



REGIONE BASILICATA

Verso il Programma Operativo
2014-2020



Verso la Strategia Regionale dell'Innovazione per la Specializzazione Intelligente

SCHEMA DI LAVORO AREA INDUSTRIA TURISTICA, CULTURALE E CREATIVA





INDUSTRIA TURISTICA, CULTURALE E CREATIVA

Introduzione

Il presente documento costituisce la traccia di discussione per l'avvio del Tavolo Tematico.

Esso si configura quale strumento analitico per l'individuazione del set di quesiti da rivolgere ai partecipanti del Tavolo, attraverso il quale sarà possibile testare e orientare operativamente, per ciascuna sezione individuata, le azioni più appropriate da intraprendere per verificare la tenuta complessiva della Strategia Regionale dell'Innovazione per la Specializzazione Intelligente - S3 Basilicata.

Al fine stimolare in modo significativo i contributi e le riflessioni delle singole componenti del Tavolo, lo strumento analitico qui proposto permetterà di delineare le principali evidenze relative all'ambito di riferimento e di rilevare informazioni quali-quantitative come esiti del Tavolo medesimo.

L'analisi del sistema Basilicata, svolta mediante la ricognizione e l'analisi desk di dati provenienti da differenti fonti informative, ha consentito di cogliere le caratteristiche principali dell'ambito di riferimento, soprattutto in termini di sistema delle conoscenze scientifiche e tecnologiche e dell'annesso sistema delle competenze produttive, universo di riferimento dell'indagine conoscitiva vera e propria del Tavolo.

La traccia si propone, infatti, di facilitare la ricognizione di fabbisogni di innovazione, linee di ricerca e tecnologie trasversali da parte dei componenti del Tavolo. A tal riguardo, preme osservare che sebbene tale strumento analitico non possa considerarsi esaustivo rispetto al quadro dei fabbisogni regionali, intende tuttavia in modo dinamico orientare e stimolare la discussione del Tavolo in merito al disegno di nuovi interventi in materia di Ricerca e di Innovazione, coerenti con gli indirizzi dettati per la nuova strategia regionale basata sulla Smart Specialisation.

A tal fine la sezione dedicata alle indicazioni di priorità per S3 supporterà l'individuazione delle possibili nicchie e ambiti di specializzazione interne a ciascun ambito tematico, insieme alla proposta di un set di investimenti da sviluppare in Ricerca e Innovazione, mirati a favorire la domanda e l'offerta di innovazione nel territorio regionale e superare le criticità.

Il contesto di riferimento

L'intera filiera culturale italiana, che comprende le industrie culturali, più quella parte di economia non culturale che viene attivata dalla cultura, come ad esempio il turismo culturale, vale circa 214 miliardi di euro: il 15,3% del valore aggiunto nazionale (fonte Rapporto Symbola "Io sono cultura", anno 2014). Le imprese del sistema produttivo culturale, e cioè le industrie culturali propriamente dette, le industrie creative, patrimonio storico artistico, performing arts e arti visive, sono 443.458: il 7,3% del totale. A loro si deve il 5,4% della ricchezza prodotta in Italia: 74,9 miliardi di euro. A questi dati va però aggiunto l'effetto moltiplicatore che la cultura ha sul resto dell'economia, pari a 1,67: in altri termini, per ogni euro prodotto dalla cultura, se ne attivano 1,67 in altri settori. Gli 80 miliardi, quindi, ne 'stimolano' altri 134, per arrivare a quei 214 miliardi prodotti dall'intera filiera culturale, col turismo come principale beneficiario di questo effetto volano. Anche l'export legato al settore, nonostante il clima recessivo, è cresciuto del 35%: era di 30,7 miliardi nel 2009, è arrivato a 41,6 nel 2013, pari al 10,7% di tutte le vendite oltre confine delle nostre imprese.



A questo dato ha sicuramente contribuito l'evoluzione del settore, anche da un punto di vista tecnologico, e la proliferazione di nuovi poli geografici di produzione culturale. È un dato di fatto che la nuova frontiera del settore si muove sull'onda dell'innovazione: questo ha consentito un riequilibrio a livello globale delle iniziative legate al settore, favorendo la produzione di nuovi contenuti culturali da un numero crescente di Paesi, dai luoghi più disparati del pianeta: in quest'ottica l'innovazione va ripensata come una dimensione caratterizzata dall'incrocio tra arte, spirito del luogo e tecnologia.

Nel contesto europeo, tale spinta sembra essersi molto radicalizzata in alcuni contesti geografici. I Paesi centro-settentrionali sono infatti molto proiettati sui temi dell'imprenditorialità culturale e creativa, con alcune eccezioni negative nelle aree di lingua tedesca (fatta eccezione per la Ruhr). In alcuni casi hanno spinto così oltre lo sguardo da sottovalutare che esistono anche delle forme di produzioni culturali a bassa redditività, comunque indispensabili per il buon funzionamento dell'intera filiera. E poi c'è l'Europa meridionale, dove l'industria culturale e creativa ha ancora un ruolo marginale e dove conta ancora molto poco il turismo culturale.

L'Italia, dal punto di vista della dimensione della produzione dell'industria creativa e culturale, è al terzo posto in Europa, anche senza un sistema che si sia stato in grado di dotarsi di politiche volte a favorirne lo sviluppo in modo significativo. Le carenze che investono il nostro Paese sono soprattutto legate alle competenze tecniche e non riguardano tanto la produzione culturale, quanto la componente di filiera che trasforma la produzione in opportunità economica e che permette di accedere alle risorse europee.

IL CONTESTO DELLE POLITICHE EUROPEE

La creazione di una cultura europea è uno tra gli espliciti obiettivi del programma Europa Creativa. Lo stesso progetto europeo è nato, prima ancora che sulla base di valori economici, su principi di pace, solidarietà, e coesione tra i popoli, sostenuti da un comune retaggio che attraversa la pluralità delle nostre culture e fonda la nostra identità. Da questo punto di vista, in Europa si è registrato un doppio cambio di passo: in primo luogo, è stato costituzionalizzato e legittimato l'intervento dell'UE, in termini di tutela e promozione del patrimonio culturale e paesaggistico, valorizzazione della diversità culturale e linguistica e acquisizione della cultura come dimensione orizzontale di tutte le politiche. D'altra parte, si è verificato il passaggio dalla costruzione di una economia della conoscenza in Lisbona 2000-2010 all'obiettivo di Europa 2020, e cioè una crescita intelligente, inclusiva e sostenibile, in cui il sostegno e la promozione dell'imprenditoria riguarda anche le imprese creative in senso lato (competenze, conoscenze, nuovi profili professionali, networking, digitale).

Come di recente hanno messo in luce vari studi, (si veda ad esempio "Study on the economy of culture in Europe", studio realizzato nel 2006 da KEA) il settore delle industrie culturali e creative si compone di imprese altamente innovative con un grande potenziale economico ed è uno dei settori più dinamici d'Europa, che contribuisce per il 2,6% al PIL dell'Unione europea, ha un elevato tasso di crescita e offre impieghi di qualità a circa cinque milioni di persone nei 27 paesi membri dell'UE. Inoltre, i contenuti culturali hanno un ruolo cruciale nello sviluppo della società dell'informazione, alimentando investimenti nelle infrastrutture e nei servizi a banda larga, nelle tecnologie digitali, nell'elettronica di consumo e nelle telecomunicazioni.

C'è poi un aspetto sul quale il testo di Europa Creativa pone particolare enfasi: lo sviluppo del pubblico. La crisi economica sta avendo un impatto terribile su stili di vita e di consumo culturale. I dati di Eurobarometro raccontano che negli ultimi sei anni pressoché tutti gli indicatori culturali sono in diminuzione nella UE 28, per ragioni allarmanti: la maggior parte delle persone riferisce infatti di non partecipare ad attività o consumi culturali per mancanza di interesse. La priorità quindi è lavorare per coinvolgere i cittadini europei nel riconoscere e comprendere il valore del nostro patrimonio comune, per promuovere la partecipazione attiva alla vita culturale e creativa e incoraggiare la vitalità delle organizzazioni e delle imprese culturali e creative.



