



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## LINEE DI INDIRIZZO

per le iniziative di sistema della

MISSIONE 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo

COMPONENTE 3 - Turismo e cultura 4.0

MISURA 3 - Industrie culturali e creative

**Investimento 3.3 – *Capacity building* per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde**

Amministrazione titolare dell'investimento:

DIREZIONE GENERALE CREATIVITA' CONTEMPORANEA

Ministero della Cultura



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

**SOMMARIO**

PIANO DELL'INVESTIMENTO 3.3 .....	3
1. INTRODUZIONE .....	3
2. PRINCIPI, OBBLIGHI E PRIORITA' DEL PNRR .....	4
3. SFIDE E OBIETTIVI .....	5
3.1 SETTORI D'INTERVENTO .....	7
3.2 MODALITÀ DI SELEZIONE DEGLI INTERVENTI .....	8
4. DESCRIZIONE AZIONE A: Sostenere l'innovazione e l'uso della tecnologia digitale .....	9
4.1 AZIONE A I - Migliorare l'ecosistema incoraggiando la cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali .....	9
4.1.1 <i>Obiettivi</i> .....	9
4.1.2 <i>Attività previste</i> .....	10
4.1.3 <i>Attori e destinatari dell'azione</i> .....	10
4.1.4 <i>Procedure e strumenti di selezione</i> .....	11
4.2 AZIONE A II - Sostenere la produzione attraverso innovazione digitale, con contributi finanziari e accesso a servizi reali e finanziari .....	13
4.2.1 <i>Obiettivi</i> .....	13
4.2.2 <i>Attività previste</i> .....	13
4.2.3 <i>Destinatari dell'azione</i> .....	15
4.2.4 <i>Procedure e strumenti di selezione</i> .....	15
5. DESCRIZIONE AZIONE B: Promuovere l'approccio verde .....	17
5.1 AZIONE B I - Promuovere la riduzione dell'impronta ecologica degli eventi culturali .....	17
5.1.1 <i>Obiettivi</i> .....	17
5.1.2 <i>Attività previste</i> .....	18
5.1.3 <i>Attori e destinatari dell'azione</i> .....	18
5.1.4 <i>Procedure e strumenti di selezione</i> .....	18
5.2 AZIONE B II - Promuovere l'innovazione eco-design inclusivo .....	18
5.2.1 <i>Obiettivi</i> .....	18
5.2.2 <i>Attività previste</i> .....	19
5.2.3 <i>Destinatari dell'azione</i> .....	20
5.2.4 <i>Procedure e strumenti di selezione</i> .....	20
6. MONITORAGGIO .....	21
7. MILESTONE E TARGET .....	22
APPENDICE A – Definizioni e quadro normativo .....	23



Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## PIANO DELL'INVESTIMENTO 3.3

### 1. INTRODUZIONE

Il Dispositivo europeo per la Ripresa e la Resilienza (RRF – Recovery and Resilience Facility) propone modalità assolutamente innovative nei rapporti finanziari tra Unione europea e Stati membri. La novità principale si può sintetizzare nella considerazione del fatto che i **Piani Nazionali per la Ripresa e Resilienza (PNRR) sono programmi performance based e non di spesa**.

Questa modalità deriva da due presupposti essenziali del Dispositivo: da un lato, l'assunzione di un debito comune; dall'altro, l'ambizione dell'iniziativa che, a differenza di altri strumenti, vuole trasformare e rafforzare l'economia dell'Unione, compiere la transizione verde e quella digitale. La condivisione della capacità fiscale dell'UE tramite il debito comune richiede che la spesa dei Paesi membri sia efficiente e porti alla creazione di un vero valore aggiunto; in altre parole, gli investimenti finanziati devono generare aumenti dell'attività economica in grado di generare a loro volta rendimenti superiori al livello delle passività sostenute dal Dispositivo. Poiché il RRF non è abbastanza grande da controbilanciare i bilanci nazionali, vi è un forte accento sulle **riforme**, senza le quali una spesa nazionale rischia di limitarsi a una spinta temporanea dell'economia con basso effetto moltiplicatore. L'iniziativa si pone obiettivi ambiziosi e pone un forte accento sulla capacità di **dimostrare che gli interventi finanziati portino a risultati tangibili e sufficientemente rilevanti**.

Trattandosi di Programmi *performance based*, i PNRR sono pertanto **incentrati su milestone e target (obiettivi e traguardi)** che descrivono l'avanzamento e i risultati delle **riforme** e degli **investimenti** (ossia delle **misure** del PNRR) che si propongono di attuare. Le **milestone** definiscono generalmente fasi rilevanti di natura amministrativa e procedurale; i **target** rappresentano i risultati attesi dagli interventi, quantificati in base a indicatori misurabili. Nella logica del RRF, eccetto l'anticipo di risorse per l'avvio dei Piani, **i successivi pagamenti sono effettuati solo in base al raggiungimento dei M&T concordati ex-ante e temporalmente scadenzati**.

Il Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) italiano rappresenta il disegno strategico individuato dall'Italia per rispondere a questa sfida attraverso un percorso di sviluppo durevole e sostenibile basato sulla modernizzazione della pubblica Amministrazione, sul rafforzamento del sistema produttivo, sul potenziamento del welfare e dell'inclusione sociale. In questo senso, il Piano rappresenta un'occasione imperdibile di sviluppo per il Paese, in quanto comprende un ambizioso progetto di riforme e un programma di investimenti senza precedenti. Un siffatto disegno strategico di lungo periodo, ma da attuarsi in un tempo breve (cinque anni), non senza complessità di natura amministrativa, tecnica e di contesto comporta necessariamente la partecipazione attiva di tutto il sistema istituzionale e dell'apparato amministrativo nelle sue diverse articolazioni centrali e territoriali.

Con la predisposizione del PNRR le singole Amministrazioni centrali titolari degli interventi previsti nel Piano hanno declinato ciascuna **misura** (investimenti e/o riforme) in base alle tappe attuative e quantificato i risultati attesi, tramite **circa 1000 tra milestone e target posizionati nel tempo di attuazione del programma (fino a giugno 2026) di cui 527 sono di rilevanza europea**. Questi ultimi costituiscono impegni vincolanti che verranno valutati dalla Commissione europea per autorizzare i rimborsi sulla base dei progressi compiuti dal Piano. Gli ulteriori M&T sono stati definiti per assicurare un maggiore presidio a livello nazionale, in modo da favorire l'individuazione, in tempo utile, di criticità e ritardi che potrebbero compromettere il raggiungimento dei traguardi di livello europeo.

Il riferimento normativo nazionale per il PNRR italiano è costituito dal D.L. 77/2021 recante "Governance del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza".



Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## 2. PRINCIPI, OBBLIGHI E PRIORITÀ DEL PNRR

Le Amministrazioni attuano gli interventi nel rispetto del principio di sana gestione finanziaria, in particolare in materia di prevenzione dei conflitti di interessi, delle frodi, della corruzione e recupero dei fondi che sono stati indebitamente assegnati. Sono inoltre tenute al rispetto della normativa nazionale e comunitaria, ivi compresa la normativa afferente agli aiuti di stato.

Per le peculiarità del PNRR, le Amministrazioni sono chiamate a rispettare alcuni specifici principi per garantire la piena e immediata compatibilità degli elementi amministrativi connessi alla selezione dei progetti con il quadro normativo di riferimento del Piano. Pertanto, i dispositivi amministrativi volti all'individuazione/selezione dei singoli interventi da finanziare sul PNRR devono prevedere il rispetto dei seguenti principi e obblighi:

- **principio del “non arrecare danno significativo (cd. “Do No Significant Harm” - DNSH)**, secondo il quale nessuna misura finanziata dagli avvisi deve arrecare danno agli obiettivi ambientali, in coerenza con l'articolo 17 del Regolamento (UE) 2020/852. Tale principio è teso a provare che gli investimenti e le riforme previste non ostacolano la mitigazione dei cambiamenti climatici; da applicare sia per l'amministrazione che presenta una Misura ma anche per i beneficiari, che in fase di domanda autocertificano e in fase di rendicontazione dichiarano aderenza al principio.
- **principio del contributo all'obiettivo climatico e digitale (cd. *tagging*)** teso al conseguimento e perseguimento degli obiettivi climatici e della transizione digitale, qualora pertinente per la tipologia di intervento considerata;
- **obbligo di conseguimento di *target* e *milestone* e degli obiettivi finanziari** con eventuale previsione di clausole di riduzione o revoca dei contributi, in caso di mancato raggiungimento degli obiettivi previsti, nei tempi assegnati e di riassegnazione delle somme per lo scorrimento delle graduatorie formatesi in seguito alla presentazione delle relative domande ammesse al contributo, fino alla concorrenza delle risorse economiche previste per i singoli bandi, compatibilmente con i vincoli assunti con l'Unione europea, ai sensi dell'art. 8 comma 5 del dl 77/2021, convertito in legge 29 luglio 2021, n. 108.
- **disporre delle competenze, risorse e qualifiche professionali**, sia tecniche che amministrative, necessarie per portare a termine il progetto e assicurare il raggiungimento di milestone e target associati;
- **principio di addizionalità** del sostegno dell'Unione europea previsto dall'articolo 9 del Regolamento (UE) 2021/241;
- **obbligo di assenza del c.d. doppio finanziamento**, ai sensi dell'articolo 9 del Regolamento (UE) 2021/241, ossia che non ci sia una duplicazione del finanziamento degli stessi costi da parte del dispositivo e di altri programmi dell'Unione, nonché con risorse ordinarie da Bilancio statale;
- **relativamente all'ammissibilità dei costi per il personale, obbligo di rispettare quanto specificamente previsto dall'art. 1 del decreto legge 80/2021**, come modificato dalla legge di conversione 6 agosto 2021, n. 113 (e/o da successivi atti di indirizzo delle Amministrazioni responsabili dell'avviso) secondo cui le Amministrazioni centrali titolari di interventi possono porre a carico del PNRR esclusivamente le spese di personale specificamente destinato a realizzare progetti di cui hanno la diretta titolarità di attuazione, nei limiti degli importi che saranno previsti dalle corrispondenti voci di costo del quadro economico del progetto;
- obblighi in materia di **comunicazione e informazione**, attraverso l'**esplicito riferimento al finanziamento da parte dell'Unione europea e all'iniziativa Next Generation EU** (utilizzando la frase “*finanziato dall'Unione europea – Next Generation EU*”) e la **presenza dell'emblema dell'Unione europea**.

Nell'attuazione del PNRR sono inoltre da considerare le seguenti priorità trasversali, definite anche nel D.L. 77/2021 “Governance per il PNRR”:

- **rispetto e promozione della parità di genere;**



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

- **protezione e valorizzazione dei giovani;**
- **inclusione e occupazione dei disabili;**

ai sensi dell'art. 47.

- **superamento dei divari territoriali**

ai sensi dell'art. 2.

In particolare, si fa riferimento ai commi 4 e 5, art. 47 del D.L. 77/2021, che in caso di aggiudicazione del finanziamento prevedono l'impegno ad assumere una quota minima (30%) di donne e giovani (salvo eccezioni adeguatamente motivate) nonché istituiscono come criterio premiante ulteriori assunzioni di donne, giovani e disabili, e all'art. 2, comma 6 *bis*, che prevede, in sede di definizione delle procedure di attuazione degli interventi del PNRR, che **almeno il 40% delle risorse allocabili territorialmente**, anche attraverso bandi, indipendentemente dalla fonte finanziaria di provenienza, **sia destinato alle regioni del Mezzogiorno (Abruzzo, Molise, Campania, Basilicata, Puglia, Calabria, Sicilia, Sardegna).**

**Tali principi e priorità qualificheranno i criteri di ammissibilità dei soggetti proponenti e i criteri di valutazione dei progetti proposti nell'ambito delle procedure di assegnazione dei finanziamenti.**

**La coerenza degli interventi con i Principi generali imposti dal PNRR sarà assicurata mediante la sottoscrizione di apposita autodichiarazione da parte dai soggetti beneficiari e l'implementazione di specifici procedure e strumenti, ad hoc previsti, tenendo conto delle peculiarità dei singoli investimenti.**

### 3. SFIDE E OBIETTIVI

Nell'ambito del PNRR, Missione 1 «Digitalizzazione, innovazione, competitività, cultura e turismo» Componente 3 «Turismo e Cultura 4.0», Ambito 3 «Industria Culturale e Creativa 4.0» l'investimento 3.3 per 155 milioni di euro (articolato in quattro interventi), approvato con Decisione Ecofin del 13 luglio 2020, di competenza della Direzione Generale Creatività Contemporanea (DGCC), e da attuarsi secondo la modalità di attuazione diretta, a titolarità, ovvero a regia, intende affrontare due sfide generali, strettamente legate ai principi del Next Generation EU e delle politiche europee.

La prima è supportare la ripresa delle attività culturali incoraggiando l'innovazione e l'uso della tecnologia digitale lungo tutta la catena del valore. A causa degli effetti della pandemia sia sulla capacità di produzione delle industrie culturali e creative che sulle abitudini culturali della popolazione, tali settori hanno bisogno di nuovi approcci per favorire la ripresa della produzione culturale e per migliorare la loro sostenibilità. Il contesto dettato dalla pandemia ha spinto verso un uso massiccio delle piattaforme digitali come mezzo per offrire contenuti culturali, ma agli operatori culturali spesso mancano le competenze, l'esperienza e le attrezzature necessarie per sfruttare al meglio queste opportunità e trovare un modello di reddito sostenibile per la loro offerta culturale "innovativa". Si è resa urgente la necessità di migliorare tutto l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi, caratterizzato prevalentemente da micro e piccole imprese, alta frammentazione e approccio "a silos", incoraggiando progetti intersettoriali, di networking e cooperazione, prendendo spunto dalle buone pratiche europee e promuovendo la transizione digitale lungo l'intera catena del valore.

La seconda sfida mira a incentivare l'approccio verde lungo tutta la filiera culturale e creativa. L'incremento dell'offerta e della partecipazione culturale non può essere promosso a scapito del clima e dell'ambiente. Eventi culturali, mostre, festival, rassegne, eventi musicali o di moda generano un impatto ambientale significativo, in termini di produzione di gas serra e consumo di risorse naturali ed energetiche. La cultura può contribuire alla transizione verde, dalla produzione alla fruizione, orientando i comportamenti e le scelte verso la crescita sostenibile e azione per il clima, come evidenziato dall'iniziativa *New European Bauhaus* lanciata dalla Commissione Europea nell'ambito del Green Deal.

L'obiettivo generale dell'Investimento 3.3 è sostenere la ripresa e il rilancio dei settori culturali e creativi come definiti dal programma Europa Creativa, ovvero tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali ed espressioni artistiche



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

e altre espressioni creative individuali o collettive, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, inclusi architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (inclusi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale tangibile e immateriale, design (incluso il design della moda), festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, (compresi teatro e danza), libri ed editoria, radio e arti visive.

In particolare, l'obiettivo specifico è quello di favorire la generazione e l'affermazione di nuovi modelli di offerta culturale supportati dal digitale/tecnologia, che aiutino a raggiungere nuovi pubblici in condizioni di sicurezza garantendo allo stesso tempo la giusta remunerazione e la sicurezza sociale degli operatori e la sostenibilità economica delle imprese culturali e creative.

L'investimento si configura nell'ambito della "transizione gemellare" in quanto promuove congiuntamente la transizione digitale (Azione A) e quella verde (Azione B).

Come di seguito rappresentato nella Tab. 1 "Quadro di riepilogo dell'investimento" entrambe le azioni sono articolate in due linee, una prima dedicata ad attività di capacity building (A I e B I), e una seconda, dedicata a promuovere la produzione digitale e sostenere l'innovazione ecocompatibile (A II e B II), in regime *de minimis*.

Le azioni A II e B II saranno attuate in regime *de minimis* e, comunque, entro il limite massimo assegnabile di 75.000 euro per ciascun beneficiario.

I dispositivi di attuazione risulteranno, quindi, conformi alle procedure, ai vincoli e ai massimali di finanziamento definiti dai Regolamenti europei vigenti in materia.

In linea generale, per le iniziative partenariali che potrebbero configurare la presenza di aiuti di Stato, dovranno essere attentamente valutati la coerenza e il soddisfacimento di tutte le condizioni previste dalla disciplina comunitaria in materia, riguardo sia ai soggetti pubblici sia ai privati (secondo la nozione di impresa che ai fini della presenza di un aiuto non distingue la natura del soggetto, ma l'attività concretamente svolta e l'utilità del progetto). Attraverso tale attività preliminare e la definizione di regole chiare e semplici, non saranno necessarie ulteriori misure di attuazione per l'adozione delle singole misure di aiuto e per l'erogazione dei finanziamenti.

6

Tutte le azioni dell'investimento saranno sviluppate con il coinvolgimento della **Commissione cultura della Conferenza delle Regioni e delle Province autonome** con particolare riferimento a:

- orientamenti, linee guida per la realizzazione dell'investimento, in coerenza con i fabbisogni degli operatori e con le specificità regionali;
- criteri per la selezione dei progetti di capacitazione/formazione e delle organizzazioni e delle reti che svilupperanno le azioni;
- schemi dei bandi che verranno emanati.

La definizione degli atti avverrà in sede di **Tavolo tecnico di confronto** settoriale tra il Ministero della Cultura e le Regioni, le Province Autonome di Trento e Bolzano e gli enti locali, coordinato dal Dipartimento per gli affari regionali e le autonomie, previsto dall'art. 33 del D.L. n. 152 del 2021, convertito nella legge 29 dicembre 2021, n. 233.

Di seguito, un prospetto di riepilogo dell'articolazione dell'investimento.



Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

Tab. 1 Quadro di riepilogo investimento

DENOMINAZIONE PROGRAMMA DI INVESTIMENTO		
PIANO NAZIONALE DI RIPRESA E RESILIENZA (PNRR) – CULTURA 4.0		
Denominazione Investimento	Descrizione dell'investimento	Importo (€) (*) (**)
<i>Capacity building</i> per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde (M1C3 Investimento 3.3)	S'intende sostenere la ripresa dei settori culturali e creativi attraverso due linee: A. Sostenere l'uso della tecnologia digitale lungo tutta la catena del valore; B. Promuovere l'approccio verde lungo tutta la filiera culturale e creativa, incoraggiando un approccio sostenibile sotto il profilo ambientale.	155 mln
	A1. Migliorare ecosistema incoraggiando cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali	10 mln
	A2. Sostenere la produzione attraverso innovazione digitale, con contributi finanziari e accesso a servizi reali e finanziari	115 mln
	B1. Riduzione impatto ecologico eventi	10 mln
	B2. Promuovere innovazione e progettazione ecocompatibile	20 mln

(\*) Importo assegnato al MIC con il decreto del Ministero dell'Economia e Finanze del 6 agosto 2021, di assegnazione delle risorse finanziarie per l'attuazione degli interventi previsti dal PNRR.

(\*\*) Il 4% dell'importo assegnato è destinato all'azione di supporto operativo e comunque nei limiti di quanto disposto dal MEF.

7

### 3.1 SETTORI D'INTERVENTO

L'azione è rivolta al settore culturale e creativo così come definito dal programma Europa creativa e dalla scheda analitica del PNRR relativa all'investimento in oggetto, ovvero, "tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali e espressioni artistiche e altre espressioni creative individuali o collettive, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, inclusi architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (inclusi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale tangibile e immateriale, design (incluso il design della moda), festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo (compresi teatro e danza), libri ed editoria, radio e arti visive".

Nello specifico sono stati definiti i seguenti ambiti d'intervento:

- (1) Musica
- (2) Audiovisivo e radio (inclusi: film/cinema, televisione, videogiochi, software e multimedia)
- (3) Moda
- (4) Architettura e Design
- (5) Arti visive (inclusa fotografia)
- (6) Spettacolo dal vivo e Festival
- (7) Patrimonio culturale materiale e immateriale (inclusi: archivi, biblioteche e musei)
- (8) Artigianato artistico
- (9) Editoria, libri e letteratura
- (10) Area interdisciplinare



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

Nell'Area interdisciplinare sono ricomprese quelle organizzazioni le cui attività non ricadono in uno specifico ambito tra quelli individuati ma operano contemporaneamente su diversi ambiti.

### 3.2 MODALITÀ DI SELEZIONE DEGLI INTERVENTI

In linea con le *istruzioni tecniche per la selezione dei progetti PNRR* emesse dal MEF, la selezione degli interventi avverrà secondo «modalità e strumenti amministrativi ritenuti più idonei dall'Amministrazione (es. avvisi pubblici, manifestazioni di interesse, ecc.), in base alle caratteristiche dell'intervento da realizzare e in linea con quanto indicato all'interno del PNRR».

Con riferimento alle due azioni A e B sopraindicate la procedura di selezione avverrà mediante apposite procedure che, a titolo esemplificativo, possono essere ricomprese nelle categorie di seguito indicate:

- **valutativa con graduatoria**: con l'attribuzione di un punteggio di merito (secondo i criteri individuati nell'avviso pubblico) per la definizione di una graduatoria; gli interventi proposti sono finanziati in ordine decrescente dal punteggio massimo e fino a concorrenza delle risorse disponibili;
- **a sportello**: le proposte, che rispondono ai requisiti minimi di partecipazione, vengono finanziate secondo l'ordine cronologico di presentazione delle istanze, sulla base del raggiungimento di valori soglia e fino a concorrenza delle risorse disponibili.

Tenuto conto della *milestone* individuata dalla Decisione Ecofin del 13 luglio 2021, in particolare, della “*stipula di tutti i contratti pubblici all'ente attuatore/beneficiario per tutti gli interventi volti a gestire la transizione digitale e verde degli operatori culturali*” entro il 31 dicembre 2023 (T4), la DG Creatività procederà alla selezione dei beneficiari secondo le modalità di seguito descritte.

La Direzione Generale Creatività Contemporanea agirà attraverso le proprie strutture ovvero avvalendosi del supporto operativo di soggetti gestori esterni individuati con le modalità previste dalla normativa nazionale ed europea vigente.





Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## 4. DESCRIZIONE AZIONE A: Sostenere l'innovazione e l'uso della tecnologia digitale

La prima linea di azione dell'investimento (A. *Sostenere la ripresa delle attività culturali incoraggiando l'innovazione e l'uso della tecnologia digitale lungo tutta la catena del valore*) è finalizzata ad accompagnare gli operatori culturali nella gestione della transizione digitale e dei suoi benefici, fornendo ogni strumento (servizi di formazione, contributi finanziari, attrezzature tecnologiche, etc.) utile a facilitare l'adozione di pratiche, approcci innovativi nello sviluppo delle proprie attività, in cui il ricorso al digitale e alla tecnologia viene stabilito come comportamento usuale.

La ripartizione delle risorse economiche assegnate all'azione è riportata nel prospetto che segue.

<b>A. Sostenere la ripresa delle attività culturali incoraggiando l'innovazione e l'uso della tecnologia digitale lungo tutta la catena del valore</b>	<b>milioni/EUR (*)</b>
<b>Azione A I</b> - Interventi per migliorare l'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi incoraggiando la cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali e facilitando il loro upskill e reskill	10
<b>Azione A II</b> - Supporto ai settori culturali e creativi per l'innovazione e la transizione digitale lungo l'intera catena del valore (produzione, coproduzione, gestione, distribuzione e incontro con il pubblico) attraverso contributi finanziari e accesso a servizi reali e finanziari	115
<b>Costo totale Azione A</b>	<b>125</b>

(\*) Il 4% dell'importo assegnato è destinato all'azione di supporto operativo e comunque nei limiti di quanto disposto dal MEF.

9

L'azione A II sarà attuata in regime *de minimis*.

Al fine di massimizzare l'efficacia dell'investimento rispetto agli obiettivi fissati per la transizione cd. gemelle (digitale e verde), l'avvio, l'organizzazione e la gestione di tutte le attività e operazioni da prevedere nell'ambito dell'azione A (A I e A II) potrà avvenire contestualmente e/o con le medesime procedure/strumenti da utilizzare per l'azione B (B I e B II).

### 4.1 AZIONE A I - Migliorare l'ecosistema incoraggiando la cooperazione tra operatori e organizzazioni culturali

#### 4.1.1 Obiettivi

L'investimento sostiene l'azione degli operatori culturali nell'implementazione di approcci innovativi, anche attraverso l'utilizzo di tecnologie digitali, accrescendo le loro conoscenze e competenze manageriali ed economiche. Attraverso il miglioramento dell'ecosistema in cui operano i settori culturali e creativi e la promozione della cooperazione, dell'aggiornamento, l'intervento punta alla riqualificazione della catena del valore in chiave digitale e tecnologica, fornendo strumenti e conoscenze di supporto. In tale direzione, la sostenibilità economica e l'impatto sociale diventano principi cardine chiamati ad orientare la produzione, gestione e organizzazione culturale.

Sarà pertanto necessario procedere alla definizione e alla realizzazione di iniziative di Capacity Building e programmi di formazione che, anche attraverso lo scambio di buone pratiche e momenti di apprendimento tra pari, adozione di strategie di cooperazione, consentono la diffusione, il trasferimento di quelle conoscenze e competenze e buone pratiche utili ad accompagnare gli operatori della cultura a cogliere la sfida della transizione digitale e a gestirne gli effetti.



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

La spinta all'innovazione tecnologica e alla riduzione dell'impronta ecologica degli eventi culturali e nei processi ottimizzano la produzione culturale sotto l'aspetto qualitativo e quantitativo.

#### 4.1.2 Attività previste

##### Attività di capacitazione

Tali attività dovranno accompagnare l'attuazione dell'investimento 3.3 lungo tutta la sua realizzazione e saranno svolte da reti o organizzazioni pubbliche o private in possesso di competenze ed esperienza sia nel campo della formazione che in quello della produzione culturale, innovazione digitale, della gestione culturale e della formazione.

Le attività dovranno essere finalizzate a:

1. **Accelerazione/open innovation per l'individuazione di nuove pratiche/modelli/idee innovative.**

Si prevede la realizzazione di **programmi di accelerazione** ed **eventi di open innovation** rivolti ad un numero prefissato di partecipanti chiamati a prendere parte a sfide, competizioni creative rispetto a tematiche/aspetti specifici dell'innovazione e digitalizzazione nella produzione, gestione e organizzazione culturale. I programmi di accelerazione potranno inoltre prevedere l'erogazione di servizi specifici a supporto degli operatori partecipanti (es. formazione, tutoraggio, networking, modelli di business) sempre al fine della selezione/creazione di nuove idee/prodotti/servizi innovativi.

