culturale che ha segnato fortemente questa attività tipica della tradizione dell'intera comunità locale.

La visita al museo inizia al piano terra del primo palazzo che lo ospita e avviene attraverso il racconto orale della guida che introduce il visitatore nella storia della coltivazione e della lavorazione e si conclude nel laboratorio tessile del terzo edificio, dove quanto appreso durante il percorso può essere messo in pratica (fig. 19, 20, 21,22). Ma, come detto sopra, già arrivando al museo e percorrendo lo spazio urbano antistante, si ha l'impressione di essere in *medias res*, non ancora dentro, ma non più fuori (*inglobante vs inglobato*).

La visita è fortemente condizionata dal racconto della guida e dall'enunciazione spaziale. Il visitatore è coinvolto infatti dalle marche dell'enunciazione in una condizione di semi automatismo, in cui non può che seguire (*non-poter non-fare*) necessariamente il percorso prescritto (*dover-fare*) dal museo. I condizionamenti così determinati rivelano una modalizzazione<sup>51</sup> sia dello spazio (deontica, fare modalizzato secondo un dovere) che del visitatore (volitiva, fare modalizzato secondo un potere) in cui l'allestimento prescrive un percorso al quale il visitatore deve necessariamente attenersi. In altri termini il *voler fare* del visitatore viene a coincidere con un *dover fare* imposto dall'attante spaziale attraverso l'articolazione di un *poter fare* (zone accessibili) e di un *non poter fare* (zone vietate). Solo in alcune stanze (sala dell'archivio e sala della consultazione) come si vedrà, allo spettatore è concessa una pausa da questa rigida articolazione dell'enunciazione spaziale che prevede una possibilità di scelta, pur sempre controllata.

Lungo tutto il percorso museale la narrazione si dispiega su due canali principali, quello orale della guida, attante principale dell'enunciazione, e quello estetico ed evocativo di oggetti, strumenti d'epoca, videoproiezioni, didascalie e pannelli di approfondimento, attanti secondari. Mura e porte degli edifici, ma anche consequenzialità delle stanze e interdizioni di varia natura come mobili, gradini e corridoi, segnano nello spazio un percorso prestabilito e univoco. Il visitatore

---

<sup>51</sup> Cfr. nota 15.

modello, il cui percorso è così fortemente delineato sul testo spaziale, non può che coincidere con il visitatore empirico.

Questa articolazione dell'enunciazione nello spazio si ritrova sia nella prima sala del museo dove sono in mostra oggetti e strumenti di legno disposti a terra come fusi, attrezzi per la tessitura della canapa e corde (fig.6), sia nelle sale successive dove dentro vetrine trasparenti sono esposti pigmenti per tingere la canapa, corde tinte o lavorate a differenti livelli di filatura (più o meno grezza) e prodotti agroalimentari realizzati in canapa (fig.7, 8).

Il racconto della guida passa infatti dalla storia della coltivazione (fino agli anni Sessanta ogni famiglia umbra era solita coltivare la canapa in casa per il corredo delle proprie figlie), della macerazione (dopo aver tagliato i fusti della pianta con la falce, la canapa doveva essere lasciata al macero per sciogliere il canapulo dalla parte fibrosa) e della filatura della canapa (lavoro prettamente femminile), alla descrizione di quanto con essa si produceva un tempo (farina, sapone, semi, olio...) e fino a quanto oggi invece si possa produrre con moderne tecnologie (dalla birra a vernici e prodotti per la bioedilizia, usando il canapulo).

L'enunciazione spaziale prosegue condizionando il viaggio che il visitatore compie a ritroso nella storia e nella cultura di un'intera comunità, affrontando pure l'aspetto socio economico della coltivazione.

Anche il ritmo della visita, infatti, è fortemente condizionato da una puntuale aspettualità inscritta nello spazio: il visitatore è sempre teso verso il raggiungimento di qualcosa (che coincide con l'appagamento della sua curiosità) ed è trascinato in un crescendo di tensione dalle marche dell'enunciazione fino alla fine del percorso, come si vedrà. Tuttavia, questo procedere serrato della successione di argomenti ed oggetti, trova una prima pausa nella sala della proiezione audiovisiva.

Qui è il video racconto a coinvolgere lo spettatore emotivamente prima, grazie alla portata semantica di gesti e parole dei personaggi e cognitivamente poi: il video mostra uomini e donne del territorio intenti nel lavoro di raccolta, filatura e tessitura della canapa, raccontare le proprie storie di vita vissuta (fig.10, 11). In questa sala il visitatore oltre a riconoscersi (eventualmente) in quei personaggi, scopre i volti di chi quel mestiere lo faceva o lo fa ancora con passione e devozione, nonostante la fatica che ci sia dietro. Come il "cordaio di Bevagna" che girava tra le abitazioni per recuperare la canapa di ogni famiglia e realizzare le corde; o i due uomini del paese noti per essere tra gli ultimi ancora a piantare la canapa nella zona.

Nella stanza successiva è custodito l'archivio dei tessuti in canapa; qui il principale attante dell'enunciazione è un grande armadio fatto di cassetti e sportelli. Al visitatore è qui concessa la possibilità di aprire ante e cassetti per osservare i prodotti tessili (tovaglie, corredi per i neonati, camicie da notte, asciugamani, lenzuola...) lavorati a mano, cifrati e intagliati, con trame e orditi tipici del territorio (fig.12, 13, 14). In questa sala a differenza delle altre, il soggetto (visitatore) viene modalizzato secondo un *potere*, a lui è concessa infatti la possibilità di scegliere di consultare i prodotti che ritiene più interessanti o che meglio soddisfano la sua curiosità. In tutto il resto del percorso museale invece, come detto sopra, l'enunciazione spaziale risulta essere fortemente condizionante. Questo, se da una parte aiuta il visitatore nell'orientamento nello spazio garantendo un'efficacia comunicativa del messaggio sotteso al museo, proposto per accumulazione di senso, dall'altra lo limita nella sua possibilità di scelta sia dello spazio che del tempo.

Dalla stanza dell'archivio un'apertura permette di scovare la sala successiva, quella della consultazione di riviste storiche (dal 1923 al 1980) legate alla moda. Qui lo spettatore può sedersi e consultare i periodici conservati in appositi scaffali a vista, tra cui alcuni interamente dedicati all'uso della canapa. Il ritmo della visita rallenta, al visitatore è concessa una pausa prima di riprendere il percorso nel secondo edificio.

Sempre sotto l'accompagnamento della visita guidata, lo spettatore è invitato ad uscire dal primo ambiente e a percorrere un breve tratto del paese (quasi completamente in pietra) per raggiungere la seconda sede del museo, salendo una ripida scalinata (fig. 15). Il breve tratto da percorrere a piedi rappresenta una pausa dal serrato ritmo del racconto del primo ambiente, in cui riflettere su quanto ascoltato e visto, qui si ha ancora la sensazione di essere dentro il museo, grazie all'esposizione di strumenti e fotografie d'epoca lungo le mura del tratto urbano di passaggio.

La scala d'accesso al secondo edificio funge da elemento di raccordo pragmatico ma anche somatico e contribuisce a generare quella tensione emotiva del visitatore proiettato verso un sapere, creando anche l'effetto di *suspance* verso il proseguimento della narrazione.

Se l'allestimento conserva coerentemente la sua continuità eidetica e cromatica anche negli altri due edifici del museo, qui sono gli attanti dell'enunciazione a cambiare. Questo secondo ambiente è meno illuminato del precedente e mostra il nuovo protagonista dell'enunciazione: il telaio. La narrazione cambia nei toni e nei contenuti: un enorme telaio in legno (donato al comune da un abitante del paese, così come un telaio più piccolo esposto nella stessa sala) è posizionato al

centro della stanza espositiva e, con il supporto di brevi didascalie descrittive racconta al visitatore il suo *saper fare*. Il telaio assume qui il ruolo di attante principale dell'enunciazione, imponendosi con la sua enorme presenza nei confronti del visitatore che non può non "ascoltare il suo messaggio": come funzionava la tessitura con un telaio a pedali (fig. 16, 17).

Nelle ultime due sale la parola è lasciata agli oggetti esposti o proiettati, anche la voce della guida si fa più debole fino a scomparire del tutto nell'ultima stanza. Corredi neonatali in vetrina nella prima e proiezioni di riviste alla parete (questa stanza ha la duplice funzione di sala espositiva e sala cinema, dove accogliere anche i bambini per l'esperienza della notte al museo); progetti artistici nella seconda. L'ultima stanza, che conclude la visita al museo, mostra l'installazione artistica di Liliane Lijn, *Spinning Dolls*, un omaggio alle donne, ma anche alla moda e alla tessitura. L'enunciazione qui cambia completamente codici interpretativi, il messaggio sotteso alla voluttuosità delle danzatrici di cotone e canapa mosse da un meccanismo elettrico, è di natura estetica e si apre a molteplici interpretazioni e singolari suggestioni (fig.18).

#### 2.3.2.4 Valori e priorità

Il museo della canapa, oltre ad essere un ecomuseo e un museo diffuso è a tutti gli effetti un museo etnografico, volto al recupero e alla valorizzazione di antichi mestieri come quello delle canapine (coloro che coltivavano la canapa) del canapaio (che la raccoglieva e la tagliava) e del cordaio (che dalla canapa produceva corde).



Un viaggio nella storia della produzione della canapa, ma anche di una comunità intera. Questo l'effetto di senso che produce una tale articolazione di spazi e contenuti nell'esposizione volta ad avvicinare passato, presente e futuro. E questo anche quanto emerge nelle

strutture testuali del percorso generativo della significazione, che a livello discorsivo si traduce nella messa in discorso di temi, come la raccolta della canapa, la filatura e la tessitura; nella messa in discorso di figure come corde, tessuti, fusi, telai e tutti gli strumenti per la lavorazione della canapa.

Ciò emerge grazie a operazioni di attorializzazione, la presentazione di chi questo antico mestiere lo faceva (canapai, canapine, cordai); di spazializzazione, come la rievocazione degli spazi in cui

questo lavoro veniva esercitato ieri e oggi (campi e laboratori) e temporalizzazioni rinvenibili nella rappresentazione di eventi del passato.

Quanto ravvisabile nelle strutture testuali e così organizzato nelle strutture discorsive è in realtà reso possibile dall'articolazione logica di due valori di base (*essere vs fare*) delle strutture semio narrative.

Dalle cui relazioni assiologizzate sul quadrato semiotico, sopra raffigurato, si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del programma narrativo sopra descritto in cui il visitatore è teso verso l'appagamento della sua curiosità. Appagamento che raggiunge, come abbiamo visto, solo al termine della visita, quando al racconto dell'essere (acquisizione di una conoscenza) si aggiunge quello del fare (acquisizione di una competenza). Le relazioni di contrarietà, complementarietà e contraddizione che si realizzano tra questi due valori, sullo strumento greimasiano, permettono inoltre di descrivere le differenti anime del museo stesso. Come già detto sopra e come meglio descritto di seguito, il museo della canapa è un museo diffuso (che oscilla sul quadrato semiotico tra il *non-essere* e il *non-fare*, per via del suo essere capillarmente ramificato) a Santa Anatolia di Narco, ma è anche un ecomuseo (che si posiziona tra l'*essere* e il *non-fare*, perché più orientato al racconto della comunità) della rete "Dorsale appenninica umbra" ed è un museo etnografico che valorizza la storia e la cultura del territorio (*l'essere, ma anche il fare*) ed in ultimo un museo aziendale che valorizza un *fare*, o meglio uno storico *saper fare*.

L'efficacia enunciativa del museo è realizzata attraverso una sapiente articolazione degli spazi dell'allestimento e del ritmo puntuale dell'esposizione, fatto di soste, accelerazioni e momenti di *suspance*, come abbiamo visto. Tutto il racconto nei contenuti e nelle sue articolazioni è tracciato nel testo spaziale in maniera precisa in cui nessuna informazione e nessun dettaglio dell'espressione sono lasciati al caso. Il visitatore non può che coincidere infatti con il visitatore modello presupposto nel testo spaziale. Ogni elemento dell'espressione dell'allestimento e ciascun contenuto della narrazione converge verso un coinvolgimento, emotivo e cognitivo crescente del visitatore che viene continuamente sollecitato durante tutta la visita. L'esposizione si manifesta per accumulazione di elementi, così come la narrazione prosegue per accumulazione di concetti dal semplice al complesso. Grazie a questa articolazione di espressione e contenuti, quella curiosità iniziale che ha spinto il visitatore ad effettuare la visita, viene alimentata sala dopo sala, edificio dopo edificio, passando per il tratto urbano del paese. Infatti, nonostante egli debba necessariamente seguire il percorso condizionato e tracciato sul testo, è sempre teso verso

qualcosa. Questo forte condizionamento del testo inscritto nello spazio, risponde ad uno studio mirato del progettista volto a comunicare un preciso messaggio.

Il museo, concretizzando obiettivi e priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale da cui trae il co-finanziamento, si pone infatti come custode della memoria storica di un antico mestiere, che vuole far rivivere dunque promuovere, attraverso la sua divulgazione e la divulgazione del suo sviluppo nel tempo e rilanciare attraverso un uso innovativo della canapa, nell'agroalimentare o nella realizzazione di nuovi manufatti. Sala dopo sala, l'esposizione offre al visitatore tutte le informazioni necessarie per tramandare storia e tecniche della coltivazione, della lavorazione e dell'uso della canapa, attraverso un allestimento che ne facilita la comprensione. L'effetto di senso che deriva da questa organizzazione di spazi e contenuti è quello di un appagamento però sempre parziale del visitatore, teso verso una continua ricerca di conoscenza. Una conoscenza che si raggiunge solo nell'ultimo ambiente del percorso, quello del laboratorio, dove il museo rilancia la memoria dell'antico mestiere tradizionale verso una prospettiva futura, valorizzando l'identità locale del territorio e coinvolgendo il soggetto anche pragmaticamente nel racconto. Cimentandosi con l'uso del telaio, seppur moderno, il visitatore diventa protagonista di quel racconto di cui fino alla sala precedente era stato spettatore, ne diviene parte attiva, contribuendo alla sua rinascita.

Il museo della canapa, già ecomuseo, museo diffuso ed etnografico, potrebbe per questo essere definito anche un museo aziendale incentrato sul prodotto (e non sul brand) il cui messaggio ad esso sotteso è quello di un *saper fare*, legato ad un antico mestiere della tradizione locale. Ed è proprio l'esperienza laboratoriale che completa la visita e che trasforma il museo da luogo del *sapere* a luogo del *saper fare*, dove oltre alla conoscenza si realizza la trasmissione di una competenza nei confronti del soggetto visitatore.

### 2.3.2.5 Allegato fotografico



Fig. 1 Cartello direzionale



Fig. 2 Foto d'epoca



Fig. 3 Ricostruzione di un carretto per trasportare la canapa



Fig. 4 Percorso urbano tra le sedi del museo



Fig. 5 Ingresso al percorso urbano



Fig. 6 Interno del primo edificio



Fig. 7 Vetrina espositiva



Fig. 8 Prodotti realizzati con la canapa



Fig. 9 Corde tinte



Fig. 10 Still da video

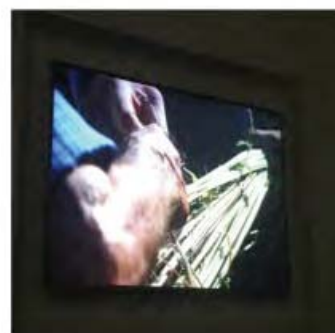


Fig. 11 Still da video



*Fig. 12 Armadio archivio*



*Fig. 13 Tessuti in canapa*



*Fig. 14 Vetrina con tende e coperte in canapa*



*Fig. 15 ingresso alla seconda sede del museo*



*Fig. 16 Interno del secondo ambiente dell'allestimento*



*Fig. 17 Interno del secondo ambiente dell'allestimento*





Fig. 18 Installazione artistica di Liliane Lijn, *Spinning Dolls* 2016



Fig. 19 Interno del laboratorio



Fig. 20 Interno del laboratorio



Fig. 21 Prova pratica di un visitatore al termine del percorso



Fig. 22 Dettaglio di una tessitura durante una dimostrazione

### 2.3.3 Il museo archeologico di Colfiorito - MAC

Anno di realizzazione	2011
Ente	Comune di Foligno
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 1.210.400,00
Fondi Eu	50%
Cofinanziamento nazionale	50%
Data della visita	22/04/2018

#### *Introduzione*

Il museo archeologico di Colfiorito è dedicato alla storia dell'antica popolazione umbra dei Plestini<sup>52</sup> dalle origini alla romanizzazione e, finalizzato alla raccolta, allo studio ed alla valorizzazione della vasta area archeologica circostante, è stato inaugurato nell'agosto 2011, in seguito a lavori di allestimento e ristrutturazione di un edificio preesistente: le "Casermette" dell'ex Campo di internamento dei prigionieri politici.

La storia del museo nasce nel 1995, dai due edifici in muratura, ancora esistenti, adibiti a deposito e infermeria del Campo di internamento di Colfiorito e concessi dal Demanio in uso alla Soprintendenza per i Beni Archeologici dell'Umbria, che ne sentì subito l'esigenza di collegarli tra loro con un passaggio e successivamente di realizzarvi un museo rappresentativo dell'identità del luogo, con un nuovo e moderno edificio.

Questa nuova realizzazione museale, nasce così da una fattiva collaborazione tra il Comune di Foligno e la Soprintendenza ed è stata possibile grazie a due finanziamenti europei ottenuti in programmazioni successive: quella del 2000/2006, che ha permesso la realizzazione del nuovo dell'edificio, e quella del 2007/2013 che ha permesso la realizzazione dell'allestimento.

L'intervento principale, relativo alle opere edili e impiantistiche, è stato finanziato dalla Regione Umbria e dal Comune di Foligno con fondi europei<sup>53</sup>, con questo intervento sono state realizzate opere in muratura e di consolidamento degli edifici; poi, tra il 2003 ed il 2005 sono state realizzate le strutture e l'involucro esterno; tra il 2007 ed il 2009 gli impianti e le opere edili di completamento e, per finire, tra il 2010 ed il 2011 l'allestimento museale dei 1400 reperti archeologici attualmente esposti.

<sup>52</sup> I Plestini erano un popolo umbro insediatosi sui piani carsici dell'altopiano appenninico di Colfiorito, come documentano testimonianze letterarie ed epigrafiche.

<sup>53</sup> Il finanziamento di 1.503.602,40 euro ricadeva nell'ambito del DOCUP – obiettivo 2, 200-2006, bando integrato multimisura filiera turismo-ambiente-cultura, ed ha riguardato il progetto di completamento della nuova sede, di proprietà statale, ceduta in concessione ventennale al comune di Foligno che ne ha curato l'allestimento di concerto con la Soprintendenza per i beni archeologici dell'Umbria e che lo gestisce.

### 2.3.3.1 Il contesto urbano

Il museo è situato a Colfiorito, piccola località di montagna tra Foligno e Serravalle del Chienti, nota per essere un importante snodo viario che collegava già in passato l'Umbria, la Sabina e la costa Adriatica. Il nuovo edificio che lo ospita, in acciaio e vetro, concepito dall'architetto Roberto de Rubertis, si inserisce tra due manufatti preesistenti in muratura, "Le Casermette" dell'ex campo di internamento, collegandoli funzionalmente ed inglobandoli al suo interno.

L'effetto di *inglobante vs inglobato* si percepisce sin dall'esterno del museo in cui è ravvisabile la profonda differenza tra la nuova struttura e quella storica (fig. 1, 2, 3) ed è reiterato in maniera ridondante in tutto il percorso museale, in cui le due anime del museo, l'antica e la moderna, sono sempre rinvenibili, fino a manifestarsi esplicitamente al secondo piano dove lo sguardo del visitatore si trova all'altezza del tetto di una delle "Casermette", ma egli sa di non essere ancora uscito dal museo, pur avendo l'impressione di stare fuori (fig.13). All'interno, i due corpi di fabbrica preesistenti si inseriscono nello spazio del museo rimanendo integri e ben circoscritti, in contrasto estetico e simbolico con il volume moderno. Questo rapporto tra *inglobante vs inglobato* dell'allestimento moderno con gli edifici storici rimanda al rapporto che il museo stesso instaura con il territorio. Ponendosi infatti con tutta evidenza in forte contrasto con il paesaggio naturale di Colfiorito e mostrando la sua matericità imponente, ne è allo stesso tempo parte integrante aprendo di continuo finestre sulla natura circostante, come vedremo. Il museo sorge inoltre in una zona periferica del paese, ma la sua presenza è indicata dai pannelli direzionali lungo la strada principale.

### 2.3.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione

Il museo espone reperti provenienti da scavi effettuati nell'area di Colfiorito e nei suoi altipiani a partire dagli anni Sessanta del Novecento.

L'esposizione, dedicata ai Plestini (dalle origini alla romanizzazione) in particolar modo nel momento più maturo del loro sviluppo (VII – V secolo a.C.), si articola su tre livelli, passando pure all'interno degli edifici in muratura, che contengono anche aree per funzioni accessorie al museo (come aule didattiche, magazzini o uffici).

Il percorso, organizzato in sezioni tematiche e ordinato in maniera cronologica, è caratterizzato da un'alternanza di continuità e discontinuità della narrazione: marche di natura eidetica e cromatica tracciano nello spazio del museo il tragitto da seguire, in un susseguirsi di ambienti contigui.

Non vi sono limiti o interdizioni dello spazio al percorso del visitatore che volendo può scegliere di muoversi nel museo liberamente, ma soglie di passaggio e di transizione, da una sezione all'altra del percorso, di natura cromatica ed eidetica. Da un punto di vista cromatico lo spazio moderno e

quello preesistente sono ben distinti dal contrapporsi del vetro del nuovo edificio e la muratura delle costruzioni preesistenti. L'elemento che unisce le due costruzioni rendendo il percorso fluido e lineare è di natura cromatica: il rosso. Gli edifici in muratura sono di colore rosso così come l'acciaio della costruzione moderna che le collega, sia all'esterno del museo che all'interno, garantendo un effetto di continuità visiva (oltre che pragmatica) nella discontinuità materica del cemento e del vetro.

Questa contrapposizione di materiali realizza una serie di isotopie eidetiche e cromatiche che vengono reiterate lungo tutto il percorso espositivo, aiutando il visitatore ad orientarsi tra i contenuti. La struttura esterna del nuovo museo in vetro trasparente e acciaio grigio e rosso è infatti ripetuta all'interno del museo nei supporti dell'allestimento dove i reperti sono esposti in vetrine espositive in acciaio e vetro e in basamenti grigi, mentre tutte le pareti sono bianche.

Secondo la dimensione topologica, il percorso espositivo è distribuito su tre livelli: piano terra, primo e secondo piano collegati da rampe di scale in ferro e legno (fig. 12). La successione verticale degli spazi realizza un'opposizione semisimbolica tra le categorie di *alto* e *basso*. Dove, in alto viene collocato sempre il contenuto più recente ed in basso quello più antico, nell'avvicendamento cronologico della narrazione. A questa opposizione topologica sul piano dell'espressione se ne aggiungono altre due, una di carattere somatico che vede il contrapporsi di freddo e caldo (le prime stanze al piano terra sono fredde e l'ambiente si riscalda via via che si sale di livello); e quella cromatica del *trasparente vs opaco*. Probabilmente questo effetto di senso non è voluto dal progettista, ma contribuisce a generare la relazione semisimbolica tra il piano dell'espressione e quello del contenuto in cui ad un livello basso e freddo corrisponde una narrazione di contenuti del passato, prevalentemente legata al culto funebre delle necropoli, mentre ad un livello alto e più caldo la storia narrata si fa più recente. Contribuisce a generare quest'effetto di senso anche l'opposizione cromatica del trasparente e dell'opaco. I piani inferiori dell'esposizione, più freddi, sono anche i più bui (le finestre sull'ambiente circostante sono coperte da tende che lasciano passare la luce, ma non permettono di vedere il paesaggio); mentre più il visitatore sale e più la storia si fa meno antica, si parla di insediamenti urbani e vita socio economica in epoca romana, l'ambiente si riscalda e l'ambiente diventa trasparente. Nelle sale al primo piano delle ampie finestre si aprono sul territorio circostante, mantenendo vivo il legame con la contemporaneità del luogo (fig. 13,14,15); al secondo e ultimo livello l'effetto della trasparenza e del calore si rende al massimo, il ballatoio si apre con un'enorme vetrata sul paese

di Colfiorito realizzando quel collegamento tra passato e presente di cui si fa portatore il messaggio sotteso al museo stesso (fig. 17, 18).

L'organizzazione topologica degli spazi e la successione cronologica dei contenuti permettono al visitatore di effettuare un viaggio nella storia della popolazione locale dall'antichità ai giorni nostri risalendo così la scala del tempo, dal passato all'oggi e riscoprendone le tradizioni socio-culturali e i culti religiosi.

Sul piano dell'espressione torna, come sopra descritto, anche la contrapposizione tra *inglobante* vs *inglobato*. Salendo al primo piano e uscendo nel corridoio che collega al terzo livello il visitatore, infatti, ha la sensazione di non essere ancora fuori, ma di non essere più dentro. Si trova cioè allo stesso livello del tetto (ricostruzione) delle "Casermette" da cui si rende conto di essere appena uscito (fig.13).

Nella prima sezione del museo la narrazione è infatti dedicata al culto funerario illustrato dai ritrovamenti nelle necropoli, dalla ricostruzione di una tomba e dall'esposizione dei corredi funebri; mentre usciti dalle sale contenute in una delle "Casermette" al piano terra e in parte al primo piano, cambiano i temi della narrazione e il visitatore si trova in epoca romana durante gli insediamenti rustici. Questo ambiente è dato da due pareti una rossa, quella esterna dell'edificio della "Casermetta", l'altra bianca in continuità con il resto del museo (fig. 13 e 15). Attraversata questa parte dell'esposizione (sul ballatoio che si affaccia sul piano terra del museo, dov'è l'ingresso) il visitatore ha accesso ad una nuova scala in legno e ferro, salendo la quale si ritrova al terzo livello dell'esposizione quello più alto. Anche questo ambiente si apre su quello sottostante e questo gioco di aperture e verticalità permette di avere un colpo d'occhio su buona parte dell'esposizione. A questo livello sono esposti i reperti provenienti dagli scavi più recenti condotti negli ultimi anni, per la costruzione della Strada Statale 77 "Val di Chienti" nel comune di Foligno; e questo è anche lo spazio designato per le mostre temporanee. Da questo ambiente, stretto e lungo come il sottostante su cui si affaccia, è possibile vedere parte del territorio di Colfiorito. Enormi vetrate infatti si aprono sullo spaccato della vita locale contemporanea (case, campi da gioco, orti...), contribuendo a riportare il visitatore alla contemporaneità e a collegare la storia passata con quella attuale (fig.16,17,18). Queste vetrate, come le finestre al primo piano sono dei continui *débrayage/embrayage* enunciativi, spazio-temporali, che proiettano il visitatore fuori dal racconto della storia e dentro la quotidianità della vita contemporanea, per poi reimmetterlo nel percorso espositivo. Questo gioco di innesco e disinnesco, contribuisce a generare, come

vedremo, quell'effetto di senso sotteso al messaggio del museo di collegamento tra presente e passato in un'ottica di recupero e valorizzazione della storia.

Il sistema spaziale è caratterizzato da un singolare gioco di altezze (sopra/sotto; alto/basso) e di involucri spaziali (dentro/fuori; inglobante/inglobato) tale da contribuire a generare quell'effetto di continuità narrativa che i contenuti ordinati in maniera cronologica propongono al visitatore. Questa organizzazione dello spazio determina quell'effetto di continuità (nonostante la discontinuità dei livelli e delle sezioni tematiche del museo) tra un passato ed un presente. Grazie ai dislivelli degli spazi sopraelevati lo spettatore può, via via che sale, avere sempre uno sguardo sugli ambienti da cui è uscito (guardando in basso) e su quelli in cui sta per entrare (guardando in alto).

### 2.3.3.3 Il messaggio museale

La narrazione sui tre livelli del museo segue una scansione cronologica. Il percorso del visitatore è semilibero, non può dirsi infatti condizionato da enunciati interdittivi. Tuttavia gli attanti enunciativi principali, i pannelli di sezione, suggeriscono al visitatore una lettura cronologica del museo, orientandolo nel percorso tracciato nel testo spaziale dalle marche dell'allestimento. Il soggetto visitatore è modalizzato<sup>54</sup> secondo un potere (*poter – fare*), mentre lo spazio, l'enunciato che orienta, ma non prescrive in questo caso, è modalizzato secondo la modalità deontica del dovere (*facoltatività, non dover non fare*)<sup>55</sup>.

Entrato nella *hall* di ingresso al museo il visitatore riceve da subito il contratto narrativo (dal suo Destinante museale), attraverso pannelli informativi sull'inquadramento generale del museo. Il visitatore è così informato su cosa vedrà e cosa dovrà aspettarsi alla fine della visita. Il percorso inizia subito, senza accompagnamento, dal piano terra. Qui vi è il lapidario, l'esposizione mostra i reperti provenienti dall'area della città romana e dal territorio plestino: vasche, cornici, colonne e iscrizioni. Questo piano è dedicato alla necropoli preromana di Colfiorito, frequentata dal IX al III secolo, con l'esposizione dei corredi e di due tombe ricostruite in dimensioni reali. I corredi funerari esposti, molto ricchi, testimoniano un alto grado di benessere e una consolidata organizzazione politico-sociale.

Tutte le aree del museo sono dotate di pannelli esplicativi per l'inquadramento cronologico, pannelli di approfondimento tematico e didascalie. Questi, insieme alle vetrine e ai reperti sono i

<sup>54</sup> Cfr. § Note metodologiche.

<sup>55</sup> “Dal punto di vista semiotico, la struttura modale deontica si dà quando l'enunciato modale che ha per predicato il dovere, sovradetermina e regge l'enunciato di fare”. Cfr A.J. Greimas, J. Courtés 1979.

principali attanti dell'enunciazione che trascinano il visitatore in un coinvolgimento cognitivo prima ed emotivo poi.

Tuttavia, i pannelli coinvolgono cognitivamente solo un certo tipo di visitatore, quello colto e con maggior tempo a disposizione per poterne leggere il testo spesso molto approfondito e ricco di tecnicismi. Sono i reperti stessi, invece, esposti in teche di ferro e vetro (allestimento di natura tradizionale) a rivolgersi con maggiore immediatezza al visitatore (di là della sua conoscenza sull'argomento) e ad innestare quel coinvolgimento di natura emotiva con esso.

L'implementazione tecnologica del museo è quasi completamente inesistente, se non per i QR Code di approfondimento di quasi tutti i pannelli<sup>56</sup> ed eccezione fatta per un paio di totem multimediali, ma non sempre funzionanti (fig.7).

Il coinvolgimento emotivo del visitatore passa infatti dal racconto che gli oggetti dell'esposizione stessa gli rivolgono: collane, spille, anelli, anfore, pendagli, vasellame e i corredi funerari in base ai quali è possibile risalire all'estrazione sociale del defunto. I reperti esposti testimoniano infatti la cultura del luogo, ma anche le influenze culturali Orientali a partire dal VII secolo (nelle vetrine sono esposte uova di struzzo con decorazioni in oro e argento e altri materiali preziosi); e le influenze Etrusche dovute all'espandersi di centri vicini come Veio, Vulci, Tarquinia. Queste influenze, ravvisabili nel rinnovamento e nell'arricchimento delle necropoli e degli arredi funerari, narrano al visitatore la storia di proficui scambi commerciali con l'Etruria, l'Abruzzo, la Sabina e l'area romagnola.

L'enunciazione coinvolge il visitatore emotivamente al racconto giocando su due piani di realtà, attraverso la ricostruzione di una tomba di uomo adulto a grandezza naturale, nelle sale a piano terra dedicate alle necropoli ed al culto funerario. La contrapposizione tra il reale (dell'esposizione) e il virtuale (della ricostruzione) che il diorama della tomba realizza, permette di avvicinare emotivamente il visitatore alla narrazione, che comprende con maggiore immediatezza (forte impatto esplicativo dovuto al calco dell'uomo a terra) quanto raccontato dai pannelli dell'allestimento (fig.8, 9).

Attraverso una scala in legno e ferro il visitatore è invitato a salire al primo piano dell'esposizione, dove la narrazione continua cronologicamente. La scala rappresenta un unico momento di rottura nella continuità della narrazione che prosegue in maniera fluida in tutto il museo, senza

---

<sup>56</sup> I QR Code vanno scansionati con lo Smartphone di proprietà del visitatore e aggiungono informazioni di approfondimento ai pannelli.

frammentazioni di natura eidetica né cromatica sul piano dell'espressione, come già detto, né su quello del contenuto, mostrando linearmente l'evolversi dei Plestini nei secoli.

Il primo piano è dedicato all'esposizione dei reperti provenienti dai santuari e alla ricostruzione degli abitati, in particolare il castelliere di monte Orve e il santuario della Dea Cupra (VI secolo a.C.), da cui provengono quattro lamine bronzee con iscrizioni che indicano la divinità come "madre dei Plestini". Anche in questo piano l'esposizione conserva le stesse caratteristiche di quello precedente e l'enunciazione spaziale non traccia nel testo un percorso condizionato di un ipotetico visitatore modello, ma il visitatore empirico può scegliere traiettoria e ritmo del suo percorso nello spazio in maniera libera. Le uniche marche orientative sono quelle dei pannelli in successione cronologica, che invitano a seguire una determinata direzione, ma senza apporre vincoli o interdizioni. Il ritmo proposto dagli attanti enunciativi nello spazio è lento e cadenzato da notevoli soste dovute soprattutto alla copiosità dei pannelli testuali e dalla lunghezza dei testi stessi. Tuttavia il visitatore può scegliere di selezionare il percorso che meglio risponde alla sua curiosità, senza per questo non comprendere il senso del museo.

In questo piano le finestre non sono coperte da tende, come in quello precedente. Qui il rapporto con il contesto urbano inizia ad essere diretto, dal museo si apre continuamente la vista sul territorio (*débrayage /embrayage* spaziali e temporali, già ricordati sopra), collegando la storia dell'antica popolazione dei Plestini a quella degli attuali abitanti di Colfiorito (fig.14).

Chiude l'esposizione su questo piano, all'esterno delle "Casermette", l'allestimento relativo al periodo romano (seconda metà del IV-III secolo a.C.), all'organizzazione urbana di Plestia e agli insediamenti rustici sorti nell'area degli Altipiani, Annifo, piani di Ricciano e Franca (fig. 13 e 15). In questo ambiente (corridoio, ma anche ballatoio sul piano terra) l'esposizione resta identica per i supporti dell'allestimento ma varia nei contenuti, meno antichi.

Al terzo ed ultimo piano sono allestiti i reperti provenienti dagli scavi più recenti, questa è la sezione più alta del museo, qui si ha uno sguardo sulla contemporaneità sia perché è una zona del museo dedicata alle esposizioni temporanee, sia perché con la sua enorme vetrata si apre sullo spaccato della vita quotidiana (panni stesi, campo da gioco...). (Fig. 16, 17, 18). In questa sezione del museo sono esposti i reperti provenienti dagli scavi effettuati negli scorsi anni per la realizzazione di una Strada Statale (la "Val di Chienti" già ricordata) nell'area di Colfiorito. Qui la vita contemporanea entra nei contenuti stessi della narrazione realizzando quell'incontro tra passato e presente auspicato dal senso stesso del museo. Dopo aver effettuato un viaggio a ritroso nella storia e nella cultura locale ed essere risalito pian piano verso una storia più recente, il

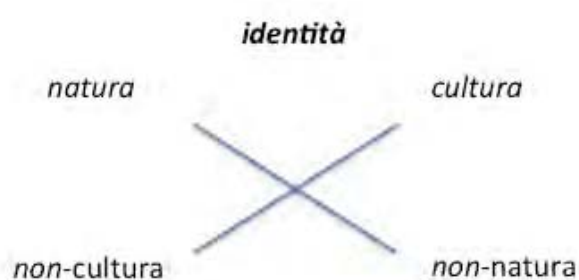


visitatore a questo livello dell'esposizione vede il sovrapporsi della storia antica con quella contemporanea. Sotto il suo sguardo si apre il mondo circostante ma di fronte a lui ha i reperti del più recente scavo archeologico nella zona che lo rimandano al passato.

#### 2.3.3.4 Valori e priorità

Il senso sotteso al messaggio che il MAC rivolge al suo visitatore è quello di una valorizzazione dell'identità locale, caratterizzata da precise peculiarità sociali, culturali ed economiche. Questo messaggio si manifesta a livello delle strutture testuali del percorso generativo della significazione come una messa in valore della storia antica della popolazione dei Plestini, delle sue tradizioni culturali e religiose, delle sue contaminazioni sociali e delle sue attività economiche.

Questa valorizzazione identitaria nasce da una discorsivizzazione di temi (come la religione, gli scambi commerciali, i riti funebri...) e figure (divinità, corredi funerari, monete...) mediante meccanismi enunciativi di *débrayage/embrayage* spaziali e temporali di cui il percorso espositivo è disseminato (quotidianità vista dalla finestra vs epoche passate narrate nell'esposizione). Continui rimandi alla realtà circostante disinnescano il tempo e lo spazio dell'enunciazione rimandando all'attualità del presente, collegando così in continuazione il passato (del racconto storico a cui il visitatore assiste) al presente della contemporaneità che lo circonda. E proprio sulle relazioni di contraddittorietà tra i due termini della categoria semantica della storia (*passato vs presente*) assiologizzati sul quadrato semiotico, a livello delle strutture semio-narrative della significazione



che nascono quei processi di significazione sottesi al messaggio museale.

Data la ricchezza del messaggio, legato all'identità della popolazione, a questo livello della significazione sono ravvisabili anche ulteriori relazioni tra semi di categorie come il rapporto tra il *proprio e l'altrui* che definisce i

tratti invarianti dell'identità dei Plestini, rispetto a quelli delle civiltà da cui è stata influenzata, e quello tra la *natura e la cultura*, dove per cultura si intende appunto la costruzione "culturale" della popolazione dovuta alle influenze Orientali ed etrusche che hanno arricchito la natura stessa della sua identità.

Il museo archeologico di Colfiorito assolve prevalentemente alla funzione espositiva, conservativa e di recupero della memoria storica, dell'identità socio-culturale della comunità locale, svolgendo anche attività didattiche con i ragazzi delle scuole della provincia.

L'effetto di senso che emerge dalla visita è quello di una forte relazione tra passato e presente, ottenuto mediante una discesa nella storia della popolazione locale per recuperarne la memoria e valorizzarne l'identità tramandandone i tratti peculiari ai posteri. E quest'effetto coincide con lo scopo che il museo (il team di progettisti) si pone di raggiungere e raggiunge.

Data l'organizzazione spaziale sopra descritta e la distribuzione verticale e cronologica dei contenuti nell'esposizione, il museo realizza l'efficacia comunicativa nella trasmissione del messaggio al visitatore. Raggiunge infatti il suo scopo di collegare il passato della comunità dei Plestini, con la storia attuale della popolazione locale. In altri termini il Destinante museale, mantiene la promessa del *contratto fiduciario* che instaura con il visitatore all'inizio della visita; e lo fa attraverso un allestimento tradizionale, senza ausilio di strumentazioni tecnologiche, lasciando che siano i reperti stessi a coinvolgere il visitatore nel racconto.

In questo modo il MAC concretizza una delle priorità previste dal Parlamento e Commissione europea: valorizzare l'identità socio-culturale della comunità locale, e risponde ai dettami del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie ai cui finanziamenti reiterati nel corso delle Programmazioni europee, nasce e si rinnova.

### 2.3.3.5 Allegato fotografico



Fig. 1 Vista del museo dall'esterno – le "Casermette"



Fig. 2 Vista del museo dall'esterno – una delle "Casermette" e il nuovo edificio



Fig. 3 Vista del museo dall'esterno



Fig. 4 Hall di ingresso al museo



Fig. 6 Allestimento al piano terra



Fig. 5 Allestimento al piano terra



Fig. 7 Totem interattivo e pannello descrittivo



Fig. 8 Allestimento al piano terra - ricostruzione di una tomba di adulto



Fig. 10 Vetrina espositiva al piano terra



Fig. 9 Ricostruzione di una tomba di adulto al piano terra - vista dall'alto



Fig. 11 Pannello di approfondimento

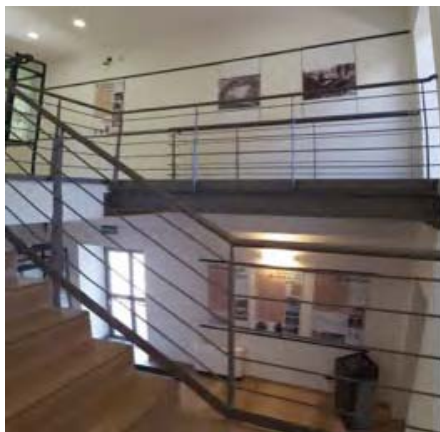


Fig. 12 Scala tra il piano terra ed il primo piano



Fig.14 Allestimento al secondo piano – vetrine e finestre sul paese



Fig. 13 Allestimento al secondo piano - ballatoio

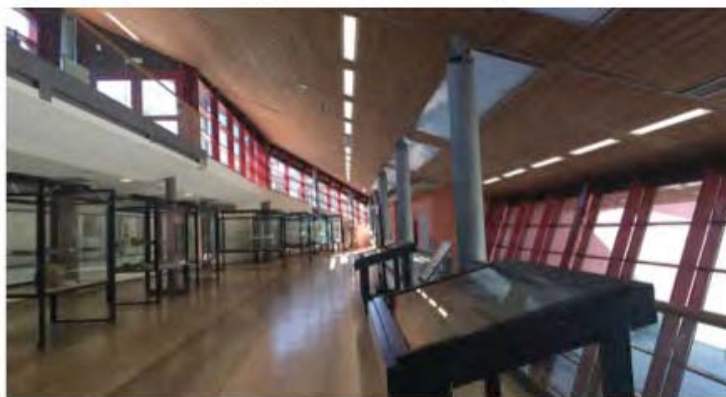


Fig. 15 Allestimento al secondo piano - ballatoio



Fig. 16 Pannello espositivo al terzo livello



Fig. 17 (a sinistra) Vetrina espositiva al terzo livello

Fig. 18 (sopra) Allestimento al terzo livello

### 2.3.4 Il museo archeologico di Casa Cajani a Gualdo Tadino

Anno di realizzazione	2011
Ente	Comune di Gualdo Tadino
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 96.199,63
Fondi Eu	48%
Cofinanziamento nazionale	48%
Comune	4%
Data della visita	22/04/2018

#### Introduzione

Il museo archeologico “Antichi Umbri” di Gualdo Tadino è ospitato presso la residenza storica di Casa Cajani, palazzo signorile del XVIII secolo, oggi parte del Polo Museale della città.

Il percorso espositivo organizzato su più livelli mostra reperti rinvenuti sul territorio comunale tra gli anni Venti e gli anni Cinquanta del secolo scorso dall’archeologo locale Enrico Stefani. La collezione, poi arricchita da rinvenimenti più recenti provenienti da scavi condotti (dal 1993 al 2009) dalla Soprintendenza Archeologica dell’Umbria, documenta la storia del popolo umbro dei Tarsinati che in epoca romana occupò la località Taino, popolo le cui usanze sono ampiamente descritte nelle Tavole Eugubine<sup>57</sup>.

Il museo, rinnovato nell’allestimento e negli impianti grazie ad un cofinanziamento europeo della Programmazione 2007 – 2013<sup>58</sup>, è stato inaugurato, nella sua nuova veste, nel 2015.

#### 2.3.3.1 Il contesto urbano

Nel palazzo signorile di casa Cajani, appartenuto all’omonima famiglia, a Gualdo Tadino, sono ospitati il museo della Ceramica a Lustro e il museo degli “Antichi Umbri”.

Il primo piano dell’edificio è sede dell’esposizione di una parte della collezione civica di ceramiche, mentre i tre piani sottostanti (uno a livello della strada e gli altri inferiori) ospitano la collezione archeologica che documenta la storia dell’antica popolazione dei Tarsinati.

La sede del museo è una delle attrazioni turistiche principali del paese, nodo nevralgico sia per la sua struttura architettonica, in quanto palazzo signorile del XVIII secolo, sia per le collezioni che ospita al suo interno da qualche anno. Per tale ragione il museo si inserisce nel circuito turistico della cittadina acquisendo la notorietà del palazzo stesso “Casa Cajani, centro culturale”, così come mostrano le targhe all’ingresso del museo e le paline direzionali nella città (fig.1, 2, 3).

<sup>57</sup> Le Tavole Eugubine sono sette tavole bronzee rinvenute nel XV secolo nel territorio di Gubbio, la cui decifrazione permise di scoprire usanze e riti religiosi dell’antica Umbria.

<sup>58</sup> In particolare, l’intervento è stato cofinanziato con i contributi Piano Operativo Regionale Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2007 – 2013 asse II, attività b2, “Tutela e valorizzazione del patrimonio ambientale e culturale” e del Fondo Sviluppo e Coesione 2007 -2013, Asse III Azione III.5.2.a.

### 2.3.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione

Il sistema spaziale del museo archeologico di Gualdo Tadino è articolato secondo categorie topologiche, eidetiche e cromatiche che accompagnano il percorso del visitatore facilitando lui la comprensione del messaggio sotteso al testo.

Lo spazio è organizzato secondo la dimensione topologica della verticalità (*alto vs basso*), tanto che l'allestimento si dispiega infatti su tre livelli del Palazzo, coinvolgendo il visitatore in una discesa dal piano terra al piano delle cantine. A questa contrapposizione di *alto vs basso* sul piano dell'espressione, corrisponde un'immersione nella storia delle campagne di scavo che hanno permesso il rinvenimento dei reperti esposti (dalla più antica alla più recente) su quello del contenuto (come si vedrà nel paragrafo che segue) e si aggiunge l'opposizione tra *luce vs buio*. Più si scende di livello più l'ambiente è poco illuminato, più il visitatore viene coinvolto cognitivamente ed emotivamente da videoproiezioni e ricostruzioni di ambienti.

Sul piano dell'espressione l'allestimento si serve di un doppio binario di realtà per narrare i contenuti: *reale vs virtuale*. Dove al reale dei reperti esposti si contrappone il virtuale delle immagini proiettate e degli ambienti ricostruiti come una tomba, un forno e abitazione con forno a tre livelli. Questa contrapposizione, sul piano dell'espressione, genera, sul piano del contenuto, un coinvolgimento emotivo del visitatore, come si dirà nel paragrafo successivo. A questa opposizione dei piani di realtà si unisce un cambiamento delle categorie eidetiche dell'esposizione. Se, infatti, l'allestimento tradizionale fatto di reperti in vetrina è accompagnato da pareti intonacate, in corrispondenza degli ambienti ricostruiti, il muro è lasciato nella pietra originale.

Ulteriore elemento di rottura frammentaria nella continuità del piano dell'espressione si manifesta nei livelli inferiori al piano terra dove cambiano anche le categorie cromatiche oltre ai materiali come appena detto. In particolare con il colore rosso si segnala nell'ultimo livello dell'esposizione la sezione dell'abitato "Colle i Mori", dove sono mostrate le ricostruzioni di un'abitazione, di un forno e di una tomba. Questa sezione è quella a cui l'enunciazione spaziale dà maggiore risalto, anticipandola da una grande freccia al neon, (unica in tutto l'allestimento) che ne segna una discontinuità con tutto il resto del museo e allo stesso tempo richiama l'attenzione del visitatore.

### 2.3.3.3 Il messaggio museale

Entrando al museo, al piano strada, il visitatore apprende chiaramente ciò che lo aspetterà durante la visita. In altri termini il *contratto fiduciario* con il suo destinante museale si palesa subito al suo sguardo: un'immersione nella storia passata dell'antica popolazione degli umbri. Questa prima comunicazione avviene attraverso i pannelli informativi iniziali, attanti

dell'enunciazione che istruiscono il visitatore circa i contenuti del museo, dando anche conto del finanziamento europeo ricevuto.

Il percorso si snoda su tre livelli, il piano strada e due livelli seminterrati, e si conclude nelle cantine del palazzo.

L'allestimento è prevalentemente tradizionale, i reperti sono esposti in teche di vetro e acciaio e corredati da brevi didascalie informative, con un doppio ordinamento, quello cronologico che aiuta il visitatore a seguire la storia narrata, e quello tematico, relativo alle campagne di scavo, che offre al visitatore la possibilità di approfondire quanto visto (fig. 9, 10, 11).

Il ritmo dell'esposizione è scandito dal percorso espositivo che condiziona il visitatore a seguire una traiettoria obbligata, fatta di limiti invalicabili come porte allarmate e mura del palazzo, soglie di passaggio e transizione da una sezione all'altra, come le scale e le aperture tra le sale, che lasciano intravedere parte dell'esposizione successiva, alimentando la curiosità del visitatore e invitandolo a procedere in avanti. Al visitatore, il cui percorso è fortemente condizionato dall'enunciazione spaziale, resta una semilibertà di scelta nell'aver la possibilità di tornare più volte nella stessa stanza, decidere quanto tempo sostare e dove, in base alla sua sete di conoscenza. Ovvero, il soggetto visitatore è modalizzato<sup>59</sup> secondo un potere (*poter non-fare*), mentre lo spazio, l'enunciato che prescrive ed interdice, è modalizzato secondo un dovere (*dover fare e dover non fare*)<sup>60</sup>.

Al piano terra dell'esposizione sono narrati i contenuti relativi alla storia più antica della popolazione ed alle campagne di scavo meno recenti. Dopo un breve inquadramento geografico e cronologico reso mediante mappe geografiche e foto relative agli scavi eseguiti, il visitatore assiste ad un'introduzione circa l'antica popolazione umbra attraverso pannelli informativi e reperti esposti in vetrine (fig. 9, 10).

La visita al museo, infatti, avviene senza una guida: gli unici attanti dell'enunciazione sono i pannelli descrittivi e le didascalie nelle vetrine espositive che aiutano il visitatore a disambiguare il messaggio del museo trasmesso prevalentemente dagli oggetti esposti, attori principali della narrazione insieme ad un buon apporto multimediale che fa trapelare un tentativo di implementazione tecnologica nell'allestimento per la gran parte tradizionale. Totem interattivi con proiezioni a parete, si affiancano a videoproiezioni al muro installate in precisi momenti di passaggio da un livello all'altro dell'esposizione (le scale che conducono dal piano terra al meno

<sup>59</sup> Cfr. nota 37.

<sup>60</sup> Cfr A.J. Greimas, J. Courtés 1979.



uno e, dal livello meno uno, al meno due). Le videoproiezioni sulle scale che scendono verso il basso sono attanti dell'enunciazione che anticipano virtualmente le immagini di quei reperti che il visitatore potrà vedere concretamente nelle sale successive del museo (fig. 8). Queste immagini proiettate sono un momento di sospensione del discorso, ma anche di approfondimento e/o riflessione e si pongono come elementi di raccordo tra i due momenti dell'enunciazione: si tratta infatti di foto di reperti già visti e di quelli che il visitatore vedrà esposti nelle successive sale del museo (fig. 8, 13 e 14).

Nelle prime sale del museo la narrazione non è lineare e continua ed è più volte interrotta da discontinuità cromatiche ed eidetiche alla quali corrisponde un completo cambiamento dei temi narrati. Qui infatti si intrecciano due discorsi in maniera parallela, che, nonostante le marche enunciative di rottura, confondono e disorientano lo spettatore. In queste prime sale all'esposizione permanente degli "Antichi Umbri" si sovrappone il racconto delle varie esposizioni temporanee (fig.4). Il visitatore è messo di fronte ad un notevole sforzo cognitivo di questa scelta espositiva che non agevola la fruizione e distrae l'attenzione dal racconto. Tuttavia le marche enunciative dell'esposizione museale tentano di riorientare lo sguardo del visitatore sui contenuti del museo attraverso frecce direzionali che gli indicano il percorso da seguire. Questa scelta espositiva confonde il visitatore sia da un punto di vista cognitivo che pragmatico, e non riesce in queste prime stanze a permettere una fruizione chiara e semplice né del racconto museale, né della mostra temporanea.

Dopo la parentesi della mostra temporanea (dedicata ad Adolfo Leoni, ciclista locale, al momento della visita) il percorso riprende con una narrazione sulla storia dell'archeologo Stefani, e degli scavi e delle scoperte di cui si rese protagonista (fig. 5 e 10).

Il percorso prosegue con la prima discesa delle scale che dal piano terra conduce a livello meno uno e poi meno due, dove continua l'esposizione.

Lungo le scale e nel sottoscala, come detto sopra, gli attanti dell'enunciazione si fanno multimediali, lo spettatore può seguire il racconto attraverso le immagini proiettate sulla parete e sul pavimento del sottoscala (fig. 8 e 13).

Sia al livello meno uno che a quello meno due del palazzo, nella continuità della narrazione e delle marche enunciative spaziali, si genera una rottura eidetica sul piano dell'espressione (come visto sopra si passa dall'intonaco delle pareti alla pietra originaria) che sul piano del contenuto corrisponde ad un cambiamento concettuale.

Questo livello è dedicato alle ricostruzioni degli ambienti, non sono più i reperti esposti a rivolgersi a lui direttamente, ma è egli stesso che entra negli ambienti ricostruiti, rendendosene protagonista.

Tale gioco del doppio livello di realtà, segnato con marche enunciative di natura eidetica (la pietra originaria del palazzo sostituisce l'intonaco bianco del piano superiore) e cromatica (l'ambiente è buio e le uniche pareti intonacate sono rosse), contribuisce a coinvolgere lo spettatore emotivamente nel discorso. Qui, infatti, il visitatore entra nell'area dedicata all'abitato del Colle i Mori (da cui provengono i reperti rinvenuti negli scavi più recenti)<sup>61</sup>. L'entrata in quest'area, preceduta dall'unica freccia a neon, è marcata cromaticamente dal rosso della parete d'ingresso che ne determina una soglia di passaggio tra quanto visto prima nell'esposizione e ciò che vedrà (fig.17). Qui il visitatore si ritrova in un ambiente abitativo ricostruito. Si tratta di una tipica casa locale con il forno, rinvenuta nell'altura di Colle i Mori dove è stato riportato alla luce un ampio abitato arcaico, ed un forno a tre livelli usato per la cottura di alimenti (fig. 15, 16, 17). Accanto alle ricostruzioni la narrazione viene arricchita da proiezioni, totem e pannelli di approfondimento e vetrine che espongono materiali e oggetti rinvenuti sul luogo (fig. 16,18,19).

Scendendo ancora di livello, al meno due, il visitatore si trova al piano delle cantine e la narrazione è dedicata al rinvenimento di una necropoli. Nei primi due ambienti l'allestimento mantiene le stesse categorie eidetiche del vetro e dell'acciaio delle vetrine viste sopra, su cui sono esposti i reperti provenienti dalle necropoli pre-romane rinvenute, tra cui un *Harpago*<sup>62</sup>, di cui il visitatore aveva visto l'immagine proiettata lungo le scale (fig. 12, 13, 14). A questo livello dell'esposizione, l'enunciazione coinvolge il visitatore anche emotivamente e non solo cognitivamente, adottando un doppio binario di realtà, mediante le ricostruzioni di una tomba e l'esposizione del corredo funerario in essa rinvenuto.

L'esposizione si conclude nelle cantine del palazzo, che lasciano intravedere le gallerie di collegamento tra di esse, non accessibili però al visitatore che, per poter uscire dal museo deve ripercorrere l'esposizione a ritroso.

#### 2.3.3.4 Valori e priorità

Il museo archeologico di Gualdo Tadino si fa portatore di un messaggio teso a recuperare e tramandare la memoria storica dell'antica popolazione locale, mediante la valorizzazione di un personaggio del luogo: Enrico Stefani. L'effetto di senso che emerge dall'articolazione dello spazio

<sup>61</sup> Questa sezione si riferisce a quanto rinvenuto in una campagna di scavo nella località "Colle dei Mori", appunto tra il 2009 e il 2010.

<sup>62</sup> L'*Harpago* è uno dei reperti più importanti della collezione. Si tratta di un oggetto in ferro, simile ad un rastrello, utilizzato in agricoltura.

sopra analizzato e dalla disseminazione dei contenuti in esso narrati è quello di una valorizzazione della figura dell'archeologo e del suo lavoro.

Questo quanto emerge dalle strutture testuali del percorso generativo del senso, caratterizzate da una forte presenza, nei testi dei pannelli, nelle fotografie esposte, nelle didascalie dei reperti e nelle immagini proiettate dell'operato di Enrico Stefani. Il lavoro di scavo condotto dall'archeologo di Gualdo Tadino prima, e dalla Soprintendenza dell'Umbria poi, emerge nelle strutture discorsive invece sotto forma di temi (l'attività di scavo, i riti funebri, le tradizioni quotidiane della popolazione) e figure (come le ricostruzioni degli ambienti rinvenuti quali tombe, abitazioni e forni); ottenuti attraverso operazioni di temporalizzazione e spazializzazione quali *débrayage* e *embrayage* che, dando vita alle ricostruzioni ambientali, trascinano il visitatore in un tempo ed uno spazio altro, così come le stesse immagini proiettate, uno spazio e un tempo della storia passata.

Ma è nelle strutture semio-narrative che il messaggio museale di valorizzazione e recupero della storia passata ha origine. A questo livello del percorso generativo del senso, infatti, si realizza la



relazione di contraddittorietà tra i due termini della categoria semantica della storia (*passato vs presente*) che, assialogizzati sul quadrato semiotico,

generano quei percorsi enunciativi rintracciati nelle strutture discorsive. Ma i due termini della storia non si rintracciano solo in una relazione di contraddizione tra loro, anche di implicazione e contrarietà che in alcuni casi, come abbiamo visto, conduce ad uno smarrimento cognitivo dello spettatore, laddove l'enunciazione museale viene a sovrapporsi all'enunciazione della mostra temporanea. Il messaggio sotteso al museo e l'effetto di senso che dalla sua disseminazione nello spazio scaturisce, nasce dunque a questo livello della significazione attraverso un'articolazione molto complessa di relazioni di contrarietà tra i termini contrari del *passato* (gli scavi, le ricerche il lavoro dell'archeologo) e del *presente* (i reperti esposti nelle teche) ma anche tra i sub contrari *non-presente vs non-passato*, come visto nelle prime sale in cui i due discorsi (la storia e l'attualità)

si sovrappongono; e di complementarità tra *passato* e *non presente* (ricostruzioni degli ambienti) e *presente vs non passato* (proiezioni virtuali)<sup>63</sup>.

Il museo archeologico “Antichi Umbri” è dunque una realizzazione molto singolare di un museo archeologico, rinnovato con i fondi comunitari. Esso realizza solo in parte quanto promesso sulle prime al visitatore nel contratto iniziale con il suo Destinante. Questo sia per un’articolazione degli spazi poco efficace dal punto di vista della comprensione del messaggio che, nelle prime sale - dove all’esposizione permanente si sovrappone quella temporanea - è disorientante; sia per la centralità data al racconto della figura dell’archeologo rispetto all’identità dell’antica popolazione umbra, al contrario di quanto dichiarato dal nome stesso del museo.

Gli investimenti valoriali sui quali è costruito il messaggio museale rimandano infatti anche alla relazione di contrarietà tra le due categorie dell’identità locale *l’essere* (le caratteristiche tipiche degli antichi umbri) e *il fare* (le attività dell’archeologo Stefani). Il museo, infatti, promuove soprattutto l’operato dell’archeologo concittadino Stefani (*il fare*), le sue campagne di scavo sul territorio e il frutto del suo lavoro condotto per molti anni. Tuttavia, pur avendo una vocazione turistica e non essendo un museo della comunità locale, al pari di altri casi già analizzati, la sua missione è in ogni caso quella di conservare la memoria dell’identità storico-culturale dell’antica popolazione locale (*l’essere*), rispondendo ai dettami del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, mettendo in atto la tutela della memoria storica degli antichi umbri mediante la promozione dell’operato dell’archeologo locale. Ma, a differenza di molti musei storici, archeologici o etnografici, che coinvolgono maggiormente la popolazione anche con eventi o attività collaterali, il suo visitatore “modello”, quello inscritto nel testo spaziale del museo, non è l’abitante di Gualdo Tadino, quanto più il turista a cui far conoscere la storia degli scavi prima e quella degli antichi umbri poi, anche richiamando la sua attenzione con mostre temporanee di artisti nazionali ed internazionali, non solo locali.

---

<sup>63</sup>Il quadrato semiotico della temporalità sopra riportato, che descrive l’articolazione delle strategie enunciative rinvenute nel museo, potrebbe offrirsi come strumento di lettura utile non solo in questo singolo caso, ma anche in tutti quei musei archeologici, o storico artistici, il cui allestimento affianca ad un’esposizione tradizionale delle collezioni, mostre temporanee e proiezioni multimediali.

### 2.3.3.5 Allegato fotografico



Fig . 1 Targhe all'ingresso del museo



Fig . 2 Cartello informativo all'ingresso del museo



Fig . 3 Ingresso del museo



Fig. 4 Prime sale del museo mostra temporanea e esposizione permanente



Fig. 5 Pannello dedicato all'archeologo Enrico Stefani



Fig. 6 Totem interattivo



Fig. 7 Scala verso il piano meno due



Fig. 8 Scala al piano meno uno con proiezione



Fig. 9 Vetrina espositiva al piano terra con reperti numerati e didascalie



Fig. 10 Pannello espositivo che documenta le campagne di scavo



Fig. 11 Vetrina espositiva al piano delle cantine che mostra reperti rinvenuti nella necropoli



*Fig. 12 Ricostruzione di una tomba*



*Fig. 13 Proiezione dell'immagine dell'Harpago sulle scale*



*Fig. 14 Harpago esposto in vetrina*



Fig. 15 Ingresso alla sezione Colle i Mori



Fig. 16 ricostruzione di un abitazione rinvenuta a Colle i Mori



Fig. 17 freccia segnaletica all'ingresso alla sezione Colle i Mori



Fig. 18 Totem interattivo e proiezione che descrivono il forno e l'abitazione ricostruiti



Fig. 19 Pannello descrittivo – il forno a tre livelli



## **2.4 Toscana: la regione più virtuosa**

La regione Toscana spicca nel campione selezionato per virtuosità nelle realizzazioni di nuovi musei con l'impiego dei fondi Strutturali. Come visto nella seconda parte del lavoro, è seconda solo alla Liguria e a pari merito con la Regione Marche per numero di nuovi musei o musei riallestiti. Nell'arco di tempo selezionato (1 gennaio 2007 – 31 dicembre 2016) se ne contano infatti ben 14 nati grazie all'impiego del co-finanziamento comunitario, musei archeologici e territoriali, ma anche musei aziendali, scientifici ed etnografici.

Ai fini della ricerca, delle 14 nuove realtà museali realizzate, ne sono state selezionate solo 3 perché le uniche co-finanziate dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale.

Per comprendere lo scenario normativo e finanziario entro cui questi progetti museali sono nati o sono stati rinnovati è necessario, anche per la Regione Toscana, analizzarne il Programma Operativo Regionale di riferimento.

Specifici interventi nell'ambito culturale sono stati previsti nel secondo asse "sostenibilità ambientale" e soprattutto nell'asse quinto "valorizzazione delle risorse endogene per lo sviluppo territoriale sostenibile" del POR FESR Toscana.

Gli obiettivi operativi di questi due assi miravano, infatti, a rendere il territorio della regione più competitivo a livello nazionale e internazionale, prevedendo azioni volte a salvaguardare e a valorizzare le risorse ambientali, culturali e paesaggistiche locali; tutelare la biodiversità; migliorare l'attrattività turistica territoriale e promuovere forme di sviluppo turistico ed economico sostenibile.

Tra le voci di spesa relative a questo settore, per la protezione e la conservazione del patrimonio culturale erano previsti 7.828.953 euro e per i progetti integrati di rinnovamento urbano e rurale 21.680.466 euro. Dagli indicatori di risultato attesi, si evince che l'interesse del POR era concentrato sull'aumento della tutela dei beni culturali e l'incremento dei servizi alla popolazione con lo scopo di ottenere un impatto sull'attivazione di flussi turistici e il miglioramento dell'attrattività delle aree urbane, attivando processi integrati di valorizzazione del territorio e delle sue risorse, al fine di incoraggiare lo sviluppo di un turismo sostenibile.

Infatti, tra le attività previste come ammissibili ad ottenere il co-finanziamento, in quanto volte al recupero ed alla valorizzazione ambientale e culturale erano previste:

- interventi di recupero e riqualificazione dell'ambiente urbano finalizzati alla creazione e al miglioramento di aree da destinare a spazi e servizi a fruizione collettiva, al terziario

avanzato, nonché alla realizzazione di infrastrutture di servizi alla persona;

- interventi di tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio naturale e culturale nei contesti urbani funzionali alla fruizione di un turismo sostenibile;
- attivazione di iniziative mirate di marketing finalizzate a promuovere le risorse endogene e ad attrarre investimenti esteri nei settori avanzati;
- sostegno per lo sviluppo di attività economiche e per la tutela, la valorizzazione e la promozione delle risorse naturali e culturali ai fini dello sviluppo di un turismo sostenibile nelle aree di svantaggio geografico, nonché promozione di servizi alla persona per favorire lo sviluppo integrato e sostenibile in tali aree;
- attivazione di iniziative di promozione del patrimonio culturale e ambientale a fini di turismo sostenibile.

All'interno di questa linea di attività ricadono i progetti analizzati nei successivi paragrafi: nuove realtà museali volte ad incrementare l'attrattività del territorio in cui risiedono, recuperando edifici dismessi di archeologia industriale e non solo, creando sistemi imprenditoriali sostenibili e tutelando biodiversità e ricchezze paesaggistiche locali.

### 2.4.1 Il museo della miniera a Montecatini Val di Cecina

Anno di realizzazione	2012
Ente	Comune di Montecatini Val di Cecina
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 719.649,00
Fondi Eu	20%
Cofinanziamento nazionale	40%
Cofinanziamento comunale	40%
Data della visita	08/06/2018

#### *Introduzione*

Nato dal recupero di un sito di archeologia industriale nel 2001, il museo della miniera di Montecatini in Val di Cecina è stato riallestito nel 2012 con un nuovo co-finanziamento europeo Fondo Aree Sottoutilizzate del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale 2007/2013 e si pone oggi come luogo di aggregazione della collettività, polo educativo, ecomuseo e museo di archeologia industriale.

Le sue differenti anime, alle quali corrispondono molteplici funzioni, lo rendono un centro culturale a tutti gli effetti, sia per la collettività che per il turista di passaggio.

Sito a pochi chilometri da Volterra, immerso nel suggestivo paesaggio delle colline toscane, il museo della miniera espone parte di una collezione donata da un ex minatore e parte degli arredi originari degli uffici, alternando un percorso tra le sale dell'edificio con quello dentro le gallerie.

La musealizzazione del sito racconta la storia della miniera, dalla sua fondazione nel 1827 alla sua chiusura per mancanza di rame da estrarre dal sottosuolo nel 1907, quando venne dismessa, attraversando differenti gestioni di amministratori delegati più o meno illuminati a cui si legano periodi di maggiore o minore favore produttivo.

Con le vicende dell'industria mineraria del rame si intersecano la nascita e lo sviluppo della Società Montecatini, che ebbe origine nel 1888 da parte di Giovanni Battista Serpieri (1832 – 1897) insieme ad altri 33 azionisti, con lo scopo principale della coltivazione del giacimento di Caporciano. Nel decennio tra il 1889 e il 1899 la società acquisisce la miniera di Boccheggiano e successivamente le miniere di Fenice Massetana e Capanne Vecchie (Massa Marittima). Dopo la chiusura della miniera di Montecatini (1907) e l'esaurimento del giacimento di Boccheggiano (1909) il nuovo amministratore delegato Guido Donegani (1877 - 1947) imprime all'azienda una svolta verso il mercato della pirite prima e dei fertilizzanti poi (1913). Nel corso della Prima Guerra Mondiale la Montecatini entra nel settore della lignite e dello zolfo, continuando ad allargare negli

anni la sua produzione al settore chimico e nel 1920 assume la denominazione di “Società Generale per l’industria mineraria ed agricola”.

Tra gli anni '20 ed il 1933, la Montecatini entra nell’industria marmifera, poi in quella dell’alluminio e dello zinco. Nel 1935 in quello dei carburanti con la costituzione insieme ad Agip e Ferrovie dello stato, dell’azienda nazionale idrogenazione combustibili (ANIC).

A cinquanta anni dalla sua fondazione, il gruppo Montecatini gestisce 19 miniere di zolfo, 2 miniere di lignite, 290 cave di marmo e una sola miniera di rame, occupando circa 6000 impiegati e 5200 operai, sotto la denominazione Società generale per l’industria mineraria e chimica.

Il complesso aziendale di Montecatini, chiude definitivamente nel 1963, anno in cui viene dismesso.

Negli anni successivi l’azienda si caratterizzerà sempre più come complesso chimico, giungendo infine alla fusione per incorporazione con la Società Edison nel 1966, che nel 1969 diviene Montedison e perde definitivamente la sua connotazione mineraria.

#### **2.4.4.1 Il contesto urbano**

Il museo della Miniera di Montecatini Val Di Cecina si trova poco distante dal centro storico del paese, lungo le cui vie è ben segnalato da cartelli direzionali e pannelli informativi (fig.1 e 2).

È un sito di archeologia industriale musealizzato ed organizzato in differenti ambienti sia in interno che in esterno. Giungendo dal centro storico, si arriva all’ingresso del sito circoscritto da una cancellata e da pannelli informativi che orientano il visitatore sulla storia del luogo. Varcando la soglia d’ingresso si ha già l’impressione di essere dentro il sito museale, pur restando ancora fuori (fig. 3-7 dell’allegato fotografico). Si tratta di una zona di passaggio che collega i vari edifici della fabbrica dell’estrazione del rame che si componeva non solo di gallerie dove lavoravano i minatori, ma anche di uffici degli impiegati, alloggi per le famiglie, teatro, asilo.

Questa sua connotazione spaziale, tuttora in parte conservata ed adibita a differenti usi, rende il museo della miniera una cittadina (*inglobata*) dentro la città di Montecatini (*inglobante*). Questo rapporto di *inglobante vs inglobato* tra il museo ed il contesto urbano non si lega solo ad un aspetto architettonico e topologico di entrambi, ma si realizza ad un livello più profondo della significazione, nell’identificazione della miniera con la città stessa, come vedremo.

#### **2.4.4.2 Architettura, allestimento ed esposizione**

Aperta nel 1827 la miniera di Montecatini è un sito di archeologia industriale tra i più grandi d’Europa, costituito da un’architettura singolare di edifici differenti a cui corrispondono, ora come allora, funzioni diverse.

Il processo di musealizzazione che la miniera ha subito dal 2001, poi rinnovato nel 2012 ha rispettato l'organizzazione originaria degli spazi, permettendo al visitatore oggi di percorrere ambienti originali come uffici e gallerie.

Entrando nel complesso museale circondato da una cancellata, il visitatore varca la soglia che separa lo spazio *altro* (del paese) da quello *proprio* (del museo), uno spazio che è indicato anche da supporti museografici (attanti della narrazione) come i pannelli informativi (fig.4, 6, 7). Tuttavia varcato il cancello non si è ancora dentro il museo, pur non essendo più fuori. Questo spazio esterno è un luogo di raccordo e collegamento tra due parti del sito, l'edificio che permetteva l'ingresso dei minatori alle gallerie e il palazzo che ospitava gli alloggi degli operai, il teatro e l'asilo per i figli dei lavoratori. Questo ambiente esterno (fig.5), dove il visitatore non è ancora dentro, ma non più fuori, è il primo passaggio che egli affronta nel suo percorso museale, un passaggio obbligato che lo conduce all'interno di un *bookshop*, anche sala dell'accoglienza, dove è invitato ad indossare un casco di protezione e ad iniziare la sua visita accompagnato dalla guida.

Il percorso all'interno dei vari ambienti della miniera è un percorso obbligato e iperstrutturato, in questo caso anche per ragioni di sicurezza. La visita al museo è possibile solo con una guida, che accompagna il visitatore nel susseguirsi di ambienti in cui si alternano *luce e ombra*, *spazi aperti e spazi chiusi*, *aria secca e aria umida*. Le categorie topologiche e cromatiche su cui è costruito l'intero allestimento sono infatti *luce vs buio* (che, alternandosi, contraddistinguono gli spazi esterni dagli interni), *alto vs basso* (dal piano terra dove ha inizio, il percorso si dispiega nei meandri delle gallerie sottoterra per risalire al primo piano del palazzo); ma anche *aperto vs chiuso* degli ambienti che si susseguono nel percorso. Da un punto di vista somatico la categoria più pertinente che si rinviene nell'allestimento è data dalla relazione tra *aria umida* (irrespirabile delle gallerie) *vs aria secca* (degli ambienti musealizzati ed esterni). L'allestimento infatti genera nel visitatore che lo percorre una saturazione organolettica data da un coinvolgimento multisensoriale che interessa anche l'olfatto, soprattutto nelle gallerie dove vi è un forte odore acre di umidità.

Semisimbolicamente a queste relazioni tra le categorie topologiche e cromatiche (*alto vs basso*; *luce vs buio*) rinvenute a livello dell'espressione corrispondono, sul piano del contenuto, altrettante relazioni. Al basso e al buio corrisponde la narrazione dei contenuti più legati al lavoro del minatore; mentre, via via che si sale di livello, dal piano terra al primo piano, gli ambienti si fanno più luminosi e la narrazione affronta argomenti di contesto al lavoro della miniera, come gli aspetti socio-economici e lo scenario territoriale, locale e nazionale del minatore di rame.

In altri termini, all'immersione nella storia e nella vita dei minatori sul piano del contenuto, corrisponde semisimbolicamente sul piano dell'espressione una discesa pragmatica nelle gallerie della miniera, come si vedrà.

La visita inizia al piano terra, il visitatore dopo aver varcato il cancello d'ingresso è invitato a percorrere il giardino che separa il *bookshop*/sala dell'accoglienza dall'ingresso alla miniera. Nel giardino il visitatore non è più fuori, ma non è ancora dentro il museo ed avverte questo effetto di sospensione e passaggio in cui sta per accadere qualcosa. Questo spazio di attesa, tra il giardino prima e la sala dell'accoglienza dopo, alimenta la sua curiosità e la sua aspettativa verso ciò che potrà vedere subito dopo, entrando nel palazzo musealizzato.

Al piano terra del palazzo l'allestimento si dispiega in maniera lineare, le marche dell'enunciazione tracciano nello spazio un percorso semplice tra ambienti contigui in cui l'effetto di continuità della narrazione viene rafforzato dai colori e dai materiali dell'allestimento, sempre uguali: cotto a terra, pareti bianche e soffitto in legno; pannelli descrittivi in ferro di colore ocra e rosso (fig.8,9,10).

L'intervento di restauro che ha subito l'edificio è stato il più possibile conservativo della struttura originale e questo fa sì che il visitatore abbia l'impressione di entrare davvero nel palazzo originario, di cui mostra ancora la pietra su alcune pareti e alcuni archi di passaggio tra gli ambienti. Questo effetto di realtà è amplificato nel momento in cui il visitatore entra nelle gallerie della miniera, lasciate volutamente nel loro stato originale senza alcuna musealizzazione (fig.12).

Qui è l'ambiente stesso a rivolgersi al visitatore ed a coinvolgerlo nel percorso (pochi metri) scarsamente illuminato, umido e scivoloso dei sotterranei (fig. 14 e 15). Le gallerie rappresentano il cuore del museo, la sua ragione d'essere, e giocano su un piano di realtà che si contrappone al virtuale delle ricostruzioni storiche dei pannelli e delle grafiche o di quelle ambientali degli uffici al primo piano.

Uscito dalle gallerie il visitatore è accompagnato al primo piano dell'edificio in cui l'allestimento sparisce completamente per lasciare spazio alle ricostruzioni ambientali: qui il rapporto tra il reale delle gallerie appena viste e il virtuale delle ricostruzioni con gli arredi originali di uffici e laboratori chimici si fa ancora più evidente (fig.16-19).

Il percorso iperstrutturato è modalizzato<sup>64</sup> secondo un *non-poter non-fare* dell'enunciatario a cui corrisponde un *dover-fare* dell'enunciato che prescrive, nel testo spaziale, un obbligo a cui il visitatore non può sottrarsi. In altri termini il *voler fare* del visitatore viene a coincidere con un

---

<sup>64</sup> Cfr. nota 15.

*dover fare* imposto dall'attante spaziale attraverso l'articolazione di un *poter fare* (zone accessibili) e di un *non poter fare* (zone vietate, come alcuni percorsi delle gallerie attualmente chiusi).

L'allestimento, caratterizzato dall'alternanza di ambienti molto diversi tra loro (l'edificio musealizzato, le gallerie allo stato originario e gli ambienti ricostruiti) rende l'esperienza del visitatore completa e porta a definire il sito stesso a metà tra ecomuseo e museo di archeologia industriale.

#### 2.4.4.3 Il messaggio museale

Il messaggio sotteso ad un'articolazione così peculiare degli spazi dell'allestimento racconta la storia della miniera di Caporciano dell'azienda Montecatini, coinvolgendo il visitatore pragmaticamente ed emotivamente in una narrazione molto serrata il cui ritmo è scandito dall'alternarsi degli ambienti stessi.

Ad ogni ambiente del percorso corrisponde un livello enunciativo differente, messo in atto da attanti plurimi (la guida, i pannelli, gli oggetti esposti negli ambienti ricostruiti) che si passano la parola raccontando aspetti diversi della stessa storia.

La storia della miniera e della sua trasformazione negli anni, dal 1827 al 1963, a cui fa da sfondo la storia delle miniere di rame in Italia, si intreccia con quella della città di Montecatini, fino a coincidere con essa.

Superato l'ingresso ed entrato nel *bookshop* il visitatore assume la consapevolezza di quanto sta per vedere e affrontare. Accettando di indossare il casco di protezione accetta il *contratto fiduciario* che il Destinante museale gli sta proponendo: un viaggio, anche impervio o poco sicuro, nei meandri della miniera, alla scoperta della sua storia. Il casco di protezione, in termini narrativi, è un aiutante del Soggetto che lo agevolerà nel superare le prove che il percorso museale, a tratti ripido e scivoloso, gli porrà di fronte per poter raggiungere il suo oggetto di valore, appagare la sua curiosità nei confronti della storia della miniera.

Uscito dal *bookshop* dove, oltre al casco, al visitatore sono date tutte le istruzioni utili ad affrontare la visita in maniera sicura, egli è invitato dalla guida ad entrare nel complesso della miniera.

Al piano terra del palazzo, il percorso si dipana tra salette contigue in cui la storia prende origine: la guida lo orienta nello spazio narrando le vicende della miniera a partire dalla mazzola e il martello (simbolo del lavoro operaio) affissi sopra al simbolo del rame disegnato al muro (fig.13) che connotano l'ambiente in maniera inequivocabile: si tratta dell'ingresso alla miniera di estrazione del rame.

In questo ambiente danno il benvenuto al visitatore, come i padroni di casa, anche i due busti dei padri fondatori della miniera unici oggetti esposti, insieme a pochi strumenti disposti a terra. Semisimbolicamente se sul piano dell'espressione in questo piano l'allestimento è caratterizzato da colori nella pannellistica e dalla luminosità degli ambienti, sul piano del contenuto il visitatore è proiettato nel racconto ricostruito a posteriori della storia passata del sito musealizzato e di chi lo ha vissuto lavorandoci. In questo ambiente gli attori della narrazione oltre alla guida sono i pannelli dell'allestimento che con testi e immagini raccontano di come l'azienda si sia evoluta nel tempo (fig.8-9). La storia narra come da quando Augusto Schneider prese le redini dell'attività, a fine 1828, e in miniera vi erano impegnati quattro operai, l'azienda ampliò improvvisamente le sue dimensioni. Gli operai aumentarono a quarantuno l'anno dopo e, dopo la prima fase di sviluppo delle attività minerarie (1849) a 143. Fino a quando, intorno al 1890 la forza lavoro superava i 260 addetti, fra interni ed esterni. Attraverso pannelli e mappe a terra sulle quali vengono illustrate le dimensioni e le complesse articolazioni delle gallerie della miniera (fig.10-11), la narrazione alterna diversi registri enunciativi (verbale della guida, testuale dei pannelli e grafici delle mappe), coinvolgendo il visitatore al racconto della storia della miniera contestualizzato nella storia dell'estrazione del rame in Italia<sup>65</sup> e termina con la dismissione e chiusura dell'edificio il 24 aprile del 1963<sup>66</sup>.

Al termine del racconto circa la storia dell'attività mineraria della Montecatini, il visitatore è accompagnato dalla guida a ritornare nell'ambiente di ingresso, che coincide con l'ingresso degli operai alla miniera, come mostra la guardiola ancora presente, il luogo in cui i minatori consegnavano e riprendevano la propria medaglia di riconoscimento per segnalare la loro presenza (o assenza) nella galleria.

Il percorso prosegue nella galleria ottocentesca. Se fino a questo punto dell'esposizione, il visitatore era stato coinvolto pragmaticamente e cognitivamente nella visita, da ora in poi il coinvolgimento avviene sul piano passionale. Il visitatore da spettatore dell'esposizione diventa attore dell'esperienza, assumendo i panni del minatore, calpestando la stessa terra. L'enunciazione torna ad assumere un solo registro, quello verbale della guida, e coinvolge il soggetto in una serie di prove da superare prima di poter appagare la sua sete di conoscenza. Le

---

<sup>65</sup> Il rame, infatti, presentandosi in natura allo stato nativo ed in elevate concentrazioni è stato uno dei minerali più conosciuti e ricercati fin da epoche remote. In Italia la sua estrazione si è sviluppata in molte regioni (Sardegna, Veneto, Trentino, Liguria, Val D'Aosta, Piemonte) dando vita al boom dell'industria mineraria soprattutto nel corso dell'Ottocento e in particolar modo all'inizio del novecento, andando incontro poi ad un inarrestabile declino da cui non si è più ripresa.

<sup>66</sup> Nel 1950 furono avviate nuove ricerche che dapprima diedero rilevamenti positivi, ma le gallerie successivamente tracciate diedero esito negativo. Sulla scorta di questi deludenti risultati la miniera è stata definitivamente chiusa il 24 aprile del 1963.



prove sono di natura pragmatica, il visitatore deve seguire un percorso buio<sup>67</sup>, come buie erano le gallerie dei minatori (fig.14 e 15), impervio, scivoloso, ed in cui l'aria dall'odore acre si fa sempre meno respirabile, arrivando ad un alto tasso di umidità data da una coltre di nebbia bianca e dai 13°C di temperatura. Un percorso che rappresenta tutte le difficoltà che il minatore doveva affrontare ogni giorno per 12/14 ore consecutive e che il visitatore è chiamato a sostenere per poter comprendere in pieno quanto narrato dal museo. La galleria, di cui il visitatore percorre solo pochi metri (a fronte dei suoi 35 km di lunghezza per 315 metri di profondità) realizza a livello narrativo un *débrayage* spaziale, proiettando il visitatore in un altrove rispetto al sito musealizzato visto fino a quel momento. La visita si trasforma in un'esperienza coinvolgente non solo cognitivamente (il visitatore entra nella storia della miniera comprendendo la difficoltà del lavoro degli operai) ma anche emotivamente (vive, anche per soli pochi minuti la vita del minatore).

L'efficacia enunciativa del museo è dunque realizzata attraverso una sapiente articolazione degli spazi dell'allestimento e dal ritmo puntuale dell'esposizione, fatto di soste, accelerazioni e momenti di *suspance*. In questo modo l'allestimento accresce la curiosità del visitatore che passa da un ambiente all'altro in attesa di conoscere sempre di più dell'affascinante storia della miniera di Montecatini, coinvolto emotivamente da questa continua attesa di qualcos'altro, in cui è proiettato.

La visita al complesso della miniera non è infatti di natura tradizionale, nonostante non ci siano attanti multimediali o implementazioni tecnologiche virtuali, ma innova la comunicazione museale attraverso una strategia enunciativa capace di alternare registri enunciativi differenti in grado di stimolare la curiosità del visitatore a proseguire il suo percorso affrontando prove ed ostacoli, sempre teso al raggiungimento del suo oggetto di valore (alternando così momenti di passività dello spettatore a momenti di coinvolgimento attivo nella narrazione, in cui egli da spettatore diviene protagonista dell'esperienza).

Uscendo dalle gallerie, l'enunciazione cambia nuovamente, con un *embrayage* spaziale il visitatore è riportato nel sito musealizzato ed è invitato a raggiungere l'ultimo ambiente, al primo piano del palazzo della miniera, quello dedicato agli uffici di dirigenti e impiegati. Qui la narrazione affronta l'aspetto economico e sociale della storia, lasciando la parola ai nuovi attanti dell'enunciazione: oggetti e arredi d'epoca esposti. In questi ambienti ricostruiti, anche il livello dell'enunciazione

---

<sup>67</sup> Il percorso nelle gallerie in realtà è illuminato parzialmente, a garanzia dell'incolumità dei visitatori.

cambia e da *reale* si trasforma in *virtuale* proponendo al visitatore un percorso negli uffici e nei laboratori, attraverso materiali d'archivio (fig.16 - 20).

La visita termina con il ritorno al *bookshop* del visitatore che alla fine del viaggio nella miniera riconsegna il casco di protezione. Questo spazio, già luogo della *manipolazione* diviene anche luogo della *sanzione* in cui il Soggetto/visitatore può esprimere, lasciando un commento su un quaderno delle firme, la sua soddisfazione (in base al rispetto delle promesse del contratto fiduciario) al termine della visita.

#### 2.4.4.4 Valori e priorità

Il museo della miniera offre dunque al visitatore un viaggio nella storia dell'azienda Montecatini, affrontando sia l'aspetto produttivo dell'estrazione del rame che l'aspetto umano e sociale della vita operaia. Il senso che emerge dalla costruzione di questo messaggio divulgato negli ambienti musealizzati, e rinvenibile a livello delle strutture testuali del Percorso generativo della significazione, è proprio quello di un'immersione, di una discesa nella storia della miniera (nella miniera stessa attraverso le gallerie) e della città di Montecatini, con la quale la miniera va a coincidere<sup>68</sup>. Quest'effetto di immersione nella storia della miniera e della città si realizza nelle strutture discorsive attraverso strategie enunciative di *débrayage/embrayage* spaziali e temporali che, come descritto sopra, alternano realtà e finzione nello spazio dando vita a temi (l'estrazione del rame, il lavoro dell'impiegato, la vita dell'operaio, la città di Montecatini) e a figure quali il minatore stesso e l'imprenditore.

Quanto ravvisabile nelle strutture testuali e così organizzato nelle strutture discorsive è in realtà reso possibile dall'articolazione logica di due valori di base (*essere vs fare*) delle strutture semio narrative. Dalle cui relazioni assiologizzate sul quadrato semiotico, di seguito raffigurato, si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del programma narrativo sopra descritto in cui il visitatore è teso verso l'appagamento della sua curiosità. Un appagamento che avviene al termine della visita, quando il visitatore raggiunge la conoscenza che sperava circa la miniera e la sua storia, attraverso un'accumulazione di significati, acquisiti ambiente dopo ambiente.

Le relazioni di contrarietà, complementarità e contraddizione che si realizzano sullo strumento greimasiano del quadrato semiotico, tra questi due valori in cui si articola la categoria dell'identità sottesa al messaggio museale, permettono inoltre di descrivere le differenti anime del museo

<sup>68</sup> Attraverso il progetto di musealizzazione della miniera, l'ente comunale che lo ha realizzato ha voluto valorizzare il paese di Montecatini ed il suo territorio, proprio come la miniera aveva fatto la fortuna del territorio in passato. Dalla chiusura della miniera infatti, il paese di Montecatini in Val di Cecina ha subito un forte spopolamento con relative conseguenze negative per il turismo.

stesso. Come già detto sopra e come meglio descritto di seguito, la miniera di Montecatini in Val di Cecina è un museo etnografico che promuove l'identità del territorio (*l'essere, ma anche il fare*) ed in ultimo un museo aziendale che valorizza un *fare*, o meglio uno storico *saper fare*.



Il museo promuove l'identità del territorio, la storia del suo saper fare e ne rinnova le funzioni offrendosi oggi come polo di attrazione e di attività culturali per la collettività. L'antica miniera diviene in epoca odierna un luogo

culturale dove conoscere la storia dell'estrazione del rame, tipica attività del territorio, ma anche partecipare ad eventi e attività di natura artistica e culturale.

Etnografico e aziendale il museo della miniera di Montecatini in Val di Cecina è un esempio riuscito di riallestimento di un sito industriale grazie ad un co-finanziamento europeo che realizza almeno due delle priorità previste dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale: l'innovazione di un saper fare locale e la conseguente promozione territoriale.

**2.4.4.5 Allegato fotografico**



Fig. 1 Montecatini Val di Cecina - panoramica



Fig. 2 Cartello direzionale nel centro del paese



Fig. 3 Targa del finanziamento all'ingresso del museo



Fig. 4 Complesso museale - ingresso



Fig. 5 Complesso museale - giardino



Fig. 6 Pannello informativo nel parcheggio del museo



Fig. 7 Pannello informativo all'ingresso del museo



Fig. 8 Allestimento piano terra



Fig. 9 Pannello dell'allestimento al piano terra



Fig. 10 Allestimento al piano terra – passaggio tra le sale



Fig. 11 Allestimento al piano terra – pianta delle gallerie



Fig. 12 Allestimento al piano terra – ingresso alle gallerie



Fig. 13 simbolo del minatore di rame



Fig. 14 Percorso nella galleria



Fig. 15 Percorso nella galleria





Fig. 16 Allestimento al primo piano – ricostruzione di uffici



Fig. 17 Allestimento al primo piano – arredi d'epoca



Fig. 18 Allestimento al primo piano – il tavolo dell'ingegnere



Fig. 19 materiale d'archivio – registro attività



Fig. 20 Allestimento al primo piano – ricostruzione dei laboratori chimici

## 2.4.2 Il museo mineralogico e gemmologico a San Piero in Campo nell'Elba

Anno di realizzazione	2013
Ente	Comune di Campo nell'Elba
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 398.185,62
Fondi Eu	19%
Cofinanziamento comunale	43%
Cofinanziamento nazionale	38%
Data della visita	26/07/2019

### Introduzione

Il Museo mineralogico e gemmologico di San Piero in Campo, situato nel cuore dell'Isola d'Elba ai piedi del monte Capanne, è stato realizzato grazie ad un plurimo co-finanziamento: europeo del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, comunale e nazionale. Tali contributi hanno permesso la trasformazione dell'edificio originario (una ex scuola elementare) nell'attuale veste museale, attraverso opere di restauro e di allestimento.

Inaugurato in via sperimentale a luglio 2013 e aperto al pubblico da marzo 2014 il museo è gestito dalla società cooperativa di guide escursionistiche ambientali *Pelagos*, realtà territoriale specializzata nel settore dell'educazione ambientale e della ricerca scientifica, dell'escursionismo naturalistico e sportivo e del turismo scolastico e sociale.

Il museo espone una collezione mineralogica, in comodato d'uso permanente, nata da significative donazioni che si sono succedute negli anni. Tra gli esemplari esposti alcuni sono stati donati da ricercatori e dall'associazione *Lithium*, una selezione di campioni proviene dalle collezioni storiche del Museo di Storia Naturale di Milano; e in mostra vi è anche buona parte della collezione elbana di Federico Pezzotta, alcuni esemplari delle collezioni Klaus Wirth, Marco Lorenzoni e Michele degl'Innocenti, altri invece appartengono al Parco Minerario dell'Isola d'Elba<sup>69</sup>.

Il museo è dedicato a Luigi Celleri (1828-1900) ricercatore mineralogista di San Piero e nasce con l'intento di valorizzare l'immensa ricchezza del sottosuolo, esponendo campioni rinvenuti sul territorio da collezionisti elbani e non a partire dagli anni '70.

<sup>69</sup> Crf. [www.museumum.it](http://www.museumum.it).

### 2.4.2.1 Il contesto urbano

Il museo mineralogico Luigi Cellieri sorge a San Piero, una zona nell'entroterra dell'Elba nota soprattutto per la ricchezza di particolari minerali (filoni pegmatitici e tormaline) ma anche per la presenza di cave di granito. Raggiungerlo in macchina dopo essere sbarcati sull'Isola non è molto semplice, la strada che dai porti principali giunge a San Piero è per alcuni tratti stretta e tortuosa, per questo chi decide di recarvisi è decisamente molto motivato. Tuttavia, una volta giunti a San Piero, il museo si trova in una posizione privilegiata, davanti all'antica pieve romanica di San Niccolò, vicino al Belvedere, punto panoramico d'eccellenza dei turisti e non molto lontano dai più celebri geositi (fig.1 e 2). Questa sua collocazione permette infatti di definirlo in un rapporto di *centralità vs periferia* con il resto dell'area, esso si pone dunque come il fulcro nevralgico delle attività turistiche e non solo, esperibili nella zona di San Piero. Tuttavia, se si considerano invece i flussi turistici dell'Isola, il rapporto tra centralità e periferia risulta completamente ribaltato, trovandosi San Piero molto distante dal mare rispetto ad altri siti dell'Elba.

Segnalato con pannellistica direzionale in tutta la zona, e con targhe e iscrizioni sulla parete d'ingresso (fig.3, 4), il museo è infatti una base di partenza per numerose attività tra cui trekking, visite guidate con osservazione e raccolta di piccoli campioni, serate a tema, visite presso le cave di granito ancora attive e visite dell'antico borgo.

### 2.4.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione

L'esposizione museale si dipana sui due piani dell'edificio museale e prosegue anche nel giardino retrostante.<sup>70</sup> Il visitatore è accolto in una sala d'ingresso da cui si dispiegano tre percorsi differenti segnalati a terra sul pavimento e sui muri da bande di colore diversi (fig. 5 e 6).

L'allestimento dell'intero museo è costruito su categorie cromatiche e topologiche precise che orientano il percorso del visitatore tra le sale, aiutandolo a disambiguare il messaggio ad esso sotteso.

A livello cromatico l'allestimento realizza una doppia isotopia: del verde tiffany (minerali/natura) e del grigio (granito/cultura) colori che, portatori di valori profondi sottesi al messaggio museale, si intersecano e si sovrappongono in tutto l'allestimento. Se sul piano dell'espressione i colori servono a distinguere delle aree del museo, su quello del contenuto realizzano una sovrapposizione di concetti, quali natura e cultura, che definiscono l'identità locale del territorio. Semisimbolicamente infatti al rapporto verde vs grigio corrisponde la relazione tra natura e cultura, le due anime del museo, come vedremo.

<sup>70</sup> Al momento della visita il giardino era dismesso, in fase di riallestimento.

Al grigio è demandata la connotazione del substrato culturale dell'identità locale, dal grigio della linea che indica le mostre temporanee e gli eventi collaterali si passa infatti a quello delle pareti di tutto il museo, fino a quello dell'identità visiva che compone la scritta MUM, nella "U" che unisce le due "M" (fig. 3). Di colore verde, presente anch'esso in tutto il museo e nelle due "M" dell'identità visiva, sono indicati invece i contenuti relativi ai minerali e alla storia della mineralogia elbana.

Dal desk dell'accoglienza (angolo in cui possono essere reperite informazioni sul museo e sulle mostre in corso) si dipanano, a terra, una linea bianca che conduce ai pannelli informativi iniziali, che illustrano la mappa topologica del museo, e poi al *bookshop*; una linea grigia che conduce il visitatore a seguire la mostra temporanea al piano terra ed una verde che dal pavimento sale sul muro e conduce il visitatore al primo piano lungo le scale.

Il grigio (isotopia cromatica del granito) è reiterato lungo tutto il percorso nelle pareti sia al piano terra (fig.5,6) dove la linea che accompagna il visitatore alla mostra è tracciata sulle pareti grigie; sia al primo piano dove il grigio delle pareti incontra il verde della linea dei contenuti del museo (isotopia cromatica della natura).

L'allestimento è costruito come detto anche su alcune categorie topologiche che aiutano la divulgazione del messaggio, come *alto vs basso*, e su altre categorie cromatiche come *luce vs buio*. In basso, al piano terra e in un ambiente illuminato vi sono le aree di corredo del museo, ovvero l'accoglienza, il *bookshop*, il giardino e le sale dedicate alle esposizioni temporanee (fig.9). In alto invece al primo piano, in penombra o quasi al buio invece vi è il cuore del museo, l'esposizione permanente della collezione di minerali (fig. 10-18). Semisimbolicamente alle categorie di *alto* e *buio* corrispondono, sul piano del contenuto, i temi principali del museo, ovvero l'identità naturalistica locale; mentre a quelle di basso e luce corrispondono le attività culturali e di innovazione che permettono di tramandarla ai posteri (mostre, eventi, pubblicazioni scientifiche...).

L'architettura dell'edificio ha mantenuto le caratteristiche di quella che era la sua funzione precedente (una ex scuola); sono i contenuti del museo infatti ad adattarsi ad essa, realizzando in ogni caso un grande coinvolgimento del visitatore che è libero sia di seguire il percorso suggerito dal Destinante museale, sia di scegliere una sua traiettoria, svincolata da scansioni cronologiche delle sale.

Questa strutturazione dell'allestimento coinvolge infatti il visitatore in un percorso molto semplice e ben definito, in cui egli è reso protagonista dell'esperienza sia sul piano pragmatico che cognitivo.

Il percorso museale infatti non presenta interdizioni, ma solo prescrizioni, suggerendo un certo tipo di successione nello spazio, che il visitatore è libero di seguire o no. Ovvero egli viene modalizzato<sup>71</sup> secondo la modalità attualizzante del potere<sup>72</sup>: *poter fare / poter vedere*. Dopo aver acquisito le informazioni di base al desk dell'accoglienza, il visitatore può scegliere quale percorso seguire al piano terra o se salire le scale e recarsi direttamente al primo piano.

Le scale rappresentano un elemento di congiunzione di due discorsi (l'uno prettamente museale e legato alla mineralogia, come visto, l'altro più accessorio e legato alle attività culturali che ruotano attorno al museo). Le sale, in entrambi i piani, sono tutte accessibili dal corridoio d'ingresso, sono numerate progressivamente e si aprono le une nelle altre offrendo da ciascuna una visione parziale anche delle successive (fig.9 e fig.12). Entrando nella prima sala il visitatore infatti può vedere anche parte dei contenuti di quelle che seguono. Questo offre lui la libertà di movimento e ritmo nello spazio e provoca un intensificarsi progressivo della sua curiosità che è spinto di continuo ad andare avanti. Questa strutturazione dello spazio semplice e lineare in cui non ci sono limiti spaziali se non quelli strettamente necessari all'architettura dell'edificio e in cui le soglie, cromatiche e luminose, accompagnano il visitatore nel percorso offrendosi come co-adiuvanti per la disambiguazione dei contenuti, garantisce l'efficacia della comunicazione museale.

#### 2.4.2.3 Il messaggio museale

Il senso del messaggio museale emerge con grande chiarezza attraverso tutta l'esposizione, ma in particolar modo viene divulgato mediante il linguaggio sincretico della proiezione audiovisiva le cui note accompagnano la visita dell'intero percorso al primo piano.

Se infatti al piano terra dell'edificio, i contenuti diffusi sono da corredo all'esposizione permanente del museo e variano nel tempo mostrando come poter valorizzare, in maniera innovativa, la ricchezza naturalistica del territorio (eventi, mostre temporanee, pubblicazioni), è al primo piano che è dedicato il racconto principale del museo.

Da un punto di vista narrativo, all'ingresso del museo, il visitatore riceve e accetta il *contratto fiduciario* con il suo Destinante museale, ottenendo le informazioni principali su cosa andrà a conoscere durante la visita.

---

<sup>71</sup> Cfr. nota 15.

<sup>72</sup> Cfr. Greimas e Courtés, pag. 203.

Sia l'assistente di sala, ma soprattutto i pannelli informativi a parete circa la distribuzione delle sale e la connotazione geologica dell'Isola (fig.7), in qualità di attanti della narrazione, introducono il visitatore nei contenuti del museo, offrendogli una panoramica topologica degli argomenti che potrà conoscere. Il *contratto fiduciario* così stipulato nella prima sala sarà soddisfatto, sia grazie a delle strategie enunciative messe in atto tramite un allestimento sobrio e ordinato, come visto, sia, come vedremo, grazie ad un alternarsi di attanti capaci di rivolgersi anche ad un pubblico di non addetti ai lavori. Infatti il museo mineralogico di San Piero in Campo è un museo divulgativo più che scientifico, orientato ad un target generico e non specialistico.

Se al piano terra del museo oltre a delle brevi didascalie descrittive delle opere esposte nella mostra temporanea<sup>73</sup>, non ci sono ulteriori attanti della narrazione ed il visitatore è lasciato libero di esplorare - non solo pragmaticamente lo spazio, ma anche cognitivamente - le atmosfere suscitate da quadri e sculture (fig.9), è al primo piano che egli acquisisce le conoscenze desiderate appagando quella curiosità che lo ha spinto fino a raggiungere il museo.

Sin dall'ingresso al museo i livelli dell'enunciazione si manifestano come molteplici e danno vita ad un sapiente mix di comunicazione sincretico, fatto di infografiche a parete, mappe, pannelli, didascalie e racconti audiovisivi (fig. 10 -14).

Nel percorso narrativo le categorie topologiche e cromatiche dell'allestimento, sopra descritte, si pongono come aiutanti del Soggetto visitatore nell'acquisizione della sua conoscenza, permettendo un ritmo ordinato e scandito dei contenuti.

Salendo le scale, precedute dalla carta geologica dell'isola che inquadra il territorio e introduce il discorso del museo, il visitatore segue la linea verde tracciata sulla parete grigia che lo accompagnerà in veste di aiutante della narrazione durante tutto il percorso. Al primo piano il visitatore ha accesso ad un lungo corridoio su cui si aprono le sale numerate all'esterno. Egli, come detto, può scegliere di seguirne la cronologia o di visitarle come vuole, ma il forte richiamo dell'audio proveniente dalla proiezione della prima stanza lo invita da subito ad entrare ed a seguire l'ordine. I contenuti illustrati lungo il corridoio da infografiche e pannelli (fig.10,11) introducono in maniera didattica il visitatore nel mondo della mineralogia dell'isola, attraverso l'illustrazione del ciclo delle rocce, dei siti geologici vicino a San Piero e dei padri della mineralogia locale, collezionisti, ricercatori e mineralogisti (Luigi Cellieri, Giuseppe Pisani, Luigi Bombicci, solo per citarne alcuni).

---

<sup>73</sup> Al momento della visita era in corso l'esposizione *Casa sul mare*, antologica di Cecco Mariniello (Siena, 1950) inserita nel "Progetto arte 2019" del museo, le cui opere esposte sono dedicate a luoghi ed atmosfere mediterranee.

In questo modo il museo valorizza il territorio e le sue risorse naturalistiche celebrando il lavoro, le scoperte e le ricerche degli studiosi locali.

Oltre all'audio della proiezione che spinge il visitatore ad entrare nella prima sala dell'esposizione, lungo il corridoio aforismi e poesie scritte sulle pareti che terminano dentro le sale, invogliano il visitatore ad entrare nelle stanze della galleria dei minerali per poter completarne la lettura. Queste strategie enunciative sia visive che auditive coinvolgono il visitatore non solo cognitivamente, ma soprattutto emotivamente alimentandone curiosità e interesse. In questo modo il percorso museale viene vissuto dallo spettatore come una continua scoperta. Entrato nella sala della proiezione multimediale il visitatore assiste attraverso un *débrayage* spazio-temporale prima ad uno *slideshow* di immagini in bianco nero che documentano il lavoro dell'estrazione del granito nell'Isola a partire dagli anni Trenta del Novecento, e poi, con un *embrayage* spazio-temporale ad un video filmato a colori che mostra invece l'attività dei ricercatori geologi contemporanei mentre rinvencono e analizzano minerali e gemme nelle rocce del territorio, sia per far progredire gli studi scientifici sul territorio, ma anche per tutelarne e valorizzarne la ricchezza (fig. 13, 14).

L'ultima immagine del video proiettato è la chiave di lettura di tutto il percorso museale. Come mostra la figura 14 riportata nell'allegato fotografico successivo, un anziano offre in mano ad un bambino un minerale di Elbaite<sup>74</sup>. Quest'immagine racchiude metaforicamente il senso dell'intero progetto museale: tutelare, tramandandola, la memoria storica e valorizzare, innovandola con la ricerca scientifica, la ricchezza naturalistica dell'identità locale. Quanto appreso nel racconto audiovisivo, proiettato come sfondo espositivo di un blocco di granito, introduce il visitatore a ciò che vedrà nelle sale successive, quelle dedicate alla galleria espositiva. Qui in teche di vetro e metallo sono esposti campioni di tormaline, di minerali del ferro e di minerali dei filoni pegmatitici del Monte Capanne, ancora oggi oggetto di studio da parte di varie università e centri di ricerca del mondo (fig.15-18). Si tratta sia di esemplari appartenenti alla collezione del MUM, sia di collezioni private<sup>75</sup>. Anche le teche in vetro e metallo antracite sono degli espedienti narrativi (*débrayage* spaziali) che decontestualizzano il minerale esposto dalla sua naturale collocazione per poterlo esporre al visitatore.

Se durante la proiezione del video il visitatore viene coinvolto cognitivamente nel racconto della storia dell'estrazione dei minerali nell'Isola, entrando nella galleria, sala dopo sala, il visitatore

<sup>74</sup> Minerale del gruppo delle tormaline che prende il nome dall'Isola d'Elba.

<sup>75</sup> Collezioni di Federico Pezzotta, di Christian Bauer e degli eredi di Mario Navone.



viene trascinato emotivamente nel suggestivo mondo dei minerali, i cui colori e la cui lucentezza, valorizzate da un'atmosfera di penombra e da un'illuminazione puntuale ne richiamano l'attenzione. Qui l'enunciazione è strutturata su due registri, quello visivo delle vetrine e quello scritto dei pannelli didascalici al loro interno, che ne contestualizzano i campioni esposti. Queste strategie enunciative realizzano l'efficacia comunicativa coinvolgendo il visitatore prima cognitivamente e poi emotivamente in un viaggio tra le ricchezze del territorio. Egli infatti appaga la sua sete di conoscenza solo al termine della visita dell'ultima sala della galleria, quando uscendo sul corridoio ha la possibilità di avere un quadro completo e approfondito della storia della mineralogia elbana, attraverso i pannelli descrittivi esposti dedicati a quelle personalità che da sempre hanno valorizzato e preservato le risorse naturalistiche locali (fig. 19 e 20).

La visita termina con il ritorno al piano terra nella sala dell'accoglienza (spazio, come detto, della *manipolazione*) e l'ingresso al *bookshop* (luogo della sanzione) il Soggetto/visitatore che alla fine del viaggio nella mineralogia dell'Isola può esprimere, lasciando un commento su un quaderno delle firme, la sua soddisfazione (in base al rispetto delle promesse del *contratto fiduciario*) al termine della visita.

#### 2.4.2.4 Valori e priorità

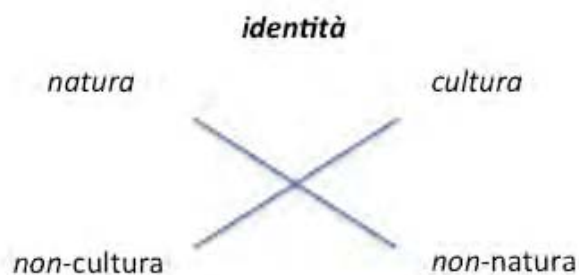
Il museo mineralogico di San Piero in Campo offre al visitatore un viaggio nelle ricchezze naturalistiche e mineralogiche tipiche dell'identità elbana, accompagnandolo attraverso il racconto e le attività di studiosi, appassionati e lavoratori locali che da sempre ne hanno valorizzato le peculiarità territoriali.

Questo il senso che emerge dalla costruzione del messaggio divulgato negli ambienti museali, e rinvenibile a livello delle strutture testuali del Percorso generativo della significazione: un viaggio alla scoperta delle risorse del territorio.

Quest'effetto di scoperta della ricchezza naturalistica locale si realizza nelle strutture discorsive attraverso strategie enunciative di *débrayage/embrayage* spaziali e temporali che, come descritto sopra, alternano passato e presente nello spazio dando vita a temi come (l'estrazione dei minerali, il lavoro dell'operaio di un tempo e quello del ricercatore di oggi) e a figure quali i padri della mineralogia locale (collezionisti, mineralogisti, ricercatori).

Quanto ravvisabile nelle strutture testuali e così organizzato nelle strutture discorsive è in realtà reso possibile dall'articolazione logica di due valori di base (*natura vs cultura*) delle strutture semio narrative. Dalle cui relazioni assiologizzate sul quadrato semiotico, di seguito raffigurato, si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del

programma narrativo sopra descritto in cui il visitatore è teso verso l'appagamento della sua curiosità. Un appagamento che avviene al termine della visita, quando il visitatore raggiunge la conoscenza che sperava circa l'identità locale, fatta di risorse naturali (i minerali del territorio,



come l'Elbaite) e valorizzazioni culturali (come il progredire della ricerca scientifica) attraverso un'accumulazione di significati acquisiti ambiente, dopo ambiente.

Il museo mineralogico di San Piero in Campo, rivolgendosi ad un pubblico di non addetti ai lavori (o non solamente), non è un museo scientifico in senso stretto, quanto più un museo territoriale, votato alla valorizzazione dell'identità naturalistica del territorio.

In questo modo esso concretizza una delle priorità previste dal Parlamento e Commissione europea: innovare l'identità locale e le ricchezze naturalistiche del territorio, attraverso la valorizzazione delle risorse territoriali e risponde ai dettami del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie ai cui finanziamenti reiterati nel corso delle Programmazioni europee nasce.