Il riconoscimento della cultura come dimensione trasversale a tutte le politiche comunitarie ha portato così ad un ampliamento delle possibilità e delle fonti di finanziamento per la cultura. Dopo un lungo lavoro di negoziazione in sede europea, nel testo di Horizon 2020 sono stati inseriti emendamenti relativi al patrimonio culturale e alla ricerca umanistica. Non solo: cultura e turismo sono stati inclusi tra le key actions dell'obiettivo tematico 6 dei Fondi Strutturali, il cui budget complessivo è di 325 miliardi (di cui circa 32,2 arriveranno all'Italia). Ci sono risorse per infrastrutture e servizi culturali anche all'interno delle Politiche per lo Sviluppo Rurale, cui sono assegnati fondi per 95 miliardi, e fondi per le PMI del turismo in COSME. I programmi Horizon 2020 e COSME si rivolgono alle industrie creative e culturali in senso "stretto", mentre i finanziamenti dei Fondi Strutturali e dei Programmi Operativi Regionali, oltre a questi due segmenti, sono anche indirizzati alla gestione del patrimonio.

SCENARI E PRINCIPALI TENDENZE

La domanda di contenuti culturali, che sono in ultima analisi la forma più potente e più spendibile di produzione di contenuto da cui derivano poi come sottoprodotti tutte le altre, è una tendenza in forte crescita sebbene non necessariamente tale domanda sarà sempre mediata dal mercato. Ciononostante, la cultura mantiene una straordinaria capacità di produrre valore economico, e di contribuire quindi al PIL, il cui apporto viene spesso sistematicamente sottovalutato. Questa situazione è particolarmente grave per paesi come l'Italia la cui identità è fortemente legata alla capacità di produrre contenuti culturali che si sedimentano nell'immaginario collettivo e che vengono spesso imitati e appropriati anche da altre culture meno attive e carismatiche su questo fronte.

Nonostante questo, il sistema produttivo culturale considerato nelle sue tre componenti, imprese, istituzioni pubbliche e no-profit, ovvero a quelle istituzioni che si occupano prevalentemente della gestione e della tutela del patrimonio, genera circa 80 miliardi di valore aggiunto, pari al 5,7% dell'economia nazionale, e a 1,4 milioni di occupati, il 6,2% dell'occupazione del sistema cultura, dati questi di tutto rispetto e che mostrano la centralità della creatività e del genio italiano nell'economia. Negli ultimi due anni, sia la conservazione e la valorizzazione del patrimonio storico e artistico (+1,3%), sia le performing arts (+4,3%) evidenziano una crescita del numero di imprese registrate che è in controtendenza con l'andamento generale dell'economia (-0,8%). Su scala territoriale, il Nord Ovest (29,2%), grazie al contributo fondamentale della Lombardia (88mila aziende), e il Mezzogiorno (27,0%), con in testa la Campania (oltre 33mila aziende), emergono come le aree con la consistenza maggiore di strutture imprenditoriali culturali. In quest'ottica, di particolare rilievo per gli scenari futuri del settore è il Programma Europa Creativa, approvato in sessione plenaria a Strasburgo il 19 novembre 2013, con un aumento di risorse del 10% rispetto al settennio precedente. Nel merito dei contenuti del programma, vi è un forte riferimento alla digitalizzazione, alla globalizzazione, all'ampliamento del pubblico, alla mobilità e allo sviluppo delle capacità imprenditoriali degli operatori del settore. Dato questo che fornisce sicuramente una chiara indicazione delle future azioni da intraprendere anche a livello regionale.

La dimensione e le specializzazioni regionali

Una distinzione importante e spesso sottovalutata, che a livello regionale emerge prepotentemente per le sue ricadute nelle politiche di sviluppo, è quella tra cultura e creatività. La sfera culturale ha una particolarità, che è quella di produrre contenuti che non hanno altra finalità che di essere esperiti ed apprezzati in quanto tali, senza finalità ulteriori. In questo contesto si delineano tutte le attività legate alla fruizione di "passiva" di contenuti: vedere un film, ascoltare un concerto, visitare un luogo naturalistico suggestivo. La sfera creativa, al contrario, applica i contenuti culturali ad ambiti di esperienza in cui esistono altre, importanti finalità. Un esempio su tutti è il design: per quanto un oggetto potrà essere originale, allo stesso tempo deve poter permettere all'utente di fruirne comodamente con una particolare attenzione alla sua ergonomia, alla tecnologia utilizzata per svilupparlo, alle capacità imprenditoriali legate ad esso.



In altre parole, la creatività è generalmente più redditizia in termini economici, ma gran parte di essa avrebbe molta meno capacità di generare valore economico se non potesse attingere al vasto serbatoio della cultura. È quindi alquanto miope distinguere tra settori redditizi e settori meno redditizi o addirittura in perdita: tutti sono componenti di uno stesso ecosistema creativo. La creatività, in ultima analisi, produce quindi un impatto economico generalmente molto superiore a quello della cultura, ma d'altra parte senza la cultura la creatività perderebbe molte delle sue capacità migliori di generare valore economico. Questo è il motivo per cui, a livello regionale, si è deciso di valorizzare in modo armonico, tutte le componenti di questo "ecosistema", organizzate nelle seguenti macroaree: turismo, creatività, design.

Turismo

La regione ha una struttura articolata e composita, vi sono 131 comuni di cui la gran parte di piccole dimensioni distribuiti in un territorio molto esteso, che non favorisce il turismo di massa, ma piuttosto un turismo di élite attratto dalle esperienze culturali e dalle bellezze monumentali e paesaggistiche. Tra le zone di maggiore interesse turistico vi sono sicuramente il Metapontino, con i suoi villaggi turistici e gli scavi archeologici; Matera, patrimonio mondiale dell'UNESCO e Capitale europea della Cultura per il 2019, con i suoi Sassi, la Cattedrale, le Chiese Rupestri, le Aree Naturali e la Cripta del Peccato Originale; Maratea, e alcune località del Vulture – Alto Bradano come Venosa, Melfi e Acerenza. Di rilievo sono anche i cosiddetti Grandi Attrattori, quali il Cinespettacolo della Grancia situato nell'omonimo Parco e il Volo dell'Angelo, nella zona dell'Alto Basento. Infine sono da menzionare i vari Parchi Letterari: Parco Letterario Carlo Levi, Parco Letterario Albino Pierro, Parco Letterario Isabella Morra e Parco Letterario don Giuseppe De Luca.

Sebbene la crisi degli ultimi anni abbia intaccato anche i flussi turistici verso la regione, si veda il rapporto sul turismo del Centro Studi Unioncamere Basilicata 2013, il turismo in Basilicata è andato acquisendo un peso crescente all'interno del sistema economico e produttivo, ponendosi come un settore che possiede importanti potenzialità di crescita. Allo stato attuale, il turismo in Basilicata non ha infatti ancora espresso tutte le sue potenzialità ed appare limitato ai visitatori provenienti dalle regioni limitrofe: dai dati del 2012, basati sulle rilevazioni fatte dall'APT della Basilicata sugli arrivi dei visitatori nelle strutture lucane, si nota come la regione che garantisce il maggior numero di presenze turistiche è la Puglia (25,4%) seguita dalla Campania (22,1%) e dal Lazio (13%). L'incidenza del turismo internazionale si mantiene molto bassa, non superando l'8% del totale delle presenze: quota che colloca la Basilicata all'ultimo posto tra le regioni italiane quanto a capacità di attrazione della domanda estera (la media nazionale è pari al 48,4%, quella meridionale raggiunge il 30,6%).

La spiegazione è con tutta probabilità da rintracciarsi nella difficoltà a raggiungere alcuni luoghi, nella concorrenza con le altre mete italiane più note a livello mondiale e nell'ospitalità talvolta non sofisticata. Sotto il profilo turistico le difficoltà o i limiti di accesso configurano la destinazione Basilicata come raggiungibile quasi esclusivamente su gomma: motivo questo per cui la scelta operata è stata quella della diversificazione su un turismo sostenibile, basato sulla fruizione delle risorse ambientali. La gestione sostenibile delle risorse naturali potrebbe infatti aumentare i flussi turistici e, di conseguenza, le entrate della regione senza causare impatti negativi sull'ambiente.