2. **Capacitazione/supporto nella realizzazione dei progetti** selezionati dagli avvisi promossi nell'ambito dell'azione A2.

Tale attività mira a supportare i soggetti destinatari dei contributi previsti nell'azione A2 nella realizzazione dei progetti presentati in fase di partecipazione agli avvisi. Tale supporto dovrà essere fornito da reti e organizzazioni capaci di comprendere le esigenze settoriali/dimensionali dei singoli operatori, indirizzandoli verso standard elevati di qualità, efficacia ed efficienza delle misure intraprese per la transizione tecnologica, fornendo ausili pratici per la risoluzione di criticità che dovessero sorgere nell'attuazione dei progetti e pertanto nell'utilizzo dei contributi concessi.

3. **Empowerment/trasferimento dei risultati/linee guida/buone pratiche rivolti agli operatori della filiera, potenziali beneficiari dell'azione A2.**

Le attività di disseminazione sono destinate alla diffusione dei risultati dell'investimento nel suo complesso, al fine di condividere i risultati ottenuti dalle iniziative intraprese dai singoli operatori, anche in termini di difficoltà incontrate. L'obiettivo è quello di aumentare la consapevolezza degli operatori rispetto alle sfide dettate dalla transizione tecnologica e a migliorare la diffusione di buone pratiche e nuovi valori in grado di rafforzare, rispetto alla dimensione tecnologica e innovativa, l'ecosistema di contesto.

#### 4.1.3 Attori e destinatari dell'azione

I **soggetti chiamati a realizzare le attività di capacity building** sono reti o organizzazioni pubbliche o private - con il termine reti o organizzazioni s'intende qualsiasi persona giuridica pubblica o privata formalmente costituita con atto regolarmente registrato – partenariati stabili o partnership tra più soggetti del settore *"in possesso di competenze ed esperienza sia nel campo della formazione che in quello della produzione culturale, innovazione digitale, dell'ambiente, della gestione culturale"* (rif. Decisione Ecofin). In particolare, per l'azione A1, saranno selezionate competenze ed esperienze nei processi di digitalizzazione nel settore culturale e creativo.

Tali soggetti, con la propria proposta progettuale articolata, a titolo esemplificativo, in un minimo di n. 4 progetti di capacity, forniranno competenze in tema di digitalizzazione dell'industria culturale e creativa.



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

In particolare, i progetti potranno essere presentati da reti, organizzazioni, partenariati stabili o partnership costituite da diversi soggetti ("Soggetti proponenti") che assumeranno un ruolo attivo nella ideazione e realizzazione dei progetti di capacity. Ogni partenariato o partnership è costituito da un soggetto che coordinerà i rapporti dello stesso ("Capofila"), anche per le finalità collegate all'attuazione, al monitoraggio, alla rendicontazione e al controllo del progetto e possibilmente da almeno un altro soggetto che partecipa in qualità di "partner" alla presentazione e realizzazione del progetto, associandosi al Capofila. La formalizzazione della relazione che intercorre fra i soggetti partner e il capofila dovrà avvenire attraverso uno specifico "accordo di partenariato", ovvero un documento sottoscritto dai Rappresentanti legali (o loro delegati) dell'ente capofila e di tutti i partner.

Sono esclusi dall'avviso le persone fisiche e i soggetti proponenti (in forma singola o in partenariato, siano essi capofila o partner) che presentino più di una proposta.

I **soggetti a cui saranno rivolte le attività di capacitazione**, quali beneficiari/destinatari finali dell'investimento, potrebbero essere articolati in relazione alle specifiche attività di cui al punto sopra "Attività di capacitazione".

In particolare, l'attività 1 potrebbe essere rivolta a tutti i soggetti della filiera, profit o no profit, micro, piccole e medie imprese, soggetti del Terzo Settore o persone fisiche operanti nel territorio nazionale nei settori oggetto d'intervento, ciò al fine di promuovere la massima diffusione di esperienze e competenze utili a qualificare le attività del settore culturale e creativo. Le attività 2 e 3 potrebbero essere, invece, rivolte soprattutto ai destinatari delle azioni A II e BII, anche al fine di migliorare la realizzazione delle proposte progettuali a valere sulle predette azioni così da aumentarne l'efficacia della misura e l'impatto dell'investimento.

#### 4.1.4 Procedure e strumenti di selezione

11

La Direzione Generale Creatività Contemporanea provvederà a:

- promuovere **un'indagine sul settore culturale e creativo** anche attraverso l'ascolto degli stakeholders con forum dedicati e la somministrazione di una scheda informativa on line, utile anche alla mappatura del tessuto imprenditoriale italiano.

L'obiettivo principale che s'intende perseguire è massimizzare il valore conoscitivo di tutti gli ambiti d'intervento col fine di organizzare e programmare l'offerta complessiva a favore della filiera. La determinazione della domanda e dell'offerta di competenze digitali costituisce un elemento di qualificazione dell'investimento.

- promuovere la **selezione degli enti attuatori** ovvero delle organizzazioni o reti specializzate in possesso di competenze ed esperienza sia nel campo della formazione che in quello della produzione culturale, dell'ambiente, della gestione culturale e della formazione. La notifica dell'aggiudicazione dei progetti selezionati tra le proposte concorrenziali deve essere conforme agli orientamenti tecnici sull'applicazione del principio "non arrecare un danno significativo" (2021/C58/01) mediante l'uso di un elenco di esclusione e il requisito di conformità alla normativa ambientale dell'UE e nazionale.

La DG Creatività Contemporanea pubblicherà l'Avviso per la selezione delle organizzazioni e delle reti.

Il processo di selezione, per ciascuno dei settori, potrebbe esplicitare i contenuti minimi in un numero orientativo di 4 progetti di capacity building relativi a specifici ambiti o tematismi per lo sviluppo e la qualificazione delle competenze imprenditoriali e gestionali, quali a titolo esemplificativo:

- la digitalizzazione dei processi produttivi;
- piano d'impresa;
- la fiscalità;
- le reti e l'internazionalizzazione;



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

- la promozione e comunicazione;
- la partecipazione a procedure selettive (avvisi, gare e appalti) a valere su risorse comunitarie e nazionali.

Ogni rete o organizzazione è chiamata a presentare, **nello specifico ambito di competenza**, una proposta di azione di capacity building articolata in diversi progetti (si richiama il numero esemplificativo precedentemente citato di 4 progetti). La proposta dovrà prevedere l'erogazione dei predetti contenuti secondo le modalità previste nel paragrafo precedente ovvero "Attività di capacitazione" e attraverso articolati e innovativi strumenti e tecniche per la diffusione e condivisione con i beneficiari finali.

Saranno previsti specifici **requisiti di partecipazione** tali da garantire, così come stabilito a livello europeo, l'individuazione di operatori in possesso di una comprovata esperienza nelle attività richieste (si veda Paragrafo precedente), nei settori culturali e creativi oggetto di intervento, oltre che in possesso di requisiti economici e finanziari idonei alla gestione di progetti complessi di capacitazione.

Allo stesso tempo, saranno previsti dei **criteri funzionali alla valutazione** dei progetti formativi/di capacitazione presentati che dovranno rispondere a elevati standard di qualità, efficacia ed efficienza rispetto agli obiettivi dell'Amministrazione e le regole fissate dal PNRR. I progetti selezionati dovranno inoltre dimostrare la piena rispondenza con gli obiettivi dell'azione A I e i fabbisogni, in termini di transizione digitale, dei settori oggetto di intervento e degli operatori di riferimento.

I progetti di capacity devono concludersi entro e non oltre **T2 2026**.

Una **commissione**, partecipata da MIC, Regioni, Province Autonome ed enti locali selezionerà le proposte pervenute, operando secondo criteri di trasparenza e imparzialità attraverso un **metodo di valutazione** da utilizzare per la selezione. La selezione e valutazione delle proposte progettuali avverrà, infatti, anche mediante una griglia di valutazione riducendo in maniera significativa i tempi di redazione della graduatoria e garantendo tempi certi di risposta ai soggetti proponenti.

In considerazione dell'ipotesi precedentemente avanzata (4 progetti per soggetto proponente) potrebbero essere selezionate complessivamente 10 reti o organizzazioni, una per ciascuno dei settori (elencati al paragrafo 3.1) per l'erogazione di complessivi **40 progetti di capacity**.

Per progetti s'intendono le iniziative per le azioni di capacitazione individuate per tematismi contenuti nella proposta progettuale. È possibile presentare una sola proposta per soggetto proponente (*i.e.* rete o organizzazione).

La proposta presentata finanziabile per ciascun soggetto proponente (nell'ipotesi dei 4 progetti per ciascun proponente) non potrà essere superiore a **960.000,00 euro**.

**Le reti o organizzazioni risultate vincitrici realizzeranno le attività** secondo modalità procedurali e attuative definite in collaborazione con le Regioni, le Province Autonome e gli enti locali, che sono preliminari alla pubblicazione della selezione. Ciò anche al fine di qualificare gli aspetti organizzativi, logistici (es. la messa a disposizione degli spazi), legati alla massima diffusione (es. la promozione e il più ampio coinvolgimento dei beneficiari finali) ed efficacia delle azioni di capacity.

I predetti soggetti dovranno erogare le attività di capacitazione anche mediante apposite piattaforme digitali.



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## 4.2 AZIONE A II - Sostenere la produzione attraverso innovazione digitale, con contributi finanziari e accesso a servizi reali e finanziari

L’Azione A II è dedicata al supporto dei settori culturali e creativi nell’ambito dell’innovazione e della transizione digitale lungo l’intera catena del valore (produzione, coproduzione, gestione, distribuzione e incontro con il pubblico) attraverso l’erogazione dei contributi finanziari per l’accesso ai servizi reali e finanziari.

L’intensità di aiuto, per ciascun progetto ammesso alle agevolazioni, è pari all’80% delle spese considerate ammissibili, entro i limiti fissati dal Regolamento *de minimis*, e comunque mai superiore alla soglia massima di **75.000 euro**. In considerazione della natura dei beneficiari individuati per l’azione - limitati alle micro e piccole imprese, alle organizzazioni culturali e creative profit e no profit e ai soggetti del terzo settore - nonché in ragione dell’importo massimo delle agevolazioni, si prevede che le stesse siano concesse interamente nella forma del contributo a fondo perduto.

Il limite massimo di spesa per ciascun progetto d’impresa è pari a **100.000 euro**; I programmi di spesa devono essere conclusi entro 18 mesi dalla sottoscrizione del provvedimento di ammissione e non oltre **T2 2026**. Si prevede il finanziamento di almeno 300 imprese culturali e creative entro **T2 2024**, ulteriori 1020 imprese culturali e creative entro **T4 2025** e ulteriori 150 imprese entro **T2 2026**, in linea con gli indicatori intermedi dell’investimento.

### 4.2.1 Obiettivi

L’Azione mira in particolare a:

- Favorire l’avanzamento del livello di maturità tecnologica delle organizzazioni culturali e creative.
- Rendere le organizzazioni culturali e creative italiane competitive a livello internazionale in termini di offerta culturale digitale.
- Favorire la creazione di reti tra diverse organizzazioni creativo-formative, improntati alla sperimentazione digitale consapevole.
- Creare e implementare, in termini di fruizione digitale e tecnologica, strumenti innovativi, efficaci, esportabili e competitivi sia del patrimonio culturale sia di espressioni e di prodotti della creatività contemporanea.
- Incentivare il rinnovamento digitale dei presidi culturali.
- Utilizzare le nuove tecnologie per rendere accessibili i contenuti culturali e le complessità legate al territorio, anche in termini di percezione del patrimonio e di miglioramento della qualità della vita attraverso la creatività contemporanea.
- Favorire l’integrazione all’interno delle dinamiche collettive e l’inclusione della cittadinanza attiva nell’ambito dell’accesso alla cultura, in particolare nelle aree marginali.
- Incentivare la stabile collocazione di figure professionali in ambito culturale formate in termini di competenze tecnologiche e informatiche, da impiegare in modo continuativo all’interno dei presidi culturali. Tali figure potranno agevolare la costruzione di reti e facilitare il contatto e lo scambio con le altre realtà nazionali e internazionali.

### 4.2.2 Attività previste

Le attività si identificano in due ambiti di intervento:

- (1) il primo finalizzato a incentivare lo sviluppo di processi di digitalizzazione;



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

- (2) il secondo finalizzato a consolidare e sostenere processi di digitalizzazione già in atto e/o a individuare investimenti più specializzati/specifici per un pieno utilizzo delle risorse disponibili.

Sono in particolare finanziabili i seguenti interventi:

- per l'integrazione e lo sviluppo di processi digitali, anche volti alla managerializzazione dei processi stessi;
- in attrezzature tecnologiche, programmi informatici e contenuti digitali, anche di tipo infrastrutturale (connessione a Internet, fibra ottica, 4G-5G, acquisto di servizi *cloud*, software gestionali, prodotti per la *cyber-security*, approvvigionamento di processori affidabili a basso consumo di prossima generazione, ecc.);
- specializzati (software per gestione big data, intelligenza artificiale, realtà aumentata e virtuale, simulazione; robotizzazione o stampa 3d; applicazioni di Internet delle cose, ecc.);
- i contributi, salvo diverse indicazioni, possono essere eventualmente costituiti anche da voucher per la formazione.

Investimenti finalizzati alla creazione o implementazione di strumenti per:

- la circolazione e diffusione dei prodotti culturali verso nuovi pubblici (diminuzione del divario territoriale, raggiungimento categorie deboli) e verso l'estero (ad es. sviluppo e ideazione di formati per lo *streaming*, dal vivo e non);
- la realizzazione di attività per la fruizione del patrimonio attraverso modalità e strumenti innovativi di offerta, anche in sinergia con enti locali (piattaforme digitali, hardware, software per nuove modalità di fruizione e nuovi formati narrativi, di comunicazione e promozione);
- la digitalizzazione del proprio patrimonio con obiettivo di tutela, conservazione, maggiore diffusione, condivisione anche internazionale e facilità di fruizione;
- l'incremento all'utilizzo del *crowdsourcing* e lo sviluppo di piattaforme *open source* per la realizzazione e condivisione di progetti *community-based*.

Inoltre, investimenti per:

- Impianti, macchinari, attrezzature, arredi e mezzi mobili. Per quanto concerne l'IT equipment – che comprende le apparecchiature informatiche (computer fissi, display di computer, computer portatili, tablet, smartphone), integrata da hosting, cloud e data center -, rispetto a quanto previsto nella proposta dell'Amministrazione, in fase di progettazione esecutiva dell'investimento è emersa la necessità di prevederne l'ammissibilità. Ciò al fine di rendere maggiormente efficace il risultato, in termini produttivi, di ogni singolo investimento. Tale esigenza sarà articolata dettagliatamente nella reportistica dei risultati di M&T. Le predette spese dovranno essere coerenti con gli elementi di verifica di cui alla guida operativa DNSH.
- Beni immateriali ad utilità pluriennale: programmi informatici, brevetti, licenze e marchi.
- Opere murarie in misura marginale, per il 20% delle spese complessive ammesse (investimento e gestione), per l'adeguamento alle condizioni necessarie alla realizzazione dell'investimento proposto e finanziato, delle sedi operative delle organizzazioni oggetto di finanziamento.

Costi di gestione, fino ad un massimo del 20% delle spese ammesse:

- materie prime, materiali di consumo, semilavorati e prodotti finiti
- utenze
- canoni di locazione
- prestazioni di servizi connesse all'attività
- spese amministrative
- costo del lavoro
- marketing, consulenze e formazione
- oneri finanziari.



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

#### 4.2.3 Destinatari dell'azione

Destinatari dell'azione saranno micro e piccole imprese, organizzazioni culturali e creative profit e no profit e soggetti del Terzo Settore costituiti entro il 31/12/2020, operanti sull'intero territorio nazionale, nei settori definiti dall'avviso in coerenza con le aree prioritarie individuate nel programma.

#### 4.2.4 Procedure e strumenti di selezione

La procedura sarà di tipo valutativo con graduatoria, basata su una griglia di valutazione specifica, fino ad esaurimento delle risorse.

Il finanziamento concesso dovrà garantire l'infrastrutturazione durevole delle realtà territoriali non soltanto finalizzata alla realizzazione dell'evento ma prevedendo una sostenibilità sul lungo periodo in grado di ammortizzare l'investimento iniziale e garantire ricadute sulla qualità della vita.

Nell'ottica dell'ottimizzazione delle risorse e della cooperazione delle professionalità, è prevista la partecipazione di partenariati di diverse scale.

Sarà predisposto un unico avviso con l'indicazione:

- dell'importo massimo dedicato a ciascuno degli ambiti settoriali;
- dell'importo massimo dedicato a ciascuna delle due articolazioni territoriali (40% destinato al Mezzogiorno, il 60% al centro Nord).

Con riferimento al riparto settoriale, le risorse potranno essere riassegnate in caso di minor richiesta da parte degli operatori di alcuni settori a favore dei settori con maggiore richiesta.

La ripartizione territoriale verrà assicurata attraverso apposite clausole di salvaguardia che solo in via residuale potranno contemplare lo scorrimento delle graduatorie indipendentemente dalla localizzazione.

Non sono, invece, previste assegnazioni di fondi per singola regione all'interno delle due macroaree - in relazione alla tipologia dei beneficiari, ovvero gli operatori della filiera culturale e creativa, e della loro diffusione sul territorio nazionale. Tale riparto, al contrario, costituirebbe una condizione alla ripresa e al sostegno dei settori attraverso una limitazione predefinita delle risorse disponibili per regione rispetto alle reali esigenze e caratteristiche del mercato.

La procedura di selezione si articola in tre step per i progetti riferiti a qualsiasi ambito settoriale:

- ✓ Esaminabilità: verifica della completezza e correttezza dei documenti obbligatori inviati
- ✓ Accogliibilità: verifica del rispetto dei requisiti di accesso alla misura (tipologia di soggetto giuridico, provenienza geografica, oggetto dell'attività, dimensione del progetto etc.)
- ✓ Merito: sulla base della verifica dell'efficacia, efficienza, utilità e sostenibilità del progetto.

In particolare, i finanziamenti sono concessi sulla base di una **procedura valutativa con graduatoria e sulla base dei criteri di selezione individuati dalla Direzione. L'avviso sarà gestito attraverso la messa a disposizione di una piattaforma dedicata.**

A titolo meramente esemplificativo e non esaustivo si riportano di seguito requisiti e criteri.

Per essere ammesse, le proposte devono rispettare tutti i seguenti requisiti generali:

- essere presentate da organizzazioni e imprese costituite entro il 31/12/2020;
- prevedere un progetto dettagliato che indichi competenze, investimenti e costo complessivo dello stesso e che sia coerente con l'obiettivo di digitalizzazione e sviluppo del settore attraverso tecnologie digitali;
- prevedere una stima dei benefici per il Soggetto Proponente, in termini di sviluppo digitale, maturità digitale raggiunta, innovazione, riduzione delle inefficienze;



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

- contenere un piano delle attività che sia corrispondente alla durata massima dell'intervento fissata in 18 mesi dalla data di accettazione del provvedimento e comunque non oltre T2 2026;
- rispettare il principio del "non arrecare danno significativo (cd. "Do No Significant Harm" - DNSH);
- rispettare tutte le norme comunitarie e nazionali applicabili in materia di trasparenza e contrattualistica pubblica, uguaglianza di genere e pari opportunità, tutela dei diversamente abili.

#### *Criteria di valutazione:*

- **efficacia dell'operazione**: il "criterio generale" intende verificare la capacità del progetto di contribuire al raggiungimento del/i target assegnato/i alla misura di riferimento nei tempi indicati dal cronogramma di intervento e comunque in coerenza con il cronoprogramma attuativo della misura individuato dal responsabile di misura;
- **efficienza e valenza intersettoriale del progetto con riferimento alla transizione gemellare**: intende verificare il grado di raggiungimento degli obiettivi e l'adeguatezza delle risorse e dei processi realizzativi impiegati, con particolare riguardo alla capacità di contribuire alla transizione gemellare.
- **utilità del progetto**: intende verificare la convenienza per la "comunità" di riferimento; ovvero misurare quanto gli impatti del progetto rispondano effettivamente ed equamente ai bisogni socioeconomici, ambientali e culturali del contesto di riferimento;
- **sostenibilità/durabilità del progetto**: il criterio intende verificare la capacità del progetto di sostenersi nel tempo e nelle successive fasi di gestione e attuazione.

Ulteriori criteri di valutazione specifici verranno definiti nel pieno rispetto della normativa di riferimento.

L'erogazione delle agevolazioni, concesse in forma di fondo perduto, avviene per stati di avanzamento lavori, le somme sono erogate a fronte della rendicontazione delle spese e comunque nel rispetto delle regole generali previste per i fondi del PNRR.





Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## 5. DESCRIZIONE AZIONE B: Promuovere l'approccio verde

La seconda linea d'azione dell'investimento (*B. Promuovere l'approccio verde lungo tutta la filiera culturale e creativa, incoraggiando un approccio sostenibile sotto il profilo ambientale*) persegue il generale obiettivo di favorire l'approccio green nella filiera culturale e creativa riducendo l'impatto ambientale nella produzione e nella partecipazione culturale e promuovendo l'innovazione e l'eco-design inclusivo, in chiave dell'economia circolare, per orientare i cittadini verso comportamenti ambientali più responsabili.

La ripartizione delle risorse economiche assegnate all'azione è riportata nel prospetto che segue.

<b>B. Promuovere l'approccio verde lungo tutta la filiera culturale e creativa</b>	<b>milioni/EUR (*)</b>
<b>Azione B I</b> - Promuovere la riduzione dell'impronta ecologica degli eventi culturali favorendo l'inclusione di criteri sociali e ambientali nelle politiche degli appalti pubblici, orientando così la filiera verso l'ecoinnovazione di prodotti e servizi	10
<b>Azione B II</b> - Promuovere l'innovazione e l'eco-design inclusivo, anche in termini di economia circolare e orientare il pubblico verso comportamenti più responsabili nei confronti dell'ambiente e del clima	20
<b>Costo totale Azione B</b>	<b>30</b>

(\*) Il 4% dell'importo assegnato è destinato all'azione di supporto operativo e comunque nei limiti di quanto disposto dal MEF.

17

L'azione B II sarà attuata in regime *de minimis*, secondo le indicazioni già fornite.

Al fine di massimizzare l'efficacia dell'investimento rispetto agli obiettivi fissati per la transizione cd. gemellare (digitale e verde), l'avvio, l'organizzazione e la gestione di tutte le attività e operazioni da prevedere nell'ambito dell'azione B (B I e B II) potrà avvenire contestualmente e/o con le medesime procedure/strumenti da utilizzare per l'azione A (A I e A II).

### 5.1 AZIONE B I - Promuovere la riduzione dell'impronta ecologica degli eventi culturali

#### 5.1.1 Obiettivi

Nell'azione B I l'obiettivo specifico è quello di promuovere la riduzione dell'impronta ecologica degli eventi culturali favorendo l'inclusione di criteri sociali e ambientali nelle politiche degli appalti pubblici, orientando così la filiera verso l'eco innovazione di prodotti e servizi, partendo dall'assunto che la spinta all'impronta ecologica – e tecnologica - nei processi culturali possa garantire un'ottimizzazione della produzione sotto l'aspetto qualitativo e quantitativo.

Dal punto di vista quantitativo, in particolare, la tecnologia e i processi green migliorano la produttività del lavoro, rendono più efficienti i processi produttivi e estendono le modalità di consumo, anche in termini di ricaduta sull'impatto ambientale ed in linea con i principi ispiratori del PNRR.

L'azione B I deve essere letta con l'azione B II nella quale si vuole promuovere l'innovazione e l'ecodesign inclusivo, anche in termini di economia circolare, e orientare il pubblico verso comportamenti più responsabili nei confronti



## *Ministero della cultura*

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

dell'ambiente e del clima. Come per l'A I, anche per la linea di intervento B I sono previste attività di Capacity Building e programmi di formazione innovativi, per il settore culturale e creativo e per gli operatori (pubblici e privati), volti a ridurre l'impatto ambientale di mostre, festival, eventi culturali, eventi musicali, minimizzando la produzione di gas serra e il consumo di risorse naturali ed energetiche. La finalità è anche quella di favorire l'inclusione di criteri sociali e ambientali in eventi culturali finanziati, promossi o organizzati da enti pubblici, orientandoli all'ambiente e alla sostenibilità, orientando così la filiera verso l'eco innovazione di prodotti e servizi.

La promozione di un approccio green lungo tutta la filiera delle imprese culturali e creative vuol dire da un lato avere un impatto diretto e positivo sul settore culturale e in seconda battuta avere un effetto concreto sull'ambiente con un minore spreco di risorse e una riduzione dell'inquinamento.

Rispetto alla qualità della produzione culturale si può affermare che i prodotti e servizi offerti possono migliorare sotto l'aspetto del design, dell'impatto sull'ambiente, nelle modalità di fruizione e nella tutela dei lavoratori. Dal punto di vista quantitativo la tecnologia e i processi green migliorano la produttività del lavoro, rendono più efficienti i processi produttivi ed estendono le modalità di consumo. Nel cinema una nuova tecnologia può ampliare il mercato oppure i prodotti di design a basso impatto ambientale possono conquistare i gusti dei consumatori attenti alle tematiche ecologiche.

#### *5.1.2 Attività previste*

Le tipologie di attività finanziabili saranno individuate in analogia con quanto previsto per l'Azione A I, seppur in coerenza con gli specifici obiettivi dell'Azione B I e tenuto conto dei Criteri Ambientali Minimi (CAM), in corso di pubblicazione da parte del Ministero della transizione ecologica, entro il 2022, specificatamente destinati agli eventi culturali.

#### *5.1.3 Attori e destinatari dell'azione*

In virtù della complementarità e sinergia tra le azioni A e B dell'investimento e di piena realizzazione della citata transizione gemellare, le tipologie di destinatari sono identificabili con quelli dell'Azione A I, seppur con le specifiche competenze ed esperienze coerenti con gli obiettivi previsti dall'Azione B.

#### *5.1.4 Procedure e strumenti di selezione*

Come specificato per il paragrafo precedente, si rinvia alle procedure e agli strumenti di selezione individuati per l'Azione A I.

## 5.2 AZIONE B II - Promuovere l'innovazione eco-design inclusivo

### *5.2.1 Obiettivi*

I principali obiettivi di tale azione sono, da un lato, promuovere l'approccio verde lungo tutta la filiera culturale e creativa, incoraggiando un approccio sostenibile sotto il profilo ambientale e, dall'altro, promuovere innovazione e progettazione ecocompatibile. Si prevede il finanziamento di almeno 50 imprese culturali e creative entro **T2 2024**,



## Ministero della cultura

### DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

ulteriori 180 imprese culturali e creative entro **T4 2025** e ulteriori 30 imprese entro **T2 2026**, in linea con gli indicatori intermedi dell'investimento.

#### 5.2.2 Attività previste

Le tipologie di attività finanziabili saranno individuate in analogia con quanto previsto per l'Azione A II, seppur in coerenza con gli specifici obiettivi previsti dall'Azione B e in linea con i Criteri Ambientali Minimi (CAM). Le attività finanziabili dovranno comunque contribuire alla sostenibilità ambientale e climatica, essere in grado di fornire un ripensamento strategico in termini di comportamenti responsabili verso la natura e l'ambiente.

Come per A II, le attività previste per l'azione B II si dividono in due ambiti di intervento:

1. Il primo ha l'obiettivo di promuovere l'innovazione e l'eco-design inclusivo, anche in termini di economia circolare;
2. Il secondo è finalizzato a orientare il pubblico verso comportamenti più responsabili nei confronti dell'ambiente e del clima.

Nello specifico sono finanziabili i seguenti interventi:

- per l'integrazione e lo sviluppo di processi efficienti volti alla riduzione degli sprechi e ad un uso più efficiente delle risorse materiali e immateriali impiegate nel processo produttivo;
- volti all'utilizzo di attrezzature tecnologiche e infrastrutturali a basso consumo e di ultima generazione;
- per l'impiego nei processi produttivi di materie prime, semilavorati e prodotti finiti non inquinanti e a basso impatto ambientale;
- per l'impiego nei processi produttivi di materiali di riciclo;
- finalizzati al riutilizzo degli scarti di produzione per nuovi prodotti e servizi;
- di sensibilizzazione e di informazione nei confronti del consumatore finale per comportamenti più responsabili nei confronti della natura e dell'ambiente;

19

Investimenti finalizzati alla creazione o implementazione di strumenti per:

- la circolazione e diffusione dei prodotti culturali concepiti con un design inclusivo, in grado di avere il più ampio mercato e di raggiungere diverse categorie di consumatori, comprese le fasce più deboli;
- la produzione di prodotti e di eventi culturali a basso impatto ambientale;
- la realizzazione di prodotti culturali con una forte componente educativa e didattica finalizzati alla sensibilizzazione del rispetto dell'ambiente.

Inoltre, investimenti per:

- Impianti, macchinari, attrezzature, arredi e mezzi mobili di ultima generazione, a basso impatto ambientale e finalizzati all'utilizzo del ciclo produttivo green. Le predette spese dovranno essere coerenti con gli elementi di verifica di cui alla guida operativa DNSH
- Beni immateriali ad utilità pluriennale: programmi informatici, brevetti, licenze e marchi.
- Opere murarie in misura marginale, per il 20% delle spese complessive ammesse (investimento e gestione), per l'adeguamento alle condizioni necessarie alla realizzazione dell'investimento proposto e finanziato, delle sedi operative delle organizzazioni oggetto di finanziamento.

Costi di gestione, fino ad un massimo del 20% dell'investimento ammesso:

- materie prime, materiali di consumo, semilavorati e prodotti finiti (purché a basso impatto ambientale);
- costo del lavoro;
- marketing, consulenze e formazione.



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

### *5.2.3 Destinatari dell'azione*

In virtù della complementarità e sinergia tra le azioni A e B dell'investimento e di piena realizzazione della citata transizione gemellare, le tipologie di destinatari sono identificabili con quelli dell'Azione A II.

### *5.2.4 Procedure e strumenti di selezione*

Come specificato per il paragrafo precedente, si rinvia a procedure, criteri e requisiti di selezione individuati per l'Azione A II.



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## 6. MONITORAGGIO

Sulla scorta di quanto previsto dal D.L. n. 77/2021 è stato istituito il Servizio centrale per il PNRR, presso il Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento della Ragioneria generale dello Stato, con compiti di coordinamento operativo, monitoraggio, rendicontazione e controllo del PNRR, che rappresenta il punto di contatto nazionale per l'attuazione del PNRR ai sensi dell'articolo 22 del Regolamento (UE) 2021/241, conformandosi ai relativi obblighi di informazione, comunicazione e di pubblicità.

Il Ministero della Cultura, tramite la propria struttura di missione istituita presso il Segretariato generale, sarà deputato ad interfacciarsi costantemente con il Servizio centrale per il PNRR, al fine di fornire un adeguato flusso informativo in merito allo stato di avanzamento fisico e finanziario degli interventi, anche al fine di attivare i circuiti finanziari per il trasferimento delle risorse ai soggetti attuatori di progetti selezionati nell'ambito del quadro di attuazione delle diverse iniziative.

Al fine di supportare le attività di gestione, di monitoraggio, di rendicontazione e di controllo delle componenti del NextGenerationEU, il Ministero dell'Economia e delle Finanze - Dipartimento della Ragioneria generale dello Stato - renderà disponibile un apposito sistema informatico, di cui all'art. 1043 della Legge 30 dicembre 2020, n. 178, denominato "ReGIS".

L'Amministrazione titolare attiverà il sistema di monitoraggio controllo e rendicontazione in coerenza con tale quadro.

In particolare, i soggetti beneficiari di risorse nell'ambito del PNRR dovranno trasferire all'Amministrazione, con cadenza periodica e secondo le indicazioni che saranno fornite dal MEF, tutti i dati e le informazioni necessarie per una corretta alimentazione del sistema informativo ReGIS.

Ad ogni modo, negli atti di finanziamento e successivi atti negoziali tra MiC, e soggetti beneficiari saranno individuate - sulla scorta delle indicazioni contenute nel DPCM del 15 settembre 2021 e nelle successive linee guida MEF in materia - le modalità, le tempistiche e gli strumenti per la trasmissione dei dati di monitoraggio fisico e finanziario degli interventi.



Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

7. MILESTONE E TARGET

<i>Investimento 3.3 – Capacity building per gli operatori della cultura per gestire la transizione digitale e verde</i>																				
AZIONE A1/B1																				
	2022				2023				2024				2025				2026			
	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.
<b>Attività 1.1.</b> Selezione reti e organizzazioni e progetti per la capacity building																				
<b>Attività 1.2.</b> Progettazione e implementazione strumentazione per la diffusione/promozione dei valori/contenuti/avvisi della transizione digitale e verde																				
<b>Attività 1.3.</b> Implementazione della capacity building																				
1.3.1 Accelerazione/open innovation per l'individuazione di nuove pratiche/modelli/idee innovative																				
1.3.2 Promozione degli avvisi pubblici e delle azioni A2/B2																				
1.3.3 Capacitazione/supporto nell'esecuzione dei progetti da finanziarsi/finanziati																				
1.3.4 Disseminazione e trasferimento dei risultati/linee guida/buone pratiche rivolte a tutti gli operatori della filiera																				
	AZIONE A2/B2																			
	2022				2023				2024				2025				2026			
	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.	I trim.	II trim.	III trim.	IV trim.
<b>Attività 2.1.</b> Selezione operatori beneficiari dei contributi																				
<b>Attività 2.2.</b> Realizzazione dei progetti finanziati																				

MILESTONE T4 2023  
Selezione di tutti i progetti

20 Iniziative di capacity building attuate per le azioni A1 e B1  
350 imprese culturali e creative finanziate per le azioni A11 e B11 (300 per A11 e 50 per B11)

80 Iniziative di capacity building attuate per le azioni A1 e B1  
1200 imprese culturali e creative finanziate per le azioni A11 e B11 (1020 per A11 e 180 per B11)

180 imprese culturali e creative finanziate per le azioni A11 e B11 (150 per A11 e 30 per B11)



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

## APPENDICE A – Definizioni e quadro normativo

Aiuto di Stato	Qualsiasi misura che risponda ai criteri stabiliti all'articolo 107, paragrafo 1, del Trattato sul funzionamento dell'Unione europea (TFUE): <i>“aiuti concessi dagli Stati, ovvero mediante risorse statali, sotto qualsiasi forma che, favorendo talune imprese o talune produzioni, falsino o minaccino di falsare la concorrenza”</i>
Amministrazioni centrali titolari di interventi PNRR	Ministeri e strutture della Presidenza del Consiglio dei Ministri responsabili dell'attuazione delle riforme e degli investimenti previsti nel PNRR
Decisione ECOFIN	Decisione del Consiglio ECOFIN del 13 luglio 2021, approva il Piano di Ripresa e Resilienza presentato dall'Italia
Decreto assegnazione risorse	Decreto del Ministero dell'Economia e Finanze del 6 agosto 2021, di assegnazione delle risorse finanziarie per l'attuazione degli interventi previsti dal PNRR
Decreto legge n. 77/2021 <i>Governance del PNRR e semplificazioni</i>	Decreto legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito, con modificazioni, dalla legge 29 luglio 2021, n. 108, recante la governance del PNRR, misure di rafforzamento delle strutture amministrative e snellimento delle procedure
DNSH (Do No Significant Harm)	Principio del “non arrecare danno significativo”, cioè non sostenere o svolgere attività che arrecano un danno significativo all'obiettivo ambientale, ai sensi, ove pertinente, dell'articolo 17 del regolamento UE 2020/852
Enti del Terzo settore	Ai sensi dell'art. 4 del D.Lgs. n. 117/2017 <i>“sono enti del Terzo settore le organizzazioni di volontariato, le associazioni di promozione sociale, gli enti filantropici, le imprese sociali, incluse le cooperative sociali, le reti associative, le società di mutuo soccorso, le associazioni, riconosciute o non riconosciute, le fondazioni e gli altri enti di carattere privato diversi dalle società costituiti per il perseguimento, senza scopo di lucro, di finalità civiche, solidaristiche e di utilità sociale mediante lo svolgimento di una o più attività di interesse generale in forma di azione volontaria o di erogazione gratuita di denaro, beni o servizi, o di mutualità o di produzione o scambio di beni o servizi, ed iscritti nel registro unico nazionale del Terzo settore”</i>
Imprese culturali e creative (v. anche <i>Settore culturale e creativo</i> )	Le imprese o i soggetti che svolgono attività stabile e continuativa, che hanno quale oggetto sociale, in via esclusiva o prevalente, l'ideazione, la creazione, la produzione, lo sviluppo, la diffusione, la conservazione, la ricerca e la valorizzazione o la gestione del patrimonio culturale e artistico e di prodotti culturali, intesi quali beni, servizi e opere dell'ingegno inerenti le arti figurative, le arti applicate, l'artigianato artistico, la musica, lo spettacolo dal vivo, la cinematografia, l'audiovisivo, gli archivi, le biblioteche, i musei, la letteratura, l'editoria, l'architettura, il design, la moda, nonché i processi di innovazione ad essi collegati
Istruzioni tecniche per la selezione dei progetti PNRR	Linee guida emesse dal MEF l'11 ottobre 2021, dalle quale emergono regole e principi che consentiranno alle



Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

	amministrazioni centrali e locali di selezionare, e quindi finanziare, i progetti in linea con il Recovery Plan italiano (PNRR)
Milestone	Traguardo qualitativo da raggiungere tramite una determinata misura del PNRR (riforma e/o investimento), che rappresenta un impegno concordato con l'Unione europea o a livello nazionale (es. legislazione adottata, piena operatività dei sistemi IT, ecc.)
PMI (micro, piccola e media impresa)	Ai sensi del DM 18 aprile 2005, art. 2: 1. "La categoria delle microimprese, delle piccole imprese e delle medie imprese (complessivamente definita PMI) è costituita da imprese che: a) hanno meno di 250 occupati, e b) hanno un fatturato annuo non superiore a 50 milioni di euro, oppure un totale di bilancio annuo non superiore a 43 milioni di euro. 2. Nell'ambito della categoria delle PMI, si definisce piccola impresa l'impresa che: a) ha meno di 50 occupati, e b) ha un fatturato annuo oppure un totale di bilancio annuo non superiore a 10 milioni di euro. 3. Nell'ambito della categoria delle PMI, si definisce microimpresa l'impresa che: a) ha meno di 10 occupati, e b) ha un fatturato annuo oppure un totale di bilancio annuo non superiore a 2 milioni di euro. 4. I due requisiti di cui alle lettere a) e b) dei commi 1, 2 e 3 sono cumulativi, nel senso che tutti e due devono sussistere."
PNRR	Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza presentato alla Commissione europea ai sensi dell'articolo 18 e seguenti del Regolamento (UE) 2021/241 del Parlamento europeo e del Consiglio, del 12 febbraio 2021
Progetti a titolarità	Progetti attuati direttamente dall'Amministrazione centrale titolare di interventi PNRR, attraverso le proprie strutture amministrative preposte (Dipartimenti, Servizi, Uffici, etc.), che opera direttamente in veste di Soggetto Attuatore e quale titolare degli interventi inclusi all'interno dell'investimento di competenza. L'Amministrazione è quindi responsabile degli adempimenti amministrativi connessi alla sua realizzazione ed è responsabile delle attività connesse alla gestione, monitoraggio, controllo amministrativo e rendicontazione delle spese sostenute durante le fasi di attuazione.
Progetti a regia	Progetti attuati da soggetti diversi dall'Amministrazione centrale titolare di interventi. I progetti rientrano nella titolarità di altri organismi pubblici o privati e vengono selezionati dalle Amministrazioni centrali titolari di interventi PNRR secondo modalità e strumenti amministrativi ritenuti più idonei dall'Amministrazione (es.: avvisi pubblici, manifestazioni di interesse, etc...), in base alle





Ministero della cultura

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

	caratteristiche dell'intervento da realizzare e in linea con quanto indicato all'interno del PNRR
Regolamento <i>de minimis</i>	Il REG (UE) n. 1407/2013 della Commissione, del 18 dicembre 2013, ai sensi del quale gli aiuti c.d. « <i>de minimis</i> », ovvero gli aiuti che non superano un importo prestabilito, concessi a un'impresa unica in un determinato arco di tempo, non rientrano nell'ambito di applicazione dell'articolo 107, paragrafo 1, del TFUE e non sono dunque soggetti alla procedura di notifica ivi disciplinata
Settori culturali e creativi	Tutti i settori le cui attività si basano su valori culturali ed espressioni artistiche e altre espressioni creative individuali o collettive, siano esse orientate al mercato o non orientate al mercato, inclusi architettura, archivi, biblioteche e musei, artigianato artistico, audiovisivo (inclusi film, televisione, videogiochi e multimedia), patrimonio culturale tangibile e immateriale, design (incluso il design della moda), festival, musica, letteratura, arti dello spettacolo, (compresi teatro e danza), libri ed editoria, radio e arti visive (come definiti da Europa creativa)
Sistema ReGiS	Sistema informatico sviluppato per supportare le attività di gestione, di monitoraggio di rendicontazione e di controllo del PNRR e atto a garantire lo scambio elettronico dei dati tra i diversi soggetti coinvolti nella Governance del PNRR
Soggetto attuatore	Soggetto responsabile dell'avvio, dell'attuazione e della funzionalità dell'intervento/progetto finanziato dal PNRR. In particolare, l'art.1, comma 4, lett. o) del decreto-legge 31 maggio 2021, n. 77, convertito con modificazioni dalla legge 29 luglio 2021 n. 108, indica che i soggetti attuatori sono: <i>"i soggetti pubblici o privati che provvedono alla realizzazione degli interventi previsti dal PNRR"</i> . L'art 9 c. 1 del medesimo decreto specifica che <i>"alla realizzazione operativa degli interventi previsti dal PNRR provvedono le Amministrazioni centrali, le Regioni, le provincie autonome di Trento e Bolzano e gli Enti locali (sulla base delle specifiche competenze istituzionali ovvero della diversa titolarità degli interventi definita nel PNRR) attraverso le proprie strutture ovvero avvalendosi di soggetti attuatori esterni individuati nel PNRR ovvero con le modalità previste dalla normativa nazionale ed europea vigente"</i> .
Struttura di coordinamento dell'Amministrazione titolare di interventi PNRR	Struttura di livello dirigenziale generale di riferimento individuata da ciascuna Amministrazione centrale titolare di interventi previsti nel PNRR per provvedere al coordinamento delle relative attività di gestione, nonché al loro monitoraggio, rendicontazione e controllo (ovvero unità di missione di livello dirigenziale generale appositamente istituita fino al completamento del PNRR, e comunque fino al 31 dicembre 2026, articolata fino ad un massimo di tre uffici dirigenziali di livello non generale)
Target	Traguardo quantitativo da raggiungere tramite una determinata misura del PNRR (riforma e/o investimento),



*Ministero della cultura*

DIREZIONE GENERALE CREATIVITÀ CONTEMPORANEA

	che rappresenta un impegno concordato con l'Unione europea o a livello nazionale, misurato tramite un indicatore ben specificato (es. numero di chilometri di rotaia costruiti, numero di metri quadrati di edificio ristrutturato, ecc.)
Transizioni gemelle	Si tratta dei due obiettivi cardine del piano economico europeo <i>Next Generation EU</i> : la <i>transizione digitale</i> e la <i>transizione "verde"</i> , per rilanciare l'economia dell'Unione Europea dopo la pandemia da CoViD-19. Nei rispettivi piani nazionali di ripresa e resilienza gli Stati membri hanno dovuto spiegare e dimostrare, anche con un approccio quantitativo, in che misura questi contribuiscono ai due obiettivi.