#### ***2.4.2.5 Allegato fotografico***



*Fig. 1 Belvedere da San Piero in Campo*



Fig. 2 Pieve romanica di San Niccolò a San Piero in Campo



Fig. 3 Ingresso al museo



Fig. 4 Targa dei finanziamenti davanti al museo

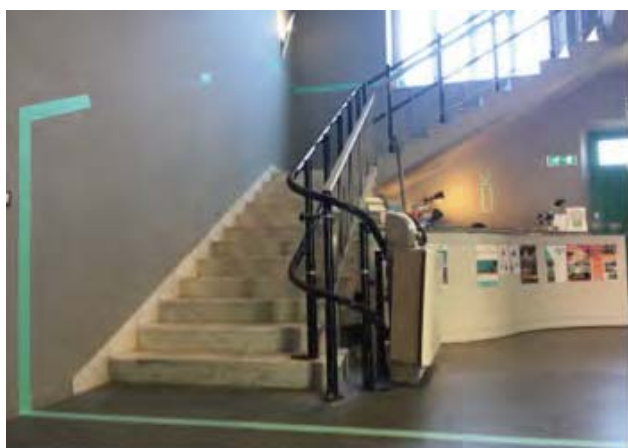


Fig. 5 Sala d'accoglienza e scala per accedere al primo piano



Fig. 6 Sala d'accoglienza



Fig. 7 Carta geologica dell'isola



Fig. 8 Colophon del museo



Fig. 9 Mostra temporanea al piano terra



Fig. 13 Proiezione audiovisiva



Fig. 14 Frame dal video



Fig. 15 Vetrine con esposizione dei minerali nella galleria



Fig. 16 Vetrine con esposizione di Elbaite nella galleria



Fig. 17 Panoramica di una sala della galleria



Fig. 18 Ematite iridescente



Fig. 19 Pannello biografico padri mineralogia Elbana



Fig. 20 Pannello biografico - Bombicci

### 2.4.3 Il museo della carta a Pescia

Anno di realizzazione	2016
Ente	Associazione museo della carta onlus
Tipologia di finanziamento	Fondo Europeo di Sviluppo Regionale
Importo del Finanziamento	€ 420.103,02
Fondi Eu	34%
Cofinanziamento nazionale	66%
Altre risorse - privati	€ 284.897
Data della visita	14/05/2019

#### Introduzione

Il progetto per la nuova sede espositiva del museo della carta di Pescia è stato inaugurato per una parte il 9 aprile 2016, ma non è ancora stato realizzato completamente, poiché è figlio di cofinanziamenti plurimi e provenienti da enti diversi, sia pubblici che privati<sup>76</sup> che hanno permesso di ampliarne le dimensioni.

Tuttavia, esso è di sicuro un caso singolare e ben riuscito di impiego dei fondi pubblici che ha dato vita non solo a parte del nuovo allestimento, ma ha permesso lo sviluppo di una nuova realtà imprenditoriale sul territorio, l'impresa Sociale Enrico Magnani Pescia Srl.

Il museo della carta di Pescia è uno dei rari casi in Italia in cui è nato prima il museo e poi l'impresa, come vedremo, definendosi per questo non solo come museo territoriale, ma anche aziendale, con tanto di iscrizione all'associazione nazionale di categoria, Museimpresa<sup>77</sup> (fig.6 dell'allegato fotografico).

Il contributo ottenuto dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, ha permesso la realizzazione di una parte dell'allestimento del nuovo museo nell'area dell'archivio. Il museo sarà completato in gran parte entro settembre 2019, grazie all'ausilio di ulteriori finanziamenti.

La scelta di mantenerlo nel *corups* del presente lavoro, anche se non ancora ultimato (e pertanto chiuso al pubblico, tranne che per una piccola sezione espositiva nell'archivio) si lega al fatto che esso rappresenta un indiscusso esempio di successo nell'impiego dei finanziamenti comunitari, che ne ha realizzato obiettivi e priorità rendendosi anche un progetto sostenibile nel tempo.

<sup>76</sup> Nel 2018 ha ricevuto contributi da Ales spa per il Progetto La Via della Carta in Toscana, dal Comune di Pescia, dal Comune di Villa Basilica e dal Comune di Porcari, come dichiarato sul sito web del museo, <http://www.laviadellacarta.it>.

<sup>77</sup> Museimpresa, associazione nazionale degli archivi e dei musei d'impresa: <https://www.museimpresa.com/>.

La sostenibilità dei progetti è, infatti, un auspicio dell'Unione a prescindere dalla tipologia di finanziamento elargito<sup>78</sup>, ma spesso si è rivelato un sogno utopico per la gran parte dei casi, soprattutto di natura museale, come abbiamo visto.

Il progetto del nuovo museo della carta di Pescia si presenta, inoltre, come un caso singolare nel momento in cui, in via del tutto eccezionale, il co-finanziamento è stato elargito dall'Unione (tramite la Regione) non ad un ente pubblico, ma all'Associazione museo della carta onlus, che ha gestito l'intero progetto sia come ente beneficiario che come ente attuatore.

L'Associazione da sempre tramanda l'antica arte della fabbricazione e della lavorazione della carta a mano che, sul territorio di Pescia è presente dal XV secolo, con l'obiettivo di divulgarne importanza ed evoluzione attraverso un centro informativo e di documentazione, che è l'attuale sede del museo (fig.2). Nel 2004 l'associazione ha acquisito l'antico opificio della cartiera "Le Carte", attualmente in fase di ristrutturazione, appartenuto alla famiglia Magnani e destinato a diventare la nuova sede del Museo della Carta di Pescia. Sull'edificio sono in corso lavori di ristrutturazione che hanno condotto nel 2016 all'apertura dell'archivio e della sua sede espositiva e che a fine settembre 2019 porteranno all'inaugurazione di gran parte del nuovo museo. Ma il progetto complessivo, di cui il finanziamento europeo ha riguardato solo la parte relativa al restauro delle sale dell'archivio, ha visto anche la nascita dell'impresa Sociale Enrico Magnani Pescia Srl<sup>79</sup>.

Promossa dall'associazione stessa, l'impresa ha permesso di riprendere la fabbricazione della carta a mano filigranata, generando nuovi posti di lavoro e garantendo la sostenibilità dell'intero progetto<sup>80</sup>.

---

<sup>78</sup> E, come ricordato all'inizio di questo capitolo dedicato alla Regione Toscana, nel POR FESR la sostenibilità era un obiettivo esplicito, soprattutto per l'asse quinto del Programma 2007/2013, "valorizzazione delle risorse endogene per lo sviluppo territoriale sostenibile".

<sup>79</sup> In questo caso il rapporto fra museo e impresa inverte l'ordine di consequenzialità. Infatti è il museo che, con l'obiettivo di salvaguardare il patrimonio immateriale dell'azienda, si fa promotore dell'impresa donando una nuova vita ad una storica azienda; ma è l'azienda stessa nella sua veste nuova a garantire il mantenimento del museo e la gestione del patrimonio storico in essa conservato. In questo modo storia e cultura, tradizione e innovazione sono le sfide ma anche il punto di congiunzione fra museo e impresa, composta oltre al Direttore del Museo, a sei giovani residenti in Valleriana ed ai Mastri Cartai in pensione in funzione di mentori aziendale da due discendenti della famiglia Magnani, che torna dunque ad avere un impegno diretto nel settore dopo più di trent'anni.

<sup>80</sup> "Il progetto del Museo ha preso avvio nel 2012 con l'obiettivo di utilizzare l'esperienza e il saper fare di Mastri Cartai, Filigranisti e Cucitrici, ormai in pensione, provenienti dalla più prestigiosa cartiera della Valleriana ovvero le Antiche Cartiere Magnani di Pescia, per formare giovani desiderosi di imparare i segreti della fabbricazione della carta a mano: un piano di salvaguardia e di trasmissione intergenerazionale di competenze e di saperi destinati altrimenti a disperdersi.

L'azienda si pone dunque oggi quale erede di una tradizione plurisecolare ed in particolare della gloriosa storia delle Antiche Cartiere Magnani. Oltre a tenere corsi di formazione, laboratori didattici e servizi di gestione e manutenzione degli stessi spazi del Museo, l'impresa ha lo scopo di "creare" carta fatta a mano filigranata con prodotti a listino o su misura, pensata di volta in volta in base alle esigenze e richieste del cliente.

Vengono inoltre fabbricati prodotti in carta allestita per i quali sono stati recuperati formati, denominazioni e imballaggi tardo ottocenteschi e primo Novecenteschi presenti nell'Archivio Storico Magnani.

Le diverse linee di prodotto, pensate per rispondere alle esigenze di una variegata tipologia di possibili clienti quali enti pubblici, aziende, istituti bancari, tipografi, stampatori, artisti e appassionati, possono essere commercializzate utilizzando anche lo storico



### 2.4.3.1 Il contesto urbano

Il museo della carta sorge a Pietrabuona, nella Valleriana, a circa 3 km da Pescia e fa parte dell'itinerario culturale e turistico de "La via della carta" in Toscana, integrandosi perfettamente nel contesto territoriale, caratterizzato dall'antica tradizione della produzione cartaria.

"La via della carta", progetto interprovinciale di offerta culturale incentrato sul tema della tradizione industriale cartaria, è un percorso che si snoda tra le aree interne delle province di Lucca e Pistoia, prosegue verso la piana di Lucca e giunge fino alla costa, con l'obiettivo di promuovere il grande patrimonio di testimonianze storiche, culturali, architettoniche e paesaggistiche collegate alla lavorazione della carta e termina a Viareggio, dove si mostra nel centenario *saper fare* dei maestri della cartapesta del Carnevale<sup>81</sup>. Quest'area della Toscana è famigerata per la produzione di carta che si perpetua dal '400, una tradizione secolare che oggi si manifesta nella realtà industriale di grande rilievo che la rende il più grande distretto cartario d'Europa.

Il museo è così *inglobato* nel suo contesto territoriale (*inglobante*), rappresentando una tappa fondamentale della passeggiata nella storia della produzione della carta: un viaggio attraverso i secoli che consente di visitare un museo diffuso di archeologia industriale.

Inaugurato, nella sua veste attuale, nel 1996, è gestito dall'Associazione museo della carta di Pescia onlus, che ne ha promosso il progetto di restauro e ampliamento. Il museo sorge nella parte settentrionale del comune di Pescia, conosciuta come Valleriana o *Svizzera Pesciatina* in ragione del suo paesaggio premontano caratterizzato da boschi arroccati su poggi e crinali ed è ampiamente segnalato sul territorio con pannelli descrittivi e di orientamento e targhe informative (fig.1 e 2 dell'allegato fotografico).

Oltre ad essere quindi perfettamente *inglobato* nel suo contesto territoriale (*inglobante*), il museo ed il nuovo edificio che lo ospiterà, la ex-cartiera Le Carte, entreranno in una relazione di semantizzazione, dal momento in cui il museo, attraverso l'esposizione della storia di quello che un tempo era il *saper fare* di quel luogo, gli attribuirà nuovamente il suo senso originario.

Il museo, inoltre, nella sua nuova sede si prepara a divenire il fulcro de "La via della carta" assumendo la nuova sede nell'ex cartiera "Le Carte", la più famosa delle cartiere della zona sul

---

marchio "Enrico Magnani Pescia" che il Museo ha provveduto a registrare nel 2017 e che è stato concesso in licenza all'Impresa. Un marchio che, seppur non più presente sui mercati internazionali, permane nell'immaginario collettivo, non solo nazionale, quale simbolo e sinonimo di qualità ed esclusività". (<http://www.laviadellacarta.it>).

<sup>81</sup> Storicamente la produzione di carta si concentrava nella Valle del Serchio, la Valle della Lima, la Valle del Pescia: uno scenario naturale di grande pregio tra Lucca e Pistoia caratterizzato dalla presenza di acque fluviali, che conserva le tracce di antichi e monumentali opifici industriali ormai dismessi e oggi in fase di recupero (<http://www.laviadellacarta.it>).

percorso, costruita nel primo decennio del XVIII secolo e nel quale si è prodotta carta a mano fino al 1992. La notorietà della sede in cui sarà collocato il museo e l'importanza che essa riveste ancora oggi sul territorio, sia culturalmente che economicamente, faranno del museo della carta, probabilmente, il centro dell'itinerario turistico e culturale, ponendolo in rapporto di *centralità vs periferia* con il resto delle località del percorso. La ex cartiera in cui sorgerà il museo è di proprietà dell'Associazione che, attraverso il museo stesso, ha dato vita anche all'Impresa Sociale Enrico Magnani Pescia Srl, fondendo così in seno allo storico edificio di produzione del *saper fare*, storia, cultura, artigianato e sviluppo territoriale, in una prospettiva sostenibile.

#### 2.4.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione

Il museo della carta di Pescia nella sua versione di centro informativo e di documentazione (fig. 1 e 2) è stato inaugurato nel 1996, promosso e gestito tutt'ora dall'Associazione museo della carta di Pescia onlus, di cui sono soci 68 membri tra privati, associazioni ed enti pubblici.

Ai fini della ricerca, è stato possibile analizzare solo l'area restaurata dell'archivio storico e della sua sala espositiva (unici lavori co-finanziati dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale), poiché come detto, tutto il resto dell'allestimento è ancora in via di restauro. Il visitatore, messo sin da subito al corrente della parzialità dell'allestimento è accolto nell'attuale sede del museo (centro informativo e di documentazione) e da lì accompagnato a piedi a visitare quello che sarà il futuro museo.

L'analisi delle strutture architettoniche e dell'allestimento non può che essere parziale in questo caso e relativa solo a parte dell'intero museo ancora in costruzione.

Giunti all'ingresso del cantiere di ristrutturazione della ex cartiera "Le Carte", il visitatore accompagnato dalla guida è introdotto nei meandri dell'archivio storico che custodisce circa 300 anni di storia dell'azienda. L'allestimento è costruito sull'alternanza di categorie topologiche quali *alto vs basso* e cromatiche di *luce vs ombra*; dove *all'alto* e alla *luce* corrispondono gli ambienti della sala espositiva, mentre al *basso* e *all'ombra* corrispondono le sale dell'archivio. Semisimbolicamente, sul piano del contenuto alla relazione tra queste categorie corrisponde la relazione tra *passato vs presente*. Il passato conservato nell'archivio e il presente dell'esposizione mostrata.

Legno, alluminio, vetro e cartone sono invece i materiali su cui è costruito l'intero allestimento sia dell'archivio, che della sala espositiva, ed è dalla ridondanza degli stessi che si costruisce quell'isotopia eidetica che sarà perpetuata anche nelle sale in via di ristrutturazione, in cui i materiali esposti saranno le vecchie macchine in legno e acciaio per la produzione di carta (fig 14 e

15). Negli angusti corridoi dell'archivio storico sono conservate le antiche carte prodotte dalla cartiera Magnani (circa 7.000 pezzi che comprendono forme da carta, cere da filigrana, punzoni, teli metallici e timbri). Quelli già catalogati sono ordinati cronologicamente in scaffali d'alluminio (fig.10); mentre i documenti ancora da inventariare sono conservati nelle originarie casse di legno (fig.7 e 8). Se l'alluminio e il legno sono i materiali predominanti degli arredi nelle sale dell'archivio a piano terra, in quella espositiva, al primo piano dell'antica fabbrica, essi si trasformano in cartone e vetro. Salendo una scala di raccordo tra le due sale del nuovo museo, il visitatore entra nella sala espositiva dell'archivio, dove sono esposti, in maniera parziale e a rotazione, alcuni materiali storici custoditi nell'archivio. Qui l'ambiente è molto illuminato e ai corridoi angusti dell'archivio si contrappone un unico spazio ampio (*spazio chiuso vs spazio aperto*) organizzato con un tavolo centrale su cui sono esposti i timbri storici per le filigrane e, tutt'intorno, vetrine espositive che mostrano una selezione dei materiali cartacei (fig. 5 e 11).

In tutto l'allestimento, sia di quanto già realizzato sia di ciò che sarà inaugurato a fine settembre 2019, fa da sfondo la pluri-isotopia<sup>82</sup> eidetica della carta, che da carta filigranata nei documenti d'archivio si trasforma in cartone delle strutture dell'allestimento dell'unica sala espositiva attualmente visitabile (e si rivelerà in carta grezza nell'area del nuovo museo dedicato alla produzione), come mostrano le figure 8, 9 e 13 dell'allegato fotografico.

#### 2.4.3.3 Il messaggio museale

Il messaggio divulgato dall'allestimento (visitato solo parzialmente) si costruisce, almeno nelle stanze accessibili, mediante strategie enunciative che coinvolgono il visitatore in un percorso obbligato senza alcuna possibilità di scelta. Si tratta di percorso iperstrutturato, tracciato nel testo spaziale da prescrizioni e divieti in cui la visita è fortemente condizionata dal racconto della guida e dall'enunciazione spaziale. Il visitatore non può non seguire (*non-poter non-fare*) necessariamente il percorso prescritto (*dover-fare*) dal museo. I condizionamenti così determinati rivelano una modalizzazione<sup>83</sup> sia dello spazio (deontica, fare modalizzato secondo un dovere) che del visitatore (volitiva, fare modalizzato secondo un potere) in cui l'allestimento prescrive un percorso al quale il visitatore deve necessariamente attenersi.

In altri termini il *voler fare* del visitatore viene a coincidere con un *dover fare* imposto dall'attante spaziale attraverso l'articolazione di un *poter fare* (zone accessibili) e di un *non poter fare* (zone vietate). Questa condizione di semi-automatismo, dovuta anche a ragioni di sicurezza, essendo il museo ancora un cantiere aperto (fig. 3, 4, 14 e 15), da un punto di vista della narritività è

<sup>82</sup> Cfr. nota 44.

<sup>83</sup> Cfr. nota 15.

esplicitata nel *contratto fiduciario* che il Soggetto visitatore stipula con il Destinante museale appena giunto all'ingresso del museo. Nella *hall* di ingresso alle sale dell'archivio il visitatore apprende dalla guida e dallo spazio circostante che la sua non sarà una visita completa, ma potrà conoscere solo le premesse di quanto succederà nel museo tra qualche mese. Accettando di proseguire la visita, nonostante il cantiere in corso, il visitatore assume la consapevolezza della parzialità del percorso, acconsentendo a non soddisfare in pieno la curiosità che lo ha spinto fino all'ingresso del cantiere. In termini narrativi, il Soggetto sa già che nonostante le prove che dovrà superare durante il racconto, ciò che potrà acquisire non sarà il suo oggetto di valore, ma solo una parte di esso. Tuttavia, nonostante le premesse di parzialità dell'esperienza, il visitatore è coinvolto tra le sale sia pragmaticamente che cognitivamente mediante una narrazione dal ritmo serrato e incisivo, non solo delle parole della guida (attante principale) ma anche e soprattutto dalla quantità dei documenti e dei materiali esposti nell'archivio storico<sup>84</sup> (attanti secondari). L'Archivio d'impresa delle cartiere Magnani è infatti una straordinaria documentazione di 700 metri lineari di ampiezza, e 165 casse di legno, che custodisce circa 300 anni di storia dell'azienda, una parte importante rappresentata dalla camera dei campioni, le carte catalogate prodotte dall'azienda. Si tratta di uno degli archivi più importanti in Italia, sia per dimensioni che per quantità e qualità delle carte conservate tra cui anche foto, registri aziendali, corrispondenza e una sezione riguardante gli scritti e le carte di Carlo Magnani. Documenti compresi tra il XVIII secolo e i primi anni del XXI (già catalogati dall'azienda stessa per anno e tipologia) che permettono di ricostruire l'attività economica della cartiera ed i legami con gran parte dell'industria italiana, molti operatori e Stati esteri<sup>85</sup>.

La visita nell'archivio è un'immersione nella storia, in cui documenti, carteggi<sup>86</sup>, e carte filigranate, attanti dell'enunciazione, comunicano al visitatore informazioni circa la produzione dell'azienda Magnani. In questo spazio, il visitatore non può scegliere di consultare il materiale, (*non poter fare*) ma può solo passivamente accettare quanto la guida narra e cosa mostra. Tuttavia la disposizione ordinata cronologicamente dei materiali sugli scaffali (fig. 7,8 e 9) e le casse di legno datate e impilate, lo trascinano in un viaggio a ritroso (*débrayage* temporale) negli anni della

<sup>84</sup> Il lavoro di catalogazione iniziato nel settembre 2016 e condotto con l'Istituto Centrale per il Catalogo e la Documentazione di Roma (ICCD) ha permesso di inventariare già 164 cere da filigrana, 484 forme da carta filigranate, tra cui quella del 1812 che reca le effigi di Napoleone e Maria Luisa d'Austria, e 284 dei 2.996 punzoni presenti nella collezione. Tra le filigrane conservate, produzione di elevata qualità, anche quelle di: Ferrovie dello Stato, Alfa Romeo, Walt Disney, Visa, Armani, Banca d'Italia, Montecatini – Edison, Italgas, Motta, Ilva, Pignone, Pirelli, Finsider, ENI, AGIP, ESSO. Alla preziosa collezione già inventariata si aggiungono anche gli strumenti e i macchinari d'epoca, in ristrutturazione, per la creazione della carta.

<sup>85</sup> L'attività di catalogazione intrapresa grazie all'Associazione museo della carta di Pescia che nel 2004 ha ricevuto in dono dall'azienda Magnani tutto il suo patrimonio storico, ha permesso di individuare 34 paesi esteri dove l'azienda commercializzava la carta.

<sup>86</sup> Lettere in entrata e in uscita dell'azienda conservate e catalogate dall'azienda stessa dal 1700 in poi.

produzione cartaria di Pescia. Uscendo dai meandri angusti dell'archivio, il visitatore passa nuovamente per la sala di accoglienza prima di salire al primo piano, quello della sala espositiva. Qui l'allestimento, come visto, cambia completamente, così come gli attanti dell'enunciazione: manufatti in carta e filigrane esposti in teche o disposti sul tavolo. Attraverso un *embrayage* temporale il visitatore viene riproiettato, seppur momentaneamente, nel tempo attuale, quello dell'esposizione. Ma qui sono gli oggetti stessi (carte prodotte, forme delle filigrane, esposti a rotazione) ad innescare continui *débrayage/embrayage* temporali e spaziali, trasportando il visitatore da un *io-qui-ora* ad uno spazio e un tempo altri (fig. 11, 12 e 13).

Il progetto del nuovo museo della carta di Pescia divulga così un messaggio legato alla



valorizzazione dell'identità del territorio, caratterizzata da uno storico *saper fare*, la produzione della carta a mano. Attività che si inserisce con coerenza nel contesto territoriale che il progetto del museo promuove e tenta di innovare rilanciandolo nel tempo, attraverso se stesso e l'impresa ad esso legata.

#### 2.4.3.4 Valori e priorità

Nonostante il suo parziale completamento e l'apertura al pubblico solo dell'archivio storico e della sua sala espositiva, il museo della carta di Pescia offre al visitatore un breve viaggio nella storia della produzione cartaria del territorio, produzione che coincide con la storica azienda Magnani srl.

Questo il senso del messaggio che il museo trasmette e che emerge dalle strutture testuali del percorso generativo della significazione. Senso che l'allestimento costruisce attraverso strategie enunciative rinvenibili, ad un livello più profondo della significazione, nelle strutture discorsive attraverso strategie enunciative di *débrayage/embrayage* spaziali e temporali che, come descritto sopra, alternano immersioni nella storia dell'antica fabbricazione della carta a momenti di ritorno alla contemporaneità, dando vita a temi (la produzione della carta a mano, il distretto cartario, le commercializzazioni della carta Magnani) e figure (da Napoleone, al Signor Magnani, passando per i maestri cartai).

Quanto ravvisabile nelle strutture testuali e così organizzato nelle strutture discorsive è in realtà reso possibile dall'articolazione logica di due valori di base (*essere vs fare*) delle strutture semio narrative. Dalle cui assiologizzazioni sul quadrato semiotico, sopra raffigurato, si realizzano e si orientano quegli enunciati narrativi elementari che porteranno alla creazione del programma narrativo sopra descritto in cui il visitatore è teso verso l'appagamento della sua curiosità. Un appagamento che, come detto, non avverrà al termine della visita, ma sarà rimandato ad una visita successiva (quando il museo sarà completato).

Questo mancato appagamento della sete di conoscenza del visitatore, non comporta tuttavia una frustrazione nello stesso, poiché il suo *contratto fiduciario* con il destinante museale lo prevedeva. Il visitatore, Soggetto dell'enunciazione spaziale, sa sin da subito che ciò che vedrà non è che un breve *excursus* nella storia della produzione della carta e dell'azienda Magnani, ma per approfondire la sua conoscenza dovrà tornare, come detto sopra.

Le relazioni di contrarietà, complementarità e contraddizione che si realizzano sullo strumento greimasiano del quadrato semiotico, tra questi valori di *essere vs fare* in cui si articola la categoria dell'identità sottesa al messaggio museale, permettono inoltre di descrivere le differenti anime del museo stesso. Come già detto sopra e come meglio descritto di seguito, il museo della carta di Pescia è un museo territoriale (o etnografico) che promuove l'identità del territorio (*l'essere, ma anche il fare*) ma anche un museo aziendale che valorizza ed innova un *fare*, o meglio uno storico *saper fare*.

Il museo valorizza l'identità del territorio (*essere*), la storia del suo *saper fare* e ne rinnova le funzioni offrendosi oggi come polo di attrazione e di attività culturali per la collettività, ma anche come fabbrica che ne rinnova la produzione.

La ex fabbrica diverrà un luogo culturale dove conoscere la storia della produzione della carta, tipica attività del territorio, sia attraverso l'esposizione dei manufatti antichi, sia mediante la visita alla sezione produttiva, dove utilizzando le antiche macchine restaurate (come la pressa idraulica, i torchi lignei, i tini in pietra, le pile per la preparazione degli impasti, le macchine per la raffinazione...) la carta sarà ancora prodotta sotto gli occhi del visitatore. Egli inoltre potrà anche partecipare ad eventi e attività di natura artistica e culturale a tema, come laboratori di produzione della carta a mano.

Territoriale e aziendale dunque, queste sono le due anime del museo della carta di Pescia. Un esempio riuscito di recupero e riallestimento di un sito industriale grazie ad un co-finanziamento

europeo che realizza almeno due delle priorità previste dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale: l'innovazione di un *saper fare* locale e la conseguente valorizzazione del territorio.

#### **2.4.3.5 Allegato fotografico**



*Fig. 1 Cartello descrittivo all'ingresso del museo attuale*



*Fig. 2 Edificio dell'attuale museo/centro di documentazione*



*Fig. 3 Edificio del nuovo museo in restauro – ex-Cartiera le Carte esterno*



*Fig. 4 Edificio del nuovo museo in restauro – ex-Cartiera le Carte interno*



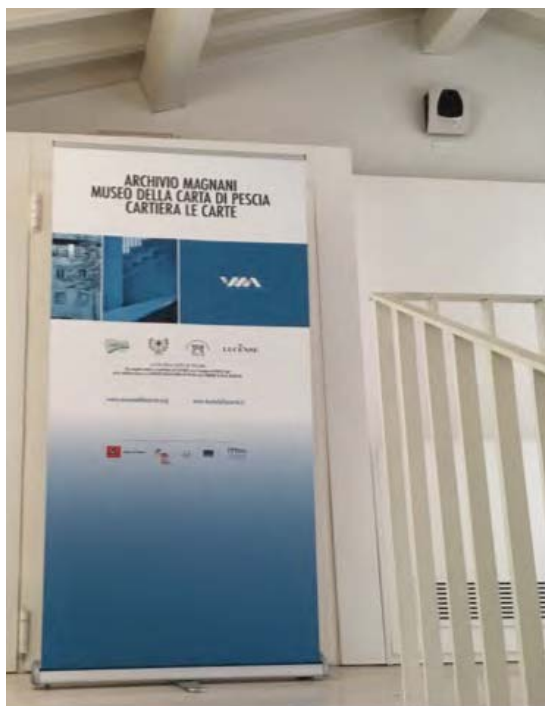


Fig. 5 Colophon all'ingresso della sala espositiva nel nuovo museo



Fig. 6 Targhe nella hall nel nuovo museo



Fig. 7 Casse in legno con materiali storici da inventariare nell'archivio



Fig. 8 Casse in legno con corrispondenze dell'azienda in lavorazione nell'archivio



Fig. 9 Corrispondenza dell'azienda - particolare



*Fig. 10 Scaffali con forme di carta filigranate*



*Fig. 11 Sala espositiva dell'archivio – sul tavolo forme di carta filigranate e cere da filigrano*



*Fig. 12 Particolare dell'allestimento in cartone e forma di carta filigranata*



*Fig. 13 Esposizione in teca di esempi di carta prodotti*



*Fig. 14 Lavori in corso nell'edificio ex Cartiera le Carte in restauro*



*Fig. 15 Macchinari in legno per la produzione della carta restaurati – area del nuovo museo in restauro*

## **2.5 Molise: due casi di mal gestione dei fondi in ambito museale**

La regione Molise rappresenta, purtroppo, un esempio di cattiva gestione dei fondi Strutturali in ambito culturale. Stando ai dati pubblicati su *OpenCoesione* e quindi comunicati dalla Regione alla piattaforma governativa<sup>87</sup>, in Molise, tra gennaio 2007 e dicembre 2016 risultano realizzate due nuove realtà museali con l'impiego del co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale: un centro Polifunzionale nel comune di Carovilli e un Museo Archeologico a Pietrabbondante. Come descritto nei successivi paragrafi però, ad oggi, i due musei, finanziati e realizzati sulla carta, non sono visitabili: il primo perché non esiste (e/o non è comunicato in alcun modo), il secondo perché non è stato mai aperto, nonostante l'inaugurazione avvenuta ad agosto 2011.

Tuttavia, nel Piano Operativo Regionale del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale<sup>88</sup>, da cui i fondi per la realizzazione di questi due progetti museali sono stati elargiti, erano previsti interventi di natura culturale per rispondere agli obiettivi ed alle priorità comunitarie.

In particolare è il IV Asse del POR, "Dimensione territoriale", il cui obiettivo specifico era dedicato alla crescita diffusa del territorio attraverso la valorizzazione delle vocazioni territoriali, quello dedicato anche ad interventi di natura culturale. Le attività previste per il raggiungimento di questo obiettivo erano orientate a promuovere sia lo sviluppo delle aree urbane (assumendo un modello urbano policentrico in cui considerare la città uno dei principali fattori di sviluppo economico e culturale); sia quello dei territori svantaggiati, attraverso azioni di valorizzazione delle potenzialità e delle eccellenze locali (per contrastare fenomeni di marginalizzazione e declino).

In questo ambito gli interventi che il POR si auspicava di finanziare erano: progetti di valorizzazione dei beni culturali e ambientali e progetti di riqualificazione urbana. Ovvero interventi capaci di promuovere l'imprenditorialità collegata alla fruizione culturale (come ad esempio reti di promozione teatrale mediante manifestazioni e rappresentazioni all'interno dei siti archeologici) e progetti che prevedano il recupero storico ed architettonico di beni mobili ed immobili ad elevata valenza culturale (artistica, storica, archeologica, archivistica bibliografica) e degli istituti e luoghi della cultura (musei, biblioteche, archivi, aree e parchi archeologici, complessi monumentali).

A queste attività previste si aggiungevano anche iniziative di valorizzazione e promozione turistica, come il sostegno alle imprese del settore turistico-ricettivo, alla promozione ed alla

---

<sup>87</sup> Dati aggiornati al 31 luglio 2017 e relativi agli inserimenti da parte delle Regioni fino a dicembre 2016. Ambito temporale entro il quale si muove la presente ricerca.

<sup>88</sup> Cfr. POR FESR Molise 2007/2013.

commercializzazione dell'offerta turistica e alle attività di marketing territoriale per valorizzare le peculiarità del territorio.

A quanto pare dunque le premesse del POR FESR del Molise sopra riassunte per quanto concerne l'ambito culturale, tra le cui voci di spesa vi erano anche la protezione e conservazione del patrimonio culturale e lo sviluppo delle infrastrutture culturali, sembrano essere dunque coerenti con le priorità e gli obiettivi iscritti nel Regolamento del FESR<sup>89</sup>, sia con i progetti che sulla carta risultano essere stati realizzati in ambito culturale, ma che invece, come si vedrà di seguito, non hanno mai avuto, loro malgrado, una concreta apertura al pubblico<sup>90</sup>.

### 2.5.1 Il centro polifunzionale museale a Carovilli

Il Centro polifunzionale museale per la cui realizzazione il comune di Carovilli (ente beneficiario) ha ricevuto 203.440 euro dall'Unione europea relativi alla Programmazione 2007-2013 risulta concluso e i pagamenti, ad aprile 2018 effettuati fino al 98%, come si evince dalla foto che segue. Tuttavia esso sembra esistere solo sulla carta, o meglio sul sito governativo di *OpenCoesione*.

Cosa sia accaduto ai fondi che il Comune ha ricevuto attraverso il Programma Operativo Regionale FESR 2007/2013 dalla Regione Molise, non è chiaro. Purtroppo non vi è traccia del Centro polifunzionale né sul web né l'amministrazione comunale è stata in grado di rispondere al mio quesito all'origine di verifica dei dati pubblicati sul portale governativo, né via telefono né via posta certificata.

Senza un riscontro ufficiale da parte della Pubblica Amministrazione coinvolta, la mia ricerca non ha potuto proseguire, anche perché neppure sul web è stato possibile verificare l'esistenza del Centro in questione. In tutti gli altri casi di realizzazione di nuove realtà museali, l'utilizzo del web è stato il primo canale di verifica del dato, che ha permesso di programmare la visita per effettuare l'analisi semiotica.

Oltre ad una grande amarezza che nasce dal sospetto del dubbio utilizzo di soldi pubblici in questo caso e dal dispiacere di non averlo potuto contemplare nella mia ricerca, il mio lavoro può limitarsi solo a denunciare lo stato di fatto (l'assenza del dato) e sperare che chi di dovere abbia già avviato le indagini dovute.

<sup>89</sup> Descritto nella seconda parte di questo lavoro, a cui si rimanda.

<sup>90</sup> Anche la spesa per i finanziamenti europei della Regione Molise relativa l'attuale Programmazione (2014-2020), sembra essere lenta. A giugno del 2018 si attestava infatti intorno al 18% del totale dei finanziamenti ricevuti, di cui il settore culturale rappresentava lo 0%. (Cfr. Redazione primonumero, *Fondi europei, un flop: il Molise non ne ha spesi nemmeno un quarto* <https://www.primonumero.it/2018/07/fondi-europei-un-flop-il-molise-non-ha-spesi-nemmeno-un-quarto/1530516164/>).

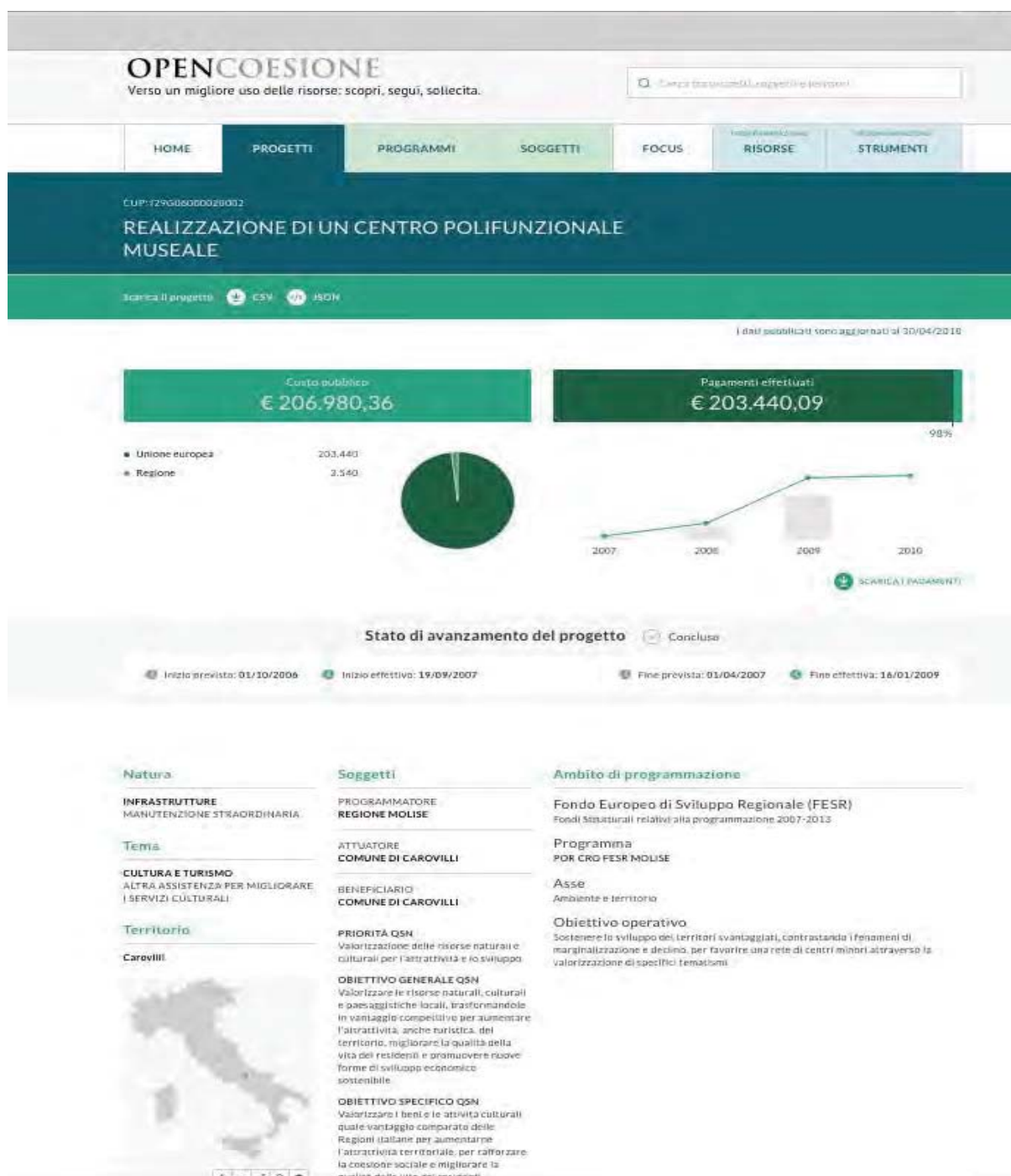


Fig.1 Screenshot dal sito di Open Coesione <https://opencoesione.gov.it/it/progetti/2moiv21-32/>

### 2.5.2 Il museo Archeologico a Pietrabbondante

Del museo archeologico di Pietrabbondante invece qualche traccia c'è, sia sul web che *in situ*, tuttavia al pubblico non è permesso di visitarlo perché non è mai stato aperto, pur se ad agosto 2011 venne inaugurato alla presenza di tutti i vertici istituzionali<sup>91</sup> e in quell'occasione presentato

come “un tributo all'antico Sannio, attraverso una grandiosa opera ingegneristica moderna”. Anche in questo secondo caso molisano non è stato possibile completare il lavoro di analisi semiotica poiché appunto il museo è inaccessibile e, come per il precedente, l'amministrazione comunale non ha risposto alle mie reiterate richieste di informazioni di verifica e conferma del dato trasmesso dalla Regione Molise ad *OpenCoesione* e sul sito pubblicato.

Per la realizzazione di questo museo sono infatti già finanziati ed al 98% liquidati 2 milioni di euro, che il Comune di Pietrabbondante ha

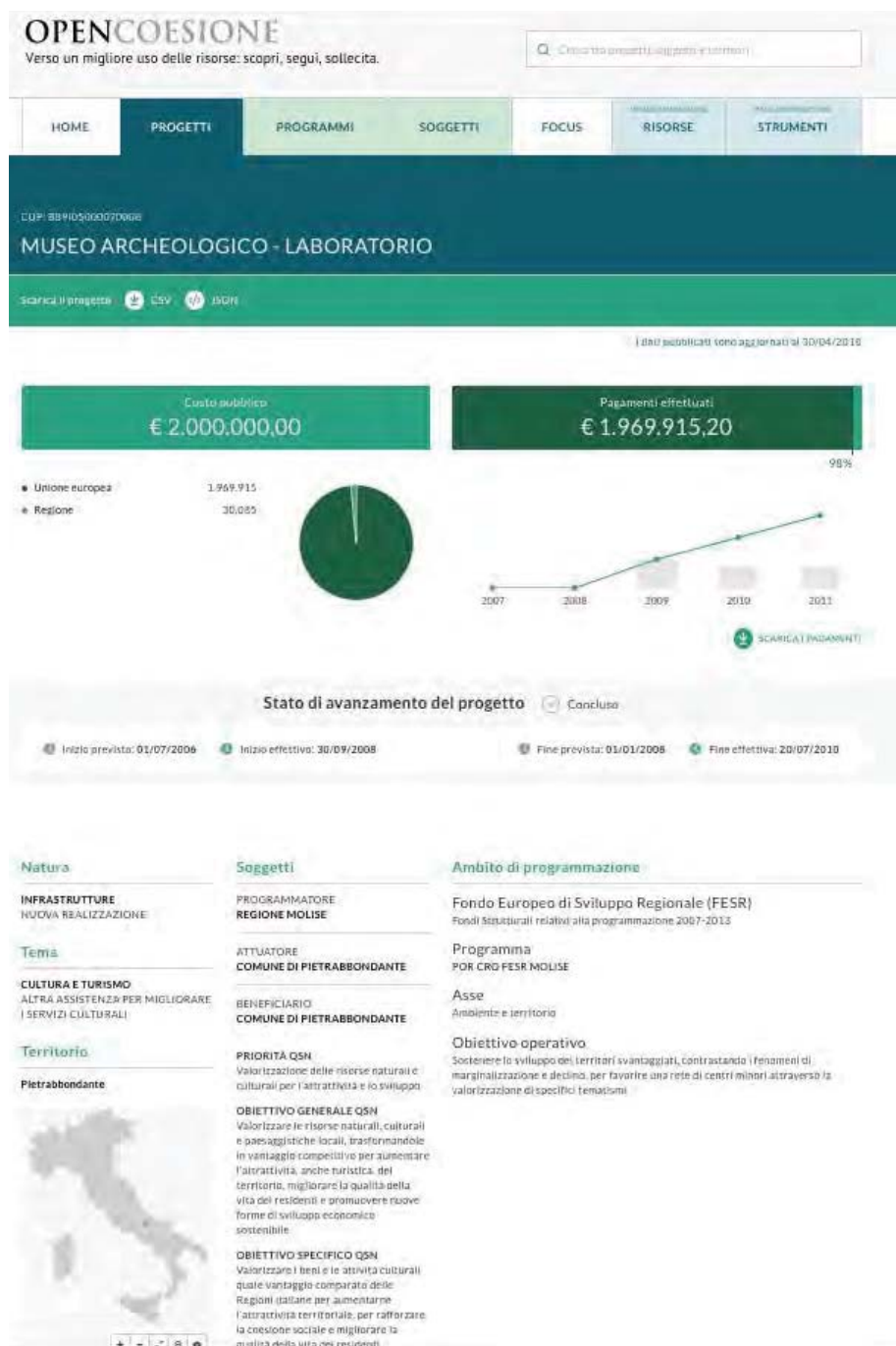


Fig.2 Screenshot dal sito di Open Coesione

<https://opencoesione.gov.it/it/progetti/2moiv21-26/>

<sup>91</sup> La notizia è apparsa su molti giornali locali e web e sul sito della Regione Molise: <http://www3.regione.molise.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/4147>



ricevuto dall'Unione europea tramite finanziamento FESR della Regione Molise. Tuttavia questi soldi risultano effettivamente spesi per la realizzazione della struttura architettonica che avrebbe dovuto ospitare il museo archeologico ad oggi inesistente e la Fondazione Molise Cultura<sup>92</sup>, nata, così come annunciato nel comunicato stampa dall'allora Presidente della Regione, per gestire il museo archeologico esiste, ma si occupa di altro<sup>93</sup>.

Nonostante la latitanza delle risposte ufficiali, da parte della Pubblica Amministrazione coinvolta, è stato più semplice del caso di Carovilli, capire cosa fosse accaduto al povero museo di Pietrabbondante che aspetta ancora di conoscere il suo primo visitatore. Alla realizzazione della struttura, infatti, sarebbe dovuto seguire l'allestimento della collezione archeologica entro l'anno successivo (così come riportato su vari quotidiani locali) tuttavia questo non è stato possibile, a causa, pare, del sopraggiungere di un contenzioso tra il comune e la ditta appaltatrice<sup>94</sup>.

Anche in questo caso l'indagine condotta dal seguente lavoro si è dovuta fermare a questo (triste) dato di fatto, segnalando un caso di mala gestione dei fondi Strutturali.

---

<sup>92</sup> Anche la Fondazione Molise Cultura (<http://www.fondazionecultura.it/>) è stata contattata, vanamente, per ricevere informazioni in merito.

<sup>93</sup> Cfr. Alessandro Testa, *Il Museo di Pietrabbondante tra verità e politica*, Archeomolise, 25 settembre 2011.

<sup>94</sup> Notizie riportate su La Stampa, F. Giubilei, *Il museo mai nato che oscura la magia di Isernia*, 3/09/2014, e su vari blog tra cui Franco Valente, *Un altro scandalo molisano: il museo archeologico di Pietrabbondante*, 12.06.2013.

### **3. I musei FESR 7/13: dalle priorità europee al *mapping* semiotico**

#### **3.1 Le priorità del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale**

Dopo aver descritto in maniera analitica, mediante l'ausilio degli strumenti della disciplina Semiotica le nuove realtà museali nate grazie ai co-finanziamenti del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale nelle cinque regioni studiate, si cerca di seguito di confrontarne i risultati partendo dagli obiettivi e dalle priorità inscritte nel Regolamento n. 1080 del 2006 del Parlamento europeo e del Consiglio<sup>95</sup>.

Come detto in più parti di questo lavoro, a partire dai Regolamenti che istituiscono i Fondi Strutturali, ciascuna Amministrazione regionale decide (attraverso i Programmi Operativi Regionali) in base alle rispettive condizioni socio-economiche di partenza, di allocare più o meno risorse all'ambito culturale, prevedendo anche quali tipi di attività possono essere finanziati con esse. Quindi, per poter confrontare i casi analizzati, pur avendo riportato nel primo capitolo di questa parte del lavoro le specificità di ciascun POR FESR, non si può che effettuare un raffronto tra i progetti museali sulla base di valori condivisi, a prescindere dalle peculiarità di ciascun territorio. Per tale ragione nel confronto tra i nuovi musei ed i valori a cui essi rispondono, si è risaliti a monte, agli obiettivi ed alle priorità del Regolamento di istituzione del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale.

I musei nati grazie al co-finanziamento del FESR, sono progetti di carattere culturale chiamati a rispondere ad obiettivi di convergenza, competitività e cooperazione territoriale, come visto nella seconda parte del lavoro. Questi tre obiettivi iscritti nel Regolamento che istituisce il Fondo sono attraversati trasversalmente da due priorità principali dedicate alla cultura, ovvero: tutela e valorizzazione del patrimonio culturale per lo sviluppo socioeconomico delle regioni; promozione e innovazione dei beni culturali per il turismo sostenibile.

In particolare come prevede il Regolamento, rispetto all'obiettivo "Convergenza", sono dedicate ad attività culturali due priorità: l'implementazione turistica finalizzata alla realizzazione di attività di turismo sostenibile e lo sviluppo di infrastrutture culturali per lo sviluppo socioeconomico. Relativamente all'obiettivo "Competitività" invece sono previste attività che incentivino l'innovazione culturale sempre finalizzate a progetti di turismo sostenibile e, in ultimo, per il raggiungimento dell'obiettivo "Convergenza territoriale" sono sostenute attività relative alla gestione congiunta della risorse e attività di conservazione e promozione del patrimonio culturale.

---

<sup>95</sup> Cfr. Seconda parte del lavoro capitolo 1.1 *Fondo Europeo di Sviluppo Regionale*.

Dalle analisi effettuate è emerso che i progetti culturali che hanno previsto la realizzazione di nuove realtà museali hanno risposto ad una o più priorità fondamentali di natura culturale che trasversalmente toccano tutti gli obiettivi iscritti nel Regolamento del FESR. Queste priorità fondamentali, non sono altro che i valori insiti in ciascun progetto museale, ovvero: tutela, valorizzazione, promozione e innovazione.

Le singole analisi effettuate hanno mostrato come, grazie al co-finanziamento ricevuto, gli enti pubblici locali hanno realizzato musei di varia natura, ma pur sempre volti al raggiungimento di una o più priorità culturali previste dal Regolamento del FESR. Come visto ampiamente nelle pagine precedenti, si tratta di musei legati all'identità del luogo in cui sorgono. Dove per identità si intende l'insieme di quei valori caratteristici della storia, della civiltà, della natura e dell'impresa di una comunità. Ovvero i nuovi allestimenti museali sono stati realizzati per conservare la storia di un luogo (storici, artistici o archeologici); per rinnovare una attività economica imprenditoriale locale (musei aziendali); per promuovere la natura e la geologia di un territorio (musei naturalistici o geologici) e per valorizzare le peculiarità della civiltà locale (musei antropologici). Come visto, in ciascuno di questi quattro casi, questi progetti tendono a realizzare almeno una delle quattro priorità insite negli obiettivi del FESR (tutela, valorizzazione, promozione e innovazione).

Tuttavia, data la natura eclettica dei vari progetti, sarebbe riduttivo e corretto solo in parte associarli al raggiungimento di una sola delle priorità; ciò che essi realizzano infatti è, come ampiamente descritto nelle analisi precedenti, un'oscillazione almeno tra due delle priorità in questione.

### 3.2 Gli investimenti valoriali nei messaggi museali

I musei nati grazie al co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, presi in esame, rispondono agli obiettivi previsti dal Regolamento del Fondo, realizzando spesso almeno due delle priorità previste attraverso allestimenti studiati per divulgare messaggi in grado di tutelare o innovare il patrimonio in essi conservato, o per valorizzare e promuovere una risorsa locale.

Questa la ragione che, nel tentativo di effettuare un confronto tra i musei analizzati, in base al raggiungimento delle priorità europee, ha spinto verso la realizzazione di un *mapping semiotico*, sulla scorta delle intuizioni di Semprini<sup>96</sup>, capace cioè di superare le limitazioni del quadrato, come vedremo.

Tuttavia la prima conclusione a cui si è giunti, date le analisi sovraesposte, è che la tipologia dei nuovi musei nati grazie al co-finanziamento dei POR FESR può essere descritta all'interno di due

---

<sup>96</sup> Cfr. A. Semprini, 1993.

categorie ben definite: musei legati all'essere o al fare tipici del territorio locale; oppure musei legati alla natura o alla cultura del territorio.

Ovvero, dalle assiologizzazioni sui quadrati semiotici delle categoria identitarie articolate o in un *essere vs fare* o in *natura vs cultura* si ottengono tutte le relazioni possibili che i musei stessi, nei messaggi sottesi ai loro allestimenti, divulgano al pubblico. In altri termini, come visto, ciò che accomuna tutti i casi analizzati sono gli investimenti valoriali profondi, insiti nei loro messaggi museali variamente divulgati, con risultati più o meno lodevoli. Tra questi valori, quelli che ricorrono maggiormente e di cui sono investiti tutti i musei in vario modo, possono essere riassunti come detto nelle relazioni tra *essere vs fare* o *natura vs cultura*. Almeno una di queste relazioni infatti è emersa in tutti i percorsi generativi della significazione dei musei studiati.

I quadrati semiotici di seguito riportati, vogliono descrivere graficamente quanto appena espresso, mostrando il posizionamento di ciascun museo del *corpus* all'interno di uno o dell'altro quadrato.



Fig.1 Quadrato semiotico degli investimenti valoriali nei musei (*essere vs fare*)<sup>97</sup>.

Lo studio condotto ha mostrato come, sottesi agli allestimenti più o meno rinnovati, tecnologici o tradizionali, i messaggi divulgati al pubblico sono di natura identitaria, che in alcuni casi è costruita nelle relazioni tra *l'essere e il fare* di una comunità (il museo storico di Monterotondo, il museo archeologico di Cività D'Antino, il museo della civiltà contadina di Ateleta, il museo della canapa di Santa Anatolia di Narco, il museo archeologico di Gualdo Tadino, il museo della miniera di Montecatini in Val di Cecina e il museo della carta di Pescia); mentre in altri casi sui rapporti tra *natura e cultura* del territorio (museo delle Capanne in pietra di Villa S. Lucia degli Abruzzi, il

<sup>97</sup>L'elaborazione di questo quadrato semiotico, potrebbe anche offrire lo spunto per riflettere, in generale, sulle strategie museali contemporanee messe in atto da enti pubblici e privati, e qui riscontrate in diverse analisi. Come mostrato a pag. 258, dall'articolazione logica sul quadrato semiotico dell'opposizione *essere vs fare*, si generano infatti tipologie museali differenti, definibili come: museo etnografico o territoriale (*essere vs fare*); museo aziendale (*fare vs non essere*); museo diffuso (*non-fare vs non essere*) ed ecomuseo (*essere vs non fare*).

museo della contemporaneità di Terni, il museo archeologico di Colfiorito, il museo mineralogico di San Piero in Campo all'Isola d'Elba).

La categoria natura/cultura è qui intesa, come definito da Greimas e Courtés una categoria concettuale metalinguistica che fa parte della teoria antropologica e che grazie al suo valore operativo permette di esplorare una cultura data<sup>98</sup>.

I musei analizzati hanno mostrato di essere legati ai valori dell'identità culturale del luogo come la storia e la civiltà (*essere*) le attività e i mestieri di una comunità (*fare*), ma anche, come si vedrà ai valori dell'identità naturale del territorio cioè agli aspetti più naturalistici; valori questi che, grazie alle operazioni di significazione inscritte nei propri allestimenti, si impegnano a tutelare, valorizzare, promuovere o innovare, rispondendo così alle priorità del fondo di co-finanziamento ottenuto.

I quadrati semiotici mostrati sopra e di seguito (Fig. 1 e 2) sono utili a descrivere i musei analizzati, prendendo in riferimento ora una coppia di valori dell'identità ora l'altra, tra quelle rinvenute nelle analisi. Ovvero i messaggi sottesi ai musei di storia, archeologia e arte, sono messaggi incentrati sull'*essere* del territorio, la sua storia, il suo passato, le sue origini che l'allestimento si propone di tutelare e conservare a futura memoria; i messaggi sottesi invece ai musei antropologici, incentrati non solo sulla storia, ma anche e soprattutto sulle tradizioni socio-culturali ed economiche di un territorio, sono invece musei incentrati in pieno sulla divulgazione dell'identità culturale di un territorio, ovvero a metà tra l'*essere* e il *fare* (come ad esempio il museo della Civiltà di Ateleta in Abruzzo); musei che invece diffondono messaggi più legati al *fare* di un luogo, alle sue attività imprenditoriali da tutelare o innovare sono musei aziendali (Rinaldi, 2005), come il museo della Carta di Pescia ad esempio o il museo della Miniera di Montecatini in Val di Cecina in Toscana.

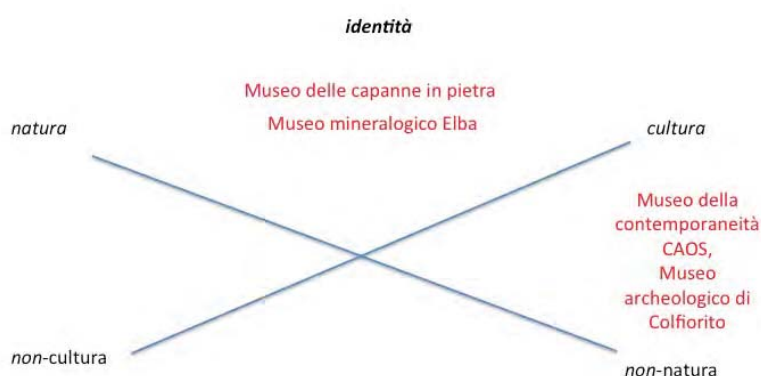


Fig.2 Quadrato semiotico degli investimenti valoriali nei musei (natura vs cultura).

<sup>98</sup> Cfr. Greimas e Courtés (1979).

Il secondo quadrato semiotico, che assiologizza i termini della categoria identità costruita da (*natura vs cultura*) descrive graficamente quei musei i cui investimenti valoriali sono dati dall'articolazione logica di questi valori nelle strutture profonde della significazione. Ovvero, i musei come quello di San Piero in Campo all'Elba - che diffonde un messaggio legato all'identità naturale del territorio - e il museo delle Capanne in pietra di Santa Lucia degli Abruzzi che divulga un messaggio in cui il rapporto tra natura e cultura è in continua ridefinizione, sono musei che si collocano, sulla relazione di contrarietà tra i termini *natura vs cultura*; i musei come quello archeologico di Colfiorito e il museo della contemporaneità di Terni (CAOS) sono invece legati soprattutto agli aspetti culturali dell'identità locale e territoriale, posizionandosi sul secondo quadrato semiotico sopra rappresentato sull'asse della relazione di complementarietà tra i termini di *cultura e non-natura*

I due quadrati semiotici così costruiti ci permettono cioè di confrontare la totalità dei musei analizzati, nonostante le peculiarità di ciascun territorio di appartenenza.

Tuttavia, nel tentativo di confrontare tra essi e contemporaneamente tutti i musei del *corpus* è stato utile superare il quadrato semiotico e ricorrere allo strumento del *mapping*, come accennato, capace di descrivere la totalità dei musei analizzati, confrontandone i valori sottesi ai messaggi.

Il *mapping semiotico*<sup>99</sup>, permette un superamento del quadrato, dal momento in cui offre la possibilità di incrociare le dimensioni più pertinenti di un fenomeno e di descriverne le interrelazioni. A differenza del quadrato semiotico che espande semanticamente un concetto, facendolo esplodere in tutte le sue sfumature, il *mapping* incrocia due categorie differenti. Esso si presenta in una forma bidimensionale come un *continuum* dove ogni posizione è sempre relativa alle posizioni degli altri elementi presenti in esso. Questo strumento articola valori e non atteggiamenti per questo non è utile per descrivere le strategie enunciative sottese agli allestimenti, ma è utile a descrivere il senso dei messaggi veicolati nei musei, poiché costruiti su investimenti valoriali. Il *mapping* articola infatti solo delle logiche valoriali, degli orientamenti valoriali profondi.

Questo strumento di posizionamento fa ricorso ad una sola relazione logica, la contrarietà, sdoppiata secondo i due assi di ascisse e ordinate. I termini del *mapping* sono dati dall'incrocio dei due contrari delle categorie viste prima, ovvero il *mapping* incrocia le categorie identitarie di

---

<sup>99</sup> Nella definizione data da A. Semprini (1993) il *mapping* è un sistema logico che oppone, incrociandole, due categorie differenti.

(*essere vs fare*) e di (*natura vs cultura*). La seconda categoria nel *mapping* “è una qualificazione e specificazione” della prima<sup>100</sup>.

A ben guardare i quadrati semiotici che assiologizzano gli investimenti valoriali profondi rinvenuti nelle analisi museali, è evidente come le relazioni di contrarietà tra i due termini della categoria identitaria (*essere vs fare* e *natura vs cultura*) siano sovrapponibili in un *mapping semiotico*. In effetti i termini *natura* e *cultura* si possono considerare delle specificazioni di *essere vs fare*. Ovvero, un’identità costruita sull’essere può legarsi sia a valori di carattere naturale (il territorio e le sue peculiarità ad esempio) sia a valori di carattere culturale (come l’arte e l’archeologia ad esempio); e un’identità costruita sul *fare* allo stesso tempo può legarsi a valori di carattere naturale (il territorio e le sue peculiarità) o a valori di carattere culturale. Per questa ragione è possibile posizionare i musei del *corpus* sul *mapping* nel modo che segue.

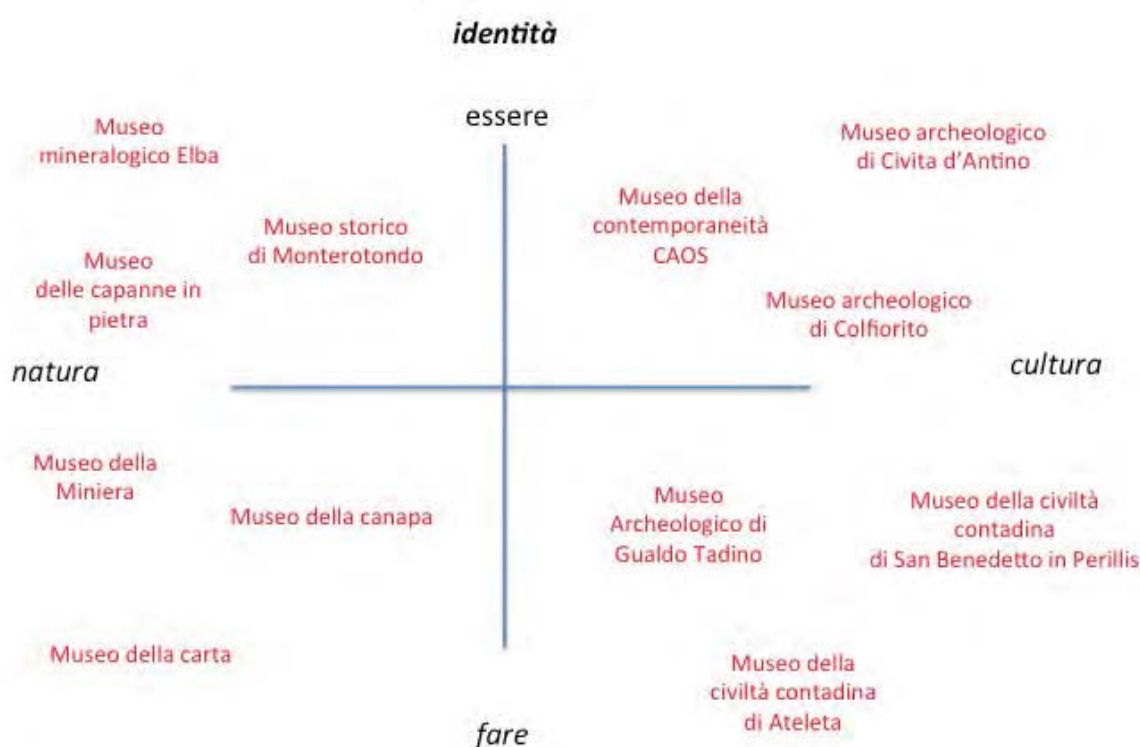


Fig. 3 Mapping semiotico degli investimenti valoriali.

Dove, nel primo quadrante, (*l'essere culturale*) si posizionano tutti quei musei artistici e archeologici che hanno costruito un messaggio legato alle peculiarità identitarie di natura

<sup>100</sup> Cfr. G.Ceriani, pg 115.

culturale; nel secondo quadrante (il fare culturale) sono collocati tutti quei musei la cui identità si lega ad un fare di natura culturale, ovvero quei musei che costruiscono la loro identità intorno ad un *saper fare* della comunità locale; nel terzo quadrante (il fare naturale) trovano invece posto quelle realtà museali la cui identità è caratterizzata da un fare influenzato dalle sue peculiarità territoriali; mentre nel quarto ed ultimo quadrante del *mapping* (l'essere naturale) si inseriscono quei musei legati alla storia del territorio e ai suoi aspetti naturalistici.

### 3.3 Il *mapping* delle priorità dei musei FESR 7/13

Per descrivere e confrontare in maniera articolata le priorità europee che i messaggi museali, portatori di quegli investimenti valoriali appena descritti nel *mapping*, realizzano, si è fatto ricorso invece al quadrato di Jean-Marie Floch<sup>101</sup>, sui comportamenti d'acquisto, rielaborato in un *mapping* da Semprini.

A partire dall'opposizione, elaborata originariamente da Greimas (1966) nella semiotica narrativa, tra *valori di base* che orientano e danno un significato alla ricerca del protagonista del racconto e *valori d'uso* che contribuiscono all'acquisizione di quelli di base, Floch (1992) ha ridefinito i valori d'uso come valori pratici e i valori di base come valori utopici. L'espansione semantica ottenuta tramite il quadrato semiotico gli ha permesso poi di esplodere il concetto definendo anche i valori ludici e i critici (A. Semprini, 1993).

Il *mapping* di Semprini articola dunque queste logiche valoriali (definite da Floch come pratica, utopica, ludica e critica) e a differenza del quadrato è *una modalizzazione, secondo la logica dei sub-contrari, dei due termini originari dell'opposizione che ha generato il quadrato delle assiologie del consumo. In altre parole il critico e il ludico funzionano come qualificazioni e specificazioni dei due termini primi (pratico e utopico) e non come semplici subcontrari di un'unica categoria come avviene nel quadrato canonico*<sup>102</sup>.

Le logiche valoriali sulle quali è costruito il *mapping* di Semprini, vengono ridefinite e specificate, come in questo caso, al momento di ogni analisi concreta e ben si prestano a definire quelle strategie che i musei del *corpus* hanno messo in atto per raggiungere i propri obiettivi di trasmissione della conoscenza. Le logiche valoriali dei musei studiati corrispondono infatti alle priorità che essi hanno adottato per poter rispondere agli obiettivi del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale che li ha co-finanziati. Queste priorità, tutela, valorizzazione, promozione e innovazione, inserite nel *mapping* rielaborato da Semprini sui comportamenti

<sup>101</sup> Cfr. J.M.Floch, Marketing, semiotica e comunicazione, 1992.

<sup>102</sup> A. Semprini, 1993, pag 121.



d'acquisto sono adatte a descrivere in concreto ciò che accade nei musei del *corpus*. Il *mapping* infatti offre una rappresentazione concettuale e, presentandosi come un *continuum*, come già detto, su cui ogni posizione è relativa alle altre, permette di descrivere anche le sfumature del fenomeno studiato e le interazioni tra le logiche valoriali.

A partire da queste premesse teoriche relative allo strumento del *mapping semiotico*, le logiche valoriali indicate da Floch vengono ridefinite in questo caso, associandole alle priorità europee corrispondenti che i musei del *corpus* hanno perseguito.

I due assi in cui si costruisce il *mapping semiotico* delle priorità del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale sono *tutela vs innovazione; valorizzazione vs promozione*.

Alla valorizzazione pratica (di Floch), legata ai valori d'uso, e pertanto orientata a finalità concrete ed utilitaristiche, si associa la priorità (europea) dell'*innovazione* di un progetto museale, perseguita da quei musei come il museo mineralogico di San Piero in Campo all'Elba in cui la ricchezza del territorio viene valorizzata in una prospettiva di impiego innovativo delle risorse naturali e il museo della carta di Pescia dove il saper fare territoriale viene divulgato attraverso un messaggio che tende a conservarne e valorizzarne la memoria storica, innovandone l'impiego attraverso nuovi strumenti o nuovi utilizzi; o come il museo della miniera di Montecatini Val di Cecina e il museo della canapa di Santa Anatolia di Narco in cui il progetto museale promuove il saper fare, preservandolo dall'oblio e proiettandolo verso il futuro proponendo un nuovo uso concreto della risorsa del territorio.

Alla valorizzazione utopica (di Floch), legata ai valori di base e quindi orientata a valori che trascendono l'oggetto stesso dell'analisi, corrisponde la *tutela*, priorità del Regolamento europeo perseguita da quei musei il cui messaggio si lega ai valori della storia e dell'antichità dei beni che espone, come nel museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis, nel museo storico di Monterotondo, nel museo della civiltà contadina di Ateleta e nel museo Archeologico di Gualdo Tadino, dove il progetto museale è costruito sulla promozione di quei valori storico-artistici che trascendono gli oggetti stessi della collezione, ma che coinvolgono emotivamente il visitatore nel momento in cui li riconosce o si riconosce in essi e nella loro storia; oppure in quei musei come il museo archeologico di Colfiorito, il museo archeologico di Civita d'Antino, il museo delle Capanne in pietra, il museo della contemporaneità CAOS di Terni in cui il progetto museale si lega ai valori storico-artistici del territorio e della natura circostante.

Le altre due priorità che i progetti museali del *corpus* realizzano, rispondendo ai dettami della Commissione del Parlamento europeo, non sono altro che delle specificazioni delle prime due appena illustrate, ovvero la *valorizzazione* e la *promozione*.

Nel *mapping* costruito a conclusione di questa ricerca, la priorità della *valorizzazione* corrisponde alla logica valoriale critica di Floch, nel momento in cui, l'obiettivo che persegue si lega sempre a valori esterni al progetto stesso, associati alla natura e al contesto territoriale. La *valorizzazione*, funziona più come modulatrice dell'opposizione principale che come vera categoria oppositiva e può presentarsi infatti sia come una "valorizzazione che tutela", che come "una valorizzazione capace di innovare", come visto. Stessa funzione di modulazione assolve anche la priorità della *promozione* nel *mapping* così costruito. La *promozione* si associa alla *valorizzazione* ludica (di Floch), nel momento in cui tende a giocare sul piano dell'emotivo e del fusionale, ovvero alla complicità del museo stesso e all'adesione e alla partecipazione della sua costruzione da parte del visitatore che lo frequenta. Ciò che accade nei musei del *corpus* che perseguono questa priorità è che il soggetto si riconosce negli oggetti esposti e contribuisce emotivamente al messaggio divulgato (museo storico di Monterotondo, museo della civiltà contadina di Ateleta). Anche per questa priorità è possibile rinvenire una sua sovrapposizione con la tutela, nel momento in cui si lega a quegli aspetti emotivi che trascendono il museo in sé legandosi alla portata storica della sua collezione, o una sovrapposizione con la priorità dell'innovazione per quei musei in cui il visitatore, ad esempio si riconosce nelle finalità utilitaristiche e concrete perseguite dal progetto museale.

In base a questa articolazione del *mapping* delle priorità del FESR, in quanto sistema semiotopologico, capace di assegnare un senso differente ad ogni parte dello spazio che organizza<sup>103</sup>, è possibile posizionare i musei del *corpus* come illustrato nell'immagine che segue.

---

<sup>103</sup> Ibidem.

### Mapping delle priorità del FESR

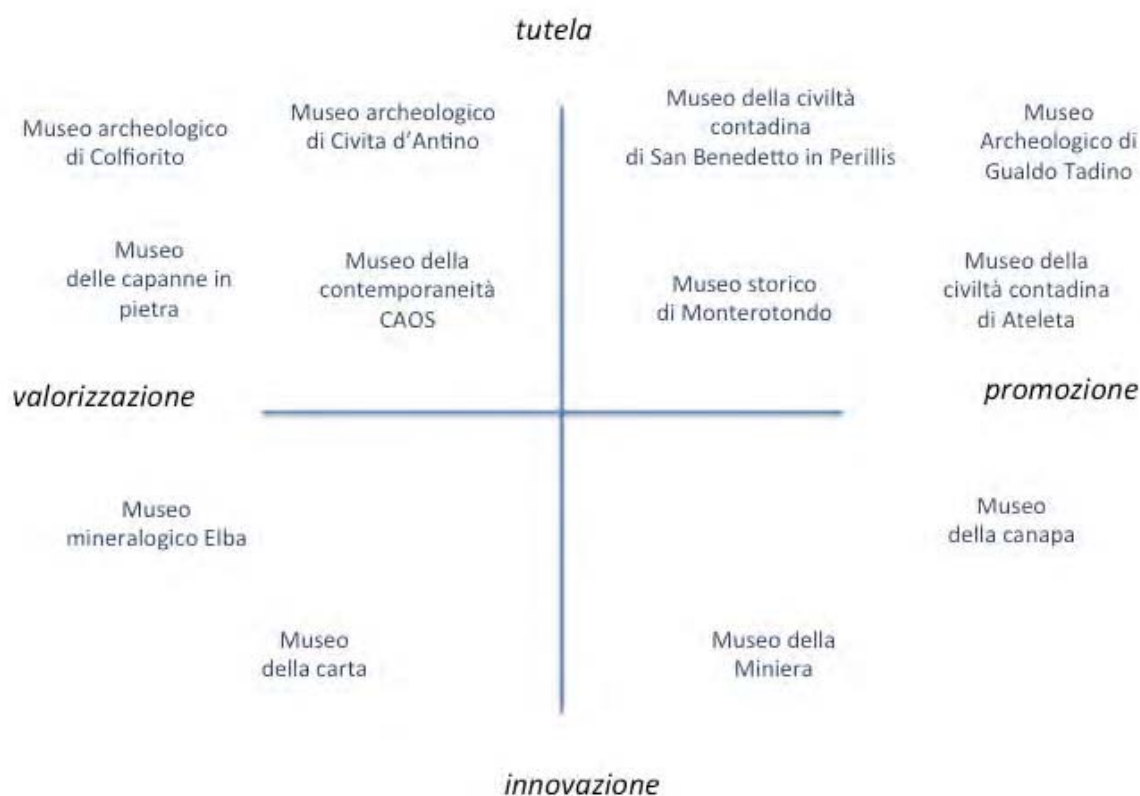


Fig. 4 Mapping semiotico delle priorità del FESR.

Alla luce dei dati emersi dal *mapping delle priorità del FESR* in ambito museale è evidente come, i musei analizzati nel presente lavoro abbiano realizzato prevalentemente progetti capaci di tutelare il patrimonio valorizzandone le sue peculiarità o promuovendone le ricchezze territoriali. L'innovazione è una priorità ancora poco perseguita in questo ambito, purtroppo, dove il co-finanziamento europeo è sempre più utilizzato invece per assolvere a funzioni ontologiche alla natura stessa del museo come appunto tutelare, valorizzare e promuovere il patrimonio.

*Alle classiche funzioni di base del museo di preservare la memoria, esporre oggetti e accogliere il pubblico, se ne sono aggiunte molte altre, alcune delle quali più sfuggenti, legate a fenomeni quali la globalizzazione dei fatti artistici e dei linguaggi dell'architettura; l'interesse economico per la cultura; la dilatazione dello spazio turistico; il forte indotto urbanistico<sup>104</sup>. Tuttavia, anche se la ricerca mostra ancora solo pochi tentativi riusciti, a conclusione di questo lavoro è evidente come i musei nati grazie al FESR 2007/2013 contribuiscano ad arricchire la panoplia delle funzioni che*

<sup>104</sup> I.Pezzini, 2011, pag.10.

l'ente museale è chiamato ad assolvere, mostrando come sia possibile una loro ricombinazione alla luce di nuove politiche non più solo nazionali ma anche comunitarie.

Ma la strada da percorrere appare ancora molto lunga in questo senso ed i risultati emersi, seppure relativi ad un *corpus* molto ristretto di casi, si inseriscono con coerenza nel contesto socio-economico e normativo del patrimonio culturale del nostro Paese<sup>105</sup>.

---

<sup>105</sup> Cfr. prima parte del lavoro.

## Conclusioni

La ricerca, partita da una disamina delle politiche culturali europee degli ultimi anni, ha cercato sulle prime, di definire il senso che l'Unione Europea attribuisce al concetto di cultura, cuore pulsante dell'identità e della memoria collettiva dei cittadini. Senso precisato attraverso Strategie, Decisioni e Convenzioni europee ed internazionali, le quali orientano l'azione delle istituzioni e degli operatori del settore verso una crescita intelligente, sostenibile ed inclusiva. L'investimento in cultura, ribadito in più occasioni come elemento fondamentale nello sviluppo socio-economico degli Stati membri (*Strategia Europa 2020; Strategia per le Relazioni culturali internazionali; Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società, Faro; Rapporti dell'Eurobarometro*), è riconosciuto sia come un'opportunità di occupazione, sia come una fonte di creatività e di innovazione per l'intera economia, grazie alla produzione di servizi e beni competitivi e di alta qualità.

Da queste premesse radicate nelle scelte politiche dell'Unione, nasce e si costruisce nel tempo la panoplia degli strumenti necessari ad una Programmazione consapevole e rispettosa della straordinaria ricchezza culturale dell'Europa; capace di sfruttarne le potenzialità contribuendo a far fronte a sfide globali, come l'immigrazione e l'integrazione dei rifugiati, e contrastando stereotipi e pregiudizi attraverso attività di dialogo interculturale, di sostenibilità e progetti di cooperazione.

La Programmazione in ambito culturale risiede nella più generale politica di coesione dell'Unione, il cui obiettivo primario è la riduzione delle forti disparità economiche, sociali e culturali sia tra gli Stati membri, che all'interno di ciascuno di essi. Obiettivo che l'Unione si propone di raggiungere attraverso strumenti finanziari a gestione diretta, gestiti dalla Commissione stessa, o indiretta, gestiti dagli Stati membri, ovvero i fondi Strutturali, come visto.

Dopo aver studiato l'intero panorama dei fondi europei dedicati alla cultura, la ricerca ha concentrato la sua attenzione sull'impiego dei fondi Strutturali in ambito museale. Infatti, se la cultura è descritta dalle istituzioni europee come una straordinaria risorsa identitaria e di coesione sociale, l'identità del museo è vista sempre più come una delle principali strategie di valorizzazione del territorio e sostegno alla trasmissione della conoscenza alle generazioni future. Da più prospettive di interesse (*Convenzione quadro del Consiglio d'Europa sul valore dell'eredità culturale per la società Faro, 2005; Carta di Siena dell'International Council of Museum del 2014; Raccomandazione sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni della loro diversità e*

*del loro ruolo nella società, UNESCO, 2015*) il museo è visto dunque come uno straordinario dispositivo di sviluppo culturale, locale e nazionale .

Il lavoro ha indagato l'utilizzo che enti pubblici e privati hanno fatto dei fondi Strutturali per progetti di carattere museale, realizzati tra il 1 gennaio 2007 ed il 31 dicembre 2016 e relativi al ciclo di Programmazione 2007-2013. A partire dai Regolamenti che istituiscono i fondi Strutturali, ciascuna Amministrazione regionale ha dedicato, nei Programmi Operativi Regionali, in base alle rispettive condizioni socio-economiche, più o meno risorse all'ambito culturale, prevedendo anche quali tipologie di attività potessero essere finanziate con il loro ausilio.

Tenendo conto delle specificità di ciascun territorio regionale, caratterizzato da condizioni socio-economiche differenti, il lavoro di ricerca è stato impostato in modo tale da comprendere se i fondi alla cultura sono stati utilizzati rispondendo alle priorità dei Regolamenti dell'Unione in un'ottica di tutela e valorizzazione del patrimonio culturale a sostegno dello sviluppo socioeconomico, o se invece sono stati adoperati in altro modo.

Per questo è stato necessario: analizzare da un punto di vista quantitativo tutti i progetti di carattere museale realizzati nella scorsa Programmazione 2007-2013 e, successivamente, approfondire lo studio attraverso un'analisi semio-qualitativa di alcuni progetti selezionati.

Integrando i risultati ottenuti dall'analisi quantitativa in merito alla realizzazione di progetti museali di varia natura (mostre, eventi, corsi...) con le analisi semiotiche dei musei realizzati, è stato possibile capire se e come l'impiego di tali finanziamenti abbia portato ad una valorizzazione del patrimonio museale italiano - anche in ottemperanza alle ultime riforme nazionali che promuovono le attività di valorizzazione rispetto a tutela e conservazione (Ducci, Marino, Raimondi, 2018) - ed in che modo essa si manifesta.

Prima di illustrare nel dettaglio le conclusioni a cui l'indagine condotta ha portato, è doveroso però premettere alcune considerazioni di carattere generale.

L'urgenza che ha spinto la necessità di effettuare una simile ricerca nasce da una doppia constatazione dello stato di fatto (dati Eurobarometro e Istat) circa il ritardo e le difficoltà degli enti pubblici e privati nazionali a spendere i finanziamenti europei anche in ambito culturale e museale.

Rispetto alla capacità di impiego dei fondi Strutturali, come ricordato nell'introduzione, l'Italia, con un impiego del 79% degli stanziamenti a disposizione, si pone al terz'ultimo posto della classifica per utilizzo dei fondi, davanti solo a Romania e Croazia (fonte [www.inforegio.it](http://www.inforegio.it)). Dalle ultime indagini Istat sull'argomento (*I musei e gli istituti similari non statali*, 2011; *I musei, le aree*

*archeologiche e i monumenti in Italia*, 2017) inoltre, si evince che i finanziamenti europei sono scarsamente utilizzati anche in un ambito più specificatamente culturale come quello museale, rappresentando solo lo 0,2 % delle risorse pubbliche (che nel complesso sono il 36,1 %) a cui i musei italiani a pagamento attingono per la propria gestione ordinaria.

Andando con ordine però, se la gravità della gestione italiana dei fondi SIE si lega alla primaria difficoltà di spesa - ne spendiamo sempre di meno tanto che per l'attuale ciclo di Programmazione sono state stanziare risorse lievemente inferiori - non meno grave è l'incapacità (o la mancanza di volontà) di comunicare i risultati di quanto invece riusciamo a fare. È noto come sui fondi europei si costruiscano carriere politiche diventando argomento di campagna elettorale, ma come poi, aperte le urne, nessuno se ne occupi più. (Giuseppe Chiellino, 2016). Questa triste verità è confermata dai dati dell'Eurobarometro che continuano a raccontare come per la maggior parte dei cittadini europei né la politica di coesione, né tantomeno i fondi Strutturali hanno un impatto concreto sulla vita di tutti i giorni.

Del resto, al termine di questa ricerca, trasformatasi troppo spesso in una vera caccia al tesoro tra siti web inesistenti, amministratori non disponibili e comunicazioni vaghe, non si può che essere d'accordo con il giornalista Chiellino nell'affermare che per reperire dei dati ufficiali sulla spesa pubblica dei fondi Strutturali nel nostro Paese, bisogna essere dei grandi appassionati!

La mancanza di informazioni dirette e chiare è di certo la problematica più evidente che emerge al termine di questo *excursus* nei fondi europei impiegati nell'ambito museale tra il 1 gennaio 2007 ed il 31 dicembre 2016 (unici dati disponibili al 31 luglio 2017, quando si è conclusa la rilevazione) e relativi alla Programmazione 2007-2013, ormai ampiamente conclusa. L'indisponibilità del dato aggiornato, da cui sono nate le prime limitazioni della ricerca è dovuta, infatti, alla mancata comunicazione delle Amministrazioni locali all'Ispettorato generale del tesoro per i rapporti economici con l'Unione europea (IGRUE). Mancanza che ha richiesto necessariamente di porre una condizione di limite temporale a tutto il lavoro. Ma questa inoperosità nelle comunicazioni di dati e di informazioni non è una consuetudine perpetuata solo tra i burocrati, forse il dato più grave che emerge dal lavoro è infatti quello di una comunicazione laconica e frettolosa tra istituzioni pubbliche e cittadini. Anche laddove, infatti, l'istituzione sarebbe obbligata a farlo, in alcuni casi non comunica al proprio pubblico di visitatori l'impiego nel progetto del co-finanziamento ricevuto dall'Europa. In altri termini, di Europa si parla poco in questi nuovi progetti museali realizzati grazie ai fondi Strutturali, che così in Italia continuano ad essere dei semi-sconosciuti, nonostante il loro utilizzo. Questo è ciò che accade in alcuni dei musei analizzati, dove

a volte all'Europa è dedicata giusto una riga di ringraziamento nel *colophon*, altre volte viene ripagata solo con una bandierina (in alcuni casi sbiadita) nella targa all'ingresso e mai compare sui siti web dei musei realizzati grazie (anche) ad Essa. E dunque se il visitatore/cittadino non è sempre sufficientemente informato in merito a quest'opportunità offerta dall'essere parte dell'Unione, ciò che appare ancora più grave è che spesso neppure l'operatore che lavora nel museo, è informato sull'argomento.

Le prime conclusioni generali a cui si è giunti durante l'elaborazione della ricerca sono legate alla mancanza di comunicazioni ufficiali circa gli importi ottenuti e le opere realizzate da ciascun beneficiario. Del resto, come mostrano anche altre recenti indagini sul campo, (Ducci, Marino, Raimondi, 2018) è evidente, in generale, il bisogno di un maggiore e diffuso *empowerment* del settore comunicazione nei musei, affinché esso venga riconosciuto, al pari di altri ambiti, come fondamentale nella gestione di un museo.

In questo caso, inoltre, le conseguenze di una comunicazione epigrafica e a volte inesistente, si ripercuotono principalmente sull'opinione pubblica, la quale continua (e continuerà) a vedere Bruxelles e l'Europa sempre più lontani dagli interessi personali (Eurobarometro), senza comprendere che, è proprio grazie all'essere un Paese membro che oggi si ha la possibilità di visitare un tal museo e/o di vederlo rinnovato nel suo aspetto, con tutto ciò che ne consegue a livello di incremento turistico ed economico per il territorio interessato. La cultura è infatti un potente strumento per costruire ponti tra le persone e rafforzare la comprensione reciproca, ma è anche un grande motore per lo sviluppo economico e sociale, come mostrano alcuni casi di buone pratiche studiati.

Il lavoro di analisi è iniziato avvalendosi di una fonte secondaria dei dati, quella di *OpenCoesione*. Questi dati però richiedevano di essere verificati con i soggetti interessati, per avere la certezza che nella loro trasposizione su matrice in CSV non ci fossero stati degli errori. Tuttavia quello che sembrava essere una conferma scontata, molto spesso si è trasformato in una caccia al tesoro con continui rimpalli tra siti web di amministrazioni locali, scambi di email con Direttori di musei, Sindaci, ex assessori ecc... e infinite telefonate. Ma, fatiche e lentezze a parte, la conferma dei dati scaricati dal portale di *OpenCoesione* è avvenuta sempre con successo, per tutti i musei presi in esame (tranne i mai nati).

Questo della (non)comunicazione però è solo il primo di una serie di problematiche più o meno importanti emerse nella gestione dei fondi Strutturali alla cultura nel nostro Paese, come i soldi ricevuti e non spesi e i progetti non realizzati.



Dato lo scopo della ricerca, è stato deciso di indagare solo quelle tipologie di finanziamento (tra i fondi SIE) inerenti l'ambito culturale, il fondo Europeo di Sviluppo Regionale, il Fondo Sociale Europeo ed il Fondo (nazionale) di Sviluppo e coesione, relativi alla Programmazione 2007/2013. La prima analisi che è stata fatta su questi dati così raccolti e ripuliti da errori grossolani è di natura quantitativa. Importante, ai fini del lavoro era capire infatti, innanzitutto quanti progetti in ambito museale fossero stati finanziati nella scorsa Programmazione europea in Italia e poi studiarne la loro portata qualitativa. Successivamente, è stato possibile rispondere ad una serie di quesiti necessari per analizzare lo sviluppo e l'andamento del fenomeno a livello macroscopico e statistico, per poi passare, solo nell'ultima fase della ricerca, ad indagare l'aspetto micro e qualitativo dello stesso e definire così anche la qualità dei singoli interventi.

Il totale dei progetti museali realizzati grazie al co-finanziamento europeo, nell'arco temporale preso in esame, è risultato essere di 1001 casi, i quali, nel complesso, hanno riguardato sia attività di creazione di nuovi musei, sia di restauro di allestimenti esistenti, ma anche di attivazione di corsi di formazione, introduzione di nuove tecnologie, avvio di progetti di ricerca, ecc. La gran parte di essi (62%) sono stati realizzati mediante il co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, si tratta di 623 progetti, rispetto ai 212 finanziati dal Fondo di Sviluppo e Coesione (21%) e 166 dal fondo Sociale Europeo (17%). Il fondo di Sviluppo e coesione è un fondo nazionale e non europeo, ma è stato volutamente inserito nella ricerca per via del suo massiccio impiego per progetti di carattere culturale. Infatti, nonostante esso non abbia previsto finanziamenti dedicati allo specifico ambito culturale per il settenario preso in esame, come è emerso dai risultati dell'indagine quantitativa, il 21% dei progetti museali è stato finanziato con questa tipologia di fondo, generando una significativa esplosione del tema. Tanto che per l'attuale Programmazione 2014-2020, invece, c'è stata una significativa inversione di tendenza nella ripartizione degli importi a plurimi settori di intervento in ambito culturale.

Le regioni che si sono contraddistinte per maggior numero di progetti dedicati all'ambito in esame sono la Calabria (129 progetti), la Sicilia (124), la Puglia (121) e a seguire la Sardegna (96), la Liguria (67), la Campania (67) e la Toscana (60). Di rilievo sono i casi in cui il fenomeno è stato pressoché inesistente come la Lombardia con due soli progetti museali, il Molise con quattro ed il Trentino con sei. Tuttavia, approfondendo l'analisi e andando ad indagare il loro stato di avanzamento, dopo 10 anni dall'avvio della Programmazione, si evince come siano proprio le regioni all'apparenza più virtuose a manifestare la maggiore percentuale di progetti ancora in corso e non conclusi (Calabria, Campania, Puglia e Sicilia). Naturalmente questo fenomeno è dovuto proprio al

fatto che sono le regioni con un maggior numero di progetti da realizzare, ma alla luce dei dati emersi complessivamente, su tutto il territorio nazionale, risulta però che solo il 56% dei progetti museali è stato realizzato e portato a termine (entro il 31.12.2016); mentre l'8% dei progetti non è stato neppure avviato (83 progetti, che probabilmente non nasceranno mai); e 358 progetti, il 36% dei casi, vincitori del finanziamento 2007/2013, al 31 dicembre 2016 risultavano ancora in corso, dopo ben tre anni dalla chiusura della scorsa Programmazione europea. Questo è un risultato estremamente negativo, che conferma ancora una volta l'enorme ritardo con cui in Italia sono gestiti e spesi i finanziamenti Europei e che dovrebbe far riflettere le istituzioni sulla necessità di migliorare le *performance* di spesa e progettazione già in fase di programmazione ed elaborazione dei POR o degli avvisi pubblici.

Relativamente ai temi di interesse su cui si sono concentrati questi progetti realizzati e conclusi, l'analisi ha rivelato un'alta concentrazione di casi inerenti "cultura e turismo": 661 casi su 1001; seguiti da "città e aree rurali", 115; "istruzione" con 92 progetti e "occupazione", 71. Se sulle prime questi dati rivelano un utilizzo consapevole dei finanziamenti, mirato ad un investimento economico e sociale, la totale assenza, che emerge dall'analisi, di progetti museali dedicati agli anziani e ai bambini, rivela invece una gravissima mancanza di lungimiranza delle istituzioni beneficiarie. Quello dell'*audience development* è infatti uno dei temi principali su cui le politiche comunitarie investono molto a prescindere dall'ambito culturale, tanto che nella Programmazione in corso (14-20) ne è stato enfatizzato l'interesse con l'inserimento nei Regolamenti di obiettivi e priorità dedicati. Per evitare che si ripettesse ancora il disinteresse mostrato dai beneficiari negli anni scorsi.

Analizzando in maniera più approfondita i dati, l'analisi ha mostrato che il maggior numero di progetti riguarda le infrastrutture, il 63% è stato dedicato alla creazione di opere e impianti. Il recupero o la messa in sicurezza e il restauro degli edifici del patrimonio culturale, si lega alle condizioni precarie degli edifici storico-artistici in cui sono custoditi i musei nel nostro Paese e non da ultimo alle condizioni di rischio sismico della gran parte dei territori nazionali, che ha portato anche alla chiusura prematura di alcuni dei neonati musei, come emerso dalla successiva indagine. Questo dato rilevato dall'analisi, inoltre, confrontato con lo studio circa le attività specifiche dei singoli progetti (restauro, valorizzazione, innovazione tecnologica...), porta a sostenere, al termine del lavoro che le ragioni di tutela hanno prevalso rispetto all'impiego dei fondi per soluzioni innovative o per progetti di ricerca, studio e diffusione della conoscenza.

Sommando infatti le ricorrenze emerse dei casi dedicati a tutela e valorizzazione si contano complessivamente 617 progetti su 1001 totali, ovvero il 61,6% dei casi è stato dedicato ad attività di tutela e messa in sicurezza degli edifici. Questo dato dimostra come il panorama museale italiano, già ricco e ben sviluppato, abbia un necessario e urgente bisogno di attingere a finanziamenti europei per valorizzare e tutelare patrimoni e collezioni di cui è in possesso. Attività queste che non riesce, com'è noto, ad assolvere altrimenti.

Di grande rilievo è inoltre il dato che emerge sull'impiego dei finanziamenti europei nell'ambito dell'istruzione e della formazione (150 casi) elemento che mostra come i soldi vengano spesi per effettuare quelle attività che il museo per sua natura e vocazione è chiamato a compiere; male per la ricerca, lo sviluppo tecnologico e l'innovazione invece, con pochissimi casi di impiego (31 su 1001).

Subito dopo la valorizzazione, la tutela e l'istruzione, il maggior numero di progetti finanziati riguarda la realizzazione di nuovi musei (121 nuovi musei su 1001 progetti finanziati). Su 121 nuove realizzazioni, solo 86 però risultavano concluse al momento della rilevazione del dato: distribuendosi sulla Penisola in maniera molto eterogenea, in cui spiccano i virtuosismi di Liguria e Toscana con 15 e 14 musei conclusi, seguite dalla Sardegna con 13 e dalle Marche con 9 musei. Nessuna nuova realizzazione in Friuli, Trentino Alto Adige e Valle d'Aosta, due soli musei ma non conclusi in Veneto e solo tre nuove realizzazioni in Campania, ancora in corso al 31 dicembre 2016. La media delle realizzazioni per ciascuna regione risulta essere di 4,3 musei; tuttavia si attestano intorno a questo livello molte regioni come Sicilia, Puglia e Abruzzo (con 5 casi ciascuna); Umbria, Piemonte ed Emilia Romagna (con 4 musei); mentre sono al di sotto del valore medio Molise, Calabria, Basilicata (con 2 realizzazioni museali); Lombardia e Lazio (con una sola).

Come era prevedibile, dati gli obiettivi e le priorità di ciascuna tipologia di finanziamento, la gran parte dei musei, 71, sono stati realizzati tramite il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, uno solo (Museo Virtuale Collezione R.A.S. Regione Autonoma della Sardegna) tramite il Fondo Sociale Europeo e 14 musei tramite il Fondo di Sviluppo e Coesione. Mentre il FESR è stato una fonte di finanziamento in tutte le regioni in cui sono nati nuovi musei, il Fondo di Sviluppo e Coesione è stato impiegato per questa specifica attività solo in 3 regioni, Toscana, Liguria e Lombardia.

Se la Campania è la regione che ha speso di più in progettazione museale (122.763.971,45 euro), è in Calabria (127 progetti conclusi e in corso) che sono stati presentati il maggior numero di progetti nell'ambito; al contrario è in Valle d'Aosta che è stato stanziato un importo economico

inferiore per la progettazione museale, con solo 282.000 euro, ma è in Lombardia che sono stati realizzati il numero più basso di progetti in assoluto, 2.

Inoltre, incrociando i dati degli importi economici con il numero delle nuove realizzazioni museali, è risultato che, chi ha speso di più non corrisponde a chi ha realizzato più musei. Infatti, se nella regione Toscana sono stati investiti un maggior numero di finanziamenti (9.882.430,33 euro), è in Liguria che sono stati progettati più musei (16). Al contrario se nella regione Abruzzo sono stati investiti meno soldi rispetto a tutte le regioni che hanno realizzato nuovi musei (373.491,79 euro), è in Lombardia che invece è stato realizzato il minor numero di nuovi musei, uno soltanto.

L'importo totale speso in progettazione museale complessivo di tutte le regioni è di euro 573.186.153,02, quello per nuove realizzazioni museali è di 65.967.212,70 euro, mentre l'importo medio speso per la realizzazione di nuovi musei è di 3.298.360,64 euro. Tra le regioni che hanno investito in questo ambito di attività, sette sono al di sopra della media, mentre otto si collocano al di sotto di questo valore. Tuttavia, l'aver deciso di investire molto in nuove realizzazioni, non necessariamente è sintomo di aver investito anche bene. Per tale ragione si è ritenuto opportuno affiancare all'analisi descrittiva del dato quantitativo anche uno studio semio-qualitativo e capire se dietro queste nuove realizzazioni si celino davvero anche buone pratiche, come, purtroppo, non sempre è emerso.

Per rispondere in maniera esaustiva agli interrogativi di partenza della ricerca si è ritenuto necessario affrontare nel dettaglio lo studio delle nuove realizzazioni museali, in quanto progetti più completi e complessi, capaci cioè, più di una singola mostra o di un evento promozionale o di un *exhibit* solamente, di far capire come i finanziamenti europei possano contribuire a valorizzare, ma anche ad innovare, tutelare e promuovere la ricchezza del territorio storico-artistico e naturalistico del nostro Paese.

Date le conclusioni emerse nella prima parte della ricerca, si è scelto di affrontare l'analisi semiotica dei musei, selezionandoli in quelle regioni che rendono conto del fenomeno in maniera più rappresentativa: Lazio, Abruzzo, Umbria, Toscana e Molise. L'andamento del fenomeno in esse è infatti indicativo di ciò che è accaduto in tutta Italia. Ovvero, il *corpus* così composto è rappresentativo sia delle realtà che hanno investito di meno per la progettazione di nuovi musei (Lazio e Molise, 1 e 2 casi) sia di quelle che hanno investito maggiormente (Toscana, 14 casi) e sia di quelle che sono nella media (4/5 musei) del resto delle regioni d'Italia (Abruzzo e Umbria). La selezione però non è stata fatta solo in base al numero dei nuovi musei realizzati, ma anche rispetto agli importi economici spesi per le nuove realizzazioni: ovvero chi ha effettuato maggiori

investimenti (come la Toscana), chi ha speso meno soldi in assoluto (come Lazio e Abruzzo) e chi si è avvicinato alla media della spesa a livello nazionale (Molise). Inoltre, questo *corpus* così selezionato, permette di descrivere il fenomeno analiticamente in un'area ben circoscritta del nostro Paese, il Centro Italia.

Fermo restando che una comparazione assoluta tra le regioni sarebbe stata impossibile, (partendo da condizioni economico-sociali differenti e avendo inserito ciascuna nei Programmi Operativi dei fondi, obiettivi e stanziamenti economici diversi), per poter confrontare le analisi dei musei nelle regioni scelte, si è deciso inoltre di selezionare solo i casi di nuova realizzazione finanziati con la stessa tipologia di fondo europeo: il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale. In questo modo è stato possibile sia confrontare i risultati emersi dalle analisi dei 15 musei selezionati, poiché i progetti finanziati rispondevano agli stessi obiettivi ed alle stesse priorità; sia effettuare una comparazione la tra qualità dei nuovi musei e gli obiettivi iscritti nel Regolamento del FESR.

Alla luce dei risultati emersi dall'analisi semiotica condotta su di essi, si tratta per la gran parte di musei fortemente legati al territorio locale; musei demoetnoantropologici, ecomusei e musei diffusi, ma anche di musei archeologici o aziendali, quasi tutti inglobati nel contesto urbano in cui sorgono e della cui vita socio culturale divengono fulcro attivo.

Nella regione Lazio con una spesa pari al 30% del totale impiegato per progetti di natura museale (1.332.399,27 euro), sono state ammesse al finanziamento due nuovi musei, per un ammontare complessivo di 394.386,14 euro. Tra queste nuove realtà però, soltanto una risultava conclusa al momento della rilevazione dei dati con un finanziamento di 140.000 euro, il Museo storico di Monterotondo. Questa nuova progettazione si inserisce all'interno di un Piano Operativo Regionale FESR Lazio i cui principali temi di spesa previsti erano: promozione delle risorse naturali, sviluppo delle infrastrutture culturali, protezione e valorizzazione del patrimonio naturale e culturale.

L'analisi semiotica condotta sul museo Storico di Monterotondo ha permesso di comprendere come esso sia stato realizzato con l'intento di creare un centro culturale di aggregazione e socializzazione per i cittadini, in cui rivivere la storia e tutelarne la sua memoria. Sia lo scopo della realizzazione del museo che il messaggio sono coerenti con gli obiettivi e le priorità che la Commissione europea individua come traguardi da raggiungere mediante l'impiego dei fondi Strutturali. Attraverso la divulgazione del messaggio sotteso al suo allestimento, il museo realizza inoltre quelle priorità previste dalla politica di coesione relativamente al FESR, di tutela e conservazione della memoria storica locale.

In Abruzzo invece, sono state progettate e concluse 5 nuove realizzazioni museali, co-finanziate tutte attraverso il FESR, per una spesa complessiva di circa 190 mila euro a fronte dei quasi 600 mila euro impegnati per progetti museali in generale. Si tratta per la gran parte di piccoli musei di comunità montane, dove la cittadinanza ha partecipato alla realizzazione degli stessi donando oggetti e collezioni storiche. Ecomusei e musei diffusi, rivolti prevalentemente ad un pubblico locale, con lo scopo di fornire un centro di aggregazione e socializzazione, in coerenza con le disposizioni comunitarie in merito a sviluppo turistico e valorizzazione territoriale.

La Regione Abruzzo, infatti, nella scorsa Programmazione del POR FESR, ha puntato molto l'accento sullo sviluppo turistico dei piccoli comuni montani, volto a valorizzarne le specificità locali e le antiche tradizioni delle singole comunità, con lo scopo di creare un'offerta turistica diversificata di territori prevalentemente rurali e capace di incoraggiare lo sviluppo di altri settori, come quello produttivo. Ed è in seno a questo contesto che si inseriscono i nuovi musei, sorti in questi anni nei piccoli borghi abruzzesi, in provincia de L'Aquila: il museo archeologico di Antinum, il museo delle Capanne in pietra a Villa Santa Lucia degli Abruzzi, il museo antropologico di San Benedetto in Perillis, il museo della civiltà contadina di Ateleta e il museo Teofilo Patini a Calascio, chiuso in seguito al terremoto del 2016.

L'analisi semiotica condotta su questi musei abruzzesi ha rilevato un panorama regionale di piccoli musei locali tesi a salvaguardare la memoria storica delle identità contadine locali mediante progetti più o meno riusciti.

Il museo archeologico Antinum e il museo delle Capanne in pietra di Villa Santa Lucia degli Abruzzi, pur con allestimenti e strategie di comunicazione completamente differenti, divulgano un messaggio teso alla realizzazione di quelle priorità di tutela (della storia) e valorizzazione (del territorio e del patrimonio demoetnoantropologico) che la politica di coesione auspica si raggiungano con l'impiego dei finanziamenti Strutturali ed in particolare con il FESR.

Anche il museo della civiltà contadina di Ateleta, concretizzando obiettivi e priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale, è un esempio ben riuscito di realizzazione museale nata da un co-finanziamento europeo, ponendosi infatti come custode della memoria storica della civiltà contadina che tutela e preserva dall'oblio, valorizzandone usanze, mestieri e tradizioni.

Discorso a parte invece merita il museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis, un tentativo di impiego dei fondi Strutturali per tutelare la storia locale (e valorizzarne le peculiarità del territorio) mal riuscito a causa dell'evidente difficoltà di gestione a cavallo tra sfera pubblica e

quella privata. Difficoltà che lo rendono, ad oggi, un esempio di cattiva amministrazione di un bene pubblico, paragonato da una collezione privata e di un pessimo esempio di utilizzo dei fondi europei per via della grave assenza, nell'esposizione, proprio di quegli elementi dell'allestimento co-finanziati dall'Unione che, oltretutto, avrebbero di sicuro fatto la differenza nella narrazione e nella comprensione dei contenuti divulgati. Quanto emerso da questa analisi conferma la necessità di un controllo più accurato da parte dei commissari europei preposti alle verifiche dei progetti *ex post*.

Conclusioni fortunatamente opposte quelle a cui si giunge invece nella Regione Umbria, la quale rappresenta un'eccellenza nella gestione dei finanziamenti SIE in abito museale. La sua indiscutibile virtuosità risiede sia nella qualità stessa delle creazioni museali, impeccabili nel rispettare i desiderata e i dettami dell'Unione europea, sia nella chiarezza di una comunicazione con il pubblico ricca di tutti i riferimenti comunitari, sia per aver centrato in pieno gli obiettivi e le priorità auspiccate dai legislatori europei. Su questo territorio sono stati realizzati e conclusi, entro il 31 dicembre 2016, 21 progetti dedicati all'ambito museale. Di questi, quattro hanno visto la nascita di nuovi musei progettati tramite il Piano Operativo Regionale FESR, tra le cui priorità di intervento elencava: tutela, valorizzazione e promozione del patrimonio culturale, mediante azioni volte a migliorare la fruibilità sostenibile delle risorse culturali capaci di arricchire la qualità dell'offerta turistica.

I musei realizzati con un impegno economico di 1.633.586,18 euro pari al 34% del finanziamento totale dedicato alla progettazione museale (4.774.894,24 euro), sono esposizioni legate alle comunità locali, le quali ne fanno rivivere storia e tradizioni socio culturali, offrendole ad un pubblico di turisti però anche straniero. Musei archeologici, etnografici ed ecomusei che raccontano, valorizzandole, le peculiarità di un territorio e le rilanciano verso una prospettiva futura, attraverso continui collegamenti con enti ed istituzioni nazionali e internazionali: la Pinacoteca nel museo della Contemporaneità - CAOS; il museo della Canapa a Santa Anatolia di Narco; il museo archeologico di Colfiorito – MAC e il museo archeologico di Casa Cajani a Gualdo Tadino.

La Pinacoteca nel complesso museale dell'ex SIRI a Terni e il museo della Canapa a Santa Anatolia di Narco, pur se attraverso allestimenti museali completamente differenti (museo d'arte il primo, museo diffuso sul territorio il secondo) valorizzano entrambi la storia del territorio locale, con lo scopo di conservarne la memoria, e rinnovano le peculiarità identitarie delle produzioni artistiche e agricole. Se nella Pinacoteca la valorizzazione dell'identità culturale del territorio passa

attraverso la figura di un artista locale, nel museo della Canapa questo avviene attraverso un uso e una produzione innovativa della stessa, nonché mediante la riscoperta degli antichi mestieri (canapine, canapaio, cordaio...). Il museo della Canapa, infatti, già ecomuseo, museo diffuso ed etnografico, potrebbe per questo anche essere definito un museo aziendale, incentrato sul prodotto (e non sul brand) il cui messaggio ad esso sotteso è quello di un *saper fare*, legato ad un antico mestiere della tradizione locale. In questo modo il museo della Canapa e la Pinacoteca rispondono agli obiettivi insiti nel Regolamento del FESR, concretizzando le priorità di tutela, ma, soprattutto, di valorizzazione dell'identità locale e dei suoi valori fondamentali.

Gli altri due musei, il museo archeologico di Colfiorito e il museo archeologico di Gualdo Tadino rispondono ai dettami del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale valorizzando le identità locali, l'uno (il MAC) conservandone e tramandandone le peculiarità sociali, culturali ed economiche; l'altro (il museo di Gualdo Tadino) mediante la promozione dell'operato di un archeologo locale.

Spicca nel campione selezionato per virtuosità nelle realizzazioni di nuovi musei con l'impiego dei fondi Strutturali la regione Toscana. È infatti il territorio che ha dedicato maggiori finanziamenti alla realizzazione di nuove realtà, con ben 9.882.430,33 euro di spesa, il 29% del totale impiegato per progetti nell'ambito. Seconda solo alla Liguria e a pari merito con la regione Marche per numero di nuovi musei o musei riallestiti, in Toscana, nell'arco di tempo selezionato, ben 14 musei sono nati grazie all'impiego del co-finanziamento comunitario. Si tratta di musei archeologici e territoriali, ma anche di musei aziendali, scientifici ed etnografici: una ricca varietà di realizzazioni, progettate con lungimiranza e spirito imprenditoriale; e rispondenti agli obiettivi operativi del POR FESR. I quali miravano, infatti, a rendere il territorio della regione più competitivo a livello nazionale e internazionale, prevedendo azioni volte a salvaguardare e valorizzare le risorse ambientali, culturali e paesaggistiche locali, e a promuovere forme di sviluppo turistico ed economico sostenibile. Ai fini della ricerca, delle 14 nuove realtà museali realizzate, ne sono state selezionate solo 3, perché le uniche co-finanziate dal Fondo Europeo di Sviluppo Regionale. Nuove realtà museali volte ad incrementare l'attrattività del territorio in cui risiedono, recuperando edifici dismessi di archeologia industriale, come il museo della Miniera a Montecatini Val di Cecina, creando sistemi imprenditoriali sostenibili, come nel caso del museo della Carta a Pescia, e tutelando biodiversità e ricchezze paesaggistiche locali, come il museo mineralogico e gemmologico a San Piero in Campo nell'Elba.



Esempi ben riusciti di riallestimento e recupero di un sito di archeologia industriale grazie ad un co-finanziamento europeo, il museo della Miniera di Montecatini in Val di Cecina e il museo della Carta di Pescia realizzano almeno due delle priorità previste dal FESR: l'innovazione di *un saper fare* locale e la conseguente promozione territoriale. Entrambi musei etnografici territoriali, ma anche musei aziendali, promuovono l'identità del territorio (*l'essere*) e ne valorizzano, innovandolo un *fare*, o meglio uno storico *saper fare*.

Se nella Miniera l'effetto di senso del messaggio divulgato negli ambienti musealizzati, è quello di un'immersione, di una discesa nella storia della miniera stessa e della città di Montecatini, con la quale la miniera va a coincidere; nel museo della Carta a Pescia, nonostante il suo parziale completamento, il messaggio sotteso all'allestimento è quello di un viaggio nella storia della produzione cartaria del territorio, produzione che coincide con la storica azienda Magnani srl e che il museo stesso si propone di rinnovare tornando a realizzare (e a far realizzare al visitatore) la carta a mano. Quest'ultimo è un esempio singolare di museo aziendale in cui l'azienda (*ex novo*) è nata dopo il museo, dando vita così ad un progetto di sostenibilità economica dello stesso (il solo esempio rilevato dalla ricerca).

Unico esempio di museo naturalistico territoriale dell'intero *corpus*, il museo mineralogico di San Piero in Campo offre, invece, al visitatore un viaggio nelle ricchezze naturalistiche e mineralogiche tipiche dell'identità elbana, accompagnandolo attraverso il racconto e le attività di studiosi, appassionati e lavoratori locali che da sempre ne hanno valorizzato le peculiarità territoriali.

Esso, rivolgendosi ad un pubblico di non addetti ai lavori (o non solamente), non è un museo scientifico in senso stretto, quanto più un museo territoriale, votato alla valorizzazione dell'identità naturalistica del territorio. In questo modo concretizza una delle priorità previste dal Parlamento e Commissione europea: innovare l'identità locale e le ricchezze naturalistiche del territorio, attraverso la valorizzazione delle risorse territoriali.

La regione Molise rappresenta, purtroppo, un esempio di cattiva gestione dei fondi Strutturali in ambito culturale. Stando ai dati pubblicati su *OpenCoesione* e quindi comunicati dalla Regione alla piattaforma governativa, in Molise, tra gennaio 2007 e dicembre 2016 risultano realizzate e concluse due nuove realtà museali con l'impiego del co-finanziamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale: un centro Polifunzionale nel comune di Carovilli e un Museo archeologico a Pietrabbondante. Di fatto però nella realtà questo non è mai successo. Del museo di Carovilli infatti nessuna traccia sul web (e nessuna risposta dall'amministrazione comunale) e

quello di Pietrabbondante invece non è stato mai aperto, nonostante fosse stato inaugurato ad agosto 2011 con tanto di comunicazione ufficiale delle istituzioni politiche.

Tuttavia, nel Piano Operativo Regionale del FESR, tra le voci di spesa vi erano anche la protezione e la conservazione del patrimonio culturale e lo sviluppo delle infrastrutture culturali, in coerenza con i progetti che sulla carta risultano essere stati realizzati. Con una spesa complessiva di 2.853.249,96 euro, in questa regione risultano realizzati due progetti per attività di valorizzazione e 2 per nuove realizzazioni. Alle nuove realizzazioni, entrambe concluse ma che non hanno mai avuto, loro malgrado, una concreta apertura al pubblico, con conseguenti indagini della Magistratura ancora in corso, è stato dedicato il 76% del finanziamento complessivo pari a 2.173.355,30 euro, forse spariti, ma di sicuro male amministrati.

Questi due casi molisani vanno ad aggiungersi a quello abruzzese di San Benedetto in Perillis, e denunciano la gravità delle negligenze e/o dei ritardi, purtroppo evidenti, di alcune amministrazioni pubbliche nell'uso dei finanziamenti europei. Pur essendo relativi ad una situazione rinvenuta a novembre 2018 (Molise) e aprile 2019 (Abruzzo), situazione che potrebbe essere stata sanata nel frattempo, pur con enorme ritardo, questi sono di sicuro esempi di cattiva gestione che, rappresentando un terzo del *corpus* selezionato, gridano vendetta nel richiamare l'attenzione della politica nazionale ed europea che dovrebbe garantire procedure efficienti di monitoraggio e valutazione dei progetti ammessi al finanziamento.

Al termine delle singole analisi dei musei, così contestualizzate nell'ambito degli obiettivi dei rispettivi Piani Operativi regionali FESR di riferimento, i risultati a cui l'analisi semiotica ha permesso di giungere sono stati confrontati, sia tra i vari musei, sia rispetto agli obiettivi ed alle priorità del Regolamento del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale grazie ai cui finanziamenti essi sono stati realizzati. Infatti i musei nati grazie al co-finanziamento del FESR, sono progetti di carattere culturale chiamati a rispondere ad obiettivi di convergenza, competitività e cooperazione territoriale. Questi tre obiettivi iscritti nel Regolamento che istituisce il Fondo sono attraversati trasversalmente da due priorità principali dedicate alla cultura, ovvero: tutela e valorizzazione del patrimonio culturale per lo sviluppo socioeconomico delle regioni; promozione e innovazione dei beni culturali per il turismo sostenibile. Queste priorità fondamentali, come visto, non sono altro che i valori insiti in ciascun progetto museale, ovvero: tutela, valorizzazione, promozione e innovazione.

Le singole analisi effettuate hanno mostrato come, grazie al co-finanziamento ricevuto, gli enti pubblici locali hanno realizzato musei di varia natura, ma pur sempre legati all'identità del luogo in

cui sorgono. Dove per identità si intende l'insieme di quei valori caratteristici della storia, della civiltà, della natura e dell'impresa di una comunità. Ovvero i nuovi allestimenti museali sono stati realizzati per conservare la storia di un luogo (storici, artistici o archeologici); per rinnovare una attività economica imprenditoriale locale (musei aziendali); per promuovere la natura e la geologia di un territorio (musei naturalistici o geologici) e per valorizzare le peculiarità della civiltà locale (musei antropologici). Come visto, tutti i progetti tendono a realizzare almeno una delle quattro priorità insite negli obiettivi del FESR (tutela, valorizzazione, promozione e innovazione).

Dal confronto effettuato tra i musei, è stato possibile ipotizzare una casistica di musei nati grazie al finanziamento del FESR 2007/2013 nelle regioni prese in esame dalla ricerca.

Ciò che accomuna tutti i casi analizzati sono gli investimenti valoriali profondi, insiti nei loro messaggi museali variamente divulgati, con risultati più o meno lodevoli. Tra questi valori, quelli che ricorrono maggiormente e di cui sono investiti tutti i musei in vario modo, possono essere riassunti nelle relazioni tra *essere vs fare* o *natura vs cultura*. Almeno una di queste relazioni, infatti, è emersa in tutti i percorsi generativi della significazione dei musei studiati.

Lo studio condotto ha mostrato come, sottesi agli allestimenti più o meno rinnovati, tecnologici o tradizionali, i messaggi divulgati al pubblico sono di natura identitaria, che in alcuni casi è costruita sulle relazioni tra *l'essere e il fare* di una comunità (il museo storico di Monterotondo, il museo archeologico di Cività D'Antino, il museo della civiltà contadina di Ateleta, il museo della Canapa di Santa Anatolia di Narco, il museo archeologico di Gualdo Tadino, il museo della miniera di Montecatini in Val di Cecina e il museo della Carta di Pescia); mentre in altri casi sui rapporti tra *natura e cultura* del territorio (museo delle Capanne in pietra di Villa S. Lucia degli Abruzzi, il museo della contemporaneità di Terni, il museo archeologico di Colfiorito, il museo mineralogico di San Piero in Campo all'Isola d'Elba).

Tuttavia, nel tentativo di confrontare tra essi e contemporaneamente tutti i musei del *corpus* è stato utile ricorrere allo strumento del *mapping semiotico* che, articolando gli orientamenti valoriali profondi insiti in ciascun allestimento museale, è capace di descrivere graficamente su quattro quadranti, la totalità dei musei analizzati, confrontandone i valori sottesi ai messaggi (*essere vs fare; natura vs cultura*). Ovvero, un'identità costruita sull'essere può legarsi sia a valori di carattere naturale (il territorio e le sue peculiarità ad esempio) come nel caso del museo storico di Monterotondo, del museo delle Capanne in pietra e del museo mineralogico e gemmologico dell'Elba; sia a valori di carattere culturale (come l'arte e l'archeologia ad esempio) come nel caso del museo archeologico di Civita d'Antino, del museo della contemporaneità – CAOS e del Museo

archeologico di Colfiorito. Ma il *mapping* permette anche di descrivere i casi in cui un'identità costruita sul *fare* allo stesso tempo si lega a valori di carattere naturale (il territorio e le sue peculiarità) come visto nel museo della Miniera, nel museo della Canapa o nel museo della Carta di Pescia; o a valori di carattere culturale come quanto accade nel Museo archeologico di Gualdo Tadino, nel museo della civiltà contadina di Ateleta e nel museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis.

Per confrontare in maniera articolata le priorità europee che i nuovi musei realizzano attraverso i loro allestimenti, si è fatto ricorso invece al quadrato di Jean-Marie Floch, sui comportamenti d'acquisto, rielaborato in un *mapping* da Andrea Semprini. Le priorità di tutela, valorizzazione, promozione e innovazione, inserite nel *mapping* rielaborato da Sempini sui comportamenti d'acquisto descrivono in concreto ciò che accade nei musei del *corpus*, mettendoli in relazione e restituendone una classificazione. Il *mapping* infatti offre una rappresentazione concettuale e, presentandosi come un *continuum* su cui ogni posizione è relativa alle altre, permette di descrivere anche le sfumature del fenomeno studiato e le interazioni tra le logiche valoriali. I due assi in cui si costruisce il *mapping semiotico* delle priorità del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale sono *tutela vs innovazione; valorizzazione vs promozione*.

Dove valorizzazione e promozione non sono altro che delle specificazioni delle prime due, delle modulazioni dell'opposizione principale: *tutela vs innovazione*.

La priorità dell'*innovazione* di un progetto museale, è perseguita da quei musei come quello mineralogico di San Piero in Campo all'Elba in cui la ricchezza del territorio viene valorizzata in una prospettiva di impiego innovativo delle risorse naturali e come quello della carta di Pescia dove il saper fare territoriale viene divulgato attraverso un messaggio che tende a conservarne e valorizzarne la memoria storica, innovandone l'impiego attraverso nuovi strumenti o nuovi utilizzi. In questi primi due casi abbiamo infatti una sovrapposizione delle priorità di *innovazione* e *valorizzazione*.

Un'*innovazione* che oscilla più verso una *promozione* è invece quanto viene perseguito dal museo della miniera di Montecatini Val di Cecina e dal museo della canapa di Santa Anatolia di Narco in cui il progetto museale promuove il saper fare, preservandolo dall'oblio e proiettandolo verso il futuro proponendo un nuovo uso concreto della risorsa del territorio.

La *tutela*, è perseguita invece da quei musei il cui messaggio si lega ai valori della storia e dell'antichità dei beni che espone, come nel museo della civiltà contadina di San Benedetto in Perillis, nel museo storico di Monterotondo, nel museo della civiltà contadina di Ateleta e nel

museo Archeologico di Gualdo Tadino, dove il progetto museale è costruito sia sulla *tutela* che sulla *promozione* di quei valori storico-artistici che trascendono gli oggetti stessi della collezione, ma che coinvolgono emotivamente il visitatore nel momento in cui li riconosce o si riconosce in essi e nella loro storia; oppure in quei musei come il museo archeologico di Colfiorito, il museo archeologico di Civita d'Antino, il museo delle Capanne in pietra, il museo della contemporaneità CAOS di Terni in cui il progetto museale si lega ai valori storico-artistici del territorio e della natura circostante *tutelandoli* e *valorizzandoli* al contempo.

Alla luce dei dati emersi dal *mapping delle priorità del FESR* in ambito museale è evidente come, i musei analizzati nel presente lavoro abbiano realizzato prevalentemente progetti capaci di tutelare il patrimonio valorizzandone le sue peculiarità o promuovendone le ricchezze territoriali. L'innovazione è una priorità ancora poco perseguita in questo ambito, purtroppo, dove il co-finanziamento europeo è sempre più utilizzato invece per assolvere a funzioni ontologiche alla natura stessa del museo come appunto tutelare, valorizzare e promuovere il patrimonio.

Sia l'analisi quantitativa a livello nazionale, che l'analisi semio-qualitativa condotta su 5 regioni del Centro Italia, hanno restituito dunque una realtà museale molto eterogenea ma che si serve dei finanziamenti SIE per assolvere a quelle che risultano essere le attività di normale amministrazione: valorizzazione, restauro, tutela, istruzione e ricerca, colmando le lacune nazionali e senza poter garantire una reale crescita nell'impiego dei fondi in progetti di innovazione e sviluppo, promozione, e occupazione, né potersi dedicare alle fasce di pubblico più ai margini come bambini e anziani, né all'implementazione di strumenti di comunicazione multimediali. Sono soprattutto le regioni del Sud Italia a progettare, ma con notevoli difficoltà nella gestione e conclusione del progetto, alle quali vanno ad aggiungersi i 3 casi di cattiva gestione rilevati in Molise e in Abruzzo, i quali rappresentano di fatto un campanello d'allarme su cui è necessario riflettere e con urgenza.

Come delle mere elargizioni per sopperire alla carenza di risorse nazionali e permettere la normale attività lavorativa di studio e ricerca alle quali ciascun museo dovrebbe assolvere, per la sua stessa natura ontologica, i fondi europei alla cultura sembrano dunque impiegati più per tutelare e non per innovare, il patrimonio museale nazionale.

Questa descrizione dell'impiego dei fondi SIE nella progettazione museale nel nostro Paese che è emersa dall'analisi è lo specchio, purtroppo, di una grave situazione in cui il patrimonio

museale nazionale versa da molto tempo e per questo al centro delle più recenti politiche nell'ambito.

L'impiego dei fondi europei per nuove realizzazioni museali ha rivelato l'ostinata volontà delle Amministrazioni locali, come conferma anche l'analisi semio-qualitativa, di contribuire, nonostante la scarsità dei fondi pubblici nazionali, allo sviluppo culturale e turistico del proprio territorio, offrendo una sede adeguata a collezioni storiche, promuovendo il saper fare di un territorio, musealizzando un paesaggio o una tradizione locale.

Tuttavia, anche se la ricerca mostra ancora solo pochi tentativi riusciti, a conclusione di questo lavoro è evidente come i musei nati grazie al FESR 2007/2013 contribuiscano ad arricchire la panoplia delle funzioni che l'ente museale è chiamato ad assolvere, mostrando come sia possibile una loro ricombinazione anche alla luce di nuove politiche non più solo nazionali ma anche comunitarie. I musei FESR 7/13 sono infatti musei fortemente legati al contesto territoriale in cui sorgono e in cui si offrono come fulcro di aggregazione, capaci di valorizzare e rinnovare le peculiarità identitarie locali e rilanciarle in una prospettiva futura. Ma, al contempo, sono troppo spesso musei piccoli, gestiti su base volontaria e, tranne i casi di eccellenza descritti, senza un concreto progetto di sostenibilità economica.

Al termine di questa ricerca è necessario infatti riflettere su come le politiche comunitarie dovrebbero monitorare il fenomeno per riprogrammare i finanziamenti futuri orientandoli di più a priorità di innovazione, ricerca e sviluppo di quanto già esistente. Il panorama museale italiano è di fatto già molto ricco e variegato (l'ultima indagine Istat conta 4.026 musei, di cui la maggior parte espone collezioni di etnografia e antropologia, 12,8%; archeologia, 12,3% prevalentemente localizzati nei Comuni con meno di 2000 abitanti 12,7%) ma è ancora troppo legato a sistemi tradizionali di comunicazione (solo il 30% circa ha un sito web), di gestione su base volontaria (29%) e non è sorretto da una programmazione economica sostenibile. Tuttavia il crescente aumento dei visitatori (nel 2017 l'Istat ne ha registrati 57,8 milioni, 7% in più rispetto al 2015) manifesta che ci sia un'elevata richiesta da parte del pubblico alla quale gli enti pubblici nazionali si adeguano anche attraverso la nascita di nuovi musei, come quelli del FESR 7/13 appunto.

## Bibliografia

- AIELLO F., PUPO V., *L'impatto dei Fondi strutturali in Italia*, Working Paper n.1/2009, Dipartimento di Economia e Statistica, Università della Calabria, 2009
- ANTINUCCI F., *Comunicare nel museo*, Laterza Editore, 2005
- ANDERSON J.J., *Les Fonds structurels : tremplin ou pierre d'achoppement pour la dimension sociale européenne ?* in Leibfried S., Pierson P., « Politiques sociales européennes entre intégration et fragmentation, » Editions L'Harmattan Paris tr.fr.1998
- APPADURRAI A., *Modernità in polvere*, Meltemi Roma, 2001
- AROSIO, F.M., *I musei e gli istituti similari non statali*, Istat, 2011
- ATTINÀ F., NATALICCHI G., *L'Unione Europea. Governo, istituzioni politiche*. Il Mulino Bologna, 2010
- AUTISSIER A.M., *L'Europe de la Culture: Histoire(s) et enjeux*, Actes Sud, 2005
- AAVV., *Il gergo dei Fondi strutturali: un approccio terminologico agli strumenti e ai metodi di riferimento per la gestione dei finanziamenti comunitari*, a cura di M.Ceré, M. Montanari, C. Ravagna, Regione Emilia Romagna, 1999
- ID., *Io sono Cultura, L'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi*, Rapporto Symbola e Unioncamere, 2017
- ID., *Fondi strutturali e coesione economica e sociale nell'Unione Europea*, a cura di A. Predieri, Giuffré editore Milano 1996
- ID., *Impresa cultura*, 14esimo rapporto annuale Federculture, Gangemi editore, 2018
- ID., *Panorama, Inforegio Hiver 2015 n. 55*, Union européenne, 2015
- ID., *Verso la nuova programmazione dei Fondi strutturali 2007-2013*, Formez Roma, 2003
- BALDI C.E., *Per un'Europa possibile, libro nero dei Fondi Strutturali*, Editoriale Scientifica Napoli, 1997
- BAGARINI M., *Politiche regionali e Fondi strutturali, programmare nel sistema di governo della Unione Europea*, Rubbettino Catanzaro, 2005
- BANCA D'ITALIA, *L'economia delle regioni italiane*, in *Economie Regionali*, n.2 Roma, 2012
- BARCA F., *Le politiche di coesione territoriale*, Rapporto di fine mandato, 3 aprile 2013
- BARTHES R., *Éléments de sémiologie*, 1964 Ed. du Seuil, Paris; (trd. It) *Elementi di Semiologia*, Einaudi Editore, Torino, 1966
- BARTOLETTI R., FACCIOLI F., a cura di, *Comunicazione e civic engagement: media, spazi pubblici e nuovi processi di partecipazione*, Franco Angeli Milano, 2013
- BASSO PERESSUT L., *Il museo moderno: architettura e museografia da Auguste Perret a Louis I. Kahn*, Lybra Immagine, Milano, 2005;
- BAUMAN Z., *L'Europa è un'avventura*, Laterza Roma-Bari, 2004
- ID., *Per tutti i gusti: la cultura nell'età dei consumi*, Laterza Roma-Bari, 2016
- BETTINI LATTES G., a cura di, *Europa: pensieri e parole di sociologia*, Monduzzi Bologna, 2009

- BETTINI R., *Sociologia del diritto amministrativo*, F. Angeli, Milano, 2000
- BODO S., *Il museo relazionale*, Fondazione Giovanni Agnelli, 2000
- BONACASA N. *Il museo online. Nuove prospettive per la museologia*, Digitalia, 2011
- BONACINI E., *Il museo contemporaneo fra tradizione, marketing e nuove tecnologie*, Aracne, 2011
- BONACINI E., *Nuove tecnologie per la fruizione e la valorizzazione del patrimonio culturale*, Aracne, 2011
- BOLLO A. , *I pubblici dei musei*, Franco Angeli 2007
- ID., *50 sfumature di pubblico e la sfida dell'audience development*, in Francesco De Biase (a cura di), *I pubblici della cultura. Audience development, audience engagement*, Franco Angeli, Milano, 2014
- BRUZZO A., *Le politiche strutturali della comunità europea per la coesione economica e sociale*, CEDAM 2000
- BUZZACHI G., *Dalla coesione all'uguaglianza sostanziale. Il percorso comunitario*, Giuffrè Milano, 2005
- CACE C., CACE S., NICOLAESCU V., *Management of the Structural Funds within the context of the Global Economic Crisis*, in Review of International Comparative Management, pp. 87-101, Vol. 11, n1/2010
- CAGLI A., *La riforma dei Fondi strutturali CEE: disciplina comunitaria e stato di attuazione in Italia*, Rivista Giuridica del Mezzogiorno, pp.911-926, a.III, n.3, 1989
- CALIARI P.F., *La forma dell'effimero tra allestimento e architettura: compresenza di codici e sovrapposizione di tessiture*, Milano, Lybra immagine, 2000;
- CANIGLIA E., *Cultura e Multiculturalismo*, in *Europa. Pensieri e Parole di Sociologia*, a cura di G. Bettini Lattes, pp. 55-68, Monduzzi Bologna, 2009
- CAPPELLO M., *Guida ai Fondi strutturali europei 2014 – 2020*, Maggioli Editore, Rimini, 2015
- CARABINI F., DUCCI G., RAIMONDI G., *Come si comunicano i musei: una ricerca su dieci casi italiani*, in L. Mazzoli (a cura di) *Raccontare la cultura. Come si informano gli italiani, come si comunicano i musei*, Franco Angeli, Milano, 2018
- CASTELLINA L., *Eurollywood*, Edizioni ETS, Pisa 2008
- CATALDO M., *Il ruolo dei Fondi strutturali nello sviluppo economico del Paese*, Luiss University Press Roma, 2003
- CENTURELLI G., *L'evoluzione dei sistemi di gestione e controllo nei Fondi strutturali verso il nuovo ciclo 2014-2020*, in "Rivista giuridica del Mezzogiorno" 3/2014, pp. 409-416
- CERIANI G., *Marketing Mooving: l'approccio semiotico al marketing della marca*, Franco Angeli, Milano 2001
- CERSOSIMO D., *Il territorio come risorsa. Programmazione, concertazione e sviluppo regionale nel Mezzogiorno*, Quaderni Formez - Sviluppo Locale Donzelli Editore Roma, 2000
- CLEMENTE G., *Le politiche europee di coesione tra vecchia e nuova programmazione*, Rivista



- Giuridica del Mezzogiorno, pp. 21-36, n.1/2009
- COLEMAN S., BLUMLER JAY G., *The Internet and Democratic Citizenship: Theory, Practice and Policy*, 2009
- COLLOCA C., *Cleavage e identità: una chiave di lettura della società europea*, in *Società mutamento politica*, vol. 1, n. 1, pp. 113-125, 2010, Firenze University press, 2010
- COMMISSIONE EUROPEA, *Cultura e Settore audiovisivo*, Bruxelles, 2014
- ID., *Dieci priorità per l'Europa*, Bruxelles, 2015
- ID., *European Capitals of culture, 30 Years*, Bruxelles, 2015
- ID., *Report Cultural Heritage, Special Eurobarometer 466*, Bruxelles, 2017
- ID., Lettera della DG Regio al Ministero al Ministero dello Sviluppo Economico - Dipartimento per lo Sviluppo e la Coesione Economica, Programmazione 2014-2020. *Miglioramento della capacità amministrativa nella gestione degli interventi finanziati a titolo del FESR in Italia*, 27 marzo 2013
- ID., *Support For European Cooperation Projects, Guidelines* 2014
- CORBETTA P., *Metodologia e Tecniche della ricerca sociale*, Il Mulino Bologna 1999
- CORTE DEI CONTI, *Relazione annuale al Parlamento sui rapporti finanziari con l'Unione europea e l'utilizzazione dei Fondi comunitari*, 2013
- ID., *Relazione annuale con la quale riferisce al Parlamento sui rapporti finanziari con l'Unione europea e l'utilizzazione dei Fondi comunitari*, 31 dicembre 2012
- ID., *Relazione annuale, I rapporti finanziari con l'Unione europea e l'utilizzazione dei Fondi comunitari*, 2011
- COSTA S., *Politiche e Strumenti EU*, in *Io sono cultura*, Rapporto Symbola e Unioncamere, pp.22-26, 2016
- CRESPI F., *Manuale di sociologia della cultura*, Laterza Editore Roma-Bari, 2006
- CROUCH C., *Sociologia dell'Europa occidentale*, Il Mulino Bologna, 2001
- D'AMBROSI L., MARESI A., *Communicating Europe in Italy*, eum Edizioni Università di Macerata, Macerata, 2013
- D'ANTONI S., *In Europa da Sud. Coesione, nuova concertazione, democrazia, economica*, Edizioni Lavoro, 2014
- DA MILANO C., SCIACCHITANO E., *Linee guida per la comunicazione nei musei: segnaletica interna, pannelli, didascalie*, Direzione Generale Musei, MiBACT 2015
- DAHLGREN P., *Media and Political Engagement: Citizens, Communication and Democracy*, 2009
- ID., *Probing the EU Public Sphere: Participation and Civic Cultures*, in *Quaderni di Sociologia* n. 68, 2015
- ID., *Political participation via the web: Structural and subjective contingencies, Interactions: Studies in Communication & Culture*, Volume 5, Number 3, 2014
- DECARO M., a cura di, *Dalla strategia di Lisbona ad Europa 2020*, Fondazione Adriano Olivetti, 2011

- DENTE B., *Governare la frammentazione. Stato, Regioni ed Enti Locali in Italia*, Il Mulino Bologna, 1985
- DI STEFANO G., *Il Quadro Finanziario Pluriennale (QFP 2014-2020)*, Quaderni di Tecnostruttura, 1 ottobre 2013
- DOXA, *Indagine sul grado di conoscenza degli interventi e della Politica di Coesione da parte dei beneficiari e del grande pubblico*, Governance e Assistenza Tecnica FESR 2007-2013
- DUCCI G., *Relazionalità consapevole. La comunicazione pubblica nella società connessa*, Franco Angeli, Milano, 2017
- DUCCI G., MARINO G., RAIMONDI G., *Comunicazione e musei*, in L. Mazzoli (a cura di) *Raccontare la cultura. Come si informano gli italiani, come si comunicano i musei*, Franco Angeli, Milano, 2018
- EAGLETON T., *L'idea di cultura*, Editori Riuniti Roma, 2000
- ECO U., *La struttura assente*, Bompiani Milano, 1968
- ID., *Trattato di semiotica generale*, Bompiani Milano, 1975
- ID., *Semiotica e filosofia del linguaggio*, Bompiani Milano, 1984
- ETHIER D., *La réforme des fonds structurels de la Communauté Européenne: de l'Act Unique à l'après Maastricht*, in *Revue Internationale des Sciences Administratives*, 1993
- EUROBAROMETER, *Special Eurobarometer 466 Cultural Heritage Report September-October 2017*;
- FABBRI P., MARRONE G., *Semiotica in nuce, volume I. I fondamenti e l'epistemologia strutturale*, Meltemi, Roma, 2000
- ID., *Semiotica in nuce, volume II. Teoria del discorso*, Meltemi, Roma 2001
- FACCIOLI F., *Comunicazione pubblica e cultura del servizio*, Carocci 2000
- FERRELLI N., *Luci ed ombre della nuova Europa: riflessione sui Fondi strutturali 2007-2013 e federalismo fiscale*, Jovene Editore Napoli, 2008
- FILIPPETTI, A., REGGI, L., *Un buon governo (locale) per i fondi strutturali*, La voce.info, 2012
- FLOCH J.M., *Sémiotique, marketing et communication*, Paris, Puf, 1990; (trad. it.) *Semiotica marketing e comunicazione*, Franco Angeli, Milano 1992
- ID., *Identités visuelles*, Presse Universitaires de France, Paris, 1995; (trad.it) *Identità visive*, Franco Angeli Editore, Milano, 1995
- FONTANE P., *L'Europa in 12 lezioni*, Unione Europea 2014
- FORMEZ, a cura di, *Costruire capacità amministrativa integrata: attrezzare la P.A. per programmare e gestire i Fondi strutturali nella strategia Europea 2020*
- FOTI F., Scarpato G., *Teorie e tecniche della comunicazione pubblica*, Franco Angeli, Milano, 2014
- GALLIZIOLI G., *I Fondi strutturali delle comunità europee*, CEDAM Padova, 1992
- GAZZELLONI S., *Le statistiche culturali in Europa*”, Collana Metodi e norme n. 13, Istat 2002
- GIANNELLI N., PROFETI S., *I Fondi strutturali tra politica e amministrazione nelle regioni del*

- Mezzogiorno*, pp. 221-262 in Fargion V., Morlino L e Profeti S., *Europeizzazione e rappresentazione territoriale: il caso italiano*, Il Mulino Bologna, 2006
- GIANNITRAPANI A., *Introduzione alla semiotica dello spazio*, Carocci editore, Roma, 2013
- GIULIANI M., *Fra Politics e Policy: annotazioni sulla politica europea dell'Italia*, Rivista Italiana di Politiche pubbliche, pp.5-39, n.1/2007
- GREIMAS, A. J., *Pour une sémiotique topologique*, in *"Sémiotique et sciences sociales"*, Paris, Seuil 1976; tr. it. *Per una semiotica topologica in "Semiotica e Scienze sociali"*, Torino, Centro Scientifico Editore, Torino, 1991
- ID., *Sémantique structurale. Recherche de méthode*, Larousse, Paris, 1966; trad. it. *Semantica strutturale*, Meltemi, Roma, 2000
- ID., *Du sens II – Essais sémiotique*, 1983 Edition du Seuil, Paris, (trad.it) *Del senso II*, Bompiani Editore, Milano, 1985
- GREIMAS, A.J., COURTÉS, J. *Sémiotique. Dictionnaire raisonné de la théorie du langage*, Paris, Hachette 1979; trad. it. *Semiotica. Dizionario ragionato della teoria del linguaggio*, Firenze, La Casa Usher, 1986
- GRISWOLD W., *Sociologia della cultura*, Il Mulino Bologna, 2005
- GUIZZI V., *Manuale di diritto e politica dell'Unione Europea*, Editoriale Scientifica, Milano 1995
- ID., *Il ruolo delle regioni italiane nell'Unione europea*, Europa e Mezzogiorno, pp. 10-33, n.12/2005
- HAMMAD M., *Leggere lo spazio comprendere l'architettura*, Meltemi, Roma, 2003
- ISTAT, *Annuario statistico italiano, cultura e tempo libero*, 2017
- KROEBER A.L., KLUCKHOHN C., *Il concetto di cultura*, Il Mulino Bologna, 1972
- LA SPINA A, CANGEMI A., *Comunicazione Pubblica e burocrazia*, Franco Angeli Milano, 2009
- LEONE G., *Gli strumenti comunitari per le politiche strutturali*, Rivista Giuridica del Mezzogiorno pp. 1143 – 1155, a. III, n.4, 1988
- LEOPARDI R., *Coesione Convergenza e integrazione nell'Unione Europea*, Il Mulino, Bologna 1998
- LEVI N., *Il piano di comunicazione nelle amministrazioni pubbliche*, Edizioni Scientifiche Italiane 2004
- LORUSSO A.M., *Semiotica della Cultura*, Editori Laterza Roma-Bari, 2010
- LOTMAN JURIJ M., USPENSKIJ BORIS A. (trad.it), *Semiotica e Cultura*, Ricciardi Editore, Milano – Napoli, 1975
- LOTMAN JURIJ M., (trad.it), *Il girotondo delle muse*, Moretti e Vitali, Bergamo, 1998
- ID., (trad.it), a cura di Sedda F., *Jurij Michajlovic Lotman, Tesi per una semiotica delle culture*, Meltemi Roma, 2006
- LURAGHI S., STRINGA P., *Cultura e territorio. Beni e attività culturali, valorizzazione e indotto in prospettiva europea*. Franco Angeli, Milano, 2008
- MARRONE G., *Corpi sociali. Processi comunicativi e semiotica del testo*, Einaudi, Torino 2001
- MARSCIANI F., ZINNA A., *Elementi di Semiotica Generativa*, Esculapio, Bologna 1991

- MASINI M., LOVARI A., BENENATI S., *Tecnologie digitali per la comunicazione pubblica*, Bonanno Editore 2013
- ID., *Dal digital divide ai media sociali. Le nuove sfide della comunicazione pubblica*, Bonanno Editore, 2012
- MINCUCCIANI V., *Il museo fuori dal museo*. Lybra immagine, 2005
- MINISTERO PER LA COESIONE TERRITORIALE, a cura di, *Italia accordo di partenariato 2014-2020, Roma 9 febbraio 2013*
- ID., a cura di, *Metodi ed obiettivi per un uso efficace dei Fondi comunitari 2014-2020*, Roma 27 dicembre 2012
- MIOSI M., *Tholoi d'Italia. Trulli e capanne in pietra a secco con copertura a tholos*, Edizioni di Pagina, 2012
- MONACI S., *La comunicazione nel museo. Relazioni e interazioni mediate dal computer*, in A.I.S., *Giovani sociologi 2005*, Napoli 2006, pp 131-146
- ID., *Il futuro nel museo*, Guerini, 2005
- MONTI L., *I fondi Strutturali per la coesione economica e sociale*, Edizioni SEAM, Roma 1996
- ID., *Politiche di sviluppo e fondi strutturali*, Edizioni SEAM Roma, 2000
- MORCELLINI M., FATELLI G., *Le scienze della comunicazione. Metodi, percorsi, processi*, Carocci Editore 1994
- MORIN E., *Pensare l'Europa*, Feltrinelli, Milano, 1990
- MOTTOLA MOLFINO A., *L'etica dei musei*, Allemandi, Torino 2004
- PARITO M., *Comunicare l'Unione Europea. La costruzione della visibilità sociale di un progetto in divenire*, Franco Angeli Milano, 2012
- PARLAMENTO EUROPEO, *The low absorption of EU Structural Funds*, Library Briefing, 2013
- PAVAN-WOOLFE L., PINTON S., *Il valore del patrimonio culturale per la società e le comunità*, Linea Edizioni, 2019
- PEPE V., *I Fondi strutturali e lo sviluppo del Mezzogiorno: il ciclo di Programmazione 2000-2006 una storia di successo?*, Studi di Sociologia, 4/2009
- PEUZIAT J.-P., *La politique régionale de l'Union Européenne entre expertise et réforme*, L'Harmattan Paris, 2004
- PEZZINI I., *Trailers, spot, siti banner. Le forme brevi della comunicazione di massa*, Meltemi Roma 2002
- ID., a cura di, *Roma: luoghi del consumo, consumo dei luoghi*, Nuova Cultura Roma, 2009
- ID., *Architetture sensibili. Il museo ebraico e il monumento alle vittime dell'olocausto a Berlino*, E|C [www.aiss.it](http://www.aiss.it), ottobre 2009
- ID., *Semiotica dei nuovi musei*, Laterza Editori, Bari, 2011
- PEZZINI I., CERVELLI P., a cura di, *Scene del consumo. Dallo shopping al museo*, Meltemi Roma, 2006
- PIAZZA S., *Teorie e Tecniche della Comunicazione pubblica*, 1995

- PITASI A., *Universi paralleli. Saperi della pubblica amministrazione, cambiamento sociale e stili di vita dei cittadini*, Franco Angeli Milano 2003
- PIZZIMENTI E., *Programmazione dei Fondi strutturali europei e sistemi di valutazione*, IRPET Firenze, 2004
- POLI M.S., *Le texte au muée : une approche sémiotique*, L'Harmattan, Paris 2002
- POZZATO M.P., *Semiotica del testo, metodi autori esempi*, Carocci editore, 2001
- PREDIERI A., *Fondi Strutturali e coesione economica e sociale dell'Unione Europea*, Giuffré Milano, 1996
- PROFETI, S., *L'accesso ai Fondi Comunitari e il loro uso*, in "Il divario incolmabile. Rappresentanza politica e rendimento istituzionale nelle regioni italiane", Bologna, Il Mulino 2013a
- ID., *Venticinque anni di coesione: criticità e prospettive dei fondi strutturali in Sicilia*, *Strumenti RES, Rivista della Fondazione RES*, Settembre 2013b
- PRUNA M.L., *Com'è difficile spendere: l'esperienza dei Fondi strutturali in Sardegna*, Franco Angeli Milano, 2001
- PUPO, V., *L'impatto dei Fondi Strutturali: una rassegna della letteratura*. *Rivista Economica del Mezzogiorno*, XVII, n.1-2, 2004
- RAINOLDI A., *Dal 1989 al 2009. Vent'anni di intervento del 'Fondo europeo di sviluppo regionale nel Mezzogiorno d'Italia: scelte allocative, utilizzo delle risorse e ruolo del fattore tempo*, *Rivista Giuridica del Mezzogiorno*, pp.7-42, Vol.1/2010
- REGI L., *La trasparenza sui beneficiari dei Fondi Strutturali in Italia e in Europa*, Ministero dello sviluppo economico, materiali UVAL, n. 27/2012
- RINALDI M., *Il museo dell'azienda: identità a confronto*, in Pezzini I., Cervelli P., a cura di, *Scene del consumo. Dallo shopping al museo*, Meltemi Roma, 2006
- RIVIERE D., *L'Italie dès régions à l'Europe*, Colin Paris, 2004
- ROSA G., *L'Europa chiama, il Sud risponde? Il contributo dei Fondi strutturali allo sviluppo del Mezzogiorno* di G. Rosa e M. Sabatini, Giannini Napoli, 2013
- ROVINETTI A., *Comunicazione pubblica, istruzioni per l'uso*, Calderini Bologna 1994
- RUGGERI TRICOLI M.C., *I fantasmi e le cose. La messa in scena della storia nella comunicazione museale*, Lybra immagine, 2000
- SALVEMINI M.T., *I fondi Strutturali. Un crocevia tra Unione Europea, Stato e Regioni*, in *Queste istituzioni* Roma, 1995
- SAPIENZA R., *Politica comunitaria di coesione economica e sociale e programmazione economica e regionale*, Giuffré Milano, 2003
- SAPIENZA R., *Il Fondo europeo di sviluppo regionale: i rapporti con le Regioni*. *Rivista Giuridica del mezzogiorno*, pp. 1157 – 1169, a. II, n.4, 1998
- SARDONE A., *Unione Europea - Consistenza Fondi Strutturali 1957 - 2013*, Training Team Milano, 2009
- SCARCELLI L., *Finanziamenti comunitari e politiche dello sviluppo: i Fondi strutturali dalla*

- programmazione comunitaria all'attuazione regionale e locale*, Laterza Bari, 2001
- SCHIACCHITANO E., *Anno europeo del patrimonio culturale 2018: un laboratorio europeo per approcci più integrati e partecipati al patrimonio culturale*, in *Impresa e Cultura 14esimo rapporto di Federculture*", 2018 (pag. 213-226)
- SEDDA F., *Tradurre la tradizione. Sardegna, "su ballu", i corpi, la cultura*, Meltemi Roma, 2003
- SEMPRINI A., *Marche e mondi possibili*, Franco Angeli, Milano, 1993
- SENATO DELLA REPUBBLICA, *Indagine conoscitiva sui profili di utilizzo e controllo dei Fondi Comunitari in Italia*, Comunicato alla presidenza il 1 dicembre 2009
- TODD E., *L'invention de l'Europe*, Edition Seuil Paris, 1996
- TORTORELLA W., *Politica di coesione e questione urbana. Programmi e strumenti di finanziamento per lo sviluppo delle città*, Carocci Roma 2015
- TURRINI O., SALOMONE A., ULIANO M., *Guida ai fondi strutturali e di investimento europei 2014-2020*, Edizioni Lavoro Roma, 2016
- TRIMARCHI M., *Una politica per la cultura*, in "Impresa e Cultura 14esimo rapporto di Federculture", 2018 (pag. 33- 47)
- VECCHI V., CUSUMANO N., MINARDI P., a cura di, *Finanziamenti comunitari, 2014-2020: strategia, gestione e rendicontazione*, EGEA Milano, 2015
- VIESTI G., *Le politiche regionali dell'Unione europea*, Il Mulino Bologna, 2003
- VIESTI, G., LUONGO, P., *I fondi strutturali europei: otto lezioni dall'esperienza italiana*, Strumenti RES, Rivista online della Fondazione RES, febbraio 2014
- VIESTI, G., PROTA, F., *Le nuove politiche regionali dell'Unione Europea*, Il Mulino Bologna, 2008
- VINCI F., *L'efficacia dei fondi strutturali europei. Processi e protagonisti al vaglio della sociologia dell'azione pubblica*, Franco Angeli Milano, 2013
- ZAGATO L., VECCO M., *Le culture dell'Europa, l'Europa della cultura*, Franco Angeli, Milano, 2011
- ZOLO D., *Sulla Paura. Fragilità, aggressività e potere*, Feltrinelli Milano, 2011
- ID., a cura di, *La cittadinanza. Identità, appartenenza, diritti*, Laterza Roma - Bari, 1994
- ZUZUNEGUI S., (trad.it.) *Metamorfosi dello sguardo. Museo e semiotica*, Edizioni Nuova Cultura, 2011

### **Riferimenti normativi**

- Bollettino Ufficiale Regione Lazio N.46 Programmazione fondi SIE, attività di comunicazione 09/06/2015 - Strategia di comunicazione unitaria 2007-2014*
- Carta dei diritti fondamentali dell'Unione europea*, 2000/C 364/01, Gazzetta ufficiale dell'Unione europea.
- Carta nazionale delle professioni museali*, International Council of Museum, 2005
- Carta di Siena, Musei e paesaggi culturali*, International Council of Museum, 2014
- Convenzione quadro del Consiglio d' Europa sul valore dell'eredità culturale per la società (Faro, 2005)

Gazzetta ufficiale dell'Unione europea *Agenda europea per la cultura*, 2007/C 287/01  
Gazzetta Ufficiale dell'Unione europea, *Conclusioni del Consiglio sul contributo della cultura all'attuazione della strategia Europa 2020*, 15 giugno 2011

#### **Comunicazioni della Commissione europea**

*Europa 2020 una strategia per una crescita intelligente, sostenibile ed inclusive*, Bruxelles 3 marzo 2010

*Il contributo della politica regionale alla crescita intelligente nell'ambito di Europa 2020*, Bruxelles, 6 ottobre 2010

*La piattaforma Europea contro la povertà e l'esclusione sociale: un quadro europeo per la coesione sociale e territoriale*, Bruxelles 16 Dicembre 2010

*Un'agenda per le nuove competenze e per l'occupazione: un contributo europeo verso la piena occupazione*, Bruxelles 23 novembre 2010

*Un'Europa efficiente sotto il profilo delle risorse – Iniziativa prioritaria della strategia Europea 2020*, Bruxelles 26 gennaio 2011

*Verso un approccio integrato al patrimonio culturale per l'Europa*, Bruxelles, 22 luglio 2014

*Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali*, Bruxelles 8 giugno 2016

*Una nuova agenda europea per la cultura*, Bruxelles 22 maggio 2018

#### **Convenzioni**

*Convenzione europea per la protezione del patrimonio archeologico e della valorizzazione del Paesaggio*, 1992

*Convenzione europea del paesaggio*, 2000

*Convenzione quadro sul valore del patrimonio culturale per la società*, Faro, 2005

*Convenzione delle Nazioni Unite sulla promozione delle diverse espressioni culturali*, Parigi, 2005

#### **Decisioni**

Decisione n. 1622/2006/CE del Parlamento europeo e del Consiglio del 24 ottobre 2006, che istituisce un'azione comunitaria a favore della manifestazione «Capitale europea della cultura» per gli anni dal 2007 al 2019 .

Decisione di esecuzione della Commissione Europea che approva determinati elementi del Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo, 12.2.2015

#### **Decreti**

Decreto ministeriale n. 23/2014 *Organizzazione e funzionamento dei musei statali*

Decreto ministeriale n. 113/2018 *Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale*

Decreto Presidente Consiglio Ministri n.171/2014 *Sistema Museale Nazionale* 29 agosto 2014

#### **Leggi**

L.n. 241/1990 *Nuove norme in materia di procedimento amministrativo e di diritto di accesso ai*

*documenti amministrativi*

L.n. 150/2000, *Disciplina delle attività di informazione e di comunicazione delle pubbliche amministrazioni*, pubblicata nella Gazzetta Ufficiale n. 136 del 13 giugno 2000

L. di stabilità 2016, Articolo n.40 *I Fondi strutturali*, 2016

**Raccomandazioni**

Raccomandazione del Consiglio europeo sul Programma nazionale di riforma 2014 dell'Italia, Bruxelles, 2 giugno 2014

Raccomandazione del Consiglio dell'8 luglio 2014 sul Programma Nazionale di Riforma 2014 dell'Italia in GUUE C 247 del 29 luglio 2014

Raccomandazione UNESCO 17 novembre 2015, Sulla protezione e promozione dei musei e delle collezioni, della loro diversità e del loro ruolo nella società

**Regolamenti**

Regolamento (CE) 1260/1999 del Consiglio, 21 giugno 1999 recante disposizioni generali sui Fondi strutturali

Regolamento di esecuzione (CE) n. 1159/2000, 30 maggio 2000 relativo alle azioni informative e pubblicitarie a cura degli Stati membri sugli interventi dei Fondi strutturali

Regolamento (CE) n. 1080/2006 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 5 luglio 2006, relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale e recante abrogazione del regolamento (CE) n. 1783/1999

Regolamento (CE) n. 1081/2006 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 5 luglio 2006, relativo al Fondo sociale europeo e recante abrogazione del regolamento (CE) n. 1784/1999

Regolamento (CE) n. 1084/2006 del Consiglio, dell' 11 luglio 2006, che istituisce un Fondo di coesione e abroga il regolamento (CE) n. 1164/94

Regolamento del Consiglio (CE) n. 1083/2006, 11 luglio 2006 recante disposizioni generali sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo e sul Fondo di coesione e che abroga il Regolamento (CE) n.160/1999

Regolamento della Commissione (CE) n. 1828/2006, 8 dicembre 2006 che stabilisce modalità di applicazione del Regolamento 1083/2006

Regolamento Europeo (UE) 1301/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativo al Fondo europeo di sviluppo regionale e a disposizioni specifiche concernenti l'obiettivo "investimenti a favore della crescita e dell'occupazione".

Regolamento Europeo (UE) 1303/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio recante Disposizioni comuni sul Fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul fondo di coesione, sul Fondo europeo agricolo per lo sviluppo rurale e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca e disposizioni generali sul fondo europeo di sviluppo regionale, sul Fondo sociale europeo, sul Fondo di coesione e sul Fondo europeo per gli affari marittimi e la pesca.



Regolamento Europeo (UE) 1304/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, relativo al Fondo sociale europeo.

Regolamento Europeo (UE) 1305/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio, sul sostegno allo sviluppo rurale da parte del Fondo agricolo per lo sviluppo rurale (FEASR)

Regolamento delegato 240/2014 Commissione Europea, *Codice europeo di condotta sul partenariato nell'ambito dei fondi strutturali e di investimento europei*

Regolamento di esecuzione n. 808/2014 (UE) della Commissione, 17 luglio 2014, recante modalità di applicazione del Regolamento (UE) 1305/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio sul sostegno allo sviluppo rurale da parte del fondo europeo agricolo di sviluppo rurale (FEASR)

Regolamento di esecuzione (UE) n. 821/2014 della Commissione, del 28 luglio 2014, recante modalità di applicazione del Regolamento (UE) n. 1303/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio per quanto riguarda le modalità dettagliate per il trasferimento e la gestione dei contributi dei programmi, le relazioni sugli strumenti finanziari, le caratteristiche tecniche delle misure di informazione e di comunicazione per le operazioni e il sistema di registrazione e memorizzazione dei dati

Regolamento (UE) n. 1295/2013 del Parlamento europeo e del Consiglio, 11 dicembre 2013 che istituisce il Programma Europa Creativa (2014 – 2020) e che abroga le decisioni n.1718/2006/CE, n. 1855/2006/CE e n. 1041/2009/CE

#### *Piani Operativi Regionali FESR 2007-2013*

Regione Abruzzo

Regione Lazio

Regione Molise

Regione Toscana

Regione Umbria

Risoluzione finale 31esima assemblea generale ICOM Milano, 2016

#### *Trattati*

Trattato di Maastricht, 1992 art. 151

Trattato di Lisbona, 2010, art. 167

Trattato sull'Unione europea e sul suo Funzionamento 2012/C 326/01

#### **Web bibliografia**

AG|Cult, *Cultura, Musei statali valgono l'1,6% del Pil: 27 Mld di euro e 117 mila occupati, 7 ottobre 2019*

<https://agcult.it/a/11219/2019-10-07/cultura-musei-statali-valgono-l-1-6-del-pil-27-mld-di-euro-e-117-mila-occupati>

CERVELLI P., SEDDA F., *Forme architettoniche e forme di vita*, E/C, 2005

<http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/autore.php>

ID., *Zone, frontiere, confini, La città come spazio culturale*, E/C, 2006  
<http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/autore.php>

CHIELLINO G., *Fondi europei: realtà, pregiudizi e... comunicazione*, Il Sole 24 ore, 13 ottobre 2016  
<https://giuseppechiellino.blog.ilsole24ore.com/2016/10/13/fondi-europei-realta-pregiudizi-e-comunicaione/>

DELL'OLIO L., *Il grande spreco dei fondi europei*, inchieste.repubblica.it, 16 Ott 2014  
<http://espresso.repubblica.it/inchieste/2014/10/16/news/fondi-europei-la-e-finita-cosi-rischiamo-di-pagare-il-prezzo-di-scandali-e-sprechi-1.315380>

ECO U., *Il museo del terzo millennio*, 2007  
<http://www.umbertoeco.it/>

GIUBILEI F., *Il museo mai nato che oscura la magia di Isernia*, La Stampa, 3 settembre 2014  
<https://www.lastampa.it/2014/09/03/italia/il-museo-mai-nato-che-oscura-la-magia-di-isernea-cZXdW9nioAiG9ENNae7wwN/pagina.html>

IL SOLE 24 ORE, Eurostat, Italia maglia nera per spesa pubblica in istruzione e cultura, 26 marzo 2016  
[http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2016-03-26/eurostat-italia-maglia-nera-spesa-pubblica-istruzione-e-cultura--120216.shtml?uid=ACoyCEvC&refresh\\_ce=1](http://www.ilsole24ore.com/art/notizie/2016-03-26/eurostat-italia-maglia-nera-spesa-pubblica-istruzione-e-cultura--120216.shtml?uid=ACoyCEvC&refresh_ce=1)

INDAGINE ISTAT, *I musei le aree archeologiche e i monumenti in Italia*, 29 gennaio 2019  
[https://www.istat.it/it/files//2019/01/Report-Musei\\_2017\\_con\\_loghi.pdf](https://www.istat.it/it/files//2019/01/Report-Musei_2017_con_loghi.pdf)

MANNINO F., *Dove osa l'innovazione*, Il giornale della fondazioni online il 14 febbraio 2016  
<http://www.ilgiornaledellefondazioni.com/content/il-pubblico-questo-sconosciuto-%C2%ABaudience-development%C2%BB-nuove-politiche-e-strategie-culturali>

MARINUZZI G., TORTORELLA W., Un primo bilancio del Fers 2007-2013: chi, cosa, quanto  
Il Sole 24 ore, 06 Apr 2016  
<http://quotidianoentilocali.ilsole24ore.com/art/sviluppo-e-innovazione/2016-04-05/un-primo-bilancio-fesr-2007-2013-chi-cosa-quanto-172928.php?uid=ABYZ93DB>

MARRO E., SANTARPIA V. Fondi Ue, l'Italia spende poco e male. Ora rischia di perdere 5 miliardi,  
Corriere della Sera, 14 Lug 2013  
[https://www.corriere.it/economia/13\\_luglio\\_14/fondi-ue-italia-spende-poco\\_2571fe4a-ec4f-11e2-b462-40c7a026889e.shtml?refresh\\_ce=cp](https://www.corriere.it/economia/13_luglio_14/fondi-ue-italia-spende-poco_2571fe4a-ec4f-11e2-b462-40c7a026889e.shtml?refresh_ce=cp)

OPENCOESIONE, *L'attuazione delle politiche di coesione 2007-2013 al 30 giugno 2015: un focus sul turismo nelle politiche comunitarie in Italia*, Pillola n.23 settembre 2015  
<https://opencoesione.gov.it/it/pillole/pillola-n-23-i-dati-al-30-giugno-2015-un-focus-sul-turismo/>

ID., *Verso la chiusura del ciclo di programmazione comunitaria 2007-2013: i progetti conclusi al 31 agosto 2015*, Pillola n.24, 11 novembre 2015

<https://opencoesione.gov.it/it/pillole/pillola-n24-verso-la-chiusura-del-ciclo-di-programmazione-comunitaria-2007-2013-i-progetti-conclusi-al-31-agosto-2015/>

ID., *Le politiche di coesione complessive alla chiusura del ciclo di programmazione comunitaria 2007-2013 nei dati sull'attuazione dei progetti al 31 dicembre 2015*, Pillola n.26, 22 marzo 2016

<https://opencoesione.gov.it/it/pillole/pillola-n-26-le-politiche-di-coesione-alla-chiusura-del-ciclo-di-programmazione-comunitaria-2007-2013-lattuazione-nei-dati-al-31-dicembre-2015/>

ID., *I progetti delle politiche di coesione 2007-2013 nei dati aggiornati al 31 ottobre 2016: avanzamento e miglioramento della qualità dei dati*, Pillola n.34 20 febbraio 2017

<https://opencoesione.gov.it/it/pillole/pillola-n-34-i-progetti-delle-politiche-di-coesione-2007-2013-nei-dati-aggiornati-al-31-ottobre-2016-avanzamento-e-miglioramento-della-qualita-dei-dati/>

ID., *Politiche di coesione e Turismo: focus sull'attuazione del ciclo 2007-2013 e primi elementi della programmazione 2014-2020*, Pillola n. 38, 3 novembre 2017

<https://opencoesione.gov.it/it/pillole/pillola-n-38-politiche-di-coesione-e-turismo-focus-sullattuazione-del-ciclo-2007-2013-e-primi-elementi-della-programmazione-2014-2020/>

PRIMONUMERO.IT, a cura di, *Fondi europei un flop: il Molise non ne ha spesi nemmeno un quarto*, 13 luglio 2018

<https://www.primonumero.it/2018/07/fondi-europei-un-flop-il-molise-non-ha-spesi-nemmeno-un-quarto/1530516164/>

REGIONE MOLISE - Comunicato Stampa, Pietrabbondante, inaugurato il primo lotto del Museo archeologico, agosto 2011

<http://www3.regione.molise.it/flex/cm/pages/ServeBLOB.php/L/IT/IDPagina/4147>

SEDDA F., *Mediascapes e semiotica della cultura*, E|C 10 ottobre 2004

<http://www.ec-aiss.it/archivio/tipologico/autore.php>

SETTIS S., *L'Italia sta tagliando sulla cultura e il Sud: lo dicono i dati pubblicati da Palazzo Chigi*, Il Fatto Quotidiano, 30 luglio 2017

<http://www.ilfattoquotidiano.it/premium/articoli/litalia-sta-tagliando-sulla-cultura-e-il-sud-lo-dice-palazzo-chigi/>

STENTERELLA M., *OPENCOESIONE: il primo sito 'open data' sulle politiche di coesione*, 17 luglio 2012 FORUM PA

<https://www.forumpa.it/pa-digitale/opencoesione-il-primo-sito-open-data-sulle-politiche-di-coesione/>

SIRONI F., *Così sprecano i soldi UE*, L'Espresso, 21 Ago 2012

<http://espresso.repubblica.it/attualita/cronaca/2012/08/21/news/cosi-sprecano-i-soldi-ue-1.45863>

TESTA A., *Il Museo di Pietrabbondante tra verità e politica*, Archeomolise, 25 settembre 2011

<http://www.archeomolise.it/archeologia/archeologia-molise/103828-il-museo-di-pietrabbondante-tra-verita-e-politica.html>

TORTORELLA W., *Molto da rifare per i fondi strutturali*, La Voce.info, 13 settembre 2013

<https://www.lavoce.info/archives/12689/molto-da-rifare-per-i-fondi-strutturali/>

VALENTE F., *Un altro scandalo molisano: il museo archeologico di Pietrabbondante*, 12 giugno 2013

<http://www.francovalente.it/2013/06/12/un-altro-scandalo-molisano-il-museo-archeologico-di-pietrabbondante/>

## **Sitografia**

Centro servizi, assistenza, studi e formazione per l'ammodernamento delle P.A.

[www.europaforme.it](http://www.europaforme.it)

Cultura Creativa

<http://cultura.cedesk.beniculturali.it/>

DG Politica Regionale – Inforegio - La Politica di Coesione UE 2014-2020

[http://ec.europa.eu/regional\\_policy/what/future/index\\_en.cfm](http://ec.europa.eu/regional_policy/what/future/index_en.cfm)

Dipartimento per la programmazione e il coordinamento della politica economica –Presidenza del Consiglio dei Ministri

<http://www.programmazioneeconomica.gov.it/>

Dipartimento Politiche Europee Presidenza Consiglio dei Ministri

<http://www.politicheeuropee.it/comunicazione/>

EACEA – EDUCATION, AUDIOVISUAL AND CULTURE EXECUTIVE AGENCY

[https://eacea.ec.europa.eu/homepage\\_en](https://eacea.ec.europa.eu/homepage_en)

Ecomuseo della Canapa

<https://www.museodellacanapa.it>

Ecomuseo della dorsale Appenninica umbra

<http://www.ecomuseodelladorsaleappenninicaumbra.it/>

Fondo Sociale Europeo 2014-2020

<http://ec.europa.eu/esf/home.jsp?langId=en>

Fondo Europeo per gli affari marittimi e la pesca (FEAMP)

[http://ec.europa.eu/fisheries/reform/emff/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/fisheries/reform/emff/index_en.htm)

Fondo Europeo per l'Agricoltura e lo sviluppo Rurale (FEASR)

[http://ec.europa.eu/agriculture/cap-funding/index\\_en.htm](http://ec.europa.eu/agriculture/cap-funding/index_en.htm)

Fondi Strutturali

[www.fondistrutturali2014-2020.it](http://www.fondistrutturali2014-2020.it)

Horizon 2020

<http://www.horizon2020news.it/horizon-2020-sostegno-patrimonio-culturale-europeo>

Invitalia

<http://www.invitalia.it/>

La Gazzetta degli Enti Locali

[www.lagazzettadeglientilocali.it](http://www.lagazzettadeglientilocali.it)

Matera capitale europea della cultura

<https://www.matera-basilicata2019.it/it/>

MIBACT

<http://www.beniculturali.it>

Museo Archeologico Colfiorito MAC

<http://www.museifoligno.it/i-musei/museo-archeologico-colfiorito-mac>

Museo Centro Arti Opificio Siri a Terni

<http://www.caos.museum/>

Museo della carta di Pescia

<http://www.laviadellacarta.it/it/museo-della-carta>

Museo della Miniera a Montecatini in Val di Cecina

[http://www.museivaldicecina.it/it/museo\\_delle\\_miniere.php](http://www.museivaldicecina.it/it/museo_delle_miniere.php)

Museo Mineralogico Luigi Celleri di San Piero in Campo (Elba)

[www.museumum.it](http://www.museumum.it).

Museo storico di Monterotondo

<http://www.icmcomune.it/icm/content/museo-storico-di-monterotondo>

OpenCoesione

<https://opencoessione.gov.it/it/>

Parlamento europeo

[www.europarl.europa.eu](http://www.europarl.europa.eu)

Politica regionale Unione Europea

[http://ec.europa.eu/regional\\_policy/it/](http://ec.europa.eu/regional_policy/it/)

Portale dei Finanziamenti Regionali ed Europei Regione Lazio

<http://lazioeuropa.it>

Pubblica Amministrazione di qualità

<http://qualitapa.gov.it/relazioni-con-i-cittadini/>

Regione Abruzzo - POR FESR 14-20

<https://www.regione.abruzzo.it/content/por-fesr-2014-2020>

Regione Lazio - Lazio Europa: sito dedicato ai Fondi strutturali della Regione Lazio

<http://www.lazioeuropa.it/>

Regione Molise – Fondi europei

<http://porfesr07-13.regione.molise.it/>

Regione Toscana – Fondi europei

<http://www.regione.toscana.it/fondi-europei>

Regione Umbria – Fondi europei

<http://www.regione.umbria.it/programmazione-fesr>

Valle Roveto

<http://www.valleroveto.eu/>

# L'EUROPA DELLA CULTURA

## *L'uso dei fondi Strutturali nei musei italiani.*

### Indice

*Introduzione generale. Inquadramento teorico e ragioni della ricerca pag.5*

## **PRIMA PARTE: L'UNIONE EUROPEA E I FONDI ALLA CULTURA**

*Introduzione alla prima parte della ricerca pag. 13*

- 1. L'Unione europea e la cultura pag. 15**
  - 1.1 Il concetto di cultura nell'Unione europea pag. 15**
    - 1.1.2 I principali finanziamenti alla cultura nella storia dell'Unione pag. 18
    - 1.1.3 La Strategia Europa 2020 pag. 19
    - 1.1.4 La Strategia per le relazioni culturali internazionali e l'Anno Europeo del patrimonio culturale, 2018 pag. 22
  - 1.2 L'investimento in cultura negli ultimi dieci anni: Europa vs Italia pag. 24**
- 2. Il panorama dei principali finanziamenti alla cultura dell'Unione europea pag. 30**
  - 2.1 I fondi Strutturali pag. 31**
    - 2.1.1 Il Fondo Europeo di Sviluppo Regionale (FERS) pag. 36**
      - 2.1.1.1 *La cultura nei programmi regionali del FESR 14 – 20* pag. 37
      - 2.1.1.2 *La cultura nei programmi regionali del FESR 07 – 13* pag. 45
    - 2.2 Il Fondo per lo sviluppo e la Coesione pag. 47**
      - 2.2.1 Il FSC 2014 – 2020 pag. 47
        - 2.2.1.1 *Piano Strategico Cultura e Turismo* pag. 51
        - 2.2.1.2 *Altri interventi previsti* pag. 56
      - 2.2.2 Il FSC 2007 – 2013 pag. 57
    - 2.3 Il Programma Operativo Nazionale Cultura e Sviluppo pag. 60**
      - 2.3.1 *Contesto storico e giuridico* pag. 61
      - 2.3.2 *Interventi di valorizzazione previsti* pag. 62
    - 2.4 Europa Creativa pag. 67**
      - 2.4.1 Sottoprogramma Cultura: i fondi per il patrimonio culturale, le arti visive e performative pag. 70**
        - 2.4.1.1 *La comunicazione del Sotto-programma Cultura in Italia* pag. 75
      - 2.4.2 *Sottoprogramma Media: i fondi per il cinema e l'audiovisivo* pag. 83
      - 2.4.3 *Settore transettoriale: Fondo di Garanzia, premi e iniziative speciali* pag. 85
    - 2.5. Horizon 2020 pag. 88**
    - 2.6 Possibili finanziamenti alla cultura da altri Fondi europei pag. 91**
      - 2.6.1 *Fondi diretti* pag. 91
      - 2.6.2 *Fondi indiretti* pag. 94

## SECONDA PARTE: LA VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO MUSEALE

*Introduzione alla seconda parte della ricerca pag.98*

- 1. Gli obiettivi e le priorità dei fondi per l'investimento culturale pag.100**
  - 1.1 Fondo Europeo di Sviluppo Regionale pag.102**
  - 1.2 Fondo Sociale Europeo pag. 104**
  - 1.3 Fondo di Sviluppo e Coesione pag. 104**
  
- 2. Musei e fondi Strutturali: un'analisi quantitativa pag.105**
  - 2.1 L'analisi quantitativa dei dati in ambito museale pag.105**
    - 2.1.1 *OpenCoesione: la raccolta dei dati quantitativi* pag.105**
    - 2.1.2 Note metodologiche pag.107**
    - 2.1.3 Descrizione dei risultati su scala nazionale pag. 112**
      - 2.1.3.1 *Progetti museali e tipologie di finanziamento* pag. 112**
      - 2.1.3.2 *Progetti museali e ambito tematico* pag. 116**
      - 2.1.3.3 *Progetti museali e settore di impiego del finanziamento* pag. 120**
      - 2.1.3.4 *Progetti museali e status del progetto* pag. 122**
      - 2.1.3.5 *Progetti museali e attività realizzate* pag. 126**
      - 2.1.3.6 *Nuove realizzazioni museali concluse* pag. 130**
      - 2.1.3.7 *L'aspetto economico della progettazione museale* pag. 135**
    - 2.1.4 Descrizione dei risultati su scala regionale pag. 139**
      - 2.1.4.1 *Abruzzo* pag. 140**
      - 2.1.4.2 *Basilicata* pag. 141**
      - 2.1.4.3 *Calabria* pag. 143**
      - 2.1.4.4 *Campania* pag.145**
      - 2.1.4.5 *Emilia Romagna* pag.146**
      - 2.1.4.6 *Friuli* pag.148**
      - 2.1.4.7 *Lazio* pag.151**
      - 2.1.4.8 *Liguria* pag.153**
      - 2.1.4.9 *Lombardia* pag.155**
      - 2.1.4.10 *Marche* pag.157**
      - 2.1.4.11 *Molise* pag.158**
      - 2.1.4.12 *Piemonte* pag.159**
      - 2.1.4.13 *Puglia* pag.161**
      - 2.1.4.14 *Sardegna* pag.163**
      - 2.1.4.15 *Sicilia* pag.164**
      - 2.1.4.16 *Toscana* pag.166**
      - 2.1.4.17 *Trentino Alto Adige* pag.169**
      - 2.1.4.18 *Umbria* pag.170**
      - 2.1.4.19 *Valle D'Aosta* pag.171**
      - 2.1.4.20 *Veneto* pag.173**
  - 2.2 I musei nati grazie ai fondi strutturali 2007-2013 in Italia pag.175**
    - 2.2.1 Selezione dei progetti museali realizzati con i fondi SIE pag.175**



## TERZA PARTE: I MUSEI COFINANZIATI DAL FESR

*Introduzione alla terza parte della ricerca pag.180*

- 1. Nuove realizzazioni museali con i fondi Strutturali pag. 182**
  - 1.1 Note metodologiche pag. 182**
    - 1.1.1 La scheda di analisi adottata pag.189**
  
- 2. Analisi semiotica dei casi museali individuati pag.192**
  - 2.1 Lazio: pochi interventi, ma buoni pag.193**
    - 2.1.1 Il museo Storico di Monterotondo pag. 194**
      - 2.1.1.1 Il contesto urbano pag. 195**
      - 2.1.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione pag. 195**
      - 2.1.1.3 Il messaggio museale pag. 197**
      - 2.1.1.4 Valori e priorità pag. 199**
      - 2.1.1.5 Allegato fotografico pag. 201**
  - 2.2 Abruzzo: casi di buone pratiche e chiusure post Sisma del 2016 pag. 203**
    - 2.2.1 Il museo archeologico Antinum pag. 204**
      - 2.2.1.1 Il contesto urbano pag. 205**
      - 2.2.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione pag. 205**
      - 2.2.1.3 Il messaggio museale pag. 207**
      - 2.2.1.4 Valori e priorità pag. 208**
      - 2.2.1.5 Allegato fotografico pag. 210**
    - 2.2.2 Il museo delle Capanne in pietra pag. 212**
      - 2.2.2.1 Il contesto urbano pag. 213**
      - 2.2.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione pag. 213**
      - 2.2.2.3 Il messaggio museale pag. 215**
      - 2.2.2.4 Valori e priorità pag. 216**
      - 2.2.2.5 Allegato fotografico pag. 217**
    - 2.2.3 Il museo antropologico di San Benetto in Perillis pag. 221**
      - 2.2.3.1 Il contesto urbano pag. 221**
      - 2.2.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione pag. 222**
      - 2.2.3.3 Il messaggio museale pag. 223**
      - 2.2.3.4 Valori e priorità pag. 225**
      - 2.2.3.5 Allegato fotografico pag. 226**
    - 2.2.4 Il museo della civiltà contadina di Ateleta pag. 229**
      - 2.2.4.1 Il contesto urbano pag. 230**
      - 2.2.4.2 Architettura, allestimento ed esposizione pag. 230**
      - 2.2.4.3 Il messaggio museale pag. 232**
      - 2.2.4.4 Valori e priorità pag. 234**
      - 2.2.4.5 Allegato fotografico pag. 235**
    - 2.2.5 Il museo Teofilo Patini a Calascio chiuso dopo il Sisma del 2016 pag. 239**

- 2.3 Umbria: buone pratiche nell'uso dei fondi strutturali in ambito museale** pag.240
  - 2.3.1 La pinacoteca nel museo della contemporaneità – CAOS** pag. 241
    - 2.3.1.1 Il contesto urbano* pag. 242
    - 2.3.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 243
    - 2.3.1.3 Il messaggio museale* pag. 244
    - 2.3.1.4 Valori e priorità* pag. 246
    - 2.3.1.5 Allegato fotografico* pag. 248
  - 2.3.2 Il museo della Canapa di Santa Anatolia di Narco** pag. 251
    - 2.3.2.1 Il contesto urbano* pag. 251
    - 2.3.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 253
    - 2.3.2.3 Il messaggio museale* pag. 255
    - 2.3.2.4 Valori e priorità* pag. 258
    - 2.3.2.5 Allegato fotografico* pag. 261
  - 2.3.3 Il museo archeologico di Colfiorito – MAC** pag. 264
    - 2.3.3.1 Il contesto urbano* pag. 265
    - 2.3.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 265
    - 2.3.3.3 Il messaggio museale* pag. 268
    - 2.3.3.4 Valori e priorità* pag. 271
    - 2.3.3.5 Allegato fotografico* pag. 273
  - 2.3.4 Il museo archeologico di Casa Cajani a Gualdo Tadino** pag. 276
    - 2.3.3.1 Il contesto urbano* pag. 276
    - 2.3.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 277
    - 2.3.3.3 Il messaggio museale* pag. 277
    - 2.3.3.4 Valori e priorità* pag.280
    - 2.3.3.5 Allegato fotografico* pag.283
- 2.4 Toscana: la regione più virtuosa** pag. 287
  - 2.4.1 Il museo della miniera a Montecatini Val di Cecina** pag.289
    - 2.4.1.1 Il contesto urbano* pag. 290
    - 2.4.1.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 290
    - 2.4.1.3 Il messaggio museale* pag. 293
    - 2.4.1.4 Valori e priorità* pag. 296
    - 2.4.1.5 Allegato fotografico* pag. 298
  - 2.4.2 Il museo mineralogico e gemmologico a San Piero in Campo nell'Elba** pag. 305
    - 2.4.2.1 Il contesto urbano* pag. 306
    - 2.4.2.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 306
    - 2.4.2.3 Il messaggio museale* pag. 308
    - 2.4.2.4 Valori e priorità* pag. 311
    - 2.4.2.5 Allegato fotografico* pag. 312
  - 2.4.3 Il museo della carta a Pescia** pag. 317
    - 2.4.3.1 Il contesto urbano* pag. 319
    - 2.4.3.2 Architettura, allestimento ed esposizione* pag. 320
    - 2.4.3.3 Il messaggio museale* pag. 321
    - 2.4.3.4 Valori e priorità* pag. 323
    - 2.4.3.5 Allegato fotografico* pag. 325
- 2.5 Molise: due casi di mal gestione dei fondi in ambito museale** pag. 331
  - 2.5.1 Il centro polifunzionale museale a Carovilli** pag. 332

*2.5.2 Il museo Archeologico a Pietrabbondante* pag. 334

**3. I musei FESR 7/13: dalle priorità europee al *mapping* semiotico** pag. 336

**3.1 Le priorità del Fondo Europeo di Sviluppo Regionale** pag. 336

**3.2 Gli investimenti valoriali nei messaggi museali** pag. 337

**3.3 Il *mapping* delle priorità dei musei FESR 7/13** pag. 342

*Conclusioni* pag. 347

**Bibliografia** pag. 365

**Riferimenti normativi** pag. 372

**Web bibliografia** pag. 375

**Sitografia** pag. 378

## *Ringraziamenti*

*Al termine di questo percorso di ricerca, non sempre semplice, in cui la mia vita ha preso strade completamente inaspettate, è doveroso per me dire grazie a chi, durante questi anni che mi hanno vista assumere - affianco al ruolo di dottoranda - anche quello di moglie, dipendente pubblico e, soprattutto, mamma, mi ha sostenuta ed incitata in vario modo.*

*A chi, con pazienza, ha seguito da sempre l'evoluzione del progetto e ha cercato di orientarlo con coerenza e completezza in ogni sua fase, la Professoressa Isabella Pezzini e la Professoressa Franca Faccioli, le cui indicazioni teoriche e metodologiche sono state per me fondamentali.*

*Al Dott. Mauro Vanni, project manager nel campo dei finanziamenti europei e docente di Europrogettazione, per aver alimentato la mia passione sulla progettazione culturale fornendomi interessanti spunti su cui riflettere.*

*A quei colleghi del LARS, il Laboratorio Romano di Semiotica, che hanno seguito con interesse lo sviluppo del mio lavoro offrendomi consigli e preziosi suggerimenti.*

*A tutti i direttori, i sindaci, gli assessori e i volontari che lavorano nei musei analizzati, per la paziente disponibilità nell'accogliermi nelle loro strutture e nell'offrirmi quelle informazioni tecniche di cui necessitavo.*

*A Marzia Santone, Senior Project Officer e Communication Officer del Creative Europe Desk Italia, durante gli anni del mio dottorato, per il suo impeccabile lavoro e la sua grande disponibilità.*

*Al Dottor Vincenzo Vastola, Direttore del Dipartimento Attività Culturali di Roma Capitale, per aver compreso la mia necessità di sottrarmi, momentaneamente, alle mansioni lavorative, e avermi concesso il tempo necessario al conseguimento del titolo di Dottore di ricerca; e a tutti quei colleghi del Dipartimento che hanno sopportato la mia assenza incitandomi a completare i miei studi.*

*Ai miei genitori ed alla mia famiglia, il cui indispensabile sostegno, pragmatico ed emotivo, non è mai venuto meno.*

*A mio marito, per essere stato sempre al mio fianco con infinita pazienza, museo dopo museo; ma soprattutto grazie a mia figlia Amélie, per avermi accompagnato, suo malgrado sin dal mio ventre, in ogni singolo sopralluogo e per avermi permesso di scrivere la tesi, sopportando la mia assenza.*

*Grazie.*