Creatività

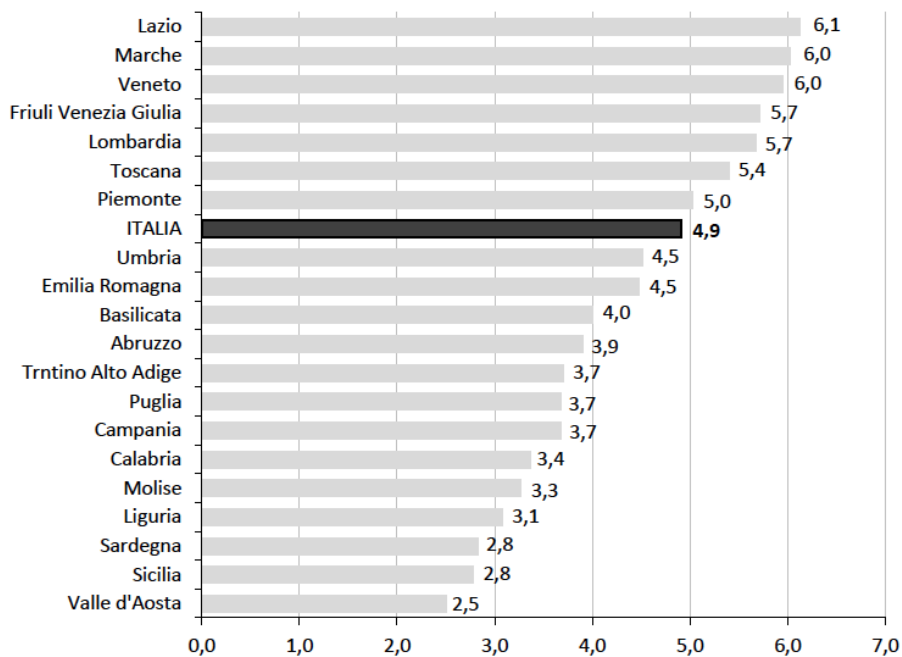
Per quanto riguarda gli altri asset, invece, va evidenziato come negli ultimi anni diverse iniziative siano state realizzate per stimolare la nascita e la crescita di imprenditoria di tipo culturale e creativa. Tanto per fare un elenco sintetico, è possibile citare:

- Il progetto "Visioni Urbane", realizzato nell'ambito del Patto con i Giovani insieme al Ministero dello Sviluppo Economico, finanziato con risorse nazionali (FAS), con l'obiettivo di creare e animare 6 Centri per la creatività sul territorio regionale (di cui 5 attualmente attivi);



- “Sensi Contemporanei”, il programma promosso dalla Regione Basilicata, dal Ministero dello Sviluppo Economico, dal Ministero per i Beni e le Attività Culturali e dalla Fondazione La Biennale di Venezia, per la realizzazione di un progetto volto a far conoscere e valorizzare, attraverso l'arte contemporanea, una delle più belle aree naturalistiche d'Europa: il Pollino;
- L’istituzione della Lucana Film Commission, approvata con Deliberazione Giunta Regionale n. 356 del 27.03.2012, nata per capitalizzare da un punto di vista di immagine ed economico il grande ritorno mediatico consegnato alla regione da alcune Mayor cinematografiche che hanno scelto alcune sue locations quale set per le riprese dei loro film, favorendo così un indotto imprenditoriale ed artigianale a supporto di questo segmento di industria creativa;
- Il notevole sforzo organizzativo e progettuale che ha condotto alla designazione di Matera quale Capitale Europea della Cultura per il 2019;
- L’attivazione del “Corso di diploma quinquennale in restauro” per l’a.a. 2015-2016 con apposita convenzione tra Regione Basilicata, Comune di Matera e l’Istituto superiore per la conservazione ed il restauro, quale diretta conseguenza della legge regionale n.8 del 30 aprile 2014 con cui si promuoveva e cofinanziava l’istituzione della sezione distaccata di Matera della Scuola di Alta Formazione e Studio dell’Istituto superiore per la conservazione e il restauro;
- L’approvazione di due recenti leggi, quella sulla “Promozione e sviluppo dello spettacolo” e quella sulle “Disposizioni in materia di patrimonio culturale”, nate con l’obiettivo di strutturare un’offerta sull’impresa culturale e creativa quale elemento essenziale per la creazione di un distretto culturale a burocrazia zero.

Tutte queste azioni hanno consentito di ottenere un buon posizionamento nella graduatoria per incidenza del valore aggiunto del sistema produttivo culturale sul totale economia, così come riportato da fonte Fondazione Symbola, Unioncamere e Istituto Tagliacarne per il 2010.



Design

Nell’ambito dell’accordo di programma quadro “Sensi contemporanei”, è stata stipulata una convenzione tra Regione Basilicata e Sviluppo Basilicata per l’attivazione di una scuola di design internazionale a Matera, che però sinora ha visto solo la realizzazione del MIM Design District, iniziativa inserita nel programma di interventi per il rilancio del Distretto del Mobile Imbottito di Matera. Utilizzando il linguaggio artistico del design come un elemento cardine, si è



cercato di sostenere il recupero della competitività e incrementare il valore aggiunto del prodotto, al fine di consentire alle imprese del distretto di concorrere sul mercato globale. Il Distretto Industriale del Mobile Imbottito di Matera infatti rappresenta una delle realtà più significative di sviluppo endogeno ed auto-sostenuto dell'Italia meridionale e contribuisce ancora in maniera determinante al primato italiano nel settore legno-arredo. Il Distretto, globalmente inteso, raggiunge al suo apice un fatturato complessivo di circa 2.200 milioni di euro: a trainare la crescita le grandi imprese che incidono per l'85,5%, poi le medie imprese per il 12% circa e le piccole imprese per il 2,5%. È a partire dal 2003 che il Distretto vive un momento di forte crisi dovuto in larga parte a fattori di natura esogena come i nuovi scenari geopolitici ed economici a livello mondiale, ma anche a fattori di natura endogena come la struttura produttiva frammentata e caratterizzata dalla presenza di piccole e medie imprese, l'insufficiente propensione alla ricerca ed all'innovazione. Segue una situazione di difficoltà del settore con una complessiva perdita di competitività che si è tradotta in una riduzione in termini di fatturato (scende a circa 1.280 milioni di euro), di utili e vendite e di quote di mercato.

Il design però ha una forte valenza non solo economica, ma anche creativa. Per comprendere il significato della parola infatti, è utile ritornare alla radice etimologica del termine, dal latino de-signum, letteralmente "relativo al progetto". Visto in questa ottica, il design rappresenta un *modus operandi* non solo legato alla risoluzione di problemi estetici, ma alla capacità di gestire e risolvere problemi complessi: dall'ideazione di nuovi prodotti, all'individuazione di nuovi mercati, fino alla ricerca di nuovi significati.

Questo il motivo per cui la specializzazione intelligente prevista dalla regione, non può prescindere dall'impatto che il sostegno ad attività tecnologiche e di innovazione può avere sulle ricadute imprenditoriali ed industriali legate al segmento del mobile imbottito che, nei passati decenni, ha costituito un elemento distintivo della produzione di qualità della Basilicata.

RICERCA E INNOVAZIONE PER IL SETTORE INDUSTRIA TURISTICA, CULTURALE E CREATIVA

Sotto la spinta dei continui progressi della tecnologia, le necessità "tecniche" specifiche del settore creativo e culturale mutano molto rapidamente, per questo non è immediato riuscire a descrivere nel dettaglio come le attività di ricerca possano interfacciarsi attivamente con la domanda imprenditoriale del settore.

Sicuramente, dato che le industrie culturali e creative fanno e faranno un uso sempre più innovativo delle tecnologie dell'informazione e della comunicazione, certe competenze digitali sono indispensabili per promuovere l'innovazione e la competitività. In questo, la presenza strutturata dell'Università della Basilicata nei settori dell'ICT costituisce senza dubbio un punto di notevole interesse. Idem dicasi per la necessità delle industrie culturali e creative di persone che possiedono competenze nel campo della gestione aziendale, dell'accesso al credito e della comunicazione, o per la trasferibilità delle competenze e delle tecnologie, dalla ricerca del settore Automotive alle problematiche ad esempio di ergonomia legate al design del mobile imbottito. Su tutti questi aspetti l'Università esprime un'offerta di ricerca in linea con le necessità evidenziate.

Con un maggior grado di verticalizzazione, invece, data la forte natura settoriale di intervento, possono essere poi elencate le attività di ricerca relative all'IBAM, l'Istituto per i Beni Archeologici e monumentali del CNR, e dal Dipartimento delle Culture Europee e del Mediterraneo: Architettura, Ambiente, Patrimoni Culturali dell'Unibas per tutto quanto concerne il settore turistico e di recupero dei beni architettonici e monumentali.

Ad esempio, i progetti di ricerca sin qui sviluppati dall'IBAM hanno riguardato la conoscenza multidisciplinare e la riscoperta dei luoghi partendo dallo studio del paesaggio storico e della rete viaria antica (Appia, Herculia, Annia, Lucos-Acerronia, Venusia-Heraklea) quale trama di assi portanti e di percorsi intermedi e minori di lunga durata, al fine di definire le direttrici su cui, con l'ausilio delle tecnologie ICT (virtualizzazioni, realtà aumentata, GIS), avviare la valorizzazione del territorio.



In tale ottica è stato indispensabile il coinvolgimento e la formazione della filiera composta dalle Associazioni di categoria dei produttori agricoli e degli operatori turistici. Inoltre tale tipo di approccio alla ricerca sul territorio ha avuto l'obiettivo di contrastare la perdita dei caratteri dell'identità culturale di determinate aree, soprattutto quelle che ancora conservano un significativo valore ambientale e paesaggistico, che è causa della omogeneizzazione delle aree rurali e della conseguente perdita del loro valore paesaggistico e che espone ad un inevitabile cambio di destinazione d'uso.

Nello specifico, l'applicazione delle tecnologie ICT ha consentito una migliore fruizione del patrimonio culturale, reso facilmente accessibile alla platea turistica con l'approccio dell'open government e la mediazione tecnologica. Le soluzioni offerte dal web, dalla realtà virtuale e dai sistemi informativi territoriali hanno così dimostrato di essere i campi innovativi sui quali sperimentare la pianificazione e la fruizione dei beni culturali. I progetti sviluppati su queste premesse hanno consentito di ottenere risultati scientifici per un ambito turistico e divulgativo con prodotti finalizzati ad una fruizione:

- 1) a beneficio di un pubblico culturalmente eterogeneo e sempre più preparato ed orientato verso offerte turistiche integrate e diversificate,
- 2) a supporto delle politiche di tutela e gestione della Pubblica Amministrazione con un uso sempre più efficiente e mirato delle risorse economiche disponibili,
- 3) di incoraggiamento di iniziative imprenditoriali e di *e-participation* per la fruizione e al contempo la protezione del patrimonio culturale.

Le principali linee investigative dell'IBAM in regione risultano essere:

- 1) Lo sviluppo di metodologie integrate di diagnostica in situ per la conservazione e la conoscenza del patrimonio architettonico ed archeologico.
- 2) La ricerca storica del fenomeno degli ordini religioso-cavallereschi nel Bacino del Mediterraneo.
- 3) Gli studi e le indagini archeologiche finalizzati alla conoscenza dei "paesaggi" storici dell'Italia meridionale, attraverso lo studio diacronico delle dinamiche insediative tra età antica ed età medievale.
- 4) Le ricognizioni archeologiche ed archeologia del paesaggio. Analisi cronotipologiche ed archeometriche sugli elementi di cultura materiale, (manufatti ceramici, vitrei e metallici, sistemi costruttivi).
- 5) Lo sviluppo e applicazione di metodologie, tecniche ed algoritmi di elaborazione di immagini multispettrali da aereo e da satellite per l'individuazione di siti archeologici sepolti e per studi di archeologia del paesaggio.
- 6) L'esame della pericolosità sismica di sito, effettuata attraverso una disamina tecnico-storica degli effetti del danneggiamento prodotto da terremoti del passato in aree del Mezzogiorno d'Italia, con particolare riferimento alla Basilicata assolve in modo completo il carattere di trasversalità disciplinare.
- 7) La diagnostica dei fattori di rischio geomorfologici ed antropici per la salvaguardia di siti storici ed archeologici in Italia Meridionale.
- 8) Metodologie e tecniche di fisica dell'ambiente del costruito storico, con particolare riferimento ad ambienti confinati e a manufatti di interesse storico-artistico.
- 9) Applicazioni geopedologiche di sito e di laboratorio per la ricostruzione dei paesaggi e delle variazioni climatiche in epoca storica.

Ad esse vanno aggiunte tutte le attività di didattica e ricerca condotte dall'Unibas nel settore del recupero architettonico di beni monumentali e culturali, della sicurezza e diagnostica per la conservazione di tali beni, le metodologie di analisi e di elaborazione di dati geografici per la messa a punto di modelli predittivi e la realizzazione di studi per la valutazione e mitigazione dei rischi naturali o antropici.



Ambiti applicativi prioritari

POSSIBILI TRAIETTORIE DI SVILUPPO

Quale conseguenza di quanto descritto, gli ambiti applicativi prioritari su cui la Regione intende investire sono distinti in macroaree di sviluppo e di applicazione di tecnologie per la gestione, tutela e fruizione del patrimonio culturale; il sostegno all'adozione di tecnologie per l'industria creativa e il design. Nel dettaglio le aree di intervento sulle quali si ha intenzione di intervenire sono:

- 1) Lo sviluppo di tecnologie e creazione di prodotti tecnologici per la ricostruzione virtuale di siti archeologici, contesti monumentali ruderizzati, paesaggi culturali, fruibili anche mediante dispositivi mobili ai fini di migliorare la qualità e la quantità di informazioni al turista;
- 2) Lo sviluppo di piattaforme online e offline per la visualizzazione e fruizione virtuale di contesti architettonici ed archeologici di difficile accessibilità (siti rupestri, luoghi in contesti impervi, etc..);
- 3) La creazione di un sistema *cloud* per la gestione integrata, la condivisione e la comunicazione del patrimonio culturale su base geografica (GIS-Cloud) a supporto della cooperazione regionale tra i vari soggetti che possiedono e gestiscono contenuti, informazioni e dati scientifici e le pubbliche amministrazioni; per l'ottimizzazione dell'uso di risorse economiche; per incoraggiare idee e iniziative imprenditoriali (start-up) nel settore delle tecnologie ICT e in servizi per la fruizione del turismo culturale e paesaggistico; per la didattica interattiva e l'e-learning; per incoraggiare iniziative di smart participation attraverso i cittadini-turisti, sensori diffusi sul territorio.
- 4) Lo sviluppo di materiali, dispositivi, strumentazione anche portatile, metodologie 'near' e 'remote sensing' e buone pratiche per il monitoraggio di fenomeni di degrado e di dissesto di monumenti ed aree di interesse monumentale o contesti archeologici e la diagnostica per la conservazione del patrimonio culturale e l'archeologia preventiva;
- 5) Lo sviluppo di tecnologie low-cost e/o open, user-friendly per favorire l'utilizzo di una più vasta platea di utenti (dal pubblico al privato) e incrementare l'interesse di stakeholder nel campo della documentazione, la *security*, il monitoraggio del patrimonio culturale mobile ed immobile.
- 6) Lo sviluppo di tecnologie relative al design del mobile imbottito e alla manifattura "tailor made", la produzione di oggetti artigianali creati su misura, il cui valore aggiunto è la dimensione dell'esperienza. Un artigianato declinato al futuro, con rinnovate esigenze tecnologiche e finanziarie, capace di affermare la propria reputazione tra i giovani e di accedere ai canali distributivi utilizzando i social networks.

A tale scopo le traiettorie tecnologiche su cui si intende puntare nell'ottica delle Smart Specialization sono:

- Traiettorie n. 1: Tecnologie ICT applicate alla fruizione, al recupero e al restauro dei beni architettonici, monumentali.
- Traiettorie n. 2: Tecnologie GIS-Cloud per la gestione integrata, la condivisione e la comunicazione del patrimonio culturale su base geografica;
- Traiettorie n. 3: Tecnologie legate a materiali innovativi, dispositivi elettronici e di 'remote sensing' per il monitoraggio di fenomeni di degrado e di dissesto di monumenti;
- Traiettorie n. 4: Tecnologie legate alla fruizione social e web del panorama artistico e culturale quali social e semantic web, sentiment analysis.
- Traiettorie n. 5: Innovazione sociale legata alle tematiche della imprenditoria, soprattutto giovanile, nel mondo culturale e creativo.
- Traiettorie n. 6: Innovazione tecnologica legata al design, all'ergonomia all'artigianato di qualità e "tailor made" legata all'industria cinematografica, del mobile imbottito, dell'artigianato artistico.
- Traiettorie n. 7. Innovazione, non tecnologica, per la creazione di nuovi modelli di innovazione sociale e di autoimprenditorialità legata al turismo, alla fruizione dei beni monumentali, alla creatività.



FABBISOGNI DI INNOVAZIONE DELLE IMPRESE

Il tavolo intende esplorare la tipologia e le caratteristiche della domanda di innovazione delle imprese, con particolare attenzione al fabbisogno delle PMI e agli strumenti per l'innovazione per imprese singole e aggregate (consorzi, reti di impresa, ecc.).

– OGGETTO DI DISCUSSIONE DEL FOCUS –

COLLEGAMENTI IMPRESE – PUBBLICA AMMINISTRAZIONE – UNIVERSITA' E CENTRI DI RICERCA

Il tavolo intende esplorare le possibili attività che possano potenziare e strutturare i collegamenti del sistema produttivo con il mondo della ricerca e della Pubblica Amministrazione, al fine di migliorare l'impatto delle politiche di innovazione nell'ottica di una maggiore appetibilità dei prodotti e dei servizi sui mercati nazionali ed internazionali.

– OGGETTO DI DISCUSSIONE DEL FOCUS –