



Università  
Ca' Foscari  
Venezia

Corso di Laurea  
magistrale  
in Economia e  
Gestione delle Arti e  
delle Attività Culturali

Tesi di Laurea

# **Artigianato europeo: l'evoluzione delle politiche e dei progetti europei per l'artigianato**

**Relatrice**

Prof.ssa Maria Lusiani

**Laureanda**

Stefania Lo Sicco

Matricola 867288

**Anno Accademico**

2021 / 2022



<b>Indice</b>	2
<b>Introduzione</b>	4
<b>1. L'artigianato e le politiche europee</b>	5
<i>1.1 L'artigianato</i>	5
1.1.1 Il rapporto tra artigianato e arte	5
1.1.2 Il movimento arti e mestieri e la sua evoluzione	8
1.1.3 Attivismo artigiano e femminismo	11
1.1.4 "I craft consumer"	13
1.1.5 L'artigianato e le industrie creative: tra limiti e opportunità	15
<i>1.2 Cultura e creatività nell'Unione Europea</i>	18
1.2.1 Quadro politico per la cultura	18
1.2.2 L'agenda strategica per la cultura	21
1.2.3 Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale	24
1.2.4 L'Europa e le relazioni culturali internazionali	25
1.2.5 Programma integrato a sostegno delle PMI e dell'artigianato	27
1.2.6 Il settore dell'artigianato in Europa: l'esempio del progetto Innocrafts	32
<b>2. Metodologia</b>	34
<b>3. Analisi dei programmi e progetti promossi dall'UE: cultura, artigianato e PMI</b>	36
<i>3.1 Europa creativa</i>	41
3.1.1 Craft, Art and People Together (CARPET)	44
3.1.2 Risk Change	47
3.1.3 MADE IN Crafts-Design Narratives	48
3.1.4 Crafting Europe in the Bronze Age and Today (CRAFTER)	50
<i>3.2 CORDIS</i>	51
<i>3.2.1 Seventh framework programme (FP7)</i>	52
3.2.1.1 PONTE-Pottery Innovation and Transmission in East Asia: bridging expertise across continents	53
3.2.1.2 FIBRE-Textile Fibre in Italy Before Roman Empire	55
	56

<i>3.2.2 Horizon 2020</i>	
3.2.2.1 FISHSkin-Developing Fish Skin as a sustainable raw material for the fashion industry	57
3.2.2.2 ReCyPot-Revisiting an ancient craft in a contested region: The analytical paradigm of prehistoric pottery from Cyprus	58
3.2.2.3 ReMTW-Re-making the World: Women, Humanitarian Agencies and Handicrafts Programmes	59
3.2.2.4 PRO-Heritage-PROtect traditional built HERITAGE Skills	60
<i>3.2.3 European Research Council</i>	62
3.2.3.1 DURARE-DYNAMICS OF THE DURABLE. A History of Making Things Last in the Visual and Decorative Arts	64
3.2.3.2 HANDMADE-Understanding Creative Gesture in Pottery Making	65
<i>3.2.4 Horizon Europe</i>	67
3.2.4.1 Traditional crafts for the future: a new approach	68
<i>3.3 Erasmus +</i>	69
3.3.1 The Future is our Jewel	70
3.3.2 New Technologies for Handicraft	72
3.3.3 Future 4.0 - Do it Yourself!	74
3.3.4 Nature, traditions and identity in youth 'visions	75
<i>3.4 Europeana</i>	77
3.4.1 CRAFTED: Enrich and promote traditional and contemporary crafts	79
3.4.2 Europeana Creative	80
<i>3.5 Interreg Europe</i>	82
3.5.1 CRAFTS CODE: CReative Actions For Tailoring Smes' COmpetitive DEvelopment	83
<b>4. Principali risultati</b>	85
<b>5. Conclusioni</b>	90
<b>Bibliografia</b>	91
<b>Sitografia</b>	96
<b>Appendice</b>	102

## **Introduzione**

Il lavoro di tesi intende analizzare le politiche europee per lo sviluppo e il supporto del settore dell'artigianato dagli ultimi decenni del '900 fino ad oggi, chiedendosi quali siano le direzioni delle loro politiche e la loro traduzione in pratica.

La letteratura riguardo l'origine, l'evoluzione e le conseguenze, nonché l'impatto, che il settore artigianato riveste a livello economico è molteplice e si sviluppa tenendo in considerazione questioni etiche, di genere, di attivismo, di sostenibilità, di sviluppo tecnologico e di impresa. Poco si sa, però, di che cosa l'Unione Europea stia facendo per l'artigianato e con quali effetti. Non limitandosi quindi ad un excursus narrativo della storia dell'industria manifatturiera artigianale e del suo impatto economico, l'elemento centrale della mia ricerca sarà l'analisi descrittiva ed empirica dei progetti Europei dedicati all'artigianato.

L'articolazione della tesi ha previsto una prima parte di riflessione teorica attraverso la lettura accurata di articoli accademici e libri dedicati alla storia dell'artigianato dal movimento tardo ottocentesco delle Arti e dei Mestieri al Maker movement e il movimento Do It Yourself, che ha permesso l'avvicinamento a temi differenti, quali per esempio il ruolo dell'artigianato nell'attivismo così come nell'economia creativa, e tra le industrie creative. Un ulteriore passaggio è stato reso possibile dalla consultazione della pagina internet ufficiale sia della Commissione europea che dei siti specifici dei vari progetti, che hanno permesso di tracciare un percorso che partendo dalla rassegna della letteratura sul tema artigianato, passando poi dall'analisi della letteratura riguardante le politiche europee nel campo della manifattura artigianale, la quale viene inclusa spesso all'interno del patrimonio culturale immateriale, per le sue competenze e tecniche e materiale per i beni creati, arriva a definire una sezione dedicata alla metodologia, che permette di condurre un'analisi empirica dei progetti realizzati e implementati dall'Unione europea. L'ultima parte del lavoro, infine, intende riassumere gli sforzi compiuti dall'UE per potenziare e promuovere il settore dell'artigianato delle industrie culturali e creative, così come evidenziare ciò che ancora non è stato implementato. Inoltre, la conclusione lascia spazio ad alcuni punti interrogativi, alcune questioni, che con tutta probabilità, hanno influito sull'implementazione dei progetti e/o che in futuro influenzeranno l'evoluzione del settore manifatturiero artigiano, culturale e creativo e i fondi a loro dedicati.

## 1. L'artigianato e le politiche europee

### 1.1 L'artigianato

Le prime sezioni del seguente capitolo hanno il compito di delineare e tracciare i contorni dell'ampia nozione di artigianato, portando il lettore alla scoperta del mestiere dell'artigiano, mostrando la sua interconnessione con la professione dell'artista, delineando le varie tappe del movimento delle arti e dei mestieri fino ad arrivare al movimento maker e Do It Yourself. Inoltre, lo scopo di questa prima parte della ricerca vuole delineare la figura del consumatore artigianale e il ruolo fondamentale che l'artigianato gioca all'interno delle industrie creative e culturali, che verrà poi ripreso nella seconda parte del capitolo.

#### 1.1.1 Il rapporto tra artigianato e arte

L'origine e la definizione di artigianato, inteso come “una forma di lavoro qualificato, orientato alla qualità, specifico dal punto di vista materiale e motivato da ricompense interne ed esterne” (Banks 2010: 307) e di artigiano “chi esercita un'attività (anche artistica) per la produzione (o anche riparazione) di beni, tramite il lavoro manuale proprio e di un numero limitato di lavoranti, senza lavorazione in serie, svolta generalmente in una bottega” (def. Treccani), sono da sempre state fonte di discussione e contrattazione all'interno dell'ambiente delle arti, della manifattura e del design. Lo studioso dell'artigianato Glenn Adamson, nelle sue opere *Thinking Through Craft* (2007) e *The Invention of Craft* (2013) discute a lungo sullo status contestato dell'artigianato, soprattutto in relazione alle arti generalmente più reificate, identificando la scissione tra artigianato e arte, per cui il

“mondo dell'artigianato sembra un ghetto della tecnica e il mondo dell'arte... un'arena del libero gioco delle idee sconvolgentemente avulsa dalla conoscenza dei processi e dei materiali...come un'eredità che l'Occidente ha ereditato dal Rinascimento” (Adamson 2007: 71)<sup>1</sup>

In termini tecnici, rimane difficile distinguere tra le figure professionali dell'artigiano e dell'artista, per questo Michael Herzfeld in *Artigianato e società: pensieri intorno a un*

---

<sup>1</sup> Mia traduzione dall'originale

*concetto*, accosta le attività artigiane e artistiche alla lingua, associando la diversità che viene creata dall'artigiano al carattere "fonetico" della lingua, tanto da affermare che

"I dettagli non creano differenze di significato o di funzione ma hanno piuttosto un effetto estetico che distingue ogni "idioletto" o stile personale dagli altri e quindi connotano il lavoro di ogni singolo artigiano." (Herzfeld 2015: 23)

mentre la peculiarità che caratterizza il processo artistico è di tipo "fonemico", cioè, si sottolinea l'unicità del prodotto piuttosto che la riproduzione quasi perfetta che caratterizza la produzione artigianale. Citando Shklovsky 2004, Herzfeld mette in evidenza come l'arte abbia lo scopo di "defamiliarizzare" le forme quotidiane per sottolineare e far meglio percepire la loro essenza estetica più che la loro apparenza superficiale che, invece, non sembra fare l'artigianato. I prodotti artigianali sono spesso oggetti di vita quotidiana, ascrivibili a categorie ben riconosciute e definite, mentre le opere d'arte sfuggono ad una facile definizione e riproducibilità.

In secondo luogo, l'attività manifatturiera può essere pensata come un "supporto" alla pratica artistica, che dà vita a un prodotto che è unico nel suo genere, assimilabile, quindi, ad una forma d'arte. Nonostante ciò i termini "arte" e "artigianato" continuano a riferirsi a un insieme indefinito di tratti organizzativi e stilistici e, quindi, non possono essere usati in modo univoco come se fossero concetti scientifici o critici. Becker (1978) a questo proposito indica due requisiti che a livello estetico e di giudizio caratterizzano i prodotti dell'artigianato: si tratta di una produzione la cui finalità è quella di essere utile a qualcos'altro e che richiede molti anni di esperienza al fine di padroneggiare le abilità fisiche e le discipline mentali di un artigiano professionista. Entrambi i parametri però non vietano alla merce artigianale di essere anche bella, appropriandosi quindi di una condizione appartenente al campo dell'arte. Walter Gropius nel Manifesto della Bauhaus pubblicato nel 1919 contribuisce alla discussione sulla differenza tra arte e artigianato, esprimendo un giudizio di valore su queste ultime, ponendo l'arte al di sopra della manifattura ma, allo stesso tempo, dichiarando che non esiste una reale differenza qualitativa tra le due:

"Architetti, scultori, pittori, dobbiamo tutti tornare al mestiere! L'arte non è una 'professione'. Non c'è alcuna differenza qualitativa tra artista e artigiano. L'artista è solo un artigiano potenziato." (Gropius 1919 in Cavalli 2011: 5)

Sembra quindi che alla base di qualsiasi opera d'arte si trovi l'artigianato e che le due espressioni non siano altro che due facce della medesima medaglia, il cui confronto, pertanto, risulta imprescindibile.

La definizione di artigiano si intreccia, così, con quella dell'artista, lasciando spazio ad una nuova figura professionale, quella dell'artigiano-artista, fonte di innovazione e di idee originali. L'artigiano contemporaneo, così come viene definito da Cavalli nei *Quaderni di ricerca sull'artigianato* (2011), è un maestro d'arte che si serve delle tecnologie più avanzate per rispondere alle richieste di un pubblico in continuo divenire che esprime aspettative sempre più alte e che è in grado di coniugare alla perfezione tradizione e innovazione. L'artigiano "rinnovato" è un imprenditore, capace di lavorare ad opera d'arte un prodotto tradizionale e personalizzato rileggendolo in chiave moderna. Se da una parte Cavalli ci presenta un'immagine idealizzata dell'artigiano contemporaneo, esistono, al contrario, molteplici studi in cui la questione del ruolo e delle caratteristiche del mestiere artigiano vengono indicate più criticamente (Luckman 2015). Mentre in passato la pratica artigianale era definita come archetipicamente maschile e le competenze artigianali erano prettamente legate al genere maschile e costituivano implicitamente uno strumento utile alla contrattazione salariale, successivamente, questo inquadramento, nelle società occidentali a partire dagli anni '70, ha subito una sostanziale modifica associandosi ad un lavoro caratterizzato non solo da precarietà ma viene svolto nella maggior parte dei casi da donne bianche (Bell et al. 2021: 11).

Appare chiaro a questo punto che la comunità artigiana presenta una mancanza di diversità etnica, questo perché c'è un tipo di lusso implicito nel disporre del tempo e delle risorse economiche per produrre un prodotto estetico, il cui ricavato spesso è di bassa, o modesta, entità. Allo stesso modo, i prodotti artigianali sono caratterizzati da uno stile "bianco", una "white-people aesthetic" di cui sono intrisi. Ecco che allora il settore si presenta come "etnicamente marcato", impedendo l'ingresso a prodotti con stile e retaggio culturale differenti (Dawkins 2011).

Tutto questo permette un'ulteriore riflessione, infatti, se da una parte la riscoperta dell'artigianato come uno stile di vita ha permesso a moltissimi di trasformare un hobby in una professione da cui trarre un modesto ricavo, dall'altra, le vendite dei prodotti artigianali sono spesso insoddisfacenti, nel senso che la loro progettare e realizzare richiede molto tempo e gli stessi artigiani non sono in grado di stabilire un prezzo per i loro articoli che possa ricompensarli equamente per i loro sforzi (Jakob 2013: 138).

Questo aspetto costituisce un elemento nevralgico all'interno della riflessione che in questa sede mi accingo ad elaborare: nella contemporaneità si assiste ad una pratica artigiana che si muove tra due estremità, la pratica artistica da un lato e quella del design dall'altro, tra



l'esclusività e la produzione in serie. Appare chiaro che essa sia inibita dalla forza espressa da un sistema capitalista che ricerca l'efficienza che l'artigiano non riesce a garantire, in quanto, producendo pezzi unici necessita di lavorazioni accurate e lente. In questo modo,

“l'artigianato si trova spesso ad avere il peggio di entrambi i mondi. Occupa uno spazio economico in cui gli oggetti, sebbene fatti a mano individualmente, vengono venduti a prezzi di produzione di massa. Non avendo il prestigio dell'alta arte o la riproducibilità del design del prodotto ... l'artigiano è spesso costretto a vendere opere uniche a prezzi di massa” (Greenhalgh 2003: 6)<sup>2</sup>

### **1.1.2 Il movimento arti e mestieri e la sua evoluzione**

L'attività manifatturiera viene solitamente associata ad una pratica che segue regole rigide di creazione, legata fortemente alla natura del materiale che viene trattato e all'utilità dell'oggetto creato. Inoltre, l'artigianato comporta modalità tradizionali di creazione che cercano di opporsi alle modalità portate avanti dall'industrializzazione, come la produzione in serie e la mancanza di unicità nei singoli pezzi prodotti. La parola artigianato, infatti, si riferisce a tutto ciò che è fatto a mano, handmade, il cui processo di creazione porta alla realizzazione di oggetti unici nel proprio genere, caratterizzati da imperfezioni.

Adamson (2013) sostiene che l'artigianato trovi la sua origine in un ideale romantico di lavoro preindustriale. Proprio questo fa sì che esso sia impregnato di nostalgia (Bell et al. 2021: 2). L'artigianato porta con sé un immaginario pittoresco e malinconico che scaturisce dalla visione romantica del mestiere diffuso in tutti i paesi europei e mediorientali che sono connessi all'immagine del Bel Paese (Herzfeld 2015: 24). L'artigianato sembra diventare portavoce e strumento perfetto per il processo di “re-enchantment” così come viene definito da Max Weber, il quale, indicava con il termine “disenchantment”, disincanto, un senso di spossante nostalgia nei confronti di ciò a cui l'umanità deve rinunciare per progredire, in nome della moderna società capitalista (Suddaby et al. 2017: 285). Così i prodotti artigianali con la loro autenticità e grazie al loro essere portatori di valori tradizionali, come il lavoro individuale e l'attenzione al dettaglio, incarnano il ri-incanto, il ritorno a forme di produzione preindustriali.

L'essenza nostalgica che caratterizza l'artigianato dà origine alla creazione di movimenti artistici e sociali, come quello dell'Arts and Crafts (arti e mestieri) del tardo Ottocento, sostenuto da John Ruskin, William Morris e Walter Crane. Per questi ultimi il lavoro manuale

---

<sup>2</sup> Mia traduzione dall'originale

rappresentava un ideale di vita, in quanto, l'artigiano era un libero lavoratore, interessato alla propria produzione, derivante da un frutto incondizionato di passione ed emozioni, il cui lavoro era segnato dall'"impronta del piacere" e, come decretò in seguito C. Wright Mills, l'artigiano "vive nel e attraverso il suo lavoro, che lo confessa e lo rivela al mondo" (Banks 2010: 307).

Richard Sennett definisce gli artigiani come tutte le persone "dedite a un buon lavoro (good work) fine a se stesso" che porta a ricompense emotive in quanto "le persone sono ancorate a una realtà tangibile e possono essere orgogliose del proprio lavoro" (Sennett 2008: 20-21). L'artigianato è anche un tipo di "affective labor", un lavoro emozionale che, come lo definisce Michael Hardt, è un lavoro costitutivo di comunità e soggettività collettive (Dawkins 2011: 265). L'artigianato non rappresenta soltanto l'attività del "making", del "creare", ma anche un'ideologia che suggerisce una particolare concezione del mondo e del vivere. Così, nel 1960, durante la "seconda ondata" del movimento delle arti e dei mestieri, la manifattura, con il ritorno in auge dei prodotti fatti a mano, diventa dichiarazione politica dello stile di vita hippie (Jakob 2013: 128-129). La professione di artigiano torna nuovamente ad essere intesa come una forma di lavoro piacevole e gratificante che si offre come via di fuga dalla cultura capitalista dominante, come un modo politicizzato di andare contro corrente per riconnettersi con i valori del lavoro manuale e umano (Luckman 2015 in Fox Miller 2017: 2).

La "terza ondata" contemporanea dell'artigianato trova la sua origine nella crisi del Fordismo degli anni Settanta e nella nascita di successivi modelli di produzione alternativi come la specializzazione flessibile e l'interesse sempre più ampio nei confronti di prodotti caratterizzati da forti qualità estetiche e simboliche. Attraverso questi beni il consumatore crea la propria personalità e dà vita ad un lifestyle personalizzato e originale. Inoltre, l'avvento di internet ha consentito ai prodotti di nicchia di essere disponibili così come quelli più mainstream; ha permesso alla produzione manifatturiera su piccola scala di occupare una fetta di mercato nel panorama competitivo delle economie avanzate. Questa "terza ondata" del movimento conferma e riflette una maggiore consapevolezza riguardo ai costi ambientali e sociali della produzione industriale e globalizzata ed è strettamente collegata ai moti progressisti, antiglobalizzazione, ambientalisti e femministi. Da tutto ciò, ne deriva che, i prodotti artigianali enfatizzano l'importanza delle pratiche di consumo etiche basate sul riuso e sugli acquisti a km 0, preferendo la qualità rispetto alla quantità (Fox Miller 2017: 2-3).

Durante il primo decennio del nuovo secolo, con l'avvento di internet, la nascita di spazi hacker, cioè luoghi online di innovazione collaborativa e con la possibilità di usufruire di apparecchiature elettroniche sempre più sofisticate, i processi d'invenzione e d'innovazione hanno subito una forte democratizzazione, consentendo ai produttori di commercializzare i loro beni e di agire come produttori-imprenditori nel paradigma dell'economia collaborativa, o

economia condivisa, dando vita al “maker movement” (Blikstein, 2014; von Hippel, 2005 in Browder et al. 2019: 459). Caratteristiche centrali del “maker movement” o movimento maker sono la creazione di conoscenza e la presenza di spazi di condivisione; inoltre, il movimento presenta un crescente interesse per i modi di produzione artigianali, tra i quali il valore intrinseco del lavorare con le proprie mani. Inoltre, gli strumenti ad alta intensità di capitale a disposizione dei produttori hanno permesso a questi ultimi di dedicarsi ad un artigianato di qualità e hanno abbassato le barriere all’ingresso per i potenziali imprenditori-maker (Browder 2019: 460). Il movimento maker, nonostante non rappresenti una quarta ondata del movimento delle arti e dei mestieri, è strettamente legato ad una modalità di produzione artigianale individuale e a un cambiamento di paradigma che va dall’idea di “produrre|” qualcosa, processo che include l’utilizzo di macchine, a quella di “creare” qualcosa da sé, da qui l’idea del “do it yourself (D.I.Y.)”, della possibilità del poter fare da sé (Hatcher and Nguyen Tu 2017: 272). Sia il maker movement che il D.I.Y. contribuiscono alla reintegrazione di peculiari forme di socialità pubblica (spesso determinate dal genere) intorno alla pratica artigianale e alla creazione di forme alternative di consumo e di produzione materiale al di fuori del paradigma capitalista; attingendo agli ideali caratteristici del movimento delle arti e dei mestieri, nel quale il creatore non è ridotto a “schiavitù” (Dawkins 2011: 264).

L’attaccamento appassionato al proprio lavoro, soprattutto se poco costoso e instabile, porta alla formazione di un bacino di lavoratori precari che decidono di scambiare la propria stabilità e previdenza sociale con la cosiddetta libertà che proviene dal poter portare avanti i propri progetti. Rosalind Gill e Andy C. Pratt (2008: 23), infatti, sostengono che gran parte dell’ottimismo legato al lavoro creativo si concentra sugli effetti positivi che provengono dall’amore per il proprio mestiere, dalla socialità, dal piacere e dall’appagamento personale, piuttosto che, sui sentimenti di instabilità che accompagnano questo tipo di lavoro: fatica, esaurimento, frustrazione, ansia e l’angoscia derivante dal fatto che l’io è completamente legato al proprio lavoro. Nonostante il lavoro artigiano sia uno strumento per contrastare un tipo di produzione e consumo di stampo capitalista, ad ogni modo, sembra rientrare all’interno di un meccanismo che sottosta a quello convenzionale. Il Post-Fordismo nato negli anni ’70, quindi, rappresenta una nuova era del capitalismo, e a sua volta del neoliberismo, che ha portato a nuova svalorizzazione del lavoro svolto. Allo stesso tempo ha contribuito a dare maggiore enfasi ed importanza alle scelte dei consumatori che non si basano più sulla classe sociale ma sullo stile di vita, promuovendo l’“estetizzazione delle merci” o la “mercificazione dell’estetica”, della quale i prodotti artigianali sono protagonisti. Attraverso questo processo viene attribuita alla merce artigiana un valore estetico che gli conferisce il potere di dare forma e di determinare la personalità e lo stile di vita di chi la crea e di chi la consuma.

In questo modo, gli artigiani sono in grado di “mettere in moto” gli oggetti materiali, che si assume siano convenzionalmente passivi e fissi, permettendo così un incontro tra agenti ontologicamente diversi e di modificarli per motivi estetici e pratici. Questo processo determina un effetto che consiste nel dare un’anima all’oggetto: “la mano dell’artigiano diventa una presenza affettiva... che fa parte del linguaggio estetico degli oggetti.” (Bell e Vachlani 2019: 683-693)

### **1.1.3 Attivismo artigiano e femminismo**

Quando alla fine del 1800 gli artigiani di genere maschile protestavano contro la produzione di massa, nella sfera privata, all’interno delle case, le donne si dedicavano alla pratica artigiana del cucito, di esclusiva pertinenza delle donne, per scopi utilitari e politici (Parker e Pollock 1981 in Black 2017: 698). Per esempio, venivano realizzate coperte per riscaldarsi e per commemorare i maggiori riti di passaggio, come le nascite, i matrimoni e le morti. Inoltre, le creazioni artigiane venivano realizzate per manifestare dissenso personale e politico contro la disuguaglianza di genere e per confermare l’appartenenza a particolari credi politici. In alcuni casi coperte e trapunte fatte a mano venivano vendute per raccogliere fondi per gli sforzi abolizionisti.

All’inizio del ventesimo secolo gli articoli per la casa diventarono sempre più accessibili per le artigiane della classe media e non era più conveniente e necessario realizzarli per uso utilitario. L’attività artigiana continuò ad essere praticata per le forti pressioni sociali che indicavano quest’ultima come simbolo dell’ambiente domestico a cui le donne dovevano rimanere legate (Black 2017: 699). In particolare, le suffragette utilizzarono ampiamente l’artigianato come strumento politico, realizzando manifesti ricamati che includevano slogans come “No Vote, No Tax” oppure ricamando la scritta “Women’s Social and Political Union” sopra gli ombrellini che usavano per ripararsi dal sole. Il parasole, simbolo di femminilità, veniva trasformato grazie al mezzo dell’artigianato in una dichiarazione politica (Newmeyer 2008: 442). In questo modo, le suffragette, hanno rovesciato il paradigma patriarcale, portando il ricamo, pratica femminile, all’interno dello spazio pubblico, cioè, in un ambiente prettamente maschile. Da questo momento in poi si rovescia la tradizionale posizione che vedeva l’artigianato come qualcosa che veniva realizzato in casa per trasferirlo in pubblico, dove assume un volto tutt’altro che privato nel tentativo di reculare quegli spazi che fino ad allora erano negati alle donne (Garber 2013: 57).

A partire dagli anni ’60, durante la seconda ondata del movimento delle arti e dei mestieri, analogamente allo sviluppo delle correnti hippie, il movimento femminista di liberazione delle

donne inizia ad usare in maniera estesa il ricamo al fine di portare avanti il concetto che lega tutto ciò che è personale alla sfera politica.

Le artigiane femministe iniziano a legittimare l'artigianato portandolo alla luce del pubblico, tramite sessioni di "yarn bombing", ovvero l'azione clandestina che consiste nel fissare oggetti lavorati a maglia o all'uncinetto, a elementi di "fissaggio" in spazi pubblici; di lavoro a maglia in pubblico e blogs online, rompendo le aspettative spaziali su dove la pratica artigianale dovrebbe svolgersi e dove realmente viene svolta.

In questo modo l'artigianato è pensato non soltanto come un hobby ma come una pratica che ha un suo valore culturale, storico e sociale (Braith e Brush 2011).

Con la terza ondata del movimento, alla fine degli anni '90, l'attivismo artigiano, anche detto craftivism, è emerso come movimento politico più ampio. Quest'ultimo termine è stato coniato dalla scrittrice statunitense Betsy Greer nel 2002 e si riferisce alla creazione di oggetti fatti a mano come modo per partecipare attivamente alla democrazia, combinando l'artigianato, la performance e la creazione di comunità con valori condivisi, sensibilizzando in maniera fresca e giocosa a questioni politiche globali (Black 2017: 700). Questa nuova generazione di artigiani attivisti mira a realizzare diverse trasformazioni, tra cui: modificare il capitalismo globale e le condizioni lavorative e sociali, migliorare l'equilibrio tra vita privata e vita sociale, rivedere i ruoli di genere, incrementare la partecipazione civica. In questo modo si vorrebbe realizzare una vera e propria trasformazione del mondo (Gschwandtner 2008 in Jakob 2013: 130). Sembra, inoltre, che quest'ultima generazione, nel portare avanti le proprie attività, riesca a creare un connubio perfetto tra l'amore per l'artigianato, in quanto portatore di qualità estetiche e come pratica tradizionale in grado di trasgredire le modalità produttive e di consumazione capitaliste. Il craftivism cerca di ripristinare l'autorealizzazione personale restituendo dignità al lavoro manuale in un momento in cui sembra aver perso il suo valore economico e in cui i paesi occidentali lamentano la "scomparsa" del settore manifatturiero (Jakob 2013: 131).

Greber in *Craft as Activism* (2013: 57) accosta l'idea di Braitch e Brush (2007), per la quale noi comprendiamo l'idea di genere in base all'attuale pensiero intorno alle comunità, agli spazi e al lavoro, con la descrizione che la filosofa post-femminista Rosi Braidotti dà del femminismo. Quest'ultima vede il femminismo come un movimento che si basa su ciò che lei definisce "soggettività nomade", cioè una strategia che serve a disfare le identità localizzate e rigide che continuano ad essere perpetuate nel nostro mondo globalizzato (identità binarie basate sull'essere uomo o donna). Braidotti sembra suggerire che esiste la possibilità di creare nuovi tipi di soggetti non designati, non rigidi ma nomadi, senza genere, che sono interessati alla trasformazione attraverso pratiche marginali e attività culturali. Credo che sia possibile identificare l'artigianato sia all'interno del campo delle attività culturali che di quelle attività

che restano al margine del settore, in posizioni contestate, nel nostro caso l'artigianato si posiziona tra arte e design. Quindi, attraverso la pratica dell'artigianato e soprattutto grazie all'attivismo artigiano, così come del consumo di beni artigianali, è possibile trasformare la propria soggettività, rendendola elastica e prona al cambiamento (Luckman 2015).

Il concetto di soggettività nomade offre la possibilità di introdurre il concetto di "poiesis" teorizzato dal filosofo Martin Heidegger che indica un'attività che permette a colui che la pratica di portare in essere qualcosa che prima non esisteva. In questo modo, attraverso l'artigianato è possibile creare delle soggettività che non solo possono essere modificate ma che incorporano il passato, il presente e il futuro di questo mestiere, attraverso le quali è possibile ridare vita a questa professione che sembra si stia perdendo (vedi Bell et al.).

#### **1.1.4 "I craft consumer"**

All'interno delle scienze sociali sono stati individuati due stereotipi di consumatori che hanno dominato la letteratura contemporanea sul consumo. Da una parte troviamo l'immagine del consumatore "attivo" o meglio "pro-attivo", una figura manipolatrice e calcolatrice con una mente razionale, definita dal sociologo britannico Don Slater come "the hero". Si tratta di un personaggio che sceglie in maniera oculata come utilizzare le proprie risorse, selezionando accuratamente quali beni e servizi possono essere consumati per massimizzare la propria utilità. Il polo opposto è rappresentato da un consumatore "passivo", la cui figura è modellata dal sistema di consumazione di massa, manipolato e soggetto alle forze che dominano il mercato. Questo tipo di consumatore, chiamato da Slater "the dupe", non è in grado di mettere ordine in maniera razionale alle sue priorità di consumo e tende a comprare grandi quantità di prodotti esteticamente poco stimolanti, di cui non ha realmente bisogno (Slater 1997: 33).

La figura del consumatore di prodotti artigianali rappresenta una terza tipologia di consumatore: si tratta di un individuo consapevole dei significati simbolici ed estetici legati ai prodotti che acquista. Il "craft consumer" sceglie i beni con l'intenzione di usarli per creare e mantenere per se stesso una determinata immagine, identità o stile di vita. Il consumo diventa un mezzo per prendere parte ad atti creativi che concorrono alla creazione del sé. L'acquisto di un prodotto artigianale non si riduce al mero processo di acquisizione ma rappresenta l'incorporazione di quest'ultimo in un rituale che concorre alla creazione del sé. Questo tipo di acquisti rappresenta la modalità principale attraverso la quale i consumatori si esprimono e non costituisce più soltanto una semplice forma di consumo (Campbell 2005). Il percorso di trasformazione del sé comincia infatti con l'espressione di se stessi attraverso la consumazione artigianale che sembra favorire un risveglio del sé, abbracciando il subconscio, l'aspetto spirituale e l'intuito del

consumatore. Il consumatore artigianale è coinvolto nella manifattura dei prodotti che utilizza, personalizzando oggetti, progettando e realizzando in prima persona ciò che consuma; egli è desideroso di controllo, vuole dominare il proprio ambiente e determinare il risultato finale dei prodotti e dei servizi che si accinge a consumare (Elliot 2016). Anche Tanya Harrod (1995) nel suo libro *The Crafts in Britain in the 20th Century* definisce l'oggetto artigianale come realizzato e progettato dalla stessa persona, così, ne consegue che il termine "consumo artigianale" si riferisca ad una attività in cui gli individui progettano e realizzano i prodotti che essi stessi consumano.

Il consumatore artigianale diventa il "prosumer" per eccellenza così come è stato teorizzato da Alvin Toffler (1980) nel suo libro *The Third Wave*. I prosumers per Toffler sono persone che producono una parte dei beni e dei servizi che rientrano nel loro consumo (Kotler 1986). Possiamo quindi affermare che il consumatore artigianale è qualcuno che trasforma le "merci" in oggetti personalizzati (Campbell 2005: 27, 28).

In alcuni casi, inoltre, la partecipazione all'artigianato offre l'opportunità di sviluppare comportamenti pro-sociali, come la leadership, il team building e l'empatia (Wong, 2011 in Elliot 2016: 20), rendendo i consumatori attori consapevoli le cui scelte sono espressione delle loro capacità e delle loro ambizioni progettuali (Watson e Shove 2008: 71)

Un altro elemento interessante che riguarda la creazione dell'identità del consumatore artigianale è che quest'ultima coinvolge l'orientamento estetico degli individui che consente loro di esprimere chi sono e di comunicare la propria personalità agli altri. In questo modo, il consumatore può essere considerato come un soggetto estetico che usa l'estetica per costruire se stesso e comunicare attraverso esperienze personalizzate che coinvolgono il consumo di prodotti artigianali e di oggetti di uso quotidiano (Venkatesh e Meamber 2008: 51).

Gli oggetti artigianali grazie alla loro autenticità, all'aura Benjaminiana che portano con sé, sono in grado di "amplificare" l'identità del consumatore. L'autenticità è da intendersi sia come creazione unica e originale che proviene da una produzione non di massa sia dalla creazione di un nuovo oggetto che è frutto della personalizzazione di un bene già presente sul mercato (Lang 2016).

Infine, è interessante collegare la pratica del consumo artigianale con il concetto di performance e performatività teorizzati dalla filosofa post-strutturalista statunitense Judith Butler. Quest'ultima con il termine "performativo" intende definire quella pratica discorsiva che mette in atto o produce ciò che nomina; la performance non mette in atto significati preesistenti, piuttosto costituisce significati attraverso l'azione, come una ripetizione stilizzata di atti e si tratta di una pratica reiterativa e citazionale. Il consumatore grazie all'utilizzo di beni artigianali mette in atto una performance che viene riproposta consumo dopo consumo e che permette

all'individuo di creare e cambiare la propria identità. Anche Donna Haraway in *Nature, Politics, and Possibilities: A Debate and Discussion* (1995) ha detto che “il corpo è una strategia di accumulazione”, un processo che anche questa volta concorre alla costruzione dell'individuo (Joseph 1998: 33).

### **1.1.5 L'artigianato e le industrie creative: tra limiti e opportunità**

Il concetto di economia creativa nasce da un lungo studio che ha focalizzato la propria attenzione sulla capacità della cultura di rivitalizzare intere città e distretti post-industriali, fenomeno che ha trovato il suo momento di massimo sviluppo negli anni '90 del 900. La letteratura sull'economia creativa ha esaminato un ampio insieme di industrie in cui la creatività è stata riconosciuta come una risorsa e uno stimolo alla produttività. Delle “industrie creative” fanno parte le arti e le industrie culturali, ovvero, si tratta di industrie che traggono origine dal talento e della creatività degli individui che la esprimono e che sono in grado di generare “benessere” grazie proprio alle loro capacità manuali, creative e intellettive. Inoltre, le industrie creative si inseriscono in quei settori dell'economia che producono beni originali e innovativi. Esse sono fortemente orientate verso il mercato e hanno un grande impatto sull'economia globale ed europea grazie all'incontro tra creatività, cultura, imprenditoria e tecnologia che insieme riescono ad incoraggiare lo sviluppo e la crescita dei territori. Diversi sono gli elenchi che tentano di delimitare tutte le industrie creative: i più noti sono quelli dell'UNESCO (1986), del DCMS (2001, aggiornamento 2013, 2014), dell'OMPI (2003), di Americans for the Arts (2005), di KEA European Affairs (2007) e dell'UNCTAD (2008). Ad ogni modo, tra le industrie creative si annoverano settori come: l'artigianato, il settore delle arti, il design, la moda, l'architettura, musica, arti visive e performative, ricerca e sviluppo, editoria, etc... (Jones et al. 2015). I prodotti generati dalle industrie creative, che siano essi oggetti fisici, performances o servizi, possono subire cambiamenti dal punto di vista materiale e simbolico. Questi cambiamenti derivano da quattro fattori principali: la domanda, le politiche pubbliche, la tecnologia e la globalizzazione; Il ruolo delle industrie creative è quello di rispondere a quest'ultimi conservando, ideando, trasformando e ricreando i prodotti creativi (Jones et al. 2015: 4).

Il settore dell'artigianato è da sempre stato un campo che ha trovato parziali approfondimenti ed è stato spesso considerato al confine dell'economia creativa. Comunian e England nel loro studio *Creative clusters and the evolution of knowledge and skills: from industrial to creative glassmaking* (2019: 238-239) danno delle indicazioni sul perché il settore artigianato sembri



giocare questo ruolo limitrofo. In primo luogo, rintracciano nelle dimensioni limitate e, quindi, nel valore economico legato al settore, una sfida per lo sviluppo di strategie politiche volte a sostenere l'innovazione e la crescita economica; per questo motivo è spesso sottovalutata la capacità di generare crescita economica del settore artigianato. In aggiunta, l'artigianato è considerato meno importante e più dispersivo rispetto ad altri cluster creativi come per esempio quello dei media, del design e del cinema.

Un'ulteriore questione riguarda il modo in cui il settore si colloca, come già si è avuto modo di analizzare, tra le arti creative e il design; nonostante ciò, essendo i prodotti artigianali frutto di un processo originale, rientra perfettamente nella definizione di economia creativa data dal Dipartimento per la Cultura, per i Media e lo Sport (DCMS). Infine, lo status delle abilità artigianali affligge il settore fin dal Rinascimento in quanto spesso sono considerate di valore inferiore rispetto alla creatività e, nonostante le competenze artigianali si trovino in molteplici settori dell'industria creativa, compresi quelli ad alta performance economica come i media e il cinema, il loro contributo è considerato poco importante e raramente viene riconosciuto dagli studi accademici sull'industria manifatturiera.

Tuttavia, la maggior parte di questi contributi tendono a soffermarsi su limitate forme di artigianato, come quelle più tradizionali o basate sul design, senza considerare le connessioni simbiotiche tra produzione artigianale, design e produzione industriale, così come il modo in cui le competenze locali, tradizionali e di nuova invenzione sono capaci di creare traiettorie evolutive, originali e che portano innovazione sia all'interno che all'esterno del settore artigianato (Vigano' et al. 2021). Oltre a ciò, uno dei maggiori fattori che impedisce una totale comprensione delle potenzialità del settore artigianato all'interno delle industrie creative è la mancanza di statistiche accurate sul suo impatto economico. Per questo motivo l'UNESCO ha dedicato alle industrie creative una serie di iniziative volte alla promozione e al miglioramento delle statistiche relative all'industria artigiana che rientrano nel *Ten-Year Plan of Action 1990-1999 for the Development of Crafts in the World* (Friel 2011: 39).

Il settore dell'artigianato porta con sé un vantaggio competitivo inestimabile per i territori che sono capaci di sfruttarlo e valorizzarlo al meglio e che sono in grado di sviluppare un'"atmosfera creativa", cioè, "il contesto entro cui si misura la capacità di mobilitare le risorse economiche e sociali del territorio" (Bertacchini e Santagata 2011: 4 in Friel 2011: 40).

La "folla creativa", teorizzata da Paola Trevisan in *The Creativity Complex*, che riprende il concetto di "classe creativa" di Richard Florida (2002) e lo libera dalla frivolezza e dalle implicazioni di disuguaglianza, oppressione e potere che il termine "classe" incorpora, è attratta dall'atmosfera creativa, in quanto gli permette di immaginare prodotti innovativi e di generare

ricchezza grazie ad essi. L'atmosfera creativa a sua volta viene sviluppata in quegli spazi, in quelle città che sono definite "città creative"; quest'ultime sono frutto della "culturizzazione" di spazi urbani per permettere a chi le abita di "pensare creativamente, pianificare creativamente e agire creativamente" (Landry 2000 in Beyes e Metelmann 2018: 88).

La valorizzazione dell'artigianato grazie alla creazione di atmosfere creative ha portato alla nascita di una nuova consapevolezza del valore intrinseco delle culture locali, facendo in modo che le produzioni di beni artigianali tradizionali siano promosse e che il loro mercato rimanga florido (Friel 2011: 41).

Il turismo creativo che si è sviluppato durante gli anni '90, ha anch'esso portato alla promozione e conservazione dei prodotti artigianali locali, diventando uno dei motivi principali per cui l'artigianato è considerato motore dell'economia creativa. Il turista creativo non si accontenta più solo di visitare le attrazioni principali dei luoghi in cui si reca in visita, ma desidera fare esperienza della cultura ospite, interagendo con essa e imparando da essa (Richards 2007). Questa nuova tipologia di turista ricerca autenticità e qualità nei prodotti che consuma. Essendo la conoscenza artigiana strettamente legata al territorio in cui essa si sviluppa e viene conservata, il luogo e la provenienza sono centrali nelle definizioni di qualità e tradizione dei prodotti artigianali. In questo modo, un aspetto centrale della filosofia dell'imprenditoria artigiana è il legame con il luogo, con la comunità e con l'identità regionale che essa rappresenta. Il prodotto artigianale diventa così uno strumento di sviluppo locale per cui rafforzare le capacità produttive del settore diventa centrale (Miller 2017: 5).

Un altro fattore che ha permesso all'artigianato di giocare un ruolo centrale tra le industrie creative è stata la globalizzazione e lo sviluppo dell'economia della conoscenza, che insieme hanno permesso la costruzione di network di sostegno, di nuove piattaforme commerciali online. Questi strumenti hanno consentito agli artigiani di aggregarsi e formare grandi comunità di creativi dove è possibile scambiare esperienze e conoscenze e dove è possibile trovare nuova visibilità per i propri prodotti grazie alla vendita online (Friel 2011: 42).

L'artigianato sembra quindi assolvere perfettamente al ruolo di "creatore di ricchezza" all'interno dell'economia creativa, più nello specifico tra le industrie creative, grazie alla promozione dei prodotti e delle tradizioni locali, innovandoli e rendendoli accessibili a tutti grazie alle piattaforme online.

In sintesi, l'artigianato è uno strumento fondamentale per lo sviluppo economico locale, uno sviluppo sostenibile che è capace di innovarsi e stare al passo con le nuove tecnologie. L'Unione Europea è stata in grado di comprendere come esso sia uno mezzo unico capace di favorire lo

sviluppo economico degli Stati membri e lo ha fatto attraverso partenariati, politiche di cooperazione e la creazione di programmi ad hoc per favorire e valorizzare le industrie della creatività e della cultura.

## **1.2 Cultura e creatività nell'Unione Europea**

Questa seconda sezione del primo capitolo è dedicata al ruolo che l'Unione Europea svolge all'interno dell'ambito culturale, in quanto, l'UE inserisce l'artigianato e l'artigianato artistico all'interno del più ampio settore del patrimonio culturale e, di conseguenza, le politiche rivolte allo sviluppo dei settori artistici e culturali che afferiscono al settore dell'artigianato. Inoltre, come affermato precedentemente, l'artigianato si colloca perfettamente all'interno delle industrie creative e culturali.

È corretto definire e descrivere più in generale le politiche e i progetti che l'Unione Europea ha messo, e mette tutt'ora in atto, per promuovere il settore culturale-creativo. Per di più, non sono presenti negli archivi documenti ufficiali che trattino di come l'UE agisca per favorire lo sviluppo dell'artigianato, tranne nel documento *Guide to Craft, Trades and Small Enterprises in the European Union* pubblicato dalla Commissione europea che verrà presentato in seguito.

### **1.2.1 Quadro politico per la cultura**

La gestione dei settori culturali e creativi europei è sotto la responsabilità di Mariya Gabriel, il cui ruolo è quello di garantire che l'agenda europea per la cultura e per le industrie creative vengano attuate e che il programma Europa creativa sia implementato. Il dipartimento della Commissione responsabile della cultura che gestisce il programma Creative Europe è la direzione generale dell'Istruzione, della gioventù, dello sport e della cultura (DG EAC)<sup>3</sup>. Inoltre, le questioni legate alla cultura sono trattate anche da politiche e programmi gestiti da altri servizi della Commissione, come l'occupazione e lo sviluppo locale e regionale. Tutti i servizi della Commissione che si occupano di questioni connesse ai settori culturali e creativi sono i seguenti: Direzione generale Reti di comunicazione, contenuti e tecnologie (DG CONNECT), Direzione generale Mercato interno, industria, imprenditorialità e PMI (DG GROW), Direzione generale Ricerca e innovazione (DG RTD)<sup>4</sup>.

---

<sup>3</sup> [https://ec.europa.eu/info/departments/education-youth-sport-and-culture\\_en](https://ec.europa.eu/info/departments/education-youth-sport-and-culture_en)

<sup>4</sup> <https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture?etrans=it>

L'Unione Europea, in nessuno dei suoi documenti costitutivi propone una definizione univoca di cosa sia la cultura, preferendo lasciare ai singoli Stati membri e cittadini la possibilità di dare una definizione propria, a seconda della sensibilità individuale, locale e nazionale.

L'unico programma al cui interno troviamo una definizione di cultura, di creatività e dei relativi settori è il programma Creative Europe.

Nel Regolamento (UE) N. 1295/2013 del Parlamento Europeo e del Consiglio dell'11 Dicembre 2013 che istituisce il programma Europa creativa (2014-2020) e abroga le decisioni n. 1718/2006/CE, n. 1855/2006/CE e n. 1041/2009/CE. Nello specifico nel secondo articolo del primo capitolo è presente la seguente definizione:

“per “settori culturali e creativi” si intendono tutti i settori le cui attività sono basate su valori culturali e/o espressioni artistiche e altre espressioni creative, indipendentemente dal fatto che tali attività siano orientate al mercato o meno, dal tipo di struttura che le svolge e dalle modalità di finanziamento di tale struttura. Queste attività comprendono lo sviluppo, la creazione, la produzione, la diffusione e la conservazione di beni e servizi che incarnano espressioni culturali, artistiche o altre espressioni creative, nonché funzioni correlate come l'istruzione o la gestione. I settori culturali e creativi comprendono, tra l'altro, l'architettura, gli archivi, le biblioteche e i musei, l'artigianato artistico, gli audiovisivi (compresi film, televisione, videogiochi e multimedia), il patrimonio culturale materiale e immateriale, il design, i festival, la musica, la letteratura, le arti dello spettacolo, l'editoria, la radio e le arti visive.”<sup>5</sup>

Inoltre, all'interno del Trattato sull'Unione Europea (TUE), l'articolo 3 specifica che uno degli obiettivi principali dell'Unione è quello di “rispettare la sua ricca diversità culturale e linguistica e garantire la salvaguardia e la valorizzazione del patrimonio culturale europeo” e nel Trattato sul funzionamento dell'Unione Europea (TFUE), l'articolo 6 suggerisce che il ruolo che svolge l'UE nel settore della cultura è quello di agire in modo da sostenere, coordinare e integrare le azioni degli Stati membri.

Infine, nell'articolo 167 del TFUE, è definita chiaramente l'azione che l'Unione Europea svolge nel settore culturale e creativo:

---

<sup>5</sup> Mia traduzione dall'originale

“1. L’Unione contribuisce al pieno sviluppo delle culture degli Stati membri nel rispetto delle loro diversità nazionali e regionali, evidenziando nel contempo il retaggio culturale comune.

2. L’azione dell’Unione è intesa ad incoraggiare la cooperazione tra Stati membri e, se necessario, ad appoggiare e ad integrare l’azione di questi ultimi nei seguenti settori:

— miglioramento della conoscenza e della diffusione della cultura e della storia dei popoli europei,

— conservazione e salvaguardia del patrimonio culturale di importanza europea,

— scambi culturali non commerciali,

— creazione artistica e letteraria, compreso il settore audiovisivo.

3. L’Unione e gli Stati membri favoriscono la cooperazione con i paesi terzi e le organizzazioni internazionali competenti in materia di cultura, in particolare con il Consiglio d’Europa.

4. L’Unione tiene conto degli aspetti culturali nell’azione che svolge a norma di altre disposizioni dei trattati, in particolare ai fini di rispettare e promuovere la diversità delle sue culture.

5. Per contribuire alla realizzazione degli obiettivi previsti dal presente articolo:

— il Parlamento europeo e il Consiglio, deliberando secondo la procedura legislativa ordinaria e previa consultazione del Comitato delle regioni, adottano azioni di incentivazione, ad esclusione di qualsiasi armonizzazione delle disposizioni legislative e regolamentari degli Stati membri;

— il Consiglio, su proposta della Commissione, adotta raccomandazioni.”

La Commissione europea in questo framework garantisce che il ruolo sociale ed economico della cultura venga tenuto in considerazione nell’elaborazione delle politiche europee e che la natura dei settori culturali e creativi sia integrata nella legislazione dell’UE. Infatti, le politiche e le leggi che costituiscono il quadro normativo di questi settori hanno il ruolo di promuovere le attività creative, artistiche e imprenditoriali, e al contempo tutelare e promuovere le diversità e le peculiarità che caratterizzano il bagaglio culturale Europeo.

Il quadro normativo è monitorato costantemente in modo da rispondere in maniera flessibile e immediata ai cambiamenti rapidi e notevoli che subiscono tali settori. Per esempio, la crescente importanza svolta dalle tecnologie digitali nell’ambito della cultura ha portato l’UE e i governi a revisionare in maniera coerente la legislazione in materia di diritti di proprietà intellettuale, in modo da garantire un’adeguata tutela dei diritti degli artisti e delle organizzazioni culturali.

Inoltre, le tecnologie digitali hanno portato ad uno spostamento del pubblico e dei mercati su piattaforme online e ciò ha richiesto all'UE l'applicazione di politiche adeguate al commercio elettronico, alla tassazione e al funzionamento delle nuove imprese. La Commissione si impegna, quindi, per garantire un contesto normativo idoneo per il settore culturale, mettendo in campo una modernizzazione del quadro sui diritti d'autore, rivedendo le direttive sui servizi dei media audiovisivi, creando un ecosistema sostenibile di piattaforme online, rispondendo alle sfide sulla convergenza tra l'ambiente online e quello fisico nell'applicazione delle aliquote dell'imposta sul valore aggiunto (IVA).<sup>6</sup>

La Commissione europea intraprende diverse attività che permettono di determinare un funzionamento ottimale del quadro normativo messo in atto nell'ambito culturale e artistico, svolgendo le sue azioni in linea con i documenti strategici sulla cooperazione culturale.

Nello specifico, gestisce progetti, commissiona studi e relazioni e garantisce il coordinamento con gli Stati membri in modo da mettere in atto le migliori pratiche possibili e affrontare grazie alla cooperazione, sfide comuni.

La Commissione ha adottato i seguenti strumenti giuridici in modo da supervisionare i progressi normativi nel settore culturale: la direttiva sulle opere orfane, cioè senza chiaro titolare di copyright, la direttiva sulla gestione collettiva dei diritti, la direttiva che estende a 70 anni la durata della tutela per gli interpreti e le registrazioni musicali, il trattato di Marrakech, che facilita l'accesso alle opere da parte di persone non vedenti, con disabilità visive o difficoltà di lettura, il trattato di Pechino che riguarda le interpretazioni e le esecuzioni audiovisive, il regolamento sugli aiuti di Stato che consente ai paesi membri di erogare aiuto per la salvaguardia del patrimonio culturale.<sup>7</sup>

## **1.2.2 L'agenda strategica per la cultura**

Le politiche europee del settore della cultura svolgono un ruolo fondamentale per l'economia e le società dell'UE. Quest'ultime non solo trovano la loro origine nelle sei priorità definite dalla Commissione europea per il periodo che va dal 2019 al 2024 ma possono rappresentare per loro un motore di sviluppo.

Quest'ultime riguardano la creazione di un Green Deal europeo che ha come obiettivo quello di far diventare l'Europa il primo continente ad impatto zero sul clima; la possibilità di offrire maggiori opportunità ai cittadini grazie alle tecnologie digitali più avanzate; costruire

---

<sup>6</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/regulatory-framework>

<sup>7</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/regulatory-framework>

un'economia al servizio delle persone, che apporti equità sociale e prosperità; portare l'Europa in una posizione di leadership politica; promuovere i valori e lo stile di vita europeo, e infine, promuovere e rafforzare la democrazia europea.<sup>8</sup>

Allo stesso modo, le politiche europee per la cultura trovano linfa vitale nella nuova agenda europea per la cultura, costituita nel 2018, riprendendo l'agenda europea per la cultura del 2007. Con l'auspicio di un'Unione in cui “i cittadini abbiano nuove opportunità di sviluppo culturale e sociale e di crescita economica. [...] un'Unione che preservi il nostro patrimonio culturale e promuova la diversità culturale” (Una nuova agenda europea per la cultura [Commissione europea] 2018: 1). La nuova agenda persegue tre obiettivi strategici per tre dimensioni tra loro interconnesse: dimensione sociale, economica ed esterna. In merito alla dimensione sociale si vuole sfruttare il potere della diversità culturale e, allo stesso tempo, delle similarità culturali per generare coesione e benessere sociale. All'interno di questa dimensione vi sono tre obiettivi, che riguardano nello specifico: favorire la capacità culturale (concetto di capacità ripreso da Amartya Sen) di tutti i cittadini europei, rendendo disponibile una grande quantità di attività culturali che permettano ai cittadini di partecipare attivamente; incoraggiare la mobilità dei professionisti che lavorano nei settori artistici e culturali; tutelare e promuovere il patrimonio culturale Europeo in modo da rafforzare il senso di consapevolezza di una storia e valori condivisi (Una nuova agenda europea per la cultura [Commissione europea] 2018: 2).

Per quanto riguarda la dimensione economica, si vuole sostenere la creatività e la cultura nell'istruzione, nell'innovazione, nell'occupazione e nella crescita. I tre obiettivi principali di questa dimensione sono: la promozione delle arti, della cultura e del pensiero creativo nell'ambito dell'istruzione e nella formazione per tutti i livelli di apprendimento; favorire l'accesso ai finanziamenti; la capacità di innovazione; una remunerazione equa tra autori e creatori e, infine, una cooperazione intersettoriale per le industrie creative e culturali (Una nuova agenda europea per la cultura [Commissione europea] 2018: 4).

L'ultima dimensione, quella esterna, intende rafforzare le relazioni internazionali a partire dal patrimonio culturale e creativo. I tre obiettivi principali sono: sostenere la cultura come motore di benessere economico e sociale; promuovere la cultura e il dialogo interculturale per un confronto pacifico tra comunità e rafforzare la cooperazione in materia di patrimonio culturale (Una nuova agenda europea per la cultura [Commissione europea] 2018: 7).

---

<sup>8</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/strategic-framework-for-the-eus-cultural-policy>

Nella nuova agenda per la cultura la Commissione si impegna a rafforzare il dialogo con le organizzazioni del settore culturale, la cui inclusione è di vitale importanza per il raggiungimento degli obiettivi dell'agenda.<sup>9</sup>

Un altro elemento strategico che contribuisce alla collaborazione culturale in ambito europeo e che agisce in sinergia con la nuova agenda e le priorità della commissione è il *Piano di lavoro del Consiglio per la cultura per il periodo 2019-2022*. Il Piano prevede cinque priorità: sostenibilità nell'ambito del patrimonio culturale; il raggiungimento di coesione e benessere sociale; la creazione di un ecosistema che sostenga gli artisti; i professionisti creativi e della cultura e i contenuti europei; la parità di genere; creare e rafforzare le relazioni culturali internazionali (Piano di lavoro [Consiglio dell'Unione Europea] 2018).

Il piano attuale porta avanti le azioni che sono state finora intraprese dall'UE nel campo del patrimonio culturale, della coesione sociale, del finanziamento, dell'innovazione e delle relazioni culturali internazionali. Altre azioni riguardano invece temi nuovi, tra cui la parità di genere e lo sviluppo sostenibile.<sup>10</sup>

Infine, nel 2016, l'alta rappresentante e vicepresidente Federica Mogherini e il commissario Navracsics hanno presentato la comunicazione congiunta al Parlamento europeo e al Consiglio - *Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali*. Essendo la diversità culturale una parte essenziale dei valori dell'Unione europea, l'UE ha deciso di promuovere la diversità culturale attraverso le relazioni internazionali (Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali [Parlamento europeo e Consiglio europeo] 2016: 2).

La strategia ha perseguito tre obiettivi: sfruttare le potenzialità offerte dalla cultura e della creatività per promuovere uno sviluppo sociale ed economico sostenibile; promuovere la pace e combattere la radicalizzazione grazie al dialogo interculturale in modo da favorire la comprensione tra comunità e culture differenti; rafforzare la collaborazione nel campo del patrimonio culturale includendo i governi degli Stati membri, le organizzazioni culturali locali, la società civile e le diverse istituzioni europee.

---

<sup>9</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/cultural-policy-cooperation-at-the-eu-level>

<sup>10</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/strategic-framework-for-the-eus-cultural-policy>



### 1.2.3 Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale

Nel dicembre 2018 la Commissione europea ha proposto per la prima volta un quadro d'azione europeo per il patrimonio culturale, il cui obiettivo, è stato quello di rafforzare e ampliare il successo dell'Anno europeo del patrimonio culturale 2018 e garantirne continuità. L'iniziativa dell'Anno europeo del patrimonio culturale ha coinvolto tutte le istituzioni, gli Stati membri dell'UE e nove paesi partner (Albania, Bosnia-Erzegovina, Macedonia del Nord, Montenegro, Serbia, Georgia, Islanda, Norvegia e Svizzera) e incluso molteplici parti interessate, tra cui è possibile annoverare l'European Heritage Alliance 3.3, una piattaforma composta da 49 reti e organizzazioni europee e internazionali attive nel campo del patrimonio culturale lanciata nel 2011 in occasione dell'European Heritage Congress.<sup>11</sup>

Tale iniziativa ha compreso un pubblico ampio che ha raggiunto le 6 milioni di persone e le sue Giornate europee del patrimonio hanno incluso 30 milioni di persone e dato vita a 70 mila eventi.

Il quadro d'azione si propone quindi di sfruttare gli stimoli proposti durante l'Anno europeo del patrimonio culturale attraverso azioni a breve e medio termine che portino ad una promozione duratura del patrimonio culturale e

“all’attuazione di una definizione inclusiva e lungimirante del patrimonio culturale nel contesto di politiche, programmi e azioni, e al conseguente adattamento di definizioni, obiettivi e strumenti” (Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale [Commissione europea] 2019: 6)

Il quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale si basa su quattro principi fondamentali. Il primo è l'approccio olistico al patrimonio che riflette sulle dimensioni digitali, immateriali e materiali del patrimonio, considerandole come interconnesse e inseparabili. In questa visione, il patrimonio è una risorsa indispensabile per il futuro che va tutelata e valorizzata e trova stimoli nella creazione contemporanea. La visione olistica inoltre ha al suo centro l'inclusione e l'accessibilità dei beni culturali al pubblico, in particolare alle comunità locali, i giovani e le minoranze.

Il secondo principio è quello dell'integrazione del patrimonio culturale nelle diverse politiche dell'UE che si basa su un approccio integrato e trasversale al patrimonio culturale a livello europeo e che è stato definito dalla Comunicazione della Commissione, *Verso un approccio*

---

<sup>11</sup> <https://europeanheritagealliance.eu>

*integrato al patrimonio culturale per l'Europa* e dalle conclusioni del Consiglio del 2017-EUCO19/1/17REV1.

Il terzo principio concerne la definizione delle politiche che deve basarsi su elementi probanti derivanti da dati statistici.

Il quarto invece è il principio di cooperazione tra più parti interessate. La cooperazione è gestita dal forum sul patrimonio culturale costituito da un gruppo informale di esperti della Commissione che ha generato una piattaforma per lo scambio di idee tra le parti interessate e per generare pratiche e politiche pubbliche che garantiscano la sostenibilità a lungo termine del quadro d'azione (Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale [Commissione europea] 2019: 8-9).

Il quadro d'azione presenta anche cinque pilastri a cui corrispondono dei gruppi di azioni:

- “1. patrimonio culturale per un'Europa inclusiva: partecipazione e accesso per tutti;
2. patrimonio culturale per un'Europa sostenibile: soluzioni intelligenti per un futuro coeso e sostenibile;
3. patrimonio culturale per un'Europa resiliente: salvaguardia del patrimonio culturale in pericolo;
4. patrimonio culturale per un'Europa innovativa: mobilitazione di conoscenze e attività di ricerca;
5. patrimonio culturale per partenariati globali più forti: rafforzamento della cooperazione internazionale” (Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale [Commissione europea] 2019: 10)

Il quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale a partire dal 2018 ha costituito uno sforzo collettivo di tutte le parti interessate per garantire una visione a lungo termine per la conservazione, la gestione e la valorizzazione del patrimonio culturale europeo, in linea con i principi e lo spirito che hanno caratterizzato l'Anno europeo del patrimonio culturale.

#### **1.2.4 L'Europa e le relazioni culturali internazionali**

L'Unione europea, così come dichiara il trattato sul suo funzionamento, promuove la diversità culturale nelle sue relazioni internazionali e dal 2005 è parte della Convenzione UNESCO sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali. A partire da questo storico accordo, la comunità globale ha duplice natura, culturale ed economica, delle creazioni degli artisti e artigiani contemporanei e dei professionisti della cultura. La Convenzione ha dato vita

a politiche a sostegno della creazione, della produzione, della distribuzione e dell'accesso ai beni e ai servizi culturali e si trova al centro dell'economia creativa.<sup>12</sup>

Con la creazione dell'Agenda per la cultura nel 2007 e il suo rinnovo nel 2018, l'Unione Europea vede tra i suoi obiettivi principali quello di promuovere la cultura come elemento vitale nelle relazioni internazionali. Al fine di stabilire una strategia efficace per le relazioni internazionali-culturali, la Commissione, con l'aiuto di istituzioni e organizzazioni culturali, ha condotto un processo di mappatura e di consultazione in cinquantaquattro paesi, riuscendo a sviluppare molteplici relazioni per paese, una relazione finale e delle raccomandazioni su come sviluppare a livello europeo un approccio strategico alla cultura. In secondo luogo, ha consultato le parti interessate riguardo agli obiettivi e ai principi a valore aggiunto su cui si basano le relazioni culturali esterne dell'UE. Infine, questo percorso ha portato alla pubblicazione della comunicazione congiunta *Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali* al cui interno è esplicitato come la strategia dell'UE nel campo delle relazioni culturali internazionali si ispiri ai seguenti principi: promuovere la diversità culturale e il rispetto dei diritti umani; promuovere il rispetto reciproco e il dialogo interculturale; garantire il rispetto della complementarità e sussidiarietà; incoraggiare un approccio trasversale alla cultura promuovendo i quadri di cooperazione già esistenti (Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali [Parlamento Europeo e Consiglio Europeo] 2016: 3-5).

L'UE, grazie alle sue delegazioni e uffici ha svolto e svolge un ruolo decisivo per la promozione e la collaborazione con gli operatori culturali degli stati membri e partner. Le delegazioni hanno il compito di individuare bisogni e opportunità a livello locale, coinvolgendo nelle loro azioni la popolazione del luogo e al contempo perseguire gli obiettivi strategici dell'UE. Inoltre, l'UE sosterrà i settori culturali e creativi attraverso l'NDICI, lo strumento di vicinato, cooperazione allo sviluppo e cooperazione internazionale a partire dal 2021 fino al 2027.<sup>13</sup>

L'Unione Europea ha, infine, predisposto dei progetti trasversali, piattaforme e premi culturali. Ad esempio, il progetto *The Grid*<sup>14</sup> è nato grazie alla collaborazione tra l'Istituto nazionale della cultura dell'UE (EUNIC) della Silicon Valley, cioè la delegazione dell'UE a Washington D.C. insieme ad altri partner. Lo scopo di The Grid è quello di investigare se le pratiche artistiche e

---

<sup>12</sup> <https://en.unesco.org/creativity/convention>

<sup>13</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/international-cultural-relations>

<sup>14</sup> <https://www.eunicglobal.eu/projects/european-houses-of-culture-usa-the-grid>

il pensiero creativo possano “umanizzare” la tecnologia e influenzare i processi di progettazione. The Grid è una risposta ad una guerra silenziosa tra arte e tecnologia e trova un punto d’incontro tra le due, creando un linguaggio comune e soluzioni innovative. Il progetto incorpora il pensiero artistico alle nuove tecnologie, avviando una conversazione tra artisti, tecnologi e funzionari politici provenienti dall’Europa, dalla Silicon Valley e da altri paesi.<sup>15</sup> Un secondo progetto attuato da EUNIC è *Urban Cult Lab’Africa*, che ha coinvolto sei fab lab, laboratori di fabbricazione digitale, dell’Africa occidentale per co-progettare eventi culturali come residenze per artisti, eventi dal vivo e mostre. Questa collaborazione ha un forte potenziale come modello per un’innovazione basata sulla collaborazione che sia rilevante per il contesto locale e per quello regionale. La creazione di una rete occidentale-africana tramite i fab lab, che sono intrinsecamente interdisciplinari con stakeholder locali e organizzazioni governative europee, offre la possibilità di creare collaborazioni transfrontaliere di successo, riutilizzando spazi marginalizzati.<sup>16</sup>

L’UE ha anche attivato una piattaforma per la diplomazia culturale, la quale ha lo scopo di incentivare la politica culturale estera, svolgere attività in collaborazione con gli operatori del settore culturale e creativo e creare programmi di formazione per la leadership culturale. A seguire è stata lanciata, nel 2020, una piattaforma per le relazioni culturali di portata mondiale. Alla guida di quest’iniziativa ci sono il consorzio guidato dal Goethe Institute, l’IETM, una rete internazionale per le arti performative contemporanee, l’Università di Siena e la Fondazione europea per la cultura.<sup>17</sup>

Per quanto riguarda i premi culturali, la Fondazione Mies van Der Rohe con il sostegno del programma Europa creativa, ha istituito il premio YTAA (Young Talent Architecture Award) di architettura per giovani talenti, che valorizza il talento di architetti, urbanisti, paesaggisti recentemente laureati facilitando loro l’inserimento e l’interazione con i principali operatori del settore in Europa.

### **1.2.5 Programma integrato a sostegno delle PMI e dell’artigianato**

In questa sezione viene presentato il *Programma Integrato a sostegno delle PMI e dell’artigianato* che la Commissione europea ha pubblicato nel 1994 e la *Guida all’artigianato e alle piccole e medie imprese dell’UE* che insieme rappresentano due documenti fondamentali

---

<sup>15</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/international-cultural-relations>

<sup>16</sup> <https://eunicglobal.eu/projects/european-houses-of-culture-benin-urban-cult-labafrica>

<sup>17</sup> <https://culture.ec.europa.eu/it/policies/international-cultural-relations>

per comprendere come l'Unione Europea si è mossa per incentivare lo sviluppo del settore artigianato e l'imprenditorialità in quest'ultimo.

Nel giugno del 1994 la Commissione Europea ha presentato il primo *Programma Integrato a sostegno delle PMI e dell'artigianato* con l'obiettivo di realizzare una maggiore sinergia tra le politiche messe in atto dagli Stati membri e un miglior coordinamento tra le loro azioni.

I destinatari di questo programma erano le organizzazioni di categoria, le camere dell'artigianato e le associazioni dei lavoratori dell'artigianato. La collaborazione e lo scambio di buone pratiche tra le organizzazioni sopra citate erano favorite per riuscire a consolidare i risultati e gli sforzi delle piccole e medie imprese artigiane e commerciali.

A questo intento, la Commissione europea ha anche pubblicato, nel 1997, la *Guida all'artigianato e alle piccole e medie imprese dell'UE*, in cui sono raccolte informazioni essenziali riguardanti il settore economico costituito dall'artigianato, dal commercio e dalle piccole e medie imprese. Quest'ultima rappresenta una prima fonte chiave per chiunque abbia voluto iniziare una cooperazione trans-frontaliera per estendere le proprie attività oltre i confini del proprio stato e sfruttare appieno i benefici che provengono dalla creazione di un mercato unico. La Guida, inoltre, tratta questioni di primaria importanza, quali la certificazione di qualità, la tutela dell'ambiente, la promozione di progetti comuni sullo sviluppo tecnologico e progetti di formazione iniziale e continua. Il Programma e la Guida hanno rappresentato un importantissimo contributo al processo di unificazione europea riguardo ai temi dell'artigianato e delle PMI (Guide to Craft, Trade and Small Enterprises in the European Union [European Commission] 1997: 5-6).

All'interno dell'introduzione alla Guida, scritta da Giorgio Ret e Brian Prime, rispettivamente presidenti dell'UEAPME e dell'EUROPME ai tempi, è presente una breve descrizione sull'importanza che l'artigianato ha giocato all'interno dell'economia, soffermandosi su alcune tappe centrali che hanno portato questa professione a essere considerata una delle fonti principali per lo sviluppo economico Europeo.

Durante il periodo di espansione economica che ha seguito la Seconda guerra mondiale, il ruolo dell'artigianato e delle piccole imprese è stato spesso sottovalutato in quanto tutte le principali teorie in vigore negli anni '50 e '60 si basavano sulle virtuosità delle grandi imprese.

Soltanto dopo la crisi petrolifera del '73 ci si è resi conto che la velocità con cui le piccole imprese erano capaci di crearsi e rispondere prontamente ai cambiamenti sarebbe stato un punto di forza rispetto alla lentezza delle grandi aziende. Con l'avvento degli anni '80, diverse iniziative nel contesto del "mercato unico" sono state attuate in modo da creare un ambiente

favorevole alla creazione di imprese comunitarie e per promuovere pari opportunità per le PMI. Tra queste iniziative la Guida cita: il *Libro bianco sulle politiche comunitarie*, la creazione di task force per le PMI e l'adozione di un programma d'azione per le piccole e medie imprese a seguito della risoluzione del Consiglio del 3 novembre 1986. Quest'ultimo ha creato le basi giuridiche e finanziarie per l'impulso comunitario alla promozione delle piccole e medie imprese.

Con l'avvento degli anni '90, tra il 12 e il 13 ottobre, si è svolta ad Avignone la prima conferenza europea sulle piccole e medie imprese con lo scopo di discutere il peso che il settore artigianato e le piccole e medie imprese giocavano nell'economia europea e di individuare le difficoltà che quest'ultime incontravano in termini di formazione professionale, diritto di insediamento e accesso ai programmi comunitari e ai programmi di sussidio. Gli insegnamenti tratti da questa conferenza hanno costituito la base per un primo programma d'azione comunitario per l'artigianato e le piccole imprese, la cui graduale attuazione è iniziata nel 1992. Proprio quest'ultimo ha previsto la pubblicazione della Guida, in modo tale da beneficiare a tutte le imprese degli Stati membri operanti nel settore artigianato. Questo primo tentativo di tracciare il terreno del settore è stato essenziale per l'europeizzazione dell'artigianato e delle piccole e medie imprese.

All'interno della guida viene data una definizione iniziale di artigianato, piccole e medie imprese e commercio, in modo tale da definire singolarmente le tre sfere. In primo luogo, viene sottolineato come non esista una definizione universalmente accettata delle tre ma che sia essenziale sviluppare delle definizioni uniformi per poter dare vita a sinergie europee all'interno di questi settori.

In una relazione (Doc. SEC (92)351), scritta in seguito al Consiglio del 22 Aprile del '92 sulle definizioni di PMI, si afferma che:

“La questione della definizione appropriata di PMI ha senso solo nel contesto di una misura specifica per la quale si ritiene necessario separare una categoria di imprese da altre per motivi di “dimensione”. I criteri adottati per operare questa distinzione dipendono necessariamente dall'obiettivo perseguito” (Guide to Craft, Trade and Small Enterprises in the European Union [European Commission] 1997: 9)

Nella Guida, i criteri adottati per la distinzione sono i seguenti: i proprietari e i gestori dell'impresa sono le stesse persone; ci sono stretti legami tra famiglia e impresa; un coinvolgimento personale del responsabile dell'impresa è presente nella produzione; c'è un elevato apporto di manodopera qualificata; la struttura produttiva ha una forte propensione alla

manodopera spesso associata all'uso di tecnologie avanzate, ad una bassa intensità di capitale, ad un finanziamento principalmente con risorse proprie data la difficoltà ad ottenere prestiti o finanziamenti; infine, c'è una preponderanza della produzione unitaria o di lavoro su commessa. Come rilevato dall'Osservatorio europeo delle PMI negli anni '90, la Comunità europea conta circa 15,8 milioni di imprese che impiegano un totale di circa 95 milioni di persone e la categoria di imprese più importante nell'Unione europea risulta essere quella delle aziende che non impiegano più di nove persone. Parliamo quindi di piccole e medie imprese.

In quegli anni circa 970.000 imprese presentavano 10-99 dipendenti e circa 70.000 impiegano fino a 499 persone. Nell'Unione europea nel suo complesso, solo 13 000 imprese erano formate da più di 500 persone.

È significativo notare come 5 milioni di imprese fossero piccole e medie imprese artigiane, rappresentate dall'UEAPME (Associazione Europea dell'Artigianato e delle Piccole e Medie Imprese) e dall'EUROPME (Comitato Europeo per le Piccole e Medie Imprese Indipendenti), producendo in quegli anni il 60% del PIL comunitario e il 50% degli investimenti. Proprio per questi motivi il settore delle PMI artigiane era considerato come un "gigante dormiente" che occupava una quota considerevole di produzione e di occupazione.

Un altro elemento che ha reso e rende ancora oggi le PMI artigiane inimitabili è il fatto che riescono a modificare in maniera flessibile la loro produzione alle richieste dei clienti, che spesso sono legate a fattori culturali locali. In aggiunta, attraverso le loro attività di consulenza, subappalto, montaggio e manutenzione, le imprese artigiane e le piccole e medie imprese sono partner indispensabili dell'industria in tutte le fasi della produzione e dell'allestimento e questo le rende elementi essenziali per lo sviluppo dinamico e sostenibile dell'economia.

Tutti i punti di forza delle piccole e medie imprese artigiane che sono state presentate, hanno portato la Commissione Europea a ritenere che uno degli obiettivi politici prioritari della comunità, a partire dagli anni '90, fosse quello di creare un ambiente in grado di rafforzare la competitività dell'artigianato, del commercio e delle PMI nel contesto del mercato interno e dell'integrazione europea.

Sempre all'interno della Guida sono riportate le iniziative dell'Unione Europea per favorire l'artigianato, il commercio e le PMI attraverso la Direzione Generale XXIII per la Politica d'Impresa, il Commercio, il Turismo e le Cooperative, istituita nel 1989 tra cui spicca il *Programma d'azione pluriennale* (1993-96) adottato dal Consiglio il 14 giugno 1993 che per la prima volta dedica una riunione alle piccole e medie imprese. In questa risoluzione, il Consiglio

ha chiesto di rafforzare il partenariato tra le istituzioni europee, gli Stati membri e le organizzazioni che rappresentano le PMI, al fine di consolidare la crescita e l'occupazione.

La Guida sottolinea come sia di primaria importanza determinare le difficoltà che ostacolano lo sviluppo dell'artigianato, del commercio e delle piccole imprese. In questo contesto è necessario prestare attenzione a problemi concreti, come gli aiuti agli investimenti nelle piccole imprese, il tasso di mortalità delle imprese ancora troppo elevato e la questione dei subappalti.

Solo se queste numerose iniziative sono favorite e portate avanti con successo, è possibile fare un passo importante verso l'integrazione dell'artigianato e delle piccole imprese nel mercato interno europeo. Il passo decisivo è garantito se viene istituita una collaborazione con i dirigenti d'impresa e se quest'ultimi sono convinti dei vantaggi apportati dal mercato unico europeo. Per favorire questa collaborazione le istituzioni europee e in particolare la Commissione, così come esplicitato nella Guida, devono tenere conto delle specificità culturali e strutturali dei diversi Stati membri e rispondere a tre priorità: i cambiamenti inevitabili devono essere identificati il più presto possibile e affrontati; le azioni intraprese devono essere definite in collaborazione con le imprese e con i loro rappresentanti; l'implementazione di queste misure nelle imprese deve basarsi sull'esperienza delle organizzazioni europee che rappresentano l'artigianato e le piccole imprese. È inoltre necessario che la Commissione europea faccia tutto il possibile per garantire la partecipazione delle organizzazioni dell'artigianato e delle piccole imprese ai suoi organi consultivi, favorendo un dialogo sociale per quanto riguarda l'accesso a quest'ultimi da parte delle organizzazioni.

Le federazioni UEAPME ed EUROPME perseguono insieme alle istituzioni Europee un obiettivo comune: conquistare per l'artigianato, il commercio e le piccole e medie imprese un posto degno del loro status economico e sociale ed è per questo che è stata creata la Guida.

La Guida inoltre presenta una grande sezione dedicata ai vari Stati membri, indicando per ogni capitolo: la rilevanza economica che giocano le piccole e medie imprese artigiane e commerciali, il quadro giuridico delle imprese artigiane, le piccole imprese e le loro obbligazioni amministrative, le informazioni statistiche, il quadro istituzionale a livello federale e regionale, gli organi consultivi, le associazioni di categoria, le politiche a sostegno delle classi medie, delle piccole e medie imprese e dell'imprenditoria artigiana (formazione professionale, ricerca ed incentivi economici) e infine gli studi e le pubblicazioni.



## 1.2.6 Il settore dell'artigianato in Europa: l'esempio del progetto Innocrafts

Le industrie creative rappresentano strumenti trainanti dello sviluppo economico locale europeo. Così, l'artigianato e l'artigianato artistico che ne fanno parte, sono per l'Europa dei settori da rilanciare, promuovere e valorizzare per godere dei risultati economici e sociali che essi apportano all'UE.

A livello Europeo, attraverso politiche locali di promozione, attuate da autorità locali, stakeholders, associazioni economiche di categoria e l'implementazione del progetto Innocrafts (Innovating entrepreneurship policies in the Craft Sector), è stato possibile attuare un modello di sviluppo che ha le sue radici nella valorizzazione dell'artigianato, artistico e non.

Il progetto Innocrafts, approvato nel 2012 e co-finanziato all'interno del programma Interreg IVC, è nato dalla richiesta delle città d'arte europee di ritrovare e studiare i valori che costituiscono l'identità di una città che sia sostenibile e che possa rafforzare le politiche imprenditoriali nel campo dell'artigianato e dell'artigianato artistico. Innocrafts, quindi, si fonda sulla volontà di promuovere l'imprenditorialità locale nel settore dell'artigianato in modo da favorire lo sviluppo locale e regionale (Il settore dell'artigianato artistico in Europa: piani operativi e visioni strategiche [Unione Europea e Interreg IVC] n.d.: 15)

I partner del progetto sono tutte quelle autorità ed enti che rappresentano città d'arte e siti che fanno parte della lista del patrimonio UNESCO, il cui patrimonio architettonico, culturale e artistico è rilevante per la valorizzazione e lo sviluppo delle industrie creative e culturali e sulla creazione delle PMI.

Grazie ad Innocrafts, i partner hanno potuto scambiare tra loro esperienze e conoscenze in materia di modelli imprenditoriali e servizi a supporto dell'imprenditorialità, accesso al design innovativo e assistenza alle piccole e medie imprese, internazionalizzazione delle PMI e promozione dell'imprenditorialità per target specifici come donne e giovani, riuscendo a sperimentare e diffondere modelli innovativi di buona governance (Il settore dell'artigianato artistico in Europa: piani operativi e visioni strategiche [Unione Europea e Interreg IVC] n.d. : 16).

Il programma Interreg IVC e il progetto Innocrafts hanno dato vita a 14 piani di implementazione locali che i partner hanno il ruolo di portare avanti anche dopo la data termine dell'iniziativa, in modo da permettere un'attuazione a lungo termine delle pratiche sviluppate. I piani hanno lo scopo di

“individuare le modalità in base alle quali ciascun partner integrerà quanto appreso grazie al progetto nelle politiche locali o regionali, coerentemente con le buone pratiche

identificate e/o trasferite.” (Il settore dell’artigianato artistico in Europa: piani operativi e visioni strategiche [Unione Europea e Interreg IVC] n.d.: 21).

In sintesi, si può notare come le politiche dell’UE a sostegno dell’artigianato siano varie e crescenti e come l’artigianato in quanto parte delle industrie culturali e creative, sia ampiamente riconosciuto come veicolo per lo sviluppo locale, sociale, imprenditoriale, ed economico. Ad ogni modo, rimane aperta una questione, che è appunto la domanda di ricerca che guida questa tesi e che riguarda se e come l’UE, oltre alle politiche messe in atto, si stia muovendo praticamente per la valorizzazione e lo sviluppo del settore dell’artigianato. Al fine di rispondere a questa domanda, nel prossimo capitolo, verranno presentati i programmi e i progetti a dimostrazione delle azioni portate avanti dall’Unione europea.

## 2. Metodologia

Al fine di esplorare se e come l'UE stia attuando praticamente le proprie politiche a sostegno dell'artigianato, si è deciso di analizzare quali sono i programmi e i progetti concreti proposti e perseguiti dai vari stati membri e partner e co-finanziati dall'Unione europea.

Si è deciso di dividere il processo di ricerca in quattro diversi step.

Innanzitutto, il primo step riguarda la ricerca, all'interno del sito della Commissione europea, di tutti i programmi e progetti dedicati allo sviluppo del settore dell'artigianato e del patrimonio culturale materiale e immateriale. All'interno del sito web, infatti, è presente una sezione dedicata ai finanziamenti e agli appalti all'interno della quale è possibile rintracciare i vari programmi e i progetti.

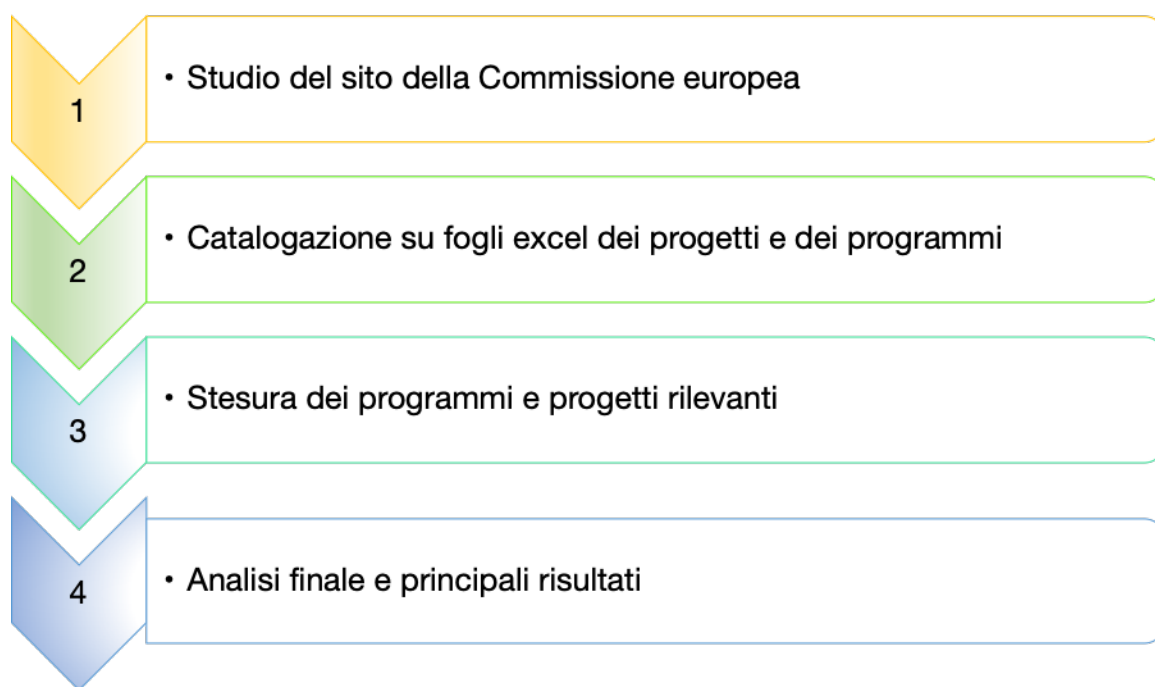
Il secondo step è rappresentato dalla catalogazione, all'interno di fogli excel, di tutte le iniziative, suddivise per programma di origine. I fogli excel presentano le seguenti caratteristiche dei progetti: titolo del progetto in lingua originale, programma di pertinenza, anno/i in cui l'iniziativa è attiva, breve descrizione, argomento principale trattato, budget, contribuzione europea, anche se spesso le due coincidono, ente coordinatore, numero di partner, numero di paesi partecipanti, sito web e se presenti, pagina Facebook, Instagram, LinkedIn, YouTube e Twitter. Questo step è fondamentale per riuscire ad avere una visione di insieme di tutti i progetti implementati dall'UE a favore del settore creativo e culturale,

Il terzo step è rappresentato dalla stesura, all'interno della tesi di ricerca di tutti i programmi che si sono mossi a favore dei settori sopra citati: Creative Europe, il programma CORDIS all'interno del quale sono inclusi il Seventh framework programme (7FP), Horizon 2020 e il European Research Council (ERC), a seguire il programma Horizon Europe, Erasmus +, Europeana e Interreg Europe.

Dopodiché, sono stati trascritti alcuni dei progetti più interessanti proposti dalle varie iniziative in modo tale da dare un'idea al lettore dell'entità di questi ultimi, dei temi che vengono trattati maggiormente, il loro impatto sul pubblico partecipante e sul territorio, infine, vengono presentati i risultati raggiunti dai progetti. Qui di seguito sono riportati i titoli dei progetti trattati all'interno della tesi: Craft, Art and People Together (CARPET), Risk Change, MADE IN Crafts-Design Narratives, Crafting Europe in the Bronze Age and Today (CRAFTER), PONTE-Pottery Innovation and Transmission in East Asia: bridging expertise across continents, FIBRE-Textile Fibre in Italy Before Roman Empire, FISHSkin-Developing Fish

Skin as a sustainable raw material for the fashion industry, ReCyPot-Revisiting an ancient craft in a contested region: The analytical paradigm of prehistoric pottery from Cyprus, ReMTW-Re-making the World: Women, Humanitarian Agencies and Handicrafts Programmes, PRO-Heritage-PROtect traditional built HERITAGE Skills, DURARE-DYNAMICS OF THE DURABLE. A History of Making Things Last in the Visual and Decorative Arts, HANDMADE-Understanding Creative Gesture in Pottery Making, Traditional crafts for the future: a new approach, The Future is our Jewel, New Technologies for Handicraft, Future 4.0-Do it Yourself!, Nature, traditions and identity in youth 'visions, CRAFTED: Enrich and promote traditional and contemporary crafts, Europeana Creative, CRAFTS CODE: CREative Actions For Tailoring Smes' COmpetitive DEvelopment.

Il quarto step conclusivo riguarda l'analisi finale di tutti i programmi e i progetti presentati fino a quel momento e la stesura dei principali risultati raggiunti.



### 3 Analisi dei programmi e progetti promossi dall'UE: cultura, artigianato e PMI.

Diversi sono i programmi creati e implementati dall'Unione Europea per promuovere e sostenere la cultura, l'artigianato e le piccole e medie imprese. Per questo motivo, si è deciso di dedicare la prima parte di questo terzo capitolo ad una descrizione dettagliata dei programmi sopra citati, fornendo una base solida su come l'UE si è mossa per potenziare il settore dell'artigianato, spesso inserito all'interno dei più ampi settori della cultura e creativi o all'interno delle iniziative riguardanti il supporto alle piccole e medie imprese.

Inoltre, per ogni programma sono stati selezionati alcuni progetti particolarmente interessanti ed efficaci al fine di mostrare in che modo l'UE favorisca la conoscenza e lo sviluppo delle competenze relative al settore dell'artigianato.

Di seguito due tabelle che permettono di facilitare la comprensione dei diversi programmi e dei progetti ai lettori. La prima (Fig.5) è dedicata ai programmi e include obiettivi, durata e budget. La seconda (Fig.6) sintetizza gli obiettivi, la durata e il budget dei progetti presentati in questo terzo capitolo. Nell'appendice è possibile trovare per esteso tutti i 182 progetti, più la call *Traditional crafts for the future: a new approach*, raccolti ai fini della ricerca (Fig. 7-8-9-10-11-12-13-14).

Fig. 5 Tabella contenente i programmi, i loro obiettivi, durata e budget.

Programma	Obiettivi	Durata	Budget
Creative Europe	Favorisce un uso sostenibile delle risorse delle piccole e medie imprese del settore creativo-culturale e promuove una maggiore parità di genere, tra generazioni e tra paesi	2014-2027	1.47 miliardi (2014-20) 2.44 miliardi (2021-27)
European Research Council (ERC)	Finanzia i ricercatori di eccellenza che intendono svolgere attività di ricerca negli Stati membri dell'UE o nei paesi associati	2007-in corso	16 miliardi di euro (2021-2027)
Europeana	Sostiene il settore dei beni culturali nella sua trasformazione digitale, sviluppando competenze, strumenti e politiche per abbracciare il cambiamento digitale	2008-in corso	Non indicato

Programma	Obiettivi	Durata	Budget
Erasmus +	Sostiene lo sviluppo formativo, professionale e personale degli individui nel campo dell'istruzione, della formazione, della gioventù e dello sport	1987-in corso	26 miliardi di euro (2021-2027)
Horizon Europe	Vuole rafforzare il ruolo che la ricerca e l'innovazione hanno nella promozione delle politiche europee, favorendo la creazione di nuove conoscenze e tecnologie eccellenti	2021-2027	95.5 miliardi di euro
Horizon 2020	Costruire una società e un'economia europea di primo piano su scala mondiale, fondata sull'innovazione e sulla conoscenza e che contribuisce ad uno sviluppo sostenibile	2014-2020	80 miliardi di euro
Interreg Europe	Aiuta i governi locali, regionali e nazionali a sviluppare politiche migliori per creare un ambiente e delle opportunità per il loro sviluppo	1990-2027	379 milioni di euro (2021-2017)
Seventh framework programme (7FP)	Rafforzare la base scientifica e tecnologica dell'industria europea, incoraggiare la competitività internazionale e promuovere la ricerca in favore delle politiche dell'UE	2007-2013 Alcuni progetti fino al 2016	Circa 50 miliardi di euro

Fig. 6 Tabella contenente i progetti per programma, i loro obiettivi, durata e budget.

Programma	Progetto	Obiettivi	Durata	Budget
Creative Europe	CARPET	Creare un dialogo culturale in grado di fornire un modello di società nel quale i cittadini sono i protagonisti consapevoli dei processi creativi a cui partecipano e attraverso i quali creano diversità e ricchezza	2017-2019	€ 137.458,00

Programma	Progetto	Obiettivi	Durata	Budget
Creative Europe	CARPET	Creare un dialogo culturale in grado di fornire un modello di società nel quale i cittadini sono i protagonisti consapevoli dei processi creativi a cui partecipano e attraverso i quali creano diversità e ricchezza	2017-2019	€ 137.458,00
Creative Europe	Risk Change	Indagare, attraverso l'arte, il cambiamento socio-politico europeo, conseguenza dell'immigrazione massiccia degli anni 2000	2016-2020	€ 1.570.520,00
Creative Europe	CRAFTER	Vuole far rivivere l'artigianato contemporaneo ispirandosi alle tradizioni ceramiche delle quattro società più importanti dell'Età del bronzo in Europa	2018-2019	€ 104.760,00
European Research Council	DURARE	Mappare le pratiche sociali che influenzano la durabilità dei manufatti e il modo in cui gli artigiani hanno imparato a conoscere la resistenza e il comportamento dei materiali nel corso del tempo.	2020-2025	€ 1.499.375,00
European Research Council	HANDMADE	Studiare in prima persona della lavorazione della ceramica attraverso l'osservazione prolungata dei partecipanti durante diversi laboratori di ceramica tradizionali sparsi per la Grecia continentale e le isole	2018-2024	€ 1.889.292,00
Europeana	CRAFTED	Sostenere il trasferimento della tradizione artigianale europea alle generazioni future, attraverso la promozione del patrimonio artigianale tangibile, competenze e conoscenze intangibili	2021-2023	/

Programma	Progetto	Obiettivi	Durata	Budget
Europeana	Europeana Creative	Promosso un maggiore utilizzo delle risorse del patrimonio culturale da parte delle industrie creative	2013-2015	/
Erasmus +	The Future is our Jewel	Promuovere una gioielleria sostenibile e soluzioni per l'implementazione di nuovi modelli di lavoro capaci di offrire un tipo di gioielleria che sia etica ed equa	2018-2021	€ 166.765,00
Erasmus +	New Technologies for Handicraft	Offrire nuovi percorsi di apprendimento agli studenti nel settore dell'artigianato, sostenere l'imprenditorialità e l'introduzione di nuove tecnologie nei percorsi di istruzione e formazione professionale	2016-2018	€ 124.794,00
Erasmus +	Future 4.0-Do it Yourself!	Promuovere la filosofia del "fai da te" tra i più giovani, utilizzare la loro creatività per generare innovazione, contribuendo ad aumentare i tassi di occupazione nel settore dell'artigianato, della tecnologia e dell'informatica.	2020-2022	€ 20.880,00
Erasmus +	Nature, traditions and identity in youth visions	Aiutare i giovani studenti a conoscere il legame esistente tra la cultura tradizionale, l'identità culturale che questa apporta e la natura che ci circonda. Il progetto si impegna nella creazione di corsi di studio creativi concentrati sull'artigianato	2020-2023	€ 96.500,00
Horizon Europe	Traditional crafts for the future: a new approach	Salvaguardare promuovere le tecniche e competenze artigianali della tradizione, con l'intento di combinarle con le nuove tecnologie	2022-2027	€ 12.000,000
Horizon 2020	FISHSkin	Sviluppare la Fish skin come categoria di materie prime, unendo la maricoltura e l'industria della moda	2019-2024	€ 552.000



Programma	Progetto	Obiettivi	Durata	Budget
Horizon 2020	ReCyPot	Studiare materiale di scavo attraverso nuovi metodi di analisi, integrando petrografia ceramica e metodi di chimica e micro-strutturale	2018-2020	€ 195.454,80
Horizon 2020	ReMTW	Scoprire le origini trascurate della conservazione del patrimonio culturale da parte delle organizzazioni umanitarie, esaminando al contempo le prospettive di emancipazione femminile e di espressione artistica	2021-2023	€ 212.933,76
Horizon 2020	PRO-Heritage	Creare una risorsa educativa permanente per professionisti e artigiani per fornire competenze e abilità eccellenti al fine di conservare in maniera adeguata il patrimonio edilizio	2019-2022	€ 1.477.812,50
Interreg Europe	CRAFTS CODE	Migliorare la competitività delle piccole e medie imprese artigiane europee sviluppando un quadro di riferimento per stimolare la costruzione di capacità per migliorare l'attuazione di politiche e di programmi di sviluppo regionale e stimolare l'apprendimento di queste politiche	2019-2023	€ 3.196.404,00
Seventh framework programme (7FP)	PONTE	Comprendere la motivazione che spiega il motivo per il quale i vasi di ceramica siano stati creati dall'uomo e l'uso che nel tempo se ne è fatto	2014-2016	€ 309.235,20
Seventh framework programme (7FP)	FIBRE	Chiarire e divulgare lo sviluppo delle fibre tessili in Italia e la loro diffusione in tutta Europa e nel Mediterraneo	2009-2011	€ 236.933,20

### 3.1 Creative Europe<sup>18</sup>



Il programma Creative Europe è il progetto di punta della Commissione europea a sostegno dei settori creativi e della cultura. La Commissione riconosce la centralità e la necessità di sostenere tali settori, in quanto, rappresentano circa il 4,2% del prodotto interno lordo dell'Unione Europea.

Creative Europe si inserisce perfettamente all'interno del corso d'azione della Commissione, allineando sei delle priorità, dal 2019 al 2024, di quest'ultima, con la promozione e il sostegno del settore creativo e culturale.

Il programma è stato implementato per la prima volta nel 2014 e prevedeva come termine il 2020, è stato poi riproposto nel 2021 con termine nel 2027. Il primo ciclo aveva a disposizione un budget di 1.47 miliardi di euro mentre il ciclo corrente prevede un budget di 2.44 miliardi di euro, dato il successo di quello precedente.

Soltanto le organizzazioni culturali e creative attive sul suolo europeo possono partecipare al programma e la durata dei progetti può avere una massima durata di 48 mesi.

I finanziamenti per i partecipanti sono di tre tipi in base al numero di partner e al paese di provenienza. I progetti di cooperazione su piccola scala devono presentare minimo tre partner provenienti da tre diversi paesi; quelli di cooperazione su media scala, invece, minimo cinque partner da cinque paesi diversi e infine, quelli su larga scala prevedono minimo dieci partner da dieci paesi differenti. I progetti possono essere intersettoriali, quindi, comprendere più settori culturali e creativi e interdisciplinari.

Il programma Creative Europe consente di facilitare la transizione verso un'economia circolare in quanto le arti sono capaci di trasmettere i principi di sostenibilità in modo semplice ed efficace e poiché la creatività degli artisti può trovare nuovi modi per rendere l'economia circolare una realtà tangibile. Le arti e la cultura, inoltre, consentono di esprimere in modo chiaro e democratico la diversità culturale che contraddistingue i paesi europei e sono in grado di generare innovazione e benessere attraverso il loro lavoro in modo diretto e indiretto.

Creative Europe mira a favorire un uso sostenibile delle risorse delle piccole e medie imprese del settore creativo-culturale, promuovendo una maggiore parità di genere, tra generazioni e tra paesi dell'est e ovest, nord e sud. Per di più, il programma si fa portavoce della rivoluzione

---

<sup>18</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web:  
<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe> e [https://www.eacea.ec.europa.eu/grants/2021-2027/creative-europe\\_en](https://www.eacea.ec.europa.eu/grants/2021-2027/creative-europe_en)

digitale e favorisce l'inclusione e l'uso delle tecnologie digitali più innovative anche in aree rurali e/o svantaggiate, rendendole accessibili anche ai più anziani, grazie al potere inclusivo dell'arte.

Creative Europe con la diffusione di opere artistiche e la promozione del patrimonio culturale degli stati membri mostra le peculiarità e la diversità dei patrimoni culturali e linguistici e allo stesso tempo permette di sottolineare come uno stile di vita europeo sia un punto in comune tra tutti.

La Commissione europea ha tra le sue priorità quella di rafforzare la posizione di leadership dell'Europa, nella lotta al cambiamento climatico, così come nella sicurezza e nella difesa. Il programma Creative Europe può, tramite l'arte e la cultura, sostenere queste priorità grazie alla trasmissione di valori etici e responsabilità civile. Infine, attraverso questa iniziativa, la Commissione è in grado di sostenere artisti e professionisti in progetti che possono consolidare la democrazia di cui l'UE si fa promotrice.

Creative Europe, grazie all'uso estensivo dei nuovi media è in grado di raggiungere nuovi pubblici e democratizzare l'idea stessa di "cultura" e di "arte".

Creative Europe ha come obiettivi principali quelli di salvaguardare, sviluppare e promuovere la diversità e il patrimonio culturale e linguistico europeo e aumentare la competitività e il potenziale economico dei settori culturali e creativi; investe su azioni che hanno lo scopo di rafforzare la diversità culturale degli stati membri e che sanno rispondere alle esigenze e alle sfide dei settori culturali e creativi. Così l'Unione Europea contribuisce alla ripresa del settore culturale e creativo, in modo da renderli più inclusivi, più digitali e più sostenibili dal punto di vista ambientale.

Il programma è suddiviso in tre sezioni differenti ma complementari: quella culturale, quella dedicata ai media e quella trans-settoriale.

La sezione CULTURA sostiene un'ampia gamma di settori sia culturali che creativi, tra i quali troviamo: l'architettura, il patrimonio culturale (compresa la tradizione artigiana), il design, la letteratura e l'editoria, la musica e le arti dello spettacolo. Questa sezione mira a incoraggiare la cooperazione e la fertilizzazione incrociata tra le varie organizzazioni culturali e artistiche d'Europa, ad aiutare gli artisti e gli artigiani della cultura a trovare opportunità creative al di là delle frontiere della propria nazione e stimolare la transizione digitale e ambientale del settore creativo e culturale.

La sezione MEDIA sostiene l'industria cinematografica e audiovisiva europea nello sviluppo, nella distribuzione e nella promozione di opere originali europee. Ha come obiettivi principali quelli di incoraggiare la cooperazione lungo tutta la catena del valore del settore audiovisivo e cinematografico europeo così da far crescere le imprese e far conoscerne i contenuti a livello globale e coltivare sempre più talenti e coinvolgere i pubblici di tutte le età, con un maggiore focus sulle nuove generazioni.

Per il secondo rinnovo del programma dal 2021 al 2027, quest'ultimo si divide in tre aree che rispettivamente sono i contenuti, le imprese e il pubblico.

La prima area è stata sviluppata per poter incrementare la circolazione trans-frontaliera delle opere audiovisive europee, per adattare i contenuti e le piattaforme di streaming alle richieste dei nuovi pubblici, per implementare modelli di business più solidi, così da rendere le imprese europee più competitive e permettere a quest'ultime di far fronte ai costi di produzione con più facilità.

L'area dedicata alle imprese si prefigge di sostenere la competitività, i talenti e la collaborazione all'interno dell'industria audiovisiva, d'incrementare l'apprendimento e la condivisione delle conoscenze e consentire alle aziende di andare oltre i territori nazionali. Il programma mira a coltivare i talenti del settore audiovisivo con attività di tutoraggio incentrate sullo sviluppo di competenze digitali e di greening, vuole incoraggiare gli scambi business-to-business e infine, mira a promuovere la distribuzione transnazionale dei contenuti.

La terza area è dedicata al pubblico le cui abitudini sono cambiate drasticamente in seguito alla pandemia da COVID-19 e alla chiusura dei cinema, provocando un progressivo spostamento dell'audience dalle sale cinematografiche alle piattaforme streaming. L'obiettivo di questo cluster è quello di mettere in contatto le opere audiovisive europee con il pubblico. Il programma vuole stimolarne la crescita su tutte le piattaforme digitali, coinvolgere il pubblico più giovane attraverso molteplici strumenti innovativi, educativi e promozionali e garantire l'accesso ai contenuti attraverso il sostegno alla sottotitolazione e massimizzare le opportunità offerte dalla transizione digitale. Le iniziative dedicate al pubblico mirano a creare un approccio europeo condiviso riguardo le politiche audiovisive attraverso la promozione di un dialogo normativo grazie alla condivisione di analisi e dati, alla produzione di tendenze future condivise, grazie alla consultazione tra le parti interessate e attività di promozione e sensibilizzazione. Nell'ambito di questa sezione un'attenzione particolare è rivolta allo sfruttamento delle opportunità che la transizione digitale offre per l'attuazione dei progetti e per

la promozione della dimensione ecologica dell'industria, incoraggiando l'inclusione, l'uguaglianza, la diversità e la partecipazione.

La sezione TRANS-SETTORIALE, infine, mira a rafforzare la cooperazione tra i vari settori delle industrie creative e culturali per sviluppare modalità creative di problem solving nell'affrontare le sfide comuni. Questo obiettivo può essere raggiunto grazie alla collaborazione politica tramite i servizi dei desk offerti dal programma.

Gli sportelli di Creative Europe svolgono molteplici funzioni, tra le quali quelle di: illustrare e promuovere l'iniziativa Creative Europe nei vari paesi; assistere i settori creativi e culturali, informandoli delle opportunità di sostegno; favorire la cooperazione transettoriale e transfrontaliera; fornire assistenza ai paesi partecipanti al programma; assistere la Commissione nella comunicazione e nella diffusione di informazioni chiare e corrette riguardo i risultati e gli effetti del programma e riguardo i finanziamenti erogati.

### **3.1.1 Craft, Art and People Together (CARPET)**

Il progetto CARPET, inserito all'interno del programma Creative Europe, promuove il valore della diversità attraverso l'artigianato, inteso come motore sociale ed economico, favorendo allo stesso tempo il dialogo tra artigianato, arte contemporanea, design e cittadini.

Le attività svolte da CARPET hanno avuto come obiettivo quello di creare un dialogo culturale in grado di fornire un modello di società nel quale i cittadini sono i protagonisti consapevoli dei processi creativi a cui partecipano e attraverso i quali creano diversità e ricchezza. Secondo i fautori di CARPET, tale partecipazione consente di avere una migliore valutazione della produzione artistica, promuovendo l'acquisto di prodotti originali e autentici. Il progetto ha dato vita a delle residenze di artisti, le cui azioni sono state sviluppate da gruppi di cittadini comuni che lavorando insieme hanno dato vita ad un processo creativo basato sul dialogo tra società, cultura, identità e innovazione. Inoltre, queste azioni hanno permesso l'avvicinamento di diverse culture e religioni, le quali si riflettono sui prodotti artigianali, contribuendo a creare le basi per una convivenza pacifica e rispettosa.

Il progetto è stato coordinato dall'organizzazione non governativa spagnola Fundacion Tres Culturas del Mediterraneo, è stato attivato nel 2017 e concluso nel 2019. Ha goduto di una sovvenzione di 137.458,00 euro e i paesi partecipanti erano tre: Spagna, Gran Bretagna e Portogallo.<sup>19</sup>

---

<sup>19</sup> <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/583691-CREA-1-2017-1-ES-CULT-COOP1>

CARPET ha permesso degli incontri incentrati sullo sviluppo del pubblico e sulla fidelizzazione di coloro che partecipano ad attività culturali e artistiche. Questi workshop sia teorici che pratici sono stati condotti da esperti e professionisti che hanno illustrato le loro esperienze alla guida di istituzioni culturali che sono state in grado di incrementare il numero di persone che hanno frequentato le attività da loro organizzate.

È interessante, ai fini di questa ricerca, descrivere il terzo incontro di questo ciclo di eventi che ha visto come protagonista Héctor del Barrio, responsabile del coordinamento del Laboratorio Permanente sul Pubblico dei Musei del Ministero della Cultura e dello Sport, che ha affrontato il tema di quanto sia importante indagare la tipologia di pubblico presente, attraverso la raccolta e l'analisi dei dati in modo da riuscire a sviluppare l'audience in maniera efficiente ed effettiva.<sup>20</sup>

Alla fine di quest'incontro è stato richiesto ai partecipanti di rispondere in maniera anonima ad un questionario di gradimento online, utile per ricevere feedback e suggerimenti su come è meglio svolgere le attività. Dal form sono risultati alcuni dati importanti, soltanto cinque persone hanno risposto al questionario e non è riportato quanti fossero gli effettivi partecipanti al workshop, l'80% di loro non conosceva il progetto CARPET ma sempre l'80% suggerirebbe la frequentazione alle attività del progetto ad un'altra persona. Il 60%, inoltre, ha affermato che parteciperebbe alle future attività proposte da CARPET e il 40% lo farebbe se libero da altri impegni. Il 40% ha scoperto nuovi modi di gestire le informazioni legate al pubblico e il 60% solo parzialmente. L'80% è rimasto soddisfatto dell'organizzazione dell'evento e il 100% si è sentito coinvolto durante il workshop. Infine, su una scala di gradimento che andava da 0 a 3, il 60% ha votato 3 e il 40% ha votato 2.

Si può quindi affermare che il workshop ha avuto grande successo sui partecipanti, anche se non è noto se fossero solo cinque o cinque solo coloro che hanno risposto al questionario. Sfortunatamente, però, la maggior parte di loro non conosceva il progetto CARPET; ciò ci fa pensare che probabilmente non è stato particolarmente pubblicizzato.

Un altro risultato di CARPET, reso pubblico all'interno del sito della Commissione europea dedicata al progetto, è la stesura di uno studio sulle connessioni e la sopravvivenza della ceramica tradizionale andalusa e la ceramica di Fez, da parte dello studioso Marco Terranova Tenorio nel mese di agosto 2019. Questo breve studio dimostra la connessione del progetto al territorio e la volontà di renderne note le bellezze e le tradizioni artigiane.

---

<sup>20</sup> (<http://tresculturas.org/en/activity/workshop-encounter-with-hector-del-barrio-on-evaluation-of-audiences-at-cultural-activities/>)

Diverse sono inoltre le testimonianze, sotto forma di video e foto che testimoniano le attività svolte da CARPET e pubblicate sul loro sito, tra cui possiamo citare: il workshop con l'artigiano marocchino Hamza El Fasiki, quello con il pittore spagnolo Paco Broca e quello con l'artista britannico Saba Rifat. Infine, nel sito sono anche presenti le immagini di alcune installazioni site-specific realizzate come lavoro collettivo da parte dei cittadini provenienti da differenti background, religioni e comunità. Per esempio, CARPET Hyperlink (Fig. 1) o anche CARPET Love (Fig. 2) realizzata da cittadini britannici, spagnoli e portoghesi.



(Fig. 1) CARPET Hyperlink, catene in cotone realizzate da cittadini spagnoli, portoghesi e britannici per il progetto CARPET, 2017-19.



(Fig. 2) CARPET Love, tappeto realizzato all'uncinetto da cittadini spagnoli, portoghesi e britannici per il progetto CARPET, 2017-19.

I progetti portati avanti da CARPET dimostrano che l'obiettivo di inclusione delle comunità locali è stato raggiunto rendendo effettiva la possibilità di dare sfogo alla creatività dei cittadini, attraverso opere d'arte artigiane uniche nel loro genere.

### 3.1.2 Risk Change

Il progetto Risk Change ha avuto come obiettivo quello di indagare, attraverso l'arte, il cambiamento sociopolitico europeo, conseguenza dell'immigrazione massiccia degli anni 2000. Risk Change ha sfidato i creatori a riflettere sulle sfumature di grigio della fragilità intrinseca alla condizione umana e ha analizzato le condizioni dei diversi Stati partner, dai Paesi come la Francia, la Germania e la Gran Bretagna che sono noti hub migratori, ai gateway come Malta e la Grecia, ai Paesi di transito come la Serbia, la Croazia, la Slovenia e l'Ungheria.

Le opere presentate dai collettivi di artisti, dalle residenze e da coloro che sono stati invitati a collaborare alle mostre organizzate da Risk Change, sono più di 200. In più si possono contare anche 150 opere che erano in circolazione negli spazi utilizzati poi dal progetto prima della sua creazione. Si contano quindi 350 opere create da 300 artisti con 17 mostre di grandi dimensioni e 109 mostre personali.

Altri eventi sono stati organizzati, come lezioni, discussioni, conferenze, interventi di artisti, laboratori pratici, workshop creativi, corsi di formazione per educatori e per produttori audiovisivi. I workshop creativi sono stati quelli che hanno riscontrato maggiore successo.

Il progetto Risk Change, coordinato dall'associazione slovena Kulturno Izobrazevalno Drustvo Kibla è cominciato nel 2016 e terminato nel 2020, con un budget di 1.570.520,00 euro e conta la partecipazione di 10 paesi e 10 partner.<sup>21</sup>

Alcuni dei risultati maggiormente rilevanti, evidenziati da questa ricerca, sono riferibili al successo sia delle mostre personali che del prodotto finale delle residenze di artisti organizzate da Risk Change. All'interno del sito della Commissione dedicato al progetto troviamo i cataloghi delle diverse mostre ed eventi, che testimoniano come l'iniziativa sia riuscita a dare vita a progetti artistici e culturali inclusivi, in grado di coinvolgere il pubblico locale attraverso la trattazione di temi importanti come quello delle migrazioni.

Tra gli eventi più interessanti c'è la mostra tenutasi alla galleria Kibla Portal a Maribor in Slovenia che ha visto come protagonisti la grande pittrice slovena Metka Krašovec e i suoi allievi. L'esibizione, intitolata *Presences*, aperta al pubblico dal 20 aprile al 7 luglio 2018, mostrava le opere della scuola di Metka Krašovec e portava alla luce, nella sua totalità, la più grande arte contemporanea slovena (Brejc A. e Jeza N. 2018).

---

<sup>21</sup> <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/570503-CREA-1-2016-1-SI-CULT-COOP2>



Un'altra iniziativa rilevante, la cui proposta è presente sul sito di Risk Change, è *Lignes de fuite* della giovane artista libanese Raiwa Tohmé. Il progetto ha lo scopo di collegare arte, tecnologia e scienze sociali, grazie alla creazione di una piattaforma, una “webapp”, che i migranti possono scaricare gratuitamente.; utilizzandola in forma anonima possono tracciare i loro percorsi e condividere con altri migranti le loro storie, i loro pensieri ed esperienze in formato audio, inviando consigli a coloro che intendono intraprendere lo stesso viaggio. Tutte le storie narrate e i pensieri esplicitati sono poi collegati tra loro dalle parole chiave utilizzate o dagli hashtag che danno vita all'incontro di pensieri sullo stesso argomento. Il progetto era stato inizialmente presentato nel 2016 alla mostra annuale *Panorama* a Fresnoy (Thomé R. 2017)

Queste due iniziative qui riportate sono soltanto una parte dell'intenso lavoro portato avanti dal progetto Risk Change e che sembrano riuscire nell'intento di riunire l'ambito artistico e culturale alla tecnologia e l'inclusione sociale.

### **3.1.3 MADE IN Crafts-Design Narratives**

*MADE IN Crafts-Design Narratives*, è un'iniziativa, all'interno del programma Europa creativa, che promuove la collaborazione e lo scambio di conoscenze tra artigiani tradizionali e designer contemporanei. MADE IN ha come obiettivo principale quello di creare un terreno fertile per la rivitalizzazione della tradizione artigiana e l'educazione dei designer al patrimonio materiale e immateriale, in modo da creare così un design contemporaneo che sia più sostenibile, più autentico, legato ad una tradizione ben consolidata. Il progetto nasce da una crescente consapevolezza del ruolo cruciale che l'artigianato e le manifatture tradizionali svolgono nel promuovere e sostenere l'identità e la distintività locale ed europea. La produzione artigianale, inoltre, si basa su pratiche sostenibili, infatti, utilizza material di provenienza locale e incoraggia il riutilizzo o la riparazione di prodotti già esistenti, promuovendo un tipo di consumo lento e sostenibile. Tuttavia, le botteghe artigiane stanno man mano scomparendo, in un contesto in cui la produzione è sempre più veloce e basso costo e la prassi del riuso è poco praticata. È per questo che MADE IN si propone di distribuire ai designer contemporanei una documentazione approfondita di artigiani e produttori locali selezionati, creare piattaforme di scambio di conoscenze, sviluppare progetti che favoriscano le connessioni tra artigiani e designer e, infine, incoraggiare la loro interazione col pubblico locale.

Le attività comprese all'interno del progetto sono molteplici e sono tutte volte a rendere accessibile il patrimonio artigianale europeo ad un pubblico più ampio e a rendere il design contemporaneo più inclusivo e sostenibile. Tra questo ci sono: mostre itineranti, pubblicazioni,

residenze e laboratori di artigianato e design, seminari, conferenze e attività di sviluppo del pubblico. Inoltre, il progetto proposto la creazione di una piattaforma web europea per stimolare la collaborazione tra artigiani e designer.

MADE IN è stato sviluppato in partnership da sei organizzazioni di varie dimensioni e orientamento professionale, due musei, un'associazione di artigiani e commercianti, una ONG, un'organizzazione artistica e un hub creativo provenienti da quattro Paesi: Austria, Croazia, Serbia e Slovenia. Le differenti esperienze professionali dei partner hanno fatto sì che il progetto MADE IN fosse svolto in maniera unica e le somiglianze tra i diversi patrimoni di artigianato tradizionale condivisi dai Paesi si sono rivelate un vantaggio per la realizzazione del progetto.

Il progetto, coordinato dal museo delle arti e dei mestieri (Muzej za umjetnost i obrt) di Zagabria, si è svolto dal 2018 al 2021 e ha goduto di una sovvenzione dell'UE pari a 197.649,00 euro.<sup>22</sup>

Tra i risultati resi pubblici sul sito del progetto, sono presenti diverse foto e video che attestano il lavoro svolto dai partecipanti durante i workshop e gli eventi organizzati da MADE IN, insieme ai link ai video delle lezioni svolte.

Tra questi sono presenti i video in alta risoluzione del Mikser Festival del 2020 che si svolge ogni anno a Belgrado e durante il quale è stato presentato al pubblico il progetto MADE IN, e dove si sono svolte lezioni e discussioni sul tema dell'artigianato.<sup>23</sup>

Inoltre, MADE IN ha anche pubblicato un libro, un manufatto di accompagnamento alle mostre organizzate da progetto. Questo libro svolge il ruolo di un archivio di ciò che il progetto si è proposto di sviluppare. Si configura come un'opera creata in collaborazione tra design e tipografia. È composta da sei sezioni, la parte introduttiva presenta il progetto, la seconda parte, Crafts Archive, raccoglie i dati di 40 artigiani partecipanti, mentre gli altri quattro capitoli approfondiscono le questioni critiche e i problemi che l'artigianato e il design contemporanei devono affrontare. Il libro si trova online a questo link: <https://www.madein-platform.com/file/modelFiles/Category/made-in-book-screen.pdf>.

Questa esperienza non manca di garantire un supporto di pregio ai progetti che intendono sostenere le produzioni locali e artigianali attraverso il coinvolgimento di artisti e maestranze che operano in contesti specifici.

---

<sup>22</sup><https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/597301-CREA-1-2018-1-HR-CULT-COOP1>

<sup>23</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=hbZex9qIkpQ&t=173s&ab\\_channel=MIKSER](https://www.youtube.com/watch?v=hbZex9qIkpQ&t=173s&ab_channel=MIKSER)

### 3.1.4 Crafting Europe in the Bronze Age and Today (CRAFTER)

Il progetto *Crafting Europe in the Bronze Age and Today*, anche detto CRAFTER, vuole far rivivere l'artigianato contemporaneo ispirandosi alle tradizioni ceramiche delle quattro società più importanti dell'Età del bronzo in Europa; si tratta di: El Argar (Spagna sud-orientale), Únětice (Europa centrale), Füzesabony (Ungheria orientale) e Vatin (Serbia meridionale).

Lo sviluppo del progetto CRAFTER si è svolto in quattro distinte fasi.

La prima ha trovato corrispondenza con il primo evento, in cui, ceramisti, archeologi e molti altri professionisti del patrimonio culturale si sono incontrati per condividere conoscenze, prospettive ed esperienze, con lo scopo di generare un insieme di competenze e strategie sinergiche che possano aiutare i vasai a ricreare i vasi in ceramica delle quattro culture regionali dell'Età del Bronzo in Europa che ispirano il progetto. L'incontro si è oltretutto svolto a Mula in Spagna nell'autunno del 2018, anno in cui si celebrava l'Anno europeo del patrimonio culturale.

La seconda fase di CRAFTER è rappresentata dalla creazione da parte dei ceramisti provenienti di Spagna, Germania, Ungheria e Serbia dei vasi ispirati a quelli dell'Età del bronzo.

La terza fase si è svolta in concomitanza con la seconda, in quanto è consistita nell'immortalare il processo di ricreazione dei vasi in ceramica sotto forma di film documentari. Lo scopo di questo step è stato quello di poter mostrare al pubblico la rinascita di un antico mestiere ormai dimenticato.

Attraverso la condivisione e il racconto delle tre fasi è nato poi il quarto step. Si è trattato di un incontro che si è svolto contemporaneamente nei quattro musei dei Paesi partecipanti a CRAFTER: il Museo della Città di Mula (Spagna), il Museo Statale della Preistoria di Halle (Germania), il Museo Déri di Debrecen (Ungheria) e il Museo di Niš con il Museo della Città natale di Paraćin (entrambi in Serbia). Gli eventi hanno presentato tutti gli stessi elementi, ovvero i set di ricreazione di vasellame per ciascuna delle quattro tradizioni dell'Età del Bronzo e i quattro film documentari con pannelli esplicativi. Inoltre, accanto a questi ultimi sono stati esposti altri elementi educativi e di comunicazione, come campioni di materie prime, argille ed elementi non plastici e repliche di strumenti utilizzati dai vasai durante il processo di produzione.

Infine, CRAFTER si è impegnato nel rilancio del mestiere e delle sue produzioni, mettendo in vendita delle riproduzioni in ceramica presso musei e negozi online, per riuscire a creare un mercato per queste produzioni artigiane uniche e autentiche.

CRAFTER è un progetto di cooperazione guidato dall'Associazione Amici del Sito Archeologico di La Bastida (ASBA), di Totana, Spagna. Gode di una sovvenzione di

104.760,52 euro da parte dell'EACEA (Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura) per conto della Commissione europea. Il progetto si è sviluppato dal 2018 al 2019 a partire da un partenariato, coordinato da l'*Asociación de Amigos del Yacimiento de La Bastida (ASBA)*, ovvero l'*Associazione degli amici del sito archeologico di La Bastida*, e formato da otto organizzazioni di cinque Paesi europei: Spagna, Paesi Bassi, Germania, Ungheria e Serbia.<sup>24</sup>

Uno dei risultati più interessanti ed efficaci nella comunicazione al pubblico dell'importanza del mestiere artigiano capace di riportare alla luce e innovare i vasi in ceramica dell'Età del Bronzo è sicuramente il documentario *In Their Hands -Reshaping pottery in the European Bronze Age*, realizzato da CRAFTER. Il documentario ha permesso di mostrare al grande pubblico la connessione che esiste tra artigianato e archeologia, rivelando relazioni inaspettate ed appassionanti tra vissuto, conoscenza, abilità, scienza e cultura.<sup>25</sup>

Il documentario integrale si trova anche sul canale YouTube dell'Università Autonoma di Barcellona che permette a tutti di visionarlo gratuitamente.<sup>26</sup>

In sintesi, questo progetto assolve perfettamente agli obiettivi dichiarati, infatti, ha incluso sia professionisti che il pubblico più generale, dando vita sia documentario trasmesso in TV e online ma anche a delle mostre con lo scopo di accompagnare il pubblico nella riscoperta dell'arte ceramica dell'Età del Bronzo.

### 3.2 CORDIS<sup>27</sup>



CORDIS si è configurato come il servizio Comunitario di informazione in materia di Ricerca e Sviluppo. Si è trattato della principale fonte della Commissione europea in merito ai risultati dei progetti finanziati dai programmi per la ricerca e l'innovazione dell'Unione Europea. Ha offerto servizi web per i programmi quadro 4FP, 5FP, 6FP, 7FP, Horizon 2020 e Horizon Europe.

CORDIS è stato il mezzo principale della Commissione europea per diffondere i risultati e i traguardi nel campo della ricerca, finanziato nell'ambito del programma quadro Horizon 2020.

---

<sup>24</sup><https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/595935-CREA-1-2018-1-ES-CULT-COOP3>

<sup>25</sup> <https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/595935-CREA-1-2018-1-ES-CULT-COOP3>

<sup>26</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=p0B1IkOIUP4>

<sup>27</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web: <https://cordis.europa.eu/about/it> e <https://cordis.europa.eu/about/archives/it>

È stato gestito dall'Ufficio delle pubblicazioni dell'Unione Europea a nome della direzione generale Ricerca e innovazione della Commissione europea. CORDIS ancora oggi presenta un archivio pubblico digitale, ricco di tutte le informazioni relative ai programmi e ai progetti finanziati dalla Commissione europea tra cui schede informative comprendenti i risultati finali. Il portale presenta anche pubblicazioni e articoli relativi al campo della ricerca e dell'innovazione.



### 3.2.1 Seventh framework programme<sup>28</sup>

Il Seventh framework programme (7FP) è stato il principale strumento dell'UE per il finanziamento della ricerca in Europa dal 2007 al 2013. Il Seventh framework programme è stato ideato per rispondere alle esigenze dell'UE in materia di occupazione, competitività e qualità della vita e godeva di un budget che superava i 50 miliardi di euro, di cui la maggior parte dei fondi è stata erogata sotto forma di sovvenzioni a ricercatori in Europa per co-finanziare la ricerca, lo sviluppo tecnologico e i progetti dimostrativi.

Le azioni del 7FP hanno presentato un carattere transnazionale in quanto i progetti di ricerca sono stati portati avanti da consorzi costituiti da partecipanti provenienti da diversi paesi europei e non. Inoltre, le borse di ricerca fornite hanno previsto la mobilità oltre i confini nazionali. Il Seventh framework programme è stato il risultato di anni di consultazioni nel mondo della ricerca e dell'innovazione nel pubblico e nel privato, con il coinvolgimento degli organi decisionali Europei ed è risultato più complesso, vasto e flessibile dei suoi predecessori, da 1FP a 6FP.

I suoi obiettivi principali hanno riguardato il rafforzamento della base scientifica e tecnologica dell'industria europea, l'incoraggiamento e la competitività internazionale, nonché la promozione della ricerca in favore delle politiche dell'UE.

Il 7FP ha assicurato complementarità e sinergie reciproche con le politiche e i programmi comunitari, rispondendo così anche all'esigenza di un approccio rafforzato e semplificato al finanziamento della ricerca, che riveste particolare importanza per le piccole e medie imprese (PMI). Il 7FP ha mirato inoltre a un adeguato coinvolgimento delle PMI mediante misure concrete e azioni specifiche a loro vantaggio. Le attività di innovazione e quelle connesse alle

---

<sup>28</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web: [https://wayback.archive-it.org/12090/20130605200706/http://ec.europa.eu/research/fp7/understanding/fp7inbrief/structure\\_it.html](https://wayback.archive-it.org/12090/20130605200706/http://ec.europa.eu/research/fp7/understanding/fp7inbrief/structure_it.html); [https://wayback.archive-it.org/12090/20140422180318/http://cordis.europa.eu/fp7/understand\\_en.html](https://wayback.archive-it.org/12090/20140422180318/http://cordis.europa.eu/fp7/understand_en.html); <https://cordis.europa.eu/programme/id/FP7/it>

PMI sono state complementari rispetto a quelle svolte nell'ambito del programma quadro "Competitività e innovazione".

La partecipazione al Seventh framework programme è stata aperta ad un'ampia gamma di organizzazioni e individui, tra cui è possibile ricordare i gruppi di ricerca universitari o presso istituti di ricerca, imprese intenzionate a innovare, piccole e medie imprese (PMI); associazioni o raggruppamenti di PMI, enti pubblici o di governo (locali, regionali o nazionali), ricercatori all'inizio della carriera (studenti post-laurea), ricercatori esperti, istituzioni che gestiscono infrastrutture di ricerca di interesse transnazionale, organizzazioni e ricercatori di paesi terzi, organizzazioni internazionali, organizzazioni della società civile.

Il Seventh framework programme ha visto la realizzazione di cinque programmi specifici che hanno riguardato la cooperazione, le idee, le persone, le capacità e la ricerca nucleare.

Il programma *Cooperazione* ha beneficiato di due terzi dello stanziamento globale di bilancio e mirava a promuovere la ricerca in collaborazione in Europa e in altri paesi partner grazie a concorsi transnazionali tra l'industria e l'università. Le aree tematiche principalmente trattate sono state: salute, prodotti alimentari, agricoltura, pesca e biotecnologie, tecnologie dell'informazione e della comunicazione, nano-scienze, nanotecnologie, materiali e nuove tecnologie di produzione, energia, ambiente (compresi i cambiamenti climatici), trasporti (compresa l'aeronautica), scienze socioeconomiche e discipline umanistiche, spazio, sicurezza.

Il programma *Idee* si è posto come obiettivo quello di promuovere la ricerca di frontiera basata unicamente sull'eccellenza scientifica, con progetti svolti da gruppi individuali attorno a un ricercatore principale.

Il programma *Persone* ha favorito la mobilità della ricerca e lo sviluppo della carriera dei ricercatori europei a livello internazionale. *Persone* era attuato grazie a diverse azioni *Marie Curie* che hanno permesso ai ricercatori di ottenere borse di ricerca e di sviluppare le loro competenze e abilità durante la loro carriera.

Il programma *Capacità* ha avuto come obiettivo quello di rafforzare le capacità di ricerca necessaria all'UE per diventare un'economia leader basata sulla conoscenza. Il Programma *Ricerca nucleare* invece ha compreso tutte le attività di ricerca, formazione, sviluppo tecnologico e cooperazione internazionale nel campo dell'energia nucleare.

### **3.2.1.1 PONTE-Pottery Innovation and Transmission in East Asia: bridging expertise across continents**

Il progetto PONTE ha cercato di comprendere la motivazione che spiega il motivo per il quale i vasi di ceramica siano stati creati dall'uomo e l'uso che nel tempo se ne è fatto.

La ceramica è una delle innovazioni, sviluppatasi in Asia orientale alla fine del Pleistocene, più importanti e più durature dell'umanità, che ha aperto la strada alla cucina, alla conservazione di cibi e moltissime altre tecnologie. Tuttavia, si sa ancora poco sul perché e come sia apparsa e come si sia diffusa. Il motivo della nascita del progetto è quello di conoscere le modalità di utilizzo delle prime ceramiche. PONTE ha basato la sua ricerca sullo stato dell'arte dell'analisi dei residui organici e la conoscenza dell'archeologia preistorica dell'Asia orientale.

La ricerca del progetto si è posta le seguenti domande:

- Il grande aumento della produzione di ceramica all'inizio dell'Olocene è legato a una funzione più o meno specializzata?
- L'uso della ceramica antica è cambiato in base alle condizioni climatiche e paleoambientali?
- Gli alimenti preparati nella ceramica erano rappresentativi delle risorse locali comunemente disponibili o la ceramica veniva usata selettivamente per elaborare alimenti specifici?
- Vasi con forme e attributi stilistici diversi sono stati utilizzati in modo diverso nelle varie fasi?
- I modelli di utilizzo delle prime ceramiche in Giappone sono osservabili anche in altre aree dell'Asia orientale?

Per rispondere a queste questioni il progetto ha sviluppato metodi adatti allo screening e all'estrazione rapida di lipidi da campioni piccoli di ceramica o da depositi carbonizzati, ha utilizzato metodi di analisi dei residui organici, in modo da esaminare il cambiamento avvenuto tra la fine del Pleistocene e l'inizio dell'Olocene in Giappone e ha condotto studi sull'uso precoce della ceramica in diverse regioni dell'Asia orientale, tra cui la Cina, la Corea del Sud e la Russia.

Alcuni dei risultati riportati sul sito del progetto indicano come in Corea del Sud diversi tipi di vasellame, con decorazioni o colori differenti venivano usati per trasportare o contenere pietanze differenti: alcuni vasi erano adibiti ad organismi marini, altri invece a ruminanti terrestri. Allo stesso tempo, è stato possibile scoprire come alcuni vasi in ceramica Giapponesi servivano per trasportare il miglio, questo testimonia come probabilmente si sia diffusa questa importante coltura su tutto il territorio.<sup>29</sup>

Il progetto, quindi, permette non solo di tracciare le origini e la storia dei vasi in ceramica in Asia orientale ma permette anche di creare un legame solido tra artigianato e agricoltura, pesca, allevamento e commercio.

---

<sup>29</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/624467/reporting/it>

PONTE è stato lanciato nel 2014 ed è terminato nel 2016, ha goduto di un contributo di 309.235,20 euro ed è stato coordinato dall'università di York.<sup>30</sup>

### **3.2.1.2 FIBRE-Textile Fibre in Italy Before Roman Empire**

Il progetto FIBRE si è concentrato sull'indagine riguardante lo sviluppo e l'uso delle fibre tessili in Italia, dalla preistoria al periodo romano. FIBRE ha voluto chiarire e divulgare lo sviluppo delle fibre tessili in Italia e la loro diffusione in tutta Europa e nel Mediterraneo; ha valutato le vecchie metodologie di analisi delle fibre e ne ha sviluppato di nuove, interpretando i dati ottenuti; ha integrato gli studi sulle fibre nella ricerca di questioni archeologiche più ampie. FIBRE ha dimostrato il potenziale della fibra archeologica per l'indagine dell'artigianato e dell'agricoltura antichi.

Le fibre antiche, lana e lino, costituiscono un nesso tra l'agricoltura e l'artigianato tessile. Tuttavia, non sono mai state studiate tenendo in considerazione l'agricoltura antica, l'allevamento, il commercio e l'economia, lo sviluppo di nuove strategie di acquisizione delle fibre, la diversificazione e la diffusione delle razze ovine in Europa. Inoltre, l'Italia antica, nonostante sia stata luogo di produzione di lana e lino pregiati durante l'epoca romana, è un'area poco indagata dall'archeologia europea delle fibre e dei tessuti. Il progetto per portare avanti la ricerca ha fatto uso di varie fonti, tra cui sono stati compresi i tessuti archeologici, gli assemblaggi archeobotanici e archeozoologici, la documentazione paleolitica e geologica e le fonti letterarie e iconografiche antiche.

Il progetto è stato coordinato dall'University College London, è stato lanciato nel 2008 ed è terminato nel 2011. Ha goduto di un budget di 236.933,20 euro.

FIBRE ha dimostrato il potenziale dello studio delle fibre tessili archeologiche per l'indagine sull'economia, la tecnologia e l'agricoltura dell'antichità; è stato in grado di rispondere ad alcune domande fondamentali dell'archeologia, in un campo in cui le testimonianze relative ai tessuti e le fibre antiche erano rimaste inesplorate. I cambiamenti nelle fibre tessili dell'Italia antica hanno illustrato importanti sviluppi nell'allevamento degli ovini, che non potevano essere desunti da altre fonti, e hanno rivelato l'impatto socioeconomico delle materie prime tessili. Inoltre, si è dimostrato come questi cambiamenti siano avvenuti durante la transizione dall'Età del Bronzo all'Età del Ferro; ciò indica lo sviluppo di processi produttivi nuovi e/o più efficaci

---

<sup>30</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/624467/it>



che a loro volta corrispondono allo sviluppo di società più complesse e altamente stratificate. I cambiamenti qualitativi nella produzione tessile si sono riflessi anche nello sviluppo di migliori materie prime, che hanno consentito una lavorazione e una produzione più rapide. Il progetto ha inoltre analizzato e integrato informazioni sui tessuti antichi negli stessi periodi in Grecia, Austria e Svizzera, ciò ha dimostrato che sebbene ci siano delle analogie, l'evoluzione delle fibre in Italia è unica nel suo genere.<sup>31</sup>

Questo studio, nonostante non tocchi direttamente il tema dell'artigianato, si concentra comunque sulle materie prime e i metodi di lavorazione utilizzati dagli artigiani del tempo. In questo modo fornisce delle informazioni importanti per comprendere come questo mestiere si sia evoluto nel tempo.

### 3.2.2 Orizzonte 2020<sup>32</sup>



Il programma Horizon 2020, anche detto H2020, è stato il programma di punta sulla ricerca e l'innovazione dell'UE dal 2014 al 2020, con un budget di circa 80 miliardi di euro. Il suo obiettivo principale è stato quello di costruire una società e un'economia europea di primo piano su scala mondiale, che si fondasse sull'innovazione e sulla conoscenza e che al contempo contribuisse all'ideale di sviluppo sostenibile. Horizon 2020 ha agito a sostegno di altri programmi europei come Europe 2020 e ha sostenuto il funzionamento dello Spazio Europeo della Ricerca (SER) per poter creare un mercato unico della conoscenza, della ricerca e dell'innovazione.

Abbinando ricerca e innovazione, Horizon 2020 ha avuto come obiettivo quello di favorire una scienza europea eccellente a livello mondiale, implementare la leadership industriale e affrontare le sfide sociali. Il programma ha favorito l'innovazione e ha semplificato la collaborazione tra settore pubblico e privato per la realizzazione di quest'ultima.

Il programma Horizon 2020 ha presentato una suddivisione in sezioni, ognuna delle quali ha un suo focus specifico: scienza eccellente; leadership industriale; sfide sociali; diffusione dell'eccellenza e l'ampliamento della partecipazione; la creazione del Consiglio europeo

---

<sup>31</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/236263>

<sup>32</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web: <https://wayback.archive-it.org/12090/20220124080448/https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/what-horizon-2020> e [https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-2020\\_en](https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-2020_en)

dell'innovazione; lavorare in sinergia con l'Istituto europeo per l'innovazione e la tecnologia e promuovere una scienza che sia con e per la società.

### **3.2.2.1 FISHSkin-Developing Fish Skin as a sustainable raw material for the fashion industry**

Negli ultimi anni, grazie alle nuove tecnologie e grazie ai mezzi di ricerca all'avanguardia, si è scoperto come la pelle possa essere ricavata anche da quella del pesce. Questo materiale ecologico, durevole, inodore e più resistente della pelle di mucca, rappresenta una grande opportunità per l'industria tessile e della moda.

Il progetto FISHSkin ha come obiettivo quello di sviluppare questa nuova categoria di materie prime, unendo la maricoltura e l'industria della moda. In particolare, utilizzerà sia la carne che la pelle dei pesci e studierà se sia possibile utilizzare quest'ultima nell'industria della moda. FISHSkin svilupperà nuove tecniche e metodologie per la lavorazione di questa pelle, che possano essere adottate alle richieste del mercato.

Il progetto si avvale di esperti dei settori della moda, della scienza dei materiali e della biologia marina.

Poiché l'industria della moda sta attraversando un cambiamento significativo nel suo approccio alla sostenibilità e ha l'obiettivo quello di trasformarsi da un'industria dispendiosa e inquinante a un'industria che sia sostenibile e che si basi sull'economia circolare.

La pelle di pesce è già stata utilizzata per secoli da diverse civiltà del Nord Europa e dell'Asia e fa parte di molteplici tradizioni artigiane, ma tuttavia, è stata messa da parte a favore di altre pelli. Oggi, la ricerca per la sostenibilità, di capi etici, combinati con una tecnologia all'avanguardia e la conoscenza di artigiani, designer e biologi, ha permesso di esplorare la fattibilità della pelle di pesce in questo settore. Attraverso distacchi ed eventi di formazione in rete, il progetto FISHSkin ha dato vita ad una coesione di conoscenze tra diverse discipline: design della moda, scienza dei materiali e biologia marina, dove esperti accademici e della manifattura si impegnano a sviluppare nuove tecniche e metodologie per l'introduzione sul mercato della pelle di pesce.

I ricercatori di FISHSkin hanno partecipato a laboratori di concia della pelle di pesce e hanno prodotto accessori a partire da metodi artigianali tradizionali delle comunità dell'Artico. Si è anche sperimentata l'applicazione delle tecniche tradizionali di tintura dei kimono alla pelle di pesce, basandosi sulla somiglianza di questi materiali a base proteica (seta e pelle). I campioni su cui si è lavorato mostrano buoni risultati in termini di distribuzione del colore e consistenza della tavolozza.

Sembra quindi che la qualità della pelle, la sua bellezza e il suo fascino possano essere utilizzati dal mondo della moda per raggiungere un basso impatto ambientale

Il progetto ha avuto inizio nel 2019 e terminerà nel 2024, con una contribuzione dell'UE di 552.000,00 euro. Hanno partecipato undici partner provenienti da sei Paesi differenti e il coordinatore è lo Shenkar College di Israele specializzato in ingegneria, design e arte.<sup>33</sup>

Questo progetto dimostra come la tradizione artigiana possa essere riscoperta per dare vita a processi creativi innovativi e sostenibili, adatti alla tendenza ecologica che si sta sempre di più sviluppando.

### **3.2.2.2 ReCyPot-Revisiting an ancient craft in a contested region: The analytical paradigm of prehistoric pottery from Cyprus**

*ReCyPot* è stato un progetto interdisciplinare che ha riguardato la ceramica antica della regione di Lapithos, sulla costa settentrionale di Cipro. Ha affrontato quattro temi di rilevanza interculturale e interregionale: la tecnologia antica, la storia e l'archeologia del Mediterraneo antico, lo studio di materiale di scavo attraverso nuovi metodi di analisi e interpretazione e l'analisi di manufatti provenienti da aree attualmente inaccessibili alla ricerca archeologica e storica. Integrando la petrografia ceramica e i metodi di analisi chimica e microstrutturale è stato portato avanti uno studio analitico approfondito riguardante le ceramiche antiche, datate alla fine del terzo millennio e al secondo millennio a.C., inoltre, è stata fatta un'analisi comparativa di ceramiche contemporanee e di ceramiche di periodi intermedi di Lapithos. Pur concentrandosi su una regione specifica dell'isola di Cipro, il progetto viene utilizzato come esempio per affrontare questioni più ampie, sia interculturali che metodologiche riguardanti la definizione e la tutela delle tradizioni ceramiche, la loro trasformazione e il modo in cui gli archeologi moderni le percepiscono e le studiano. Il progetto ha ricostruito le antiche tradizioni ceramiche di Lapithos e ha definito gli elementi compositivi e tecnologici che hanno formato il profilo ceramico. ReCyPot ha tenuto in considerazione i fattori ambientali, tecnologici, socioculturali e storici che hanno avuto un impatto sulla produzione, la distribuzione e il consumo di ceramica. In questo modo la produzione ceramica è stata integrata nel suo contesto socioeconomico regionale e interregionale e ha fornito una visione della società antica e della storia della regione, parte integrante del Mediterraneo.

---

<sup>33</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/823943>

La ricerca ha rivelato nuove conoscenze sulle capacità tecnologiche preistoriche di Lapithos e del resto di Cipro, infatti, la composizione delle ceramiche e i processi di produzione utilizzati hanno mostrato un livello di dettaglio e di finezza incredibile, insieme ad alcune somiglianze con i vasi prodotti in altre regioni dell'isola. Ad ogni modo, la ceramica di Lapithos si è distinta per lo stile e le caratteristiche decorative. Inoltre, è significativo notare come i tessuti ceramici sono stati prodotti a Lapithos per secoli senza alcun cambiamento significativo; questo denota la perseveranza nel tramandare le tradizioni ceramiche. La ricerca ha, in aggiunta, confermato la presenza di laboratori di ceramica ben organizzati, più o meno grandi, che operavano in tutta l'isola. Ciò indica co-presenza di comunità diverse sia per dimensioni che per organizzazione e di un'economia estesa a tutta l'isola che va ben oltre il livello della produzione domestica. Il progetto è stato coordinato dall'University College London (UCL), ha goduto di un budget di 195.454,80 euro ed è stato lanciato nel 2018 ed è terminato nel 2020.<sup>34</sup>

ReCyPot ci permette di scoprire e tracciare il percorso storico-artistico delle ceramiche di Lapithos, ponendo l'attenzione sulla conservazione dei metodi di creazione di quest'ultima, grazie al tramandarsi di questa tradizione da generazione a generazione. Inoltre, ci consente di riflettere su quanto sia importante la creazione artigiana, capace di denotare la notorietà di una determinata regione, la sua rilevanza economica e il suo patrimonio creativo e culturale.

### **3.2.2.3 ReMTW-Re-making the World: Women, Humanitarian Agencies and Handicrafts Programmes**

Il progetto *ReMTW* ha le sue fondamenta nella credenza che le organizzazioni umanitarie possano svolgere un ruolo cruciale nella conservazione del patrimonio culturale materiale e immateriale. Sul sito del progetto è riportato l'esempio del merletto di guerra.

Durante la Prima guerra mondiale le organizzazioni umanitarie salvarono la rinomata industria belga del merletto, assicurando al contempo l'occupazione delle merlettaie belghe nel Belgio occupato dai tedeschi e tra i rifugiati belgi in Francia, Paesi Bassi e Regno Unito. I programmi umanitari di aiuto al merletto ebbero un grande successo: riuscirono a portare pubblicità senza precedenti a questa tradizione europea in pericolo e diedero lavoro a più di 50.000 donne. Per questo motivo il merletto belga venne definito merletto di guerra, poiché la sua iconografia unica spesso si riferiva direttamente al conflitto.

---

<sup>34</sup> <https://cordis.europa.eu/article/id/429453-revisiting-the-ancient-pottery-of-the-north-coast-of-cyprus>

A partire da questo esempio, il progetto ReMTW mira a scoprire le origini trascurate della conservazione del patrimonio culturale da parte delle organizzazioni umanitarie, esaminando al contempo le prospettive di emancipazione femminile e di espressione artistica. Il progetto ReMTW attraverso una combinazione di archivi, collezioni e indagini pratiche vuole portare alla luce la storia delle organizzazioni umanitarie interessate alla conservazione del patrimonio culturale, in modo da incoraggiare gli storici a prestare più attenzione agli oggetti materiali e gli storici dell'arte e i professionisti dell'artigianato a impegnarsi nello studio dei processi storici.

Dopo l'assegnazione della borsa di studio Marie Skłodowska-Curie, il/la borsista che si occuperà della ricerca insita nel progetto, organizzerà un colloquio internazionale, presenterà tre articoli sottoposti a revisione paritaria, così come due relazioni durante conferenze internazionali e condurrà un workshop interdisciplinare. In questo modo, le sue opportunità di impiego e formazione future verranno ampliate e le sue competenze di pianificazione, organizzazione, divulgazione mirate. Inoltre, il/la borsista avrà la possibilità di rafforzare le sue reti professionali internazionali con esperti di storia, storia dell'arte e pratica artigianale.

Il progetto è coordinato dall'università britannica di Huddersfield e gode di una sovvenzione di 212 933,76 euro. Ha avuto inizio nel 2021 e terminerà nel 2023, per questo motivo non sono ancora presenti sul sito dei risultati effettivi ma solo gli obiettivi.<sup>35</sup>

Ad ogni modo, questo progetto sta dimostrando come anche nel campo della ricerca il settore dell'artigianato sia in continua riscoperta e trovi terreno fertile quando è in interazione con altri settori e discipline, come in questo caso quella storica. Essendo l'artigianato un prodotto dell'umanità e un mestiere strettamente legato al territorio, non è possibile non tenere in considerazione la sua importanza quando si intende studiare la storia o la storia dell'arte.

#### **3.2.2.4 PRO-Heritage-PROtect traditional built HERITAGE Skills**

Il progetto *PRO-Heritage* ha avuto come obiettivo principale quello di creare una risorsa educativa permanente per professionisti e artigiani, in modo da fornirgli competenze e abilità eccellenti al fine di conservare in maniera adeguata il patrimonio edilizio. Inoltre, si è impegnato per sostenere lo scambio di tali competenze e abilità in tutta Europa.

---

<sup>35</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/101032455>

Purtroppo, ci sono pochi artigiani con le competenze adeguate per eseguire una manutenzione adeguata degli edifici tradizionali, anche in modo da ridurre il consumo energetico del 20% e aumentare le fonti rinnovabili del 50%, che rientrano tra i requisiti europei per la riduzione dell'impatto dei cambiamenti climatici. Secondo la politica dell'Unione Europea in materia di cambiamenti climatici ed energia, ogni Stato membro deve identificare e sviluppare una serie di obiettivi e regolamenti di efficienza energetica, di cui gli edifici sono un elemento chiave al fine di raggiungere gli obiettivi prefissati. Tuttavia, in Europa ci sono numerosi edifici storici che necessitano di manutenzione e ristrutturazione permanente per soddisfare i requisiti di sostenibilità e utilizzo. Quindi, l'integrazione di questi edifici nelle politiche nazionali e locali sul cambiamento climatico e sull'energia sembra sia una necessità che una sfida per quanto riguarda le tecniche e le procedure che possono essere applicate in maniera corretta e sostenibile da artigiani e apprendisti con una formazione eccellente.

Per questo motivo, PRO-Heritage ha offerto una formazione iniziale e permanente per professionisti e artigiani che agiscono in maniera adeguata nella salvaguarda e tutela del patrimonio edilizio. Inoltre, PRO-Heritage ha creato una struttura e un ambiente per regolari viaggi di formazione in Europa, al fine di sostenere ulteriormente lo scambio di competenze e abilità in tutto il territorio.

Per PRO-Heritage, ottenere migliori prestazioni energetiche negli edifici storici ha rappresentato una situazione vantaggiosa per tutti: per i proprietari che devono sostenere minori costi energetici, per i residenti che possono godere di un comfort moderno a prezzi ragionevoli e per la società che riduce il consumo energetico e le emissioni di CO<sub>2</sub>.

Sul sito del progetto<sup>36</sup> è possibile ritrovare alcuni degli studi portati avanti insieme a diverse azioni effettuate.

PRO-Heritage è stato coordinato dall'agenzia governativa austriaca Burghauptmannschaft, hanno partecipato 9 partners provenienti da 5 Paesi differenti. Il progetto è stato lanciato nel 2019 ed è terminato a luglio 2022. La contribuzione europea è stata di 1.477.812,50 euro.<sup>37</sup>

I maggiori risultati raggiunti sono stati i seguenti:

- La creazione di rapporti nazionali sulla formazione certificata e non certificata per gli artigiani in materia di energia.

---

<sup>36</sup> <https://www.pro-heritage.eu/relevant-studies/>

<sup>37</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/785211>

- La stesura di rapporti sulle migliori pratiche: *Edifici storici efficienti dal punto di vista energetico*.
- Possibilità di fare visite studio da artigiani esperti di efficienza energetica ed energie rinnovabili per gli edifici storici.
- Formazione e materiale educativo per gli artigiani in modo da ottenere un certificato come esperto di energia per i beni del patrimonio culturale.
- Ha dato vita ad un processo di certificazione e convalida per gli artigiani come esperti di energia per i beni del patrimonio culturale.
- Creazione del portale online PRO-Heritage.
- Validazione e riconoscimento dell'Esperto Energetico di PRO-Heritage e Rapporto di Certificazione.
- Redazione di un piano aziendale per lo scambio di personale di PRO-Heritage.
- Stesura di una relazione sulla produzione di video o altri supporti visivi riguardo le procedure “corrette”.<sup>38</sup>

Questo progetto dimostra come la professione artigiana sia importantissima non solo per una adeguata manutenzione degli edifici ma anche per riuscire a fronteggiare il problema della crisi climatica. Infatti, il mestiere dell’artigiano non solo si fonda su solide basi tradizionali ma è capace di innovarsi, riuscendo, grazie alle conoscenze e capacità acquisite, ad operare nella maniera più efficace e sostenibile possibile.

### 3.2.3 European Research Council<sup>39</sup>



L'Europa ha dichiarato la propria ambizione di passare a un nuovo modello economico basato su una crescita intelligente, sostenibile e inclusiva che richiede, per essere attuato, una forte capacità nella ricerca di base e nell’innovazione scientifica alimentata da nuove conoscenze radicali. In questo modo l’Europa può assumere un ruolo di primo piano nella creazione dei cambiamenti di tipo scientifico e tecnologico che sono i motori principali della crescita della produttività, della competitività, della ricchezza, dello sviluppo sostenibile e del progresso sociale.

<sup>38</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/785211/reporting>

<sup>39</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dal seguente sito web: <https://erc.europa.eu>

L'European Research Council (ERC), è l'organismo dell'Unione Europea che finanzia i ricercatori di eccellenza che intendono svolgere attività di ricerca di frontiera negli Stati membri dell'UE o nei paesi associati. L'European Research Council opera in modo autonomo ed è composto da un Consiglio Scientifico e da un'Agenzia Esecutiva (ERCEA). Il Consiglio Scientifico, indipendente e costituito da scienziati, ingegneri e studiosi di massima competenza, è l'organo direttivo ed ha il ruolo di definire le strategie scientifiche, gli strumenti di finanziamento e le metodologie di valutazione; quest'ultime sono implementate dall'ERCEA che si occupa della gestione operativa delle attività di ERC.

L'ERC è stato istituito nel 2007 nell'ambito del Settimo programma quadro di ricerca dell'UE, faceva parte del primo pilastro, "Scienza eccellente", di Horizon 2020 e continua nell'ambito del pilastro "Excellence Science" del nuovo programma quadro dell'Unione europea per la ricerca e l'innovazione, Horizon Europe, di cui rappresenta il 17% del bilancio complessivo pari a 16 miliardi di euro (2021-2027).

L'obiettivo dell'European Research Council è quello di rafforzare il carattere dinamico, la creatività e l'eccellenza della ricerca europea alle frontiere della conoscenza. ERC supporta progetti di ricerca rilevanti a livello internazionale e che toccano molteplici campi della scienza, senza argomenti predefiniti, e che vengono valutati sulla base del solo criterio dell'eccellenza scientifica. I migliori ricercatori vengono finanziati per svolgere le loro ricerche attraverso dei concorsi di valutazione *inter pares*.

L'European Research Council è stato creato per fornire ai migliori ricercatori e ricercatrici le risorse necessarie per consentirgli di competere a livello globale. Operando in tutta Europa su base competitiva, ERC è in grado di attingere a un bacino di talenti e idee più ampio di quanto sarebbe possibile per qualsiasi programma nazionale. ERC ha quindi un impatto diretto sostanziale sotto forma di progressi alle frontiere della conoscenza, aprendo la strada a nuovi e spesso inaspettati risultati scientifici e tecnologici e a nuove aree di ricerca che, in ultima analisi, possono generare idee radicalmente nuove che guideranno l'innovazione e la creatività delle imprese e affronteranno le sfide sociali. Questa combinazione di singoli scienziati eccellenti e idee innovative è alla base di ogni fase della catena dell'innovazione. I finanziamenti dell'European Research Council si aggiungono agli sforzi in corso a livello dell'Unione, nazionale e regionale per riformare, costruire capacità e liberare il pieno potenziale e l'attrattiva del sistema di ricerca europeo.

Dal 2007 sono stati selezionati per il finanziamento più di 12.000 progetti e oltre 10.000 ricercatori; i borsisti ERC hanno vinto premi prestigiosi, tra cui nove Premi Nobel, quattro Medaglie Fields e tredici Premi Wolf. Finora sono stati segnalati oltre 200.000 articoli



pubblicati in riviste scientifiche più di 6.100 articoli sono tra i primi 1% altamente citati secondo i dati Scopus 2018. Ogni borsa serve per formare sette membri che fanno parte di un team, contribuendo così a formare una nuova generazione di ricercatori eccellenti. Attualmente oltre 75.000 postdoc, dottorandi e altro personale lavorano nei loro gruppi di ricerca. Infine, oltre 400 start-up fondate o co-fondate da ricercatori dell'European Research Council, più di 2.200 brevetti generati da finanziamenti ERC e il 70-80% dei progetti valutati da uno studio indipendente ha apportato scoperte scientifiche o grandi progressi, mentre circa il 25% ha fornito contributi incrementali.

### **3.2.3.1 DURARE-DYNAMICS OF THE DURABLE. A History of Making Things Last in the Visual and Decorative Arts**

Il progetto DURARE si sta impegnando ad analizzare l'impatto delle azioni degli artigiani e le loro ambizioni per creare oggetti, manufatti storici durevoli nel campo delle arti visive e decorative. DURARE mira a mappare le pratiche sociali che influenzano la durabilità dei manufatti e il modo in cui gli artigiani hanno imparato a conoscere la resistenza e il comportamento dei materiali nel corso del tempo. Infine, vuole chiarire le pratiche e le istituzioni che facilitano la durabilità, come la conservazione del patrimonio culturale e i musei. I risultati ottenuti dal progetto contribuiranno a far progredire i metodi di conservazione del patrimonio culturale.

DURARE quindi intraprenderà il primo studio completo sulle ambizioni degli artigiani di realizzare e possedere oggetti durevoli.

Per ottenere tali risultati gli artigiani hanno lavorato pietra e metalli e hanno creato tinture, pigmenti e rivestimenti superficiali in modo da proteggere i materiali più fragili e hanno trasformato l'argilla morbida in ceramiche di lunga durata. Lo studio della storia della durata dei rivestimenti e dei materiali nell'arte, richiede esperienza diretta con i materiali e i processi utilizzati per creare ed esplorare questa permanenza. Il progetto utilizza quindi una metodologia innovativa che combina la ricerca storica sugli oggetti d'arte e sulle fonti testuali con la ricostruzione pratica di materiali e tecniche. DURARE raggiungerà una comprensione fondamentale della durata nell'arte tracciando le variazioni e i concetti di durabilità nell'arte e nel mecenatismo, il ruolo della durabilità nello sviluppo dell'arte e dell'artigianato, l'impatto dell'esperienza artigiana e artistica nei materiali durevoli sulla storia della conoscenza.

Il progetto è coordinato dall'università di Utrecht e gode di un budget di 1.499.375,00 euro. È stato lanciato nel 2020 e terminerà nel 2025, per questo motivo non è possibile segnalare risultati raggiunti rilevanti.<sup>40</sup>

### **3.2.3.2 HANDMADE-Understanding Creative Gesture in Pottery Making**

L'uomo da sempre si è affidato alla sua manualità per esprimere il suo potenziale creativo. Il processo di fabbricazione manuale si trova all'intersezione tra cognizione incarnata e cultura materiale, collegando la plasticità del cervello alla straordinaria varietà di tecniche corporee, materiali e forme della cultura materiale.

Ad ogni modo, le dimensioni creative di questo processo e il rapporto mutevole della mano umana con la cultura materiale passata e presente non sono totalmente compresi e richiedono una ricerca interdisciplinare.

HANDMADE vuole colmare queste lacune di conoscenza concentrandosi sull'argilla e sull'artigianato della ceramica, quindi, su una materiale e un processo artistico che ha una lunga storia archeologica e un forte significato interculturale. Il progetto si basa sullo studio in prima persona della lavorazione della ceramica attraverso l'osservazione prolungata, in molteplici situazioni, dei partecipanti durante diversi laboratori di ceramica tradizionali sparsi per la Grecia continentale e le isole.

Durante il progetto vengono e verranno utilizzate una combinazione di metodi basati sull'antropologia, l'archeologia e sulla scienza cognitiva incarnata, in modo da registrare, misurare, descrivere, confrontare e analizzare le modalità con cui gli artigiani usano le mani per produrre una moltitudine di forme materiali. I dati utilizzati per la ricerca sono raccolti tramite fotografie, video e interviste semi-strutturate.

HANDMADE vuole utilizzare le conoscenze acquisite sull'intreccio creativo presente tra la mano e l'argilla e intende gettare le basi concettuali per un'archeologia del lavoro manuale a lungo termine.

HANDMADE è coordinato dall'università di Oxford, è stato lanciato nel 2018 e terminerà nel 2024. Gode di un budget di 1.889.292,00 euro.<sup>41</sup>

Il progetto HANDMADE ha già raggiunto una parte dei suoi principali obiettivi e tappe presenti nel piano di lavoro. È stato nominato il gruppo di ricerca, definito i dettagli della ricerca e ottenuto le approvazioni etiche richieste, stabilito il quadro analitico e metodologico del

---

<sup>40</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/852732/results>

<sup>41</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/771997>

programma e sono state acquistate le attrezzature necessarie. Inoltre, sono state sviluppate le strategie per massimizzare la qualità dei risultati della ricerca e per consentire percorsi di divulgazione dei risultati chiari e coinvolgenti, sia in Grecia che nel Regno Unito.

Tra il 2018 e 2019 è stata intrapresa l'etnografia preliminare e sono stati visitati tutti i ceramisti e le ceramiste partecipanti, in totale ventisette. Durante le visite si è discusso coi partecipanti degli obiettivi del progetto e sono state condotte le prime interviste. Sono state anche filmate le loro attività di lavorazione della ceramica. Altre visite si sono tenute nel 2020. È stato anche introdotto l'utilizzo del tracciamento oculare per catturare il movimento e capire come l'occhio del vasaio tocca l'argilla in modo da seguire il movimento dell'occhio parallelamente al movimento della mano e utilizzarlo nella fase di studio delle foto. Il progetto ha organizzato una serie di workshop e di visite di ricerca in cui si è lavorato a stretto contatto con i collaboratori esterni al progetto.

HANDMADE è riuscito ad avviare una collaborazione innovativa nell'area della salute mentale, che offrirà la possibilità di migliorare l'impatto sociale del progetto e della ricerca in questione. Verrà esaminato il legame tra impegno materiale e salute mentale, il modo in cui tra di loro si influenzano. Questo tema è stato al centro di un workshop tenutosi l'1 e il 2 aprile 2019 presso la scuola di archeologia dell'università di Oxford. Il workshop ha riunito una serie di professionisti provenienti da diversi settori, tra cui: archeologia, antropologia, psichiatria, medicina, neuroscienze, psicologia, educazione, design, scienza dei materiali, storia dell'arte e filosofia. Questa combinazione di prospettive e metodi differenti ha permesso un dialogo produttivo al di là dei confini disciplinari riguardo i materiali, l'ecologia della salute mentale e il ruolo dell'artigianato nel consentire alle persone di migliorare il proprio benessere psicologico. Infine, il progetto ha lanciato la prima edizione del sito web per fornire una piattaforma online per la comunicazione e lo scambio tra operatori, ricercatori, collaboratori del progetto e pubblico. Sfortunatamente il progetto e parte del lavoro sul campo è stato rallentato a causa della pandemia da COVID-19.<sup>42</sup>

Il progetto HANDMADE è unico nel suo genere, in quanto permette di unire l'area del lavoro manuale a quella della salute mentale e studiare come la creazione artigiana possa influire positivamente sul benessere mentale degli individui che la praticano. Riflette sui modi in cui ci relazioniamo con l'ambiente che ci circonda, il modo in cui lo tocchiamo, in cui lo comprendiamo e lo sperimentiamo il tempo e, soprattutto, sul modo in cui diamo senso al mondo e a noi stessi.

---

<sup>42</sup> <https://cordis.europa.eu/project/id/771997/reporting>

### 3.2.4 Horizon Europe<sup>43</sup>



Horizon Europe è il principale programma di finanziamento dell'UE per la ricerca e l'innovazione con un budget che ammonta a 95.5 miliardi di euro. Il programma ha avuto avvio nel 2021 e terminerà nel 2027 e la partecipazione è libera per tutti i soggetti giuridici dell'UE e paesi associati.

Il suo obiettivo è quello di rafforzare il ruolo che la ricerca e l'innovazione hanno nella promozione e nel sostegno delle politiche attuate dall'UE, favorendo la creazione di nuove conoscenze e tecnologie eccellenti insieme alla loro diffusione. Horizon Europe ha anche lo scopo di contribuire agli obiettivi di sviluppo sostenibile delle Nazioni Unite, quindi di affrontare i cambiamenti climatici, rafforzando, allo stesso tempo, la competitività e la capacità di leadership dell'Unione Europea. Il suo intento è quello di favorire la crescita economica, stimolare la competitività industriale e migliorare l'impatto che gli investimenti hanno all'interno del campo della ricerca degli stati membri.

Sono tre i pilastri su cui Horizon Europe si basa: scienza eccellente, sfide globali e competitività industriale europea, al cui interno uno dei poli tematici è dedicato alla cultura, alla creatività, ed infine Europa innovativa. Al secondo pilastro sono destinati in totale 53.5 miliardi di euro, di cui al polo tematico della cultura, creatività e società inclusive sono riservati 2.280 miliardi di euro.

Alcuni insegnamenti appresi da Horizon 2020 sono la necessità di sostenere le innovazioni pionieristiche e razionalizzare il panorama dei partenariati, rafforzare il coinvolgimento dei cittadini, l'apertura scientifica e la cooperazione internazionale, hanno portato alla realizzazione di politiche ed enti ad hoc che rappresentano alcune novità di Horizon Europe. Alcune di queste sono la creazione di un consiglio europeo per l'innovazione in grado di aiutare ricercatori e innovatori nella creazione del mercato del futuro e ampliare le loro imprese attraverso fondi privati, l'incremento di un nuovo approccio ai partenariati, che sia più ambizioso e si basi su obiettivi strategici concordati a livello europeo, una nuova politica per la scienza aperta per migliorare l'efficienza dell'R&I e per coinvolgere attivamente la società infine, la possibilità di creare associazioni estese per la cooperazione internazionale, in modo da affrontare insieme le sfide globali.

---

<sup>43</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dal seguente sito web: <https://www.versohorizoneurope.it>

Horizon Europe si pone come obiettivo anche quello di creare delle sinergie con altri programmi dell'Unione, tra i quali si trovano Creative Europe ed Erasmus +.

### **3.2.4.1 Traditional crafts for the future: a new approach**

*Traditional crafts for the future: a new approach* è un bando per la presentazione di proposte, quindi di progetti, che abbiano a cuore la salvaguardia e la promozione delle tecniche e competenze artigianali della tradizione, con l'intento di combinarle con le nuove tecnologie.

I progetti presentati devono contribuire ad almeno due dei seguenti obiettivi:

- Rivitalizzare, valorizzare e promuovere le tecniche artigianali tradizionali e associarle alle nuove tecnologie emergenti e all'avanguardia.
- Riunire sapere e competenze tradizionali con le tecnologie nuove e/o digitali per sviluppare prodotti, servizi e professioni migliori e nuovi.
- Creare piattaforme, sviluppare metodologie e programmi di studio per migliorare le competenze imprenditoriali, insieme all'organizzazione di corsi di formazione professionale al fine di creare posti di lavoro e rilanciare le imprese la cui cultura aziendale sia legata alla tradizione e al suo incontro col futuro.
- Creare relazioni e reti sostenibili tra siti di ricerca e patrimonio, settori culturali e creativi, istituzioni, università e altri istituti di ricerca, autorità regionali e nazionali, imprese e altri soggetti interessati, al fine di promuovere l'innovazione, l'occupazione e la crescita sostenibile.

Essendo i manufatti tradizionali e le antiche tecniche artigianali una parte fondamentale del nostro patrimonio culturale e artistico, è necessario, per garantirne la sopravvivenza, trasmettere il know-how tradizionale. Allo stesso modo, il patrimonio culturale tradizionale ha bisogno di interagire con la creazione contemporanea per essere salvaguardata e valorizzata e per rafforzare il suo impatto e la sua attrattiva nella società. La combinazione di antiche tecniche artigianali con nuove tecnologie all'avanguardia e digitali, apre nuove porte e opportunità per la conservazione e il restauro dei beni culturali, nonché per prodotti e servizi nuovi e di alta qualità sul mercato.

Viene richiesto, quindi, ai partecipanti al bando di affrontare queste sfide, attraverso azioni di ricerca e innovazione che mirino a combinare le tecniche e il know how tradizionale alle tecnologie digitali e all'avanguardia. I progetti che verranno proposti devono individuare nuovi

ambiti di applicazione e mercati per tutte quelle professioni che combinano l'artigianato tradizionale alle tecnologie più avanzate.

Le iniziative sono chiamate a includere proposte di programmi di studio per la formazione in queste nuove tecnologie, inserendole e legandole alle competenze tradizionali, creando nuove idee di imprenditorialità per avere successo sul mercato. Infine, la partecipazione di imprese e piccole e medie imprese è fortemente incoraggiata per garantire un uso appropriato ed economicamente sostenibile dei nuovi prodotti.

La call gode di un budget di 12.000,000 euro e sessantasette progetti sono stati presentati quest'anno e si concluderanno nel 2027.<sup>44</sup>

Il bando *Traditional crafts for the future: a new approach* dimostra come l'Unione Europea si stia impegnando in modo da salvaguardare e, allo stesso tempo, rinnovare il baglio di conoscenze e tecniche artigiane, in modo da tutelare il patrimonio culturale materiale e immateriale che è al cuore dell'identità europea. L'incontro della dimensione artigianale con quella delle nuove tecnologie non solo permette di mantenere in vita il know-how legato alla tradizione ma anche di creare nuove prospettive per il settore, insieme a nuove professioni e posti di lavoro.

### 3.3 Erasmus +<sup>45</sup>



Erasmus+ è il programma dell'UE a sostegno dell'istruzione, della formazione, delle nuove generazioni e dello sport in Europa. Il programma è gestito dalla Commissione europea, dall'Agenzia esecutiva per l'istruzione, gli audiovisivi e la cultura (EACEA), dalle agenzie nazionali dei paesi partecipanti al programma e dagli uffici nazionali di alcuni paesi partner.

Dal 1987 fino al giorno d'oggi, Erasmus+, offre ad individui ed organizzazioni la possibilità di partecipare al programma, sostenendo il loro sviluppo educativo, professionale e personale, in modo da contribuire alla crescita sostenibile, alla creazione di posti di lavoro di qualità e coesione sociale, promuovendo l'innovazione e rafforzando l'identità europea e la cittadinanza attiva.

Nel periodo 2021-2027 Erasmus+, con un budget di 26 miliardi di euro, quasi il doppio dei fondi attribuiti al ciclo 2014-2020, si concentrerà su tre priorità trasversali: l'inclusione sociale, la transizione verde e digitale, e il sostegno ai giovani per la partecipazione alla democrazia

---

<sup>44</sup> <https://ec.europa.eu/>

<sup>45</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web: <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/what-is-erasmus>;  
<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/programmes/erasmus2027>;  
<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/about-erasmus/how-erasmus-is-managed>

europea. Il programma si impegna inoltre a promuovere l'apprendimento degli adulti per quanto riguarda le nuove competenze e abilità digitali richieste dal mercato del lavoro, contribuire a ridurre la disoccupazione, soprattutto quella giovanile, sostenere l'innovazione, la cooperazione e le riforme, ridurre l'abbandono scolastico, incoraggiare la cooperazione e la mobilità tra i paesi dell'UE. Erasmus+ dona ai partecipanti la possibilità di trascorrere un periodo di mobilità all'estero e di ricevere una formazione linguistica, alle organizzazioni permette di collaborare in partenariati di progetto nei settori della formazione accademica e professionale, delle scuole, dell'apprendimento degli adulti, dei giovani e degli eventi sportivi europei.

Infine, il programma sostiene le priorità e le attività definite nello Spazio europeo dell'istruzione, nel Piano d'azione per l'istruzione digitale e nell'Agenda europea delle competenze, sostiene il Pilastro europeo dei diritti sociali, attua la Strategia dell'UE per la gioventù 2019-2027 e sviluppa la dimensione europea nello sport.

### **3.3.1 The Future is our Jewel**

Il progetto *The Future is our Jewel*, riunendo 6 scuole professionali dedicate alla formazione in campo orafa con storie culturali, patrimoniali e culturali differenti, è riuscito a mettere in risalto come la diversità all'interno del mondo della gioielleria sia fonte di ricchezza comune, in grado di creare uno spazio di apprendimento originale e capace di generare opportunità.

Un pilastro fondamentale del progetto è stata la promozione di una gioielleria sostenibile e di soluzioni per l'implementazione di nuovi modelli di lavoro capaci di offrire un tipo di gioielleria che sia etica ed equa, preparata per cogliere le opportunità del futuro e che riesca ad accogliere e sfruttare la sempre maggiore consapevolezza del settore in relazione alla tendenza ecologica.

Tenendo conto dell'identità europea e delle diversità e unicità che essa comprende, *The Future is our Jewel* ha fatto dell'uguaglianza, della tolleranza, dell'unione e della sostenibilità i suoi principi di lavoro, i quali sono stati condivisi con più di 500 studenti partecipanti. Inoltre, ha legato a questi principi i quattro elementi naturali (acqua, aria, fuoco e terra) da cui si ricavano i materiali naturali essenziali per la pratica orafa. Si vengono a formare quindi le seguenti parole chiavi: IGUALDA(gua)D, SOST(ierra)ENIBILIDAD, UNI(fueg)ON, TOLERA(ire)NCIA, che includono le materie prime e i principi del progetto.

Il programma di lavoro è stato suddiviso in 4 tipologie di attività: ricerca, creazione dei gioielli, redazione dei cataloghi e organizzazione di mostre.

La prima attività ha riguardato l'approfondimento dei materiali e dei concetti legati ai temi all'evoluzione dei gioielli nel passato, nel presente e nel futuro, sempre tenendo a mente il tema della gioielleria sostenibile.

La seconda fase si è concentrata sulla creazione dei gioielli, tenendo conto delle peculiarità dei diversi paesi legate alla produzione orafa, applicando una metodologia aperta che ha considerato la produzione come un percorso di sviluppo personale di ogni studente.

La terza, invece, ha riguardato la creazione dei cataloghi, ha avuto come obiettivo quello di informare e diffondere le creazioni realizzate dai partecipanti, sottolineando la dimensione europea del progetto e l'importanza dei contributi di ciascun partner.

Infine, la quarta fase, ha permesso l'organizzazione di mostre in cui sono stati presentati i pezzi realizzati. Ogni anno è stata allestita una mostra itinerante a cadenza mensile in tutte le scuole partner.

Il progetto ha previsto delle mobilità formative per gli studenti in modo da permettergli di godere di un ambiente in cui è possibile scambiare, condividere, dibattere e sviluppare pratiche buone e innovative per la realizzazione della gioielleria sostenibile.

Il successo di *The Future is our Jewel* è stato rappresentato dalle nuove competenze che i partecipanti hanno acquisito e che gli hanno permesso di competere nel mercato del lavoro come futuri professionisti, nonché nel fatto che le scuole partner hanno potuto acquisire maggiore visibilità, nella creazione di relazioni con centri e aziende del settore, nel riconoscimento istituzionale del lavoro svolto in merito ad una formazione di qualità.

Il coordinamento di Escuela de Arte 3 ha ricevuto il Premio Nazionale dell'Artigianato a un Ente Pubblico 2021, per aver favorito la trasmissione di conoscenze, concetti e valori a favore dell'eccellenza didattica nel campo dell'artigianato artistico.

Il progetto, in modo da garantire la produzione di ulteriori benefici, ha deciso di mantenere l'accesso al sito web e ai risultati, consentendo a tutti gli interessati e ai partner di comunicare, continuare a generare nuove idee, proporre miglioramenti e intessere relazioni per nuovi progetti.

*The Future is our Jewel* è stato coordinato da Escuela de Arte 3, conta cinque partner da quattro diversi Paesi e ha goduto di un budget di 166.765,00 euro. È cominciato nel 2018 e terminato nel 2021.<sup>46</sup>

Infine, sul sito è possibile consultare i cataloghi *Acqua 2018-20*, *Aria 2019-20* e *Terra-Fuoco 2020-21* in modo da permettere a coloro che sono interessati di approfondire il lavoro svolto dai partecipanti (Fig. 3-4).

---

<sup>46</sup> <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-ES01-KA202-050042>





Fig. 3 Gioielli realizzati per il progetto The Future is our Jewel, catalogo Acqua 2018-20.

**Carlotta Faelutti**  
*The depth of the sea.*  
 Pendant.  
 Nickel silver, brass and chalcedony.

**Mangione Matteo**  
*Inside the storm.*  
 Pendant.  
 Nickel silver, brass and synthetic opal.

Fig. 4 Gioielli realizzati per il progetto The Future is our Jewel, catalogo Aria 2019-20.



Chiara Benetello  
 Origami  
 Collier  
 Nickel Silver, Pla (Bioplastic)

Alex Fogo  
 Wind  
 Pendant  
 Nickel Silver, Brass

### 3.3.2 New Technologies for Handicraft

Uno dei settori più importanti in Europa è quello dell'artigianato e delle piccole e medie imprese che raccoglie il 66% della forza lavoro europea. Inoltre, il settore dell'artigianato e dell'artigianato artistico rappresentano per l'Europa e la sua economia un terreno fertile per le idee imprenditoriali e sono fortemente legati alla cultura identitaria europea. Questi ultimi stanno affrontando un momento di enormi cambiamenti dovuti alla diffusione delle nuove tecnologie, le quali apportano possibilità di sviluppo del business e l'opportunità di dare vita a nuove figure professionali. Allo stesso modo, l'e-commerce legato al settore è in forte crescita

e ha permesso all'artigianato europeo di rinascere e poter essere conosciuto in tutto il mondo. Il web ha anche permesso la diffusione di blog dedicati all'artigianato e di video per la diffusione di conoscenze e tecniche artigiane.

È in questo contesto che il progetto *New Technologies for Handicraft* si propone come promotore di esperienze di apprendimento e formazione innovative, per i giovani e gli adulti che non sono pratici con le TIC (tecnologie dell'informazione e della comunicazione), in modo da permettere a questi ultimi di sviluppare competenze personali per avere maggiori opportunità nel mondo del lavoro.

Il progetto ha come obiettivi principali quelli di offrire nuovi percorsi di apprendimento agli studenti nel settore dell'artigianato, sostenere l'imprenditorialità e l'introduzione di nuove tecnologie nei percorsi di istruzione e formazione professionale. Al fine di raggiungere tali obiettivi sono stati sviluppati dei moduli di apprendimento online per gli studenti partecipanti e sono state organizzate delle attività di divulgazione che hanno portato alla luce nuovi spunti e proposte per favorire l'imprenditorialità e l'inclusione sociale e lavorativa nel settore dell'artigianato. Oltre 2000 persone dei gruppi target (studenti, educatori, aziende, istituzioni culturali) sono state raggiunte grazie alla realizzazione di eventi divulgativi in ogni Paese partner creati per diffondere informazioni sulle risorse di formazione gratuite disponibili. 130 sono stati gli utenti registrati sulla piattaforma di apprendimento e che hanno seguito i corsi proposti, 24 gli educatori formati che hanno acquisito o migliorato le competenze nella creazione e nella gestione di corsi utilizzando la piattaforma Moodle, 230 gli studenti, docenti e partecipanti ai corsi che hanno preso parte alle attività di valutazione dei materiali prodotti dal progetto, 1050 persone sono state raggiunte attraverso la pagina Facebook, 100 studenti delle scuole superiori e dell'istruzione e formazione professionale hanno partecipato alle attività di valutazione dei moduli didattici, 220 utenti raggiunti dalla commercializzazione della piattaforma di apprendimento e dei materiali del progetto, oltre 100 aziende, istituti di formazione, enti culturali, scuole superiori, associazioni artigianali, reti, camere di commercio sono state raggiunte da contatti personali.

Il progetto è stato realizzato da cinque organizzazioni provenienti da quattro Paesi: Italia (Articity e Infolog srl), Portogallo (Epralima), Polonia (Inneo) e Svezia (Svefi Academy), ha avuto una durata di due anni (2016-18) e ha goduto di un budget di 124.794,00 euro.

L'organizzazione Articity si è occupata di fornire i contenuti teorici e pratici ai moduli di apprendimento riguardanti le nuove tecniche come l'applicazione della stampa 3D all'artigianato e si è occupata della divulgazione delle tecniche tradizionali. Infolog ha garantito l'installazione della piattaforma di e-learning Moodle. Epralima ha svolto una revisione dell'istruzione e formazione professionale nel settore dell'artigianato in Portogallo e ha

collaborato per fornire alcuni moduli di apprendimento. Inneo ha provveduto a una revisione dell'istruzione e formazione professionale nel settore dell'artigianato in Polonia, ha prodotto il sito web del progetto, il logo e ha svolto la formazione sul commercio online. Svefi ha svolto la stessa revisione ma applicata alla Svezia.<sup>47</sup>

È chiaro quindi che New Technologies for Handicraft sia riuscito a raggiungere i risultati promessi all'inizio, formando giovani e adulti tramite piattaforme online e avvicinandoli all'uso delle nuove tecnologie nella creazione artigianale.

### **3.3.3 Future 4.0 - Do it Yourself!**

Il movimento Maker, che si è sviluppato e si sta sviluppando grazie al sostegno delle grandi aziende e delle università. Nelle scuole vengono creati dei laboratori, il cui obiettivo è quello di donare ai giovani dei luoghi in cui possano imparare a riparare e inventare. La formazione dei "creatori" dà la possibilità di creare in molteplici campi, incoraggiando l'utilizzo di risorse e forza lavoro locali, evitando servizi esterni. Lo scopo di Future 4.0 è quello di partire dal contesto del movimento Maker per creare un progetto a livello europeo in modo da raggiungere buone pratiche diffuse tra tutti i Paesi europei. L'obiettivo è inoltre quello di promuovere la filosofia del "fai da te" tra i più giovani, in modo da utilizzare la loro creatività per generare innovazione, contribuendo allo stesso tempo ad aumentare i tassi di occupazione nel settore dell'artigianato, della tecnologia e dell'informatica.

Più nello specifico, il progetto intende informare 50 giovani di 4 diversi Paesi dell'UE sulla cultura Maker e fai da te migliorando le loro competenze artigianali; dare ai giovani la consapevolezza di essere individui che non consumano ma producono; permettere a 50 giovani di 6 organizzazioni diverse di condividere e fare esperienza con i loro coetanei a livello internazionale, scambio creativo da cui dipende la cultura maker; far conoscere ai giovani il programma Erasmus + e le opportunità che offre; informare la popolazione locale sull'importanza di produrre e creare fin da giovani e incoraggiare lo sviluppo della produzione locale; consentire ai giovani di rafforzare la loro creatività, di sviluppare le loro capacità di problem solving e di pensiero pratico; creare la Guida *Immaginare-Progettare-Produrre* e incoraggiare i giovani a trarne ispirazione.

---

<sup>47</sup> <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2016-1-SE01-KA202-022143>

I 50 giovani che hanno partecipato e parteciperanno al progetto vivranno insieme in un ambiente internazionale per ben 9 giorni, periodo in cui gli verrà data l'opportunità di incontrare nuove culture, in modo da avere una visione transnazionale. Durante i laboratori acquisiranno abilità creative, manuali, di problem solving, di pensiero pratico. Lavorante in gruppo svilupperanno capacità di team-working e di comunicazione. I lavori creati dai ragazzi verranno poi sottoposti al giudizio di esperti provenienti dal settore privato; in questo modo faranno esperienza di imprenditorialità, acquisiranno fiducia in sé stessi e aumenteranno le loro possibilità di fare carriera nel mondo del lavoro. Durante il workshop, i giovani metteranno a frutto le conoscenze acquisite da formatori, esperti e mentori, saranno, inoltre, consapevoli dell'importanza e del significato della filosofia fai da te e si renderanno conto dell'importanza della produzione locale. I giovani che non sono mai stati all'estero verranno informati sui progetti e sulle opportunità dell'UE e avranno la possibilità di fare molte esperienze che non hanno mai provato prima. Il progetto è stato avviato nel 2020 e terminerà alla fine di quest'anno, dicembre 2022; il budget è di 20.880,00 euro. È coordinato dall'associazione non governativa Gelecegi Sekillendiren Eller con base a Smirne e conta la presenza di cinque associazioni provenienti da quattro Paesi.<sup>48</sup>

Nonostante il progetto non sia ancora giunto al termine, gli obiettivi di quest'ultimo, sembrano portare verso un'inclusione delle giovani generazioni alla professione artigiana e quindi alla creazione di nuovi sbocchi lavorativi.

### **3.3.4 Nature, traditions and identity in youth' visions**

In un mondo dominato sempre più da un consumo di beni sfrenato, con una domanda in continua crescita, la maggior parte dei Paesi europei e del mondo si sono trovati a dover affrontare un problema reale e critico, che si impone con forza: la crisi climatica. Ormai ricerche e rapporti scientifici dimostrano come sia necessario apportare cambiamenti rapidi al modo in cui consumiamo e viviamo, al fine di contenere l'imminente crisi. È necessaria una virata verso un consumo sostenibile, che preveda il riuso e la ripresa delle tradizioni culturali antiche e sostenibili.

L'obiettivo del progetto *Nature, traditions and identity in youth visions* è quello di aiutare i giovani studenti a notare il legame esistente tra la cultura tradizionale, l'identità culturale che questa apporta e la natura che ci circonda. Il progetto si impegna nella creazione di corsi di

---

<sup>48</sup> <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-TR01-KA105-091867>

studio creativi concentrati sull'artigianato tradizionale. Durante i corsi vengono analizzate tutte le fasi della creazione artigianale, dal reperimento del materiale, alla preparazione, alla realizzazione del prodotto, al suo utilizzo, fino ad arrivare ad un'analisi su come quel prodotto impatta l'ambiente locale. Con ambiente locale si intende sia la natura che ci circonda sia il tipo di identità che conferisce alle persone.

I principali destinatari del progetto sono gli studenti che stanno crescendo in un mondo globalizzato, intriso di tecnologia. Gli studenti hanno un'età compresa tra i 12 e i 18 anni, con una conoscenza di base sulla natura, sulla cultura e storia del luogo di provenienza. Uno dei criteri di selezione degli alunni è l'interesse all'artigianato. Inoltre, il progetto vuole anche rivolgersi ai genitori degli alunni, alle comunità locali e le sue autorità.

Il progetto è stato pianificato per essere attuato e avere un impatto a livello transnazionale, in quanto, è importante mostrare come le persone presentino caratteristiche culturali simili da Paese a Paese, in quanto essere umani e co-presenti e co-viventi nella natura, nonostante ogni partner abbia una cultura artigianale differente.

Le attività principali volte all'interno del progetto includono la preparazione di un incontro transnazionale che includa un corso di artigianato durante il quale ad ogni partner verrà distribuito un materiale diverso per la produzione di un prodotto finale; tra un incontro e l'altro, i vari partecipanti analizzano i materiali distribuiti, studiando il loro ruolo e uso nelle diverse regioni d'origine, imparano e preparano prodotti artigianali secondo la loro cultura e li presentano al gruppo. Alla fine del corso vengono realizzati cinque tutorial su come progettare e creare prodotti artigianali in relazione alla cultura e alla natura locali; infine, viene redatto un kit di strumenti con materiale didattico, linee guida e analisi su come utilizzare l'artigianato nella pratica dell'insegnamento che includa la relazione con la natura e la cultura locale.

I materiali sviluppati durante il corso diventano una solida base per lavorare su temi quali ambiente, cultura, tecnologia artigianale, identità locale e storia. Grazie a questo progetto è possibile sviluppare maggiormente le conoscenze e le competenze nei campi della cultura, della creatività, dell'identità locale e personale, della natura e dell'ambiente, così come competenze linguistiche e comunicative, lavoro di squadra, capacità organizzativa, conoscenza della tecnologia e del valore dell'imprenditorialità.

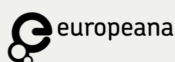
Le esercitazioni e le analisi restano accessibili online e disponibili per altre scuole e insegnanti interessati.

*Nature, traditions and identity in youth* 'visions ha avuto inizio nel 2020 e terminerà nel 2023, per questo motivo non sono ancora disponibili sul sito web del progetto i risultati ottenuti

durante la realizzazione. L'iniziativa gode di un budget di 96.500,00 euro, è coordinata dall'associazione estone Tõstamaa Kool e conta la partecipazione di quattro partner proveniente da tre Paesi differenti.<sup>49</sup>

In conclusione, è importantissimo il contributo di questo progetto per la comprensione dell'esistenza degli stretti legami che intercorrono tra uomo e natura, tra manufatti e materie prime proveniente dall'ambiente che ci circonda. Inoltre, sottolinea l'importanza che ha il settore artigianato nella creazione di oggetti e opere che siano rispettose dell'ambiente e che allo stesso tempo riescano a tramandare importanti tradizioni locali.

### 3.4 Europeana<sup>50</sup>



L'iniziativa *Europeana*, resa pubblica nel 2008, è co-finanziata dal programma CEF (Connecting Europe Facility) il meccanismo per collegare l'Europa, strumento di finanziamento dell'UE che grazie a investimenti infrastrutturali mirali a livello europeo, promuove la crescita, l'occupazione e la competitività dei paesi partner. Questi investimenti del CEF colmano le lacune esistenti nel settore dei trasporti, dell'energia e del digitale.

Europeana è resa possibile grazie alla collaborazione di tre organizzazioni interconnesse, Europeana Foundation, Europeana Network Association e Europeana Aggregators' Forum, che formano l'ecosistema "iniziativa Europeana" e che condividono la visione di un settore dei beni culturali che abbraccia digitale e di un'Europa guidata e trasformata dalla cultura. L'iniziativa opera in linea con le politiche e le strategie dell'UE nei settori quali l'inclusività, l'accessibilità online, il riutilizzo delle informazioni pubbliche, la promozione della ricerca, dello sviluppo e dell'innovazione. Inoltre, integra e sostiene direttamente il lavoro intrapreso dalle organizzazioni culturali nell'ambito delle rispettive politiche culturali nazionali. È proprio l'interazione il programma e le strategie di digitalizzazione degli Stati membri dell'UE che ne permettono il successo.

<sup>49</sup> <https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-EE01-KA229-077926>

<sup>50</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web: [https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/connecting-europe-facility\\_it](https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/connecting-europe-facility_it) e <https://pro.europeana.eu/about-us/mission>

La mission di Europeana è quella di sostenere il settore dei beni culturali nella sua trasformazione digitale, sviluppando competenze, strumenti e politiche per abbracciare il cambiamento digitale, incoraggiando i partenariati che promuovono l'innovazione per la creazione di una società aperta, consapevole e creativa. Europeana invita tutte le istituzioni culturali a creare beni digitali di buona qualità in formati standardizzati, consentendo loro di condividere, esplorare e utilizzare le loro collezioni in modi che soddisfino le esigenze del pubblico del XXI secolo.

Esso promuove il patrimonio culturale degli stati dell'UE affinché possa essere utilizzato e goduto per fini dell'apprendimento, di lavoro e di divertimento. Europeana ha come obiettivo principale quello di offrire agli amanti dell'arte e della cultura, ai professionisti, ai ricercatori e agli insegnanti, l'accesso digitale a milioni di beni culturali che provengono da istituzioni di tutta Europa: opere d'arte, libri, musica e video riguardo arte, giornali, archeologia, moda, scienza, sport e tanto altro. Il programma si affida a tutte le gallerie, musei, archivi e biblioteche in Europa che mettono online le loro collezioni e condividono la convinzione che la condizione e il libero accesso al patrimonio culturale abbia un potere trasformativo, che giova al benessere della società nel suo complesso. Le istituzioni che partecipano alla condivisione sono ad oggi circa 4.000 e grazie ad una rete di partner aggregatori che raccolgono i dati, li controllano e li arricchiscono con informazioni aggiuntive come la geolocalizzazione o li associano ad altri materiali, luoghi o argomenti simili, è possibile offrirli al pubblico in maniera completa.

L'iniziativa sviluppa e gestisce soluzioni tecniche per la presentazione, la condivisione e l'utilizzo del patrimonio culturale digitale; la collezione di beni culturali che è esposta all'interno di Europeana è suddivisa per temi, come: archeologia, arte, moda, patrimonio industriale, manoscritti, mappe, migrazione, musica, storia naturale giornali, fotografia, sport e Prima guerra mondiale; ma anche per argomento, secolo e organizzazione donante. È poi possibile esplorare il patrimonio digitale, per poi scaricarlo, per tipo di medium, colore, orientamento, grandezza, formato e qualità dell'immagine, paese donatore, lingua e istituzione.

Il programma Europeana non solo ha un sito per i visitatori che vogliono esplorare e scaricare video, immagini e fotografie dei beni culturali, ma anche uno specifico, Europeana Pro, per le organizzazioni che vogliono contribuire al progetto.

All'interno del sito Europeana Pro è presente una sezione dedicata al piano strategico per il 2020-2025, in cui è sottolineata la necessità di abbracciare e sostenere la trasformazione digitale nel settore dei beni culturali a livello europeo, soprattutto in un momento particolare come quello che stiamo vivendo in seguito alla pandemia da Covid-19 e l'imminente crisi climatica. Le priorità elencate nel piano strategico sono le seguenti: rafforzare l'infrastruttura, migliorare

la qualità dei dati e costruire, sviluppare, capacità. In merito alla prima priorità, il progetto Europeaana investirà nelle attività innovative che permettono alle istituzioni di stare al passo con lo stato dell'arte della tecnologia, per la seconda, invece, investirà risorse nei progetti che permettano un miglioramento dei metadati e dei contenuti grazie agli algoritmi di apprendimento automatico; per la terza, si pone come obiettivo quello di sostenere le istituzioni nella loro trasformazione digitale, mostrando a queste ultime l'importanza e il valore aggiunto che apporta la digitalizzazione e l'adozione di pratiche standard e comuni all'UE.

### **3.4.1 CRAFTED: Enrich and promote traditional and contemporary crafts**

L'artigianato è espressione creativa vivente delle nostre tradizioni ed è interconnesso con gli oggetti culturali delle nostre comunità. La sua ricchezza si manifesta nella combinazione di patrimonio tangibile e intangibile; pensiamo agli oggetti fatti a mano come gioielli e indumenti ma anche alle tradizioni e competenze tecniche ereditate dagli antichi artigiani che ci permettono ancora oggi di creare questo tipo di manufatti autentici e originali.

Questa visione della professione artigiana è condivisa dal progetto *CRAFTED: Enrich and promote traditional and contemporary crafts* che mira a sostenere il trasferimento della tradizione artigianale europea alle generazioni future, attraverso la promozione del patrimonio artigianale tangibile, la conservazione delle competenze del mestiere e le conoscenze intangibili.

Grazie alla conservazione degli aspetti materiali e immateriali è possibile apprezzare nella loro totalità le comunità e le culture a cui questi oggetti e competenze appartengono. Per permettere questa conservazione, CRAFTED aggrega 186.000 nuovi documenti di alta qualità che mostrano i prodotti tangibili realizzati, i materiali utilizzati, le tecniche e le conoscenze impiegate. Inoltre, mira ad aggiornare 26.000 documenti già esistenti su Europeaana fornendoli di una licenza aperta.

Il progetto si propone di sviluppare e implementare una metodologia innovativa "human in the loop" che richiede un'interazione umana con gli strumenti digitali. In questo modo è in grado di sfruttare ed estendere strumenti digitali all'avanguardia come l'intelligenza artificiale per l'analisi delle immagini. Il progetto vuole migliorare gli strumenti di crowdsourcing e di aggregazione per supportare un arricchimento automatico su larga scala dei set di dati disponibili su Europeaana. A tal fine, il progetto si basa sui risultati di due precedenti progetti di servizi generici, CrowdHeritage e Europeaana XX, utilizzando la piattaforma di aggregazione MINT sviluppata dall'Università tecnica nazionale di Atene (NTUA).



CRAFTED vuole migliorare la consapevolezza degli aspetti tangibili e intangibili legati all'artigiano europeo attraverso la pubblicazione online; per fare ciò ha deciso di arricchire le pagine di Wikipedia con informazioni complete sul patrimonio artigianale, inserendo video e immagini provenienti da Europeana. Infine, ha organizzato tre workshop e ha fornito linee guida e documentazioni per sostenere l'adozione dell'IA all'interno dei settori dei beni culturali e creativi.

*CRAFTED: Enrich and promote traditional and contemporary crafts* è un progetto di Europeana Generic Services di un periodo di tre anni (2021-23), è cofinanziato dalla Connecting Europe Facility dell'Unione Europea e i partner sono 14 e provengono da 7 Paesi differenti. Il budget non è presente tra le informazioni fornite dal sito così come i risultati effettivi raggiunti in quanto il progetto si sta ancora svolgendo.<sup>51</sup>

Ad ogni modo, questo progetto pone le basi per la creazione di un sistema di comunicazione dei valori e dei manufatti artigianali che sia accessibile ai più e che rappresenti una fonte di informazioni attendibili e aggiornate. In modo da permettere al pubblico più vasto di approcciarsi al tema dell'artigianato in maniera educativa e comprensiva delle sue variegate sfaccettature.

### **3.4.2 Europeana Creative**

*Europeana Creative* è stato un progetto che ha promosso un maggiore utilizzo delle risorse del patrimonio culturale da parte delle industrie creative. È stato lanciato all'inizio del 2013 presso la Biblioteca nazionale austriaca di Vienna e si è concluso nel 2015. È stato cofinanziato dall'Unione Europea, attraverso il programma di sostegno alle politiche ICT nell'ambito del programma quadro per la competitività e l'innovazione (CIP). Ha contato la partecipazione di ben 26 partner di 14 Paesi europei con background e culture differenti. Tra i partner erano presenti istituzioni fornitrici di contenuti con collezioni di fama mondiale, centri e imprese dell'industria creativa, settori del turismo e dell'istruzione, sviluppatori di software ed esperti multimediali.

L'iniziativa ha dimostrato che Europeana può facilitare il riutilizzo creativo dei contenuti digitali del patrimonio culturale e dei relativi metadati. A tal fine, i partecipanti hanno sviluppato una serie di applicazioni pilota relative al design, al turismo, all'istruzione e ai social network. Sulla base di queste applicazioni sono state proposte diverse sfide di innovazione

---

<sup>51</sup> <https://pro.europeana.eu/project/crafted>

dedicate agli imprenditori delle industrie creative al fine di identificare, incubare e far decollare progetti più validi nel settore commerciale.

Europeana Creative è stata supportata nei suoi obiettivi da una serie di laboratori aperti, gli Europeana Labs, da un ambiente online e in presenza per la sperimentazione dei contenuti, degli strumenti e dei servizi commerciali, e delle licenze in cui i titolari dei contenuti possono specificare le condizioni di riutilizzo del loro materiale. Proprio il riutilizzo dei contenuti digitali è una parte essenziale per l'Agenda digitale europea. Grazie al progetto è stato possibile facilitare l'accesso agli oggetti digitali, i quali presentano un riconosciuto valore culturale, sociale ed economico.<sup>52</sup>

All'interno della relazione riguardante il terzo anno del progetto è possibile leggere i risultati raggiunti da Europeana Creative alla fine dei tre anni:

- La creazione della piattaforma online Europeana Labs e della rete Europeana Labs;
- La redazione di metodologie di co-creazione intorno alla cultura digitale;
- Lo sviluppo di un'infrastruttura tecnica, di i servizi e di strumenti di base per sostenere il riutilizzo del patrimonio culturale digitale da parte delle industrie creative;
- L'aggiornamento del quadro editoriale di Europeana, in modo da incoraggiare i fornitori di dati a donare a Europeana contenuti adatti per il riutilizzo da parte delle industrie creative;
- La progettazione, l'implementazione e il lancio di applicazioni e giochi pilota nei settori dell'istruzione, del turismo, dei social network e del design;
- L'incubazione di progetti innovativi spin-off nei settori dell'istruzione, del turismo, dei social network e del design grazie all'organizzazione di sfide "Open Innovation" e dei rispettivi "Challenge Events";
- L'organizzazione di una conferenza finale con rappresentanti delle industrie creative e delle istituzioni del patrimonio culturale: Europeana Creative Culture Jam a Vienna, 9-10 luglio 2015 e quattro eventi nei Living Lab di Barcellona, Helsinki, Bristol e Cracovia;
- La valutazione di tutte le attività del progetto, con conseguente miglioramento delle applicazioni pilota, miglioramenti dei servizi stabiliti e dimostrazione del valore aggiunto per le industrie creative;
- Infine, la diffusione di tutti i risultati del progetto per promuovere una collaborazione continua e costruire ponti tra le organizzazioni dei beni culturali e le industrie creative.

---

<sup>52</sup> <https://pro.europeana.eu/project/europeana-creative-project>

Il progetto Europeana Creative ha confermato l'impegno dell'Europa nel promuovere il patrimonio culturale grazie alle nuove tecnologie digitali. In questo modo il patrimonio può essere fruito più facilmente e più rapidamente e la popolazione europea può acquisire una maggiore conoscenza delle tecnologie e della cultura europea nelle sue diversità e unicità.

### 3.5 Interreg Europe<sup>53</sup>



La Cooperazione territoriale europea (CTE), meglio conosciuta come programma Interreg, è finanziato dal Fondo europeo di sviluppo regionale (FESR) e rappresenta uno dei due obiettivi della politica di coesione Europea e fornisce un quadro per l'attuazione di azioni congiunte, insieme alla condivisione di politiche tra attori nazionali, regionali e locali di diversi Stati membri. L'obiettivo generale della Cooperazione territoriale europea è quello di favorire uno sviluppo economico, sociale e territoriale dell'Unione che sia armonioso,

Interreg si basa su tre filoni di cooperazione: transfrontaliero (Interreg A), transnazionale (Interreg B) e interregionale (Interreg C).

Sono 6 i periodi di programmazione di Interreg si sono succeduti negli anni:

Interreg I (1990-1993), Interreg II (1994-1999), Interreg III (2000-2006), Interreg IV (2007-2013), Interreg V (2014-2020), Interreg VI (2021-2027).

Con Interreg, l'Unione Europea si impegna a ridurre le disparità nei livelli di sviluppo, crescita e qualità della vita nelle regioni europee e tra di esse. Nel ciclo 2021-2027, con un budget di 379 milioni di euro, si pone come obiettivi principali quelli di aiutare i governi locali, regionali e nazionali in tutta Europa a sviluppare e realizzare politiche migliori, creare un ambiente e delle opportunità per condividere le soluzioni ai problemi di sviluppo regionale, sostenere lo scambio di buone pratiche e l'apprendimento delle politiche tra le regioni europee di 29 Paesi - l'UE-27, la Norvegia e la Svizzera.

Il programma contribuisce a tutte le priorità dell'UE e si adopera per una migliore governance regionale attraverso il rafforzamento delle capacità. Interreg si adopera per un'Europa più "intelligente", "smarter", più verde, più connessa, più sociale, più vicina ai cittadini e per una migliore governance regionale.

---

<sup>53</sup> Tutte le informazioni sotto riportate provengono dai seguenti siti web:  
<https://www.interregeurope.eu/what-is-interreg-europe> e <https://www.europeanacademy.com/interreg-european-territorial-co-operation/>

Coloro che possono partecipare all'iniziativa Interreg sono: le autorità pubbliche nazionali, regionali e locali; altri organismi responsabili dell'elaborazione e/o dell'attuazione delle politiche di sviluppo regionale; autorità responsabili dello sviluppo e/o dell'attuazione dei programmi di investimento per l'occupazione e la crescita; organizzazioni rilevanti per le politiche di sviluppo regionale; organizzazioni di supporto alle imprese (agenzie di sviluppo, agenzie per l'innovazione, camere di commercio, cluster, ecc.); organizzazioni ambientali (agenzie ambientali, agenzie per l'energia, ONG, ecc.); istituzioni di istruzione e ricerca (università, centri di ricerca, ecc.).

### **3.5.1 CRAFTS CODE: CReative Actions For Tailoring Smes' COmpetitive DEvelopment**

Il progetto CRAFTS CODE mira a migliorare la competitività delle piccole e medie imprese artigiane europee sviluppando un quadro di riferimento per stimolare la costruzione di capacità per migliorare l'attuazione di politiche e di programmi di sviluppo regionale e stimolare l'apprendimento di queste politiche.

L'iniziativa trova fondamento negli sforzi compiuti dai partners per attuare progetti a sostegno della competitività dell'imprenditorialità delle PMI che appartengono al settore dell'artigianato, in modo da innovarlo e scongiurare il rischio di scomparsa di molteplici mestieri e manifatture locali e tradizionali. L'artigianato europeo, infatti, è un arazzo ricco e complesso che unisce tradizione, patrimonio, cultura, competenze e design; esso comprende un'ampia gamma di discipline che sono lo specchio della diversità dell'identità culturale europea. In aggiunta, l'artigianato è un settore produttivo unico, profondamente legato alla tradizione e alla trasmissione delle conoscenze e competenze. Svolge un ruolo fondamentale per la stabilità sociale europea e agisce come innovatore e propulsore nell'economia, nonostante, la maggior parte delle PMI non svolga attività di ricerca e sviluppo come tradizionalmente definite.

L'artigianato è un settore imprenditoriale con caratteristiche peculiari in termini di prodotti generati, dimensioni aziendali e contenuti culturali e sociali. Pertanto, il settore necessita di politiche specifiche e di azioni su misura.

CRAFTS CODE intende promuovere la conoscenza sullo sviluppo delle piccole e medie imprese attraverso l'innovazione e l'implementazione di nuovi modelli di business per le aziende del settore artigianale. Il progetto vuole sostenere queste ultime durante tutte le fasi del loro ciclo di vita per sviluppare e raggiungere una crescita che sia costante e impegnarsi nell'innovazione e nella sostenibilità a lungo termine.

Il progetto è stato lanciato nell'estate del 2019 con un budget di 3.196,404,00 euro e terminerà nel 2023. Per questo motivo non sono ancora rintracciabili sul sito web risultati effettivi in merito.<sup>54</sup>

Ad ogni modo CRAFTS CODE pone le basi per una presa di coscienza di quanto siano importanti dal punto di vista sociale ed economico le piccole e medie imprese artigiane, catalizzatrici di impiego, innovazione e cultura.

---

<sup>54</sup><https://projects2014-2020.interregeurope.eu/craftscode/>

## 4 Principali risultati

Attraverso la descrizione delle politiche e dei programmi europei il cui scopo è quello di tutelare e favorire lo sviluppo dei settori culturali e creativi, l'artigianato e le piccole e medie imprese, è stato possibile tracciare un percorso che aiuti il lettore a comprendere come l'Unione europea stia lavorando a loro favore.

Sicuramente il patrimonio culturale e le industrie creative rappresentano un elemento fondamentale per lo sviluppo economico e sociale dei Paesi membri e questo è riscontrabile nelle politiche presentate nel secondo capitolo e nei programmi e progetti presentati nel terzo capitolo.

La tesi, suddivisa in tre macro-capitoli vuole dar vita ad un percorso diacronico. Il "passato" è rappresentato da una panoramica della storia dell'artigianato che sottolinea l'importanza di quest'ultimo come gesto politico, nonché, la sua rilevanza sul piano sociale ed economico. Il "presente" il cui volto è caratterizzato dalle politiche europee messe in atto per tutelare questo settore, incluso all'interno dell'immenso arazzo che è quello del patrimonio culturale materiale e immateriale. Infine, il "futuro", delineato dai programmi europei per la cultura e l'artigianato, i cui progetti, rappresentano ciò che nel tempo si intende realizzare a favore di questi settori, fondamentali per un futuro digitale, inclusivo e sostenibile.

Non vi è alcun dubbio che all'interno dei progetti la totalità degli argomenti trattati riguarda temi caldi che caratterizzano il mondo contemporaneo.

Rilevante è il tema dei giovani, i quali sono i primi destinatari delle iniziative, in quanto, le nuove generazioni sono quelle che hanno il tempo e le capacità per cogliere le opportunità che il mondo gli propone. Infatti, sono in grado di utilizzare le nuove tecnologie all'avanguardia e quelle digitali in modo da innovare le tecniche più tradizionali. Strettamente legato a questo è il secondo tema che riguarda proprio le tecnologie e il digitale, sempre più presenti e insostituibili per svolgere al meglio moltissime funzioni lavorative e comunicative. Inoltre, come dimostrano inequivocabilmente i diversi progetti, il digitale è uno strumento essenziale

per poter innovare il patrimonio culturale e renderlo accessibile ai più, anche a distanza, pensiamo, ad esempio, ai progetti del programma Europeana.

Un altro argomento trattato è quello della “sostenibilità”. In un mondo in cui il problema e la sfida della crisi climatica sono sempre più riconosciuti, nessun settore può astenersi dal fare del proprio meglio per cercare di risolvere e migliorare la situazione corrente, grazie ad una produzione lenta, che favorisca le materie prime sostenibili, che hanno come prerogativa quello di durare nel tempo. Le piccole e medie imprese artigiane, il settore culturale e creativo, più di molte altre industrie, può attingere alle conoscenze e alle competenze che da sempre hanno caratterizzato le maestranze artigiane e artistiche. Esse, infatti, si basano su lavorazioni su piccola scala, lente, lontane dalla frenesia che connota la produzione manifatturiera attuale. Le professioni tradizionali hanno da sempre utilizzato prodotti locali, senza far ricorso all’importazione; ciò ha reso il processo creativo sostenibile e riflette i materiali e la cultura locale. Questo rappresenta un punto di forza per i prodotti artigiani poiché vengono percepiti come autentici e originali.

Un ulteriore argomento che viene toccato all’interno dei progetti è quello della cultura europea e la difesa di quest’ultima. Si tratta di un tema molto attuale in quanto siamo in un momento storico caratterizzato da precarietà e instabilità, in cui conservare e trovare un legante che tenga unite le culture europee è più importante che mai per garantire l’esistenza dell’Unione Europea. La tutela e l’investimento sul patrimonio culturale e creativo possono essere questo legante, grazie alle somiglianze esistenti tra i patrimoni dei vari Paesi europei è possibile dare vita ad un’unione che vada oltre la politica ed ecceda i confini geografici, è possibile creare un unico popolo europeo, il cui punto di incontro è proprio la cultura che tutti condividono.

In totale, ai fini di questa ricerca, sono stati catalogati, all’interno di fogli excel, ben 182 progetti, più la call per progetti *Traditional crafts for the future: a new approach* realizzata da Horizon Europe. Questa raccolta ha permesso di avere un’idea chiara e concreta della quantità delle iniziative che riguardano l’artigianato e il relativo patrimonio culturale.

Nello specifico, trentacinque appartengono al programma Europa creativa, nove al Seventh framework programme, trentanove ad Horizon 2020, nove al European Research Council, una call è realizzata da Horizon Europe, ottantatré si trovano sotto Erasmus +, quattro a Europeana e, infine, tre a Interreg Europe.

Soltanto alcuni dei progetti più significativi sono stati riportati per iscritto all’interno della tesi, in modo da far comprendere al lettore l’entità di questi ultimi e per dimostrare l’impatto degli obiettivi in ambiti come la tutela e la divulgazione del patrimonio artigiano tramite nuove tecnologie e il digitale, la formazione dei giovani nell’ambito manuale e artigianale, la ripresa

di tessuti e materiali tradizionali per dar vita a materie prime innovative (es: pelle di pesce), etc...

La maggior parte dei progetti riporta risultati concreti visibili all'interno dei siti web dedicati. In media il budget investito dal programma Europa creativa per promuovere i progetti legati all'artigianato è di 406.632 euro, il budget investito dal Seventh framework programme è di 717.433 euro, quello impiegato da Horizon 2020 è di 1.309.801 euro, il contributo dell'European Research Council ammonta ad una media di 1.755.984 euro, la media impiegata dal programma Erasmus + è di 65.774 euro e la media del budget investito da Interreg Europe è di 2.478.334 euro. La call *Traditional crafts for the future: a new approach* presentata da Horizon Europe ha un budget di 12.000,000 euro mentre il programma Europeana non presenta informazioni riguardo i budget dei vari progetti.

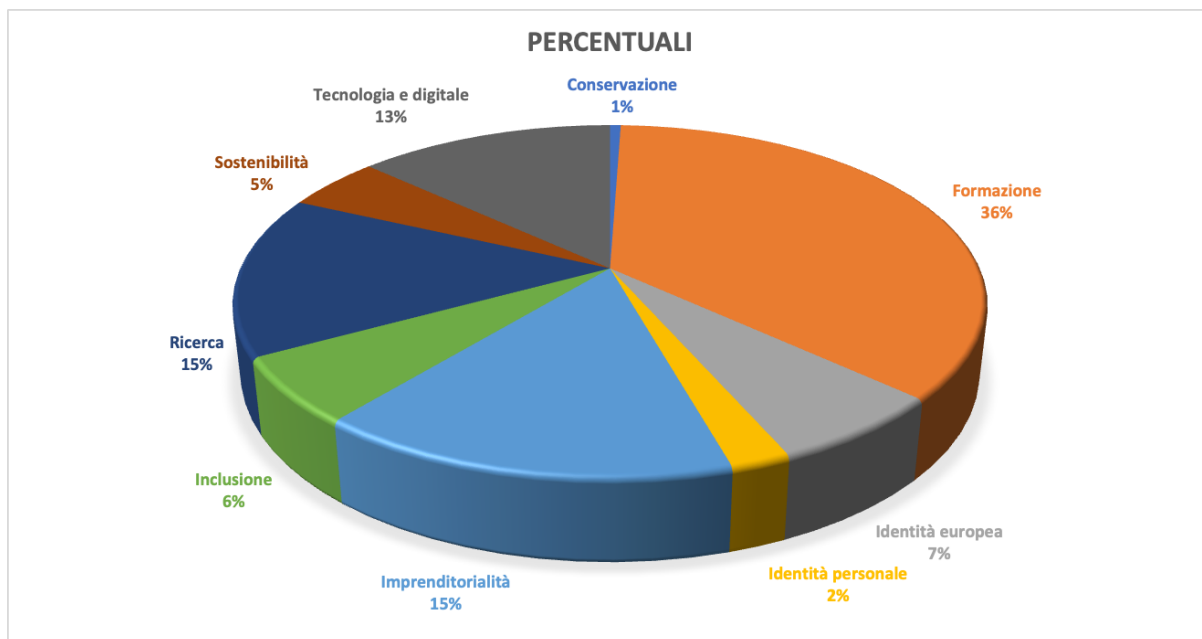
È chiaro quindi che il programma che presenta in media la maggiore contribuzione è Interreg Europe, seguito dall'ERC e da Horizon 2020. Ad ogni modo, per quantità di iniziative proposte, Erasmus + si trova al primo posto, nonostante in media presenti il budget inferiore.

Il tema maggiormente trattato all'interno dei progetti è quello della formazione, corsi creati per giovani studenti e tutti coloro che sono interessati a conoscere le maestranze artigiane e formarsi per diventare tali. Tra tutti, il programma che si è speso maggiormente a riguardo è Erasmus + con ben 51 progetti dedicati alla formazione. Il secondo tema più popolare è l'imprenditorialità, progetti dedicati a sensibilizzare i giovani alle opportunità di lavoro o di auto-impiego grazie ad attività volte a comprendere i metodi di creazione artistica e manuale che servono per acquisire competenze specifiche necessarie a realizzare iniziative personali e professionali. A questo tema sono stati dedicati 28 progetti, di cui 14 sempre proposti da Erasmus +. Al terzo posto si trova il tema della ricerca storico-artistica e archeologica con 27 progetti dedicati, 17 dei quali si trovano sotto il programma Horizon 2020. A seguire si trova il tema della tecnologia e il digitale, sempre più presenti e importanti nella divulgazione delle tecniche artigiane e del patrimonio culturale a cui sono dedicati 24 progetti, 10 dei quali appartengono a Creative Europe. Per concludere, per quantità di progetti dedicati, troviamo i seguenti temi: l'identità europea che si esprime attraverso il patrimonio culturale e le maestranze tradizionali; l'inclusione di minoranze, giovani e donne grazie ai lavori manuali e l'artigianato; la sostenibilità ambientale, elemento essenziale per la sopravvivenza a lungo termine delle aziende, un valore strettamente legato al modus operandi degli artigiani legati al territorio e ai materiali locali; la costruzione di un'identità personale forte grazie alla costruzione di competenze attraverso il lavoro manuale e artistico; infine, la conservazione del patrimonio grazie alle conoscenze e tecniche tradizionali.



Molte delle iniziative trattano al proprio interno più di un argomento, spesso la formazione va di pari passo con l'imprenditorialità, l'inclusione con l'identità europea, la formazione con dell'identità personale e viceversa, la sostenibilità con l'imprenditorialità e le nuove tecnologie/digitale o con il tema della conservazione. Solo per motivi di confronto è stata fatta la suddivisione in temi (Fig. 15).

Fig. 15 Grafico a torta con percentuali riguardo gli argomenti dei progetti europei.



L'ambito della formazione risulta essere particolarmente adatto all'applicazione delle conoscenze artigiane. Infatti, la manualità e la creatività che contraddistinguono l'artigianato, possono permettere a intelligenze non conformi a standard prestabiliti di esprimersi al meglio delle proprie potenzialità nella direzione della valorizzazione della diversità e nel rispetto delle differenze che pur esistono e che vengono riconosciute. Tutto ciò conferisce all'artigianato un valore aggiunto, divenendo, nell'ottica inclusiva, una vera e propria innovazione nel mondo dell'educazione e della formazione.

Ad ogni modo, temi fondamentali come la sostenibilità e l'inclusione rimangono marginali, rispettivamente solo il 5% e il 6% dei progetti li trattano.

Questi dati possono servire da spunto per riflettere su come argomenti di centrale importanza, soprattutto per i più giovani, sono spesso trascurati da iniziative comunitarie e ad ampio raggio. In ogni caso, è possibile che questi argomenti, che hanno iniziato a prendere piede a livello europeo soltanto negli ultimi anni, potranno nei prossimi decenni rappresentare il fulcro di moltissimi altri progetti. L'artigianato, essendo una attività artistica, manuale e tradizionale

rappresenta il trampolino perfetto per la divulgazione di questi due temi, in quanto, permette a giovani e donne e altre minoranze di dare sfogo alla propria creatività, permettendogli di farne un lavoro e può essere svolta in modo tale che sia sostenibile per il pianeta. Sono infatti sempre di più le piccole imprese basate sulla creazione di oggetti in porcellana o abiti realizzati a maglia e all'uncinetto.

Infine, la Commissione europea non dedica all'artigianato dei canali specifici per l'implementazione dei progetti e per la promozione del settore. Infatti, viene incluso all'interno del settore della cultura e della creatività, nonché all'interno del patrimonio culturale materiale e immateriale. Sarebbe interessante e proficuo avere dei canali che trattino solamente il tema dell'artigianato e che si spendano a riguardo.

## 5. Conclusioni

La presente ricerca ha avuto come fine quello di esplorare se e come l'Unione Europea si sta muovendo al fine di sostenere e favorire il settore dell'artigianato, immerso all'interno del settore artistico e culturale. Grazie alla catalogazione di programmi e progetti, alla loro analisi, alla creazione di tabelle comparative e fogli excel dedicati, si sono individuati: i principali risultati di ogni progetto finanziato all'interno dei programmi europei, la quantità di investimenti per progetto dedicati al settore, quali programmi in media hanno investito maggiormente sull'artigianato e quali argomenti sono stati trattati dai vari progetti.

In sintesi, sono stati catalogati 182 progetti più il bando *Traditional crafts for the future: a new approach*. Il programma che si è speso maggiormente per l'artigianato è Erasmus + con ben 83 progetti, mentre quello che in media ha investito di più è Interreg Europe con 2.478.334 euro. Il tema maggiormente trattato invece risulta quello della formazione.

I dati raccolti dimostrano che l'Unione europea e la Commissione stanno effettivamente portando avanti dei progetti incentrati sull'artigianato. Grazie a questi ultimi, si è riusciti a far conoscere il patrimonio immateriale e materiale relativo all'artigianato a più gente possibile attraverso piattaforme online; moltissimi giovani studenti e appassionati hanno potuto partecipare a workshop dedicati all'argomento e seguire veri e propri corsi di formazione; le conoscenze e le competenze dell'artigianato hanno permesso la conservazione di edifici storici e la creazione di nuovi tessuti sostenibili e innovativi; i progetti hanno dato l'opportunità alla pratica dell'artigianato di divenire un motore di sviluppo per le piccole e medie imprese, capace di dare vita a nuovi posti di lavoro; sempre grazie alle iniziative, è stato possibile generare un senso di appartenenza al territorio europeo grazie al potere inclusivo dell'arte e della cultura.

Inoltre, come sottolineato nel capitolo precedente, la Commissione europea non dedica al settore dell'artigianato dei canali specifici per l'implementazione e promozione dell'iniziativa ma lo include all'interno del settore della cultura e della creatività e del patrimonio culturale materiale e immateriale.

In conclusione, possiamo domandarci se i progetti hanno avuto un impatto forte sui territori in cui si sono svolti e se hanno lasciato qualcosa ai partecipanti. Per questo motivo sarebbe interessante contattare e intervistare direttamente gli enti che hanno partecipato. Inoltre, non sono quasi mai presenti informazioni su come i progetti hanno risposto al rallentamento dovuto alla pandemia da Covid-19, la quale ha portato a chiusure di scuole e centri educativi per diversi mesi e una netta riduzione dei partecipanti agli eventi, e se, con la crisi economica che l'Europa sta vivendo, i finanziamenti dedicati al settore dell'artigianato e della cultura subiranno dei tagli, in modo che i soldi vengano devoluti ad altri temi, come quello dell'energia.

## **Bibliografia**

Adamson G., (2013), *The invention of Craft*, Bloomsbury Academic.

Adamson G., (2007), *Thinking through Craft*, Bloomsbury Academic.

Banks M., (2010), *Craft labour and creative industries*. *International Journal of Cultural Policy*, 16(3), 305–321.

Barnes J. R., (2018), *Craft and the Creative Economy*, *The Journal of Arts Management, Law, and Society*, 48:4, 301-303.

Becker H. S., (1978), *Arts and Crafts*, *American Journal of Sociology*, Vol. 83, No. 4, 862- 889, The University of Chicago Press.

Bell E., Dacin T. M., Toraldo M. L., (2021), *Craft Imaginaries - Past, Present and Future*, *Organization Theory*, Volume 2: 1-18.

Bell E., Vachlani S. J., *Relational Encounters and Vital Materiality in the Practice of Craft Work*, *Organization Studies* 2020, Vol. 41(5), 681-701, Sage.

Beyes T. E Metelmann J., (2018), *The Creativity Complex. A companion to Contemporary Culture*, *Cultures of Society*, vol. 36, Transcript.

Black S., (2017), *KNIT + RESIST: placing the Pussyhat Project in the context of craft activism*, *Gender, Place & Culture*, 696-710.

Braith J. Z., Brush H. M., (2011), *Fabricating Activism: Craft-work, Popular Culture, Gender, Utopian Studies* 22, 233–260.

Browder R., Aldrich H., Bradley S., (2019), *The emergence of the maker movement: Implications for entrepreneurship research*, *Journal of Business Venturing* 34, 459–476.

Commissione Europea, (2018), *Una nuova agenda europea per la cultura*.

Commissione Europea, (2019), *Quadro d'azione europeo sul patrimonio culturale*.

Campbell C., (2005), *The Craft Consumer, Culture, craft and consumption in a postmodern society*, Journal of Consumer Culture, Sage Publications.

Comunian R., England L., (2019), *Creative clusters and the evolution of knowledge and skills: From industrial to creative glassmaking*, Geoforum 99, 238–247.

Consiglio dell'Unione Europea, (2018), *Piano di lavoro*.

Cavalli A., (2011), *Intuizione e applicazione: l'etica del lavoro artigiano in: Quaderni di ricerca sull'artigianato*, 5-33.

Dawkins N., (2011), *Do-It-Yourself: The Precarious Work and Postfeminist Politics of Handmaking (in) Detroit*, Utopian Studies, Vol. 22, No. 2, Special Issue Craftivism, 261-284.

Elliot E. A., (2016), *Craft consumption and consumer transformation in a transmodern era*, Journal of Business Research 69, 18–24.

European Commission, (1997), *Guide to Craft, Trades and Small Enterprises in the European Union*, European Commission, Luxembourg.

Europeana, (2015), *Public Report on Year 3 of the Project*, Europeana Creative.

Form W., (1987), *On the Degradation of Skills*, Annual Review of Sociology, Vol. 13, 29-47, Annual Reviews.

Fox Miller C., (2017), *The contemporary geographies of craft-based manufacturing*, Geography Compass.

Friel M., (2011), *Artigianato, industrie creative ed economia della creatività in: Quaderni di ricerca sull'artigianato*.

Garber, E., (2013), *Craft as Activism*, The Journal of Social Theory in Art Education (33), K. Staikidis, Ed., 53-66.

Gill R., Pratt, A.C., (2008), In the social factory? Immaterial labour, precariousness and cultural work, *Theory, Culture & Society*, 25(7-8), 1-30.

Greenhalgh P., (2003), *The persistence of craft: the applied arts today*, New Brunswick: Rutgers University Press.

Harrod T., (1995), *The Crafts in Britain in the 20th Century*. New Haven, CT: Yale University Press.

Hatcher J., Nguyễn Tu T. L., "Make What You Love": Homework, the Handmade, and the Precarity of the Maker Movement, *Women's Studies Quarterly*, Vol. 45, No. 3/4, PRECARIOUS WORK (FALL/WINTER 2017), 271-286, The Feminist Press at the City University of New York.

Herzfeld M., *Antropologia*, Vol. 2, Numero 2, ottobre 2015, 19-33.

Jakob D., (2013), Crafting your way out of the recession? New craft entrepreneurs and the global economic downturn, *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society* 6, 127-140.

Jones C., Lorenzen M., Sapsed J., (2015), *Creative Industries: A Typology of Change*, *The Oxford Handbook of Creative Industries*, Oxford University Press, 3-30.

Joseph M., *The Performance of Production and Consumption*, *Social Text*, No. 54 (Spring, 1998), 25-61, Duke University Press.

Kotler P., (1986) ,"The Prosumer Movement : a New Challenge For Marketers", in *NA - Advances in Consumer Research Volume 13*, eds. Richard J. Lutz, Provo, UT : Association for Consumer Research, 510-513.

Kuijpers M., Kroezen J., (2019), Small brewers show how craft principles could reshape the economy - but they're under threat.

LaMore R., Root-Bernstein R., Root-Bernstein M., Schweitzer J. H., Lawton J. L., Roraback E., Peruski A., VanDyke M., Fernandez L., (2013), *Arts and Crafts: Critical to Economic*

Innovation, Economic Development Quarterly 27(3), 221–229.

Lang G. A., (2016), *Creating an Authentic Aesthetic: A Study of Craft Consumption and Domestic Ideologies*, Tesi Magistrale University of Cincinnati.

Luckman S., (2015), *Craft and the Creative Economy*, Palgrave Macmillan.

Newmeyer T. S., (2008), *Knit one, stitch two, protest three! Examining the historical and contemporary politics of crafting*, *Leisure/Loisir*, 32:2, 437-460.

Parlamento europeo e Consiglio europeo, (2016), *Verso una strategia dell'Unione europea per le relazioni culturali internazionali*.

Presences, mostra a cura di Brejc A. e Jeza N., Association for Culture and Education KIBLA, Maribor, 2018.

Richards G. (2007), *Cultural Tourism. Global and Local Perspectives*, NY, Routledge.

Sennett R., (2008), *The Craftsman*, Yale University Press.

Slater D., (1997), *Consumer Culture and Modernity*, Cambridge Polity Press.

Suddaby R., Ganzi M., Minkus A., (2017), *Craft, magic and the re-enchantment of the world*, *European Management Journal* 35, 285-296.

Tohmé R., *Lignes de fuite*, (2017), proposta artistica nell'ambito del bando Risk Change.

Trevisan P., (2018), *Creative Crowd*, In Beyes T. E Metelmann J., *The Creativity Complex. A companion to Contemporary Culture, Cultures of Society*, vol. 36, Transcript.

Unione Europea, Interreg IVC, *Il settore dell'artigianato artistico in Europa: piani operativi e visioni strategiche*.

Venkatesh A., Meamber L. A., (2008), *The aesthetics of consumption and the consumer as an aesthetic subject*, *Consumption, Markets and Culture*, 11:1, 45-70.

Vigano' F., Comunian R., England L., (2021), Creative symbiosis: Connecting skills formation, materiality and knowledge networks in the wood industry, craft and design ecology of South Tyrol.

Watson M., Shove E., (2008), Product, Competence, Project and Practice. DIY and the dynamics of craft consumption, *Journal of Consumer Culture* 8(1), Sage Publication, 69-89.



## Sitografia

[https://ec.europa.eu/info/departments/education-youth-sport-and-culture\\_en](https://ec.europa.eu/info/departments/education-youth-sport-and-culture_en)

<https://culture.ec.europa.eu/policies/eu-competences-in-the-field-of-culture?etrans=it>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/regulatory-framework>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/strategic-framework-for-the-eus-cultural-policy>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/cultural-policy-cooperation-at-the-eu-level>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/strategic-framework-for-the-eus-cultural-policy>

<https://europeanheritagealliance.eu>

<https://en.unesco.org/creativity/convention>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/international-cultural-relations>

<https://www.eunicglobal.eu/projects/european-houses-of-culture-usa-the-grid>

<https://culture.ec.europa.eu/it/policies/international-cultural-relations>

<https://eunicglobal.eu/projects/european-houses-of-culture-benin-urban-cult-labafrika>

<https://data.europa.eu/en>

[https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe\\_it](https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-europe_it)

<https://www.verso-horizoneurope.it>

<https://wayback.archive-it.org/12090/20220124084259/https://ec.europa.eu/programmes/horizon2020/en/experts>

[https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-2020\\_en#projects](https://ec.europa.eu/info/research-and-innovation/funding/funding-opportunities/funding-programmes-and-open-calls/horizon-2020_en#projects)

<https://data.europa.eu/data/datasets/cordish2020projects?locale=it>

<https://culture.ec.europa.eu>

<https://culture.ec.europa.eu/cultural-heritage/eu-policy-for-cultural-heritage>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu>

<https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/opportunities/portal/screen/opportunities/projects-results;programCode=CREA2027>

[https://www.eacea.ec.europa.eu/grants/2021-2027/creative-europe\\_en](https://www.eacea.ec.europa.eu/grants/2021-2027/creative-europe_en)

<https://op.europa.eu/en/home>

<https://www.europeansources.info/record/proposal-for-a-regulation-on-geographical-indication-protection-for-craft-and-industrial-products-and-amending-regulations-eu-2017-1001-and-eu-2019-1753-and-council-decision-eu-2019-1754/>

<https://resources.riches-project.eu/european-policy-brief-towards-a-craft-revival-recalibrating-social-cultural-economic-and-technological-dynamics/>

<https://www.craftingeurope.com>

<https://craftscouncil.nl/en/manifesto-voor-een-europese-strategie-voor-ambacht/>

<https://wcc-europe.org/crafting-europe/?lang=it>

[https://ec.europa.eu/regional\\_policy/it/policy/what/glossary/i/interreg-europe](https://ec.europa.eu/regional_policy/it/policy/what/glossary/i/interreg-europe)

<https://www.interregeurope.eu/approved-projects>

<https://www.europeanacademy.com/interreg-european-territorial-co-operation/>

<https://www.interregeurope.eu/what-is-interreg-europe>

<https://interreg.eu>.

<https://interreg.eu/about-interreg/>

<https://projects2014-2020.interregeurope.eu/craftscode/>

[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP\\_22\\_2406](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/en/IP_22_2406)

<https://www.europeana.eu/it>

<https://pro.europeana.eu>

[https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/connecting-europe-facility\\_it](https://ec.europa.eu/info/funding-tenders/find-funding/eu-funding-programmes/connecting-europe-facility_it)

<https://ec.europa.eu/inea/en/connecting-europe-facility>

<https://pro.europeana.eu/page/conference>

<https://pro.europeana.eu/categories/projects>

[https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/hu/MEMO\\_16\\_146](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/hu/MEMO_16_146)

<https://cordis.europa.eu/article/id/34831-largest-number-of-calls-ever-for-next-round-of-fp7/it>

[https://ec.europa.eu/eurostat/cros/content/fp7-projects\\_en](https://ec.europa.eu/eurostat/cros/content/fp7-projects_en)

<http://www.ub.edu/searchproject/the-project/the-7th-framework-programme/>

<https://fashionheritage.eu>

<https://www.euractiv.com/section/languages-culture/opinion/provenance-and-heritage-in-the-eu-why-we-should-preserve-european-products-of-origin/>

<https://charter-alliance.eu/about-us/>

<https://cordis.europa.eu/about/en>

<https://cordis.europa.eu/about/archives/it>

[https://it.wikipedia.org/wiki/Consiglio\\_europeo\\_della\\_ricerca](https://it.wikipedia.org/wiki/Consiglio_europeo_della_ricerca)

<https://erc.europa.eu/about-erc/mission>

<https://cordis.europa.eu/programme/id/H2020-EU.1.1>

<https://erc.europa.eu/news/impact-erc-research-confirmed2020>

[https://wayback.archive-it.org/12090/20130605200706/http://ec.europa.eu/research/fp7/understanding/fp7inbrief/structure\\_it.html](https://wayback.archive-it.org/12090/20130605200706/http://ec.europa.eu/research/fp7/understanding/fp7inbrief/structure_it.html)

[https://wayback.archive-it.org/12090/20140422180318/http://cordis.europa.eu/fp7/understand\\_en.html](https://wayback.archive-it.org/12090/20140422180318/http://cordis.europa.eu/fp7/understand_en.html)

<https://cordis.europa.eu/programme/id/FP7/it>

<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/583691-CREA-1-2017-1-ES-CULT-COOP1>

<http://tresculturas.org/en/activity/workshop-encounter-with-hector-del-barrio-on-evaluation-of-audiences-at-cultural-activities/>

<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/570503-CREA-1-2016-1-SI-CULT-COOP2>

<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/597301-CREA-1-2018-1-HR-CULT-COOP1>

<https://www.madein-platform.com/file/modelFiles/Category/made-in-book-screen.pdf>

[https://www.youtube.com/watch?v=hbZex9qIkpQ&t=173s&ab\\_channel=MIKSER](https://www.youtube.com/watch?v=hbZex9qIkpQ&t=173s&ab_channel=MIKSER)

<https://culture.ec.europa.eu/creative-europe/projects/search/details/595935-CREA-1-2018-1-ES-CULT-COOP3>

<https://cordis.europa.eu/project/id/624467/reporting/it>

<https://cordis.europa.eu/project/id/624467/it>

<https://cordis.europa.eu/project/id/236263>

<https://cordis.europa.eu/project/id/236263/reporting>

<https://cordis.europa.eu/project/id/823943>

<https://cordis.europa.eu/article/id/429453-revisiting-the-ancient-pottery-of-the-north-coast-of-cyprus>

<https://cordis.europa.eu/project/id/101032455>

<https://cordis.europa.eu/project/id/785211>

<https://cordis.europa.eu/project/id/785211/reporting>

<https://cordis.europa.eu/project/id/852732/results>

<https://cordis.europa.eu/project/id/771997>

<https://cordis.europa.eu/project/id/771997/reporting>

<https://ec.europa.eu/>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2018-1-ES01-KA202-050042>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-TR01-KA105-091867>

<https://erasmus-plus.ec.europa.eu/projects/search/details/2020-1-EE01-KA229-077926>

<https://pro.europeana.eu/project/crafted>

<https://pro.europeana.eu/project/europeana-creative-project>

<https://projects2014-2020.interregeurope.eu/craftscode/>

# Appendice

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di partners	N. di paesi	Sito web
CRAFTING EUROPE – NEW MODELS FOR	Creative Europe	2019-2022	<a href="https://ec.europa.eu/crafting/">https://ec.europa.eu/crafting/</a>	The 'Crafting Europe' project was inspired by the need to build capacity within	Imprenditorialità	€ 914.320,00	€ 914.320,00	CRAFTS COUNCIL	8	8	<a href="https://www.craftingeurope.eu/">https://www.craftingeurope.eu/</a>
FUSION: FASHION UP-SKILLING INNOVATION	Creative Europe	2019-2022	<a href="https://ec.europa.eu/fusion/">https://ec.europa.eu/fusion/</a>	This project will connect fashion and textile designers-makers with digital	Tecnologia/digitale	€ 189.899,00	€ 189.899,00	LINEROCK	3	4	<a href="https://craftsation.com/">https://craftsation.com/</a>
Reviving Handicrafts Through Digital Technologies	Creative Europe	2022-2024	<a href="https://ec.europa.eu/rhd/">https://ec.europa.eu/rhd/</a>	New technologies and digital communication are transforming societies.	Tecnologia/digitale	€ 82.825,00	€ 82.825,00	European	4	3	<a href="https://rhd.eu/">https://rhd.eu/</a>
CRAFTING THE FUTURE	Creative Europe	2022-2025	<a href="https://ec.europa.eu/crafting-the-future/">https://ec.europa.eu/crafting-the-future/</a>	WCC Europe is the unique representative organization of the crafts sector in	Fornazione	€ 825.000,00	€ 825.000,00	WORLD CRAFTS	1	1	<a href="https://wccc.madein.eu/">https://wccc.madein.eu/</a>
made@eu	Creative Europe	2014-2016	<a href="https://ec.europa.eu/made@eu/">https://ec.europa.eu/made@eu/</a>	The made@eu project aims to bridge the digital divide that currently hinders	Tecnologia/digitale	€ 200.000,00	€ 200.000,00	INSTITUT	2	3	<a href="https://madeat.eu/#/">https://madeat.eu/#/</a>
EUropean Traditions in cultural hERitage and craft hub	Creative Europe	2014-2016	<a href="https://ec.europa.eu/craft-hub/">https://ec.europa.eu/craft-hub/</a>	EUT ER/E is a project which can give opportunities of integration and	Fornazione	€ 111.895,00	€ 111.895,00	A P	3	4	
Imagining Sustainable Glass Network Europe	Creative Europe	2018-2022	<a href="https://ec.europa.eu/sgne/">https://ec.europa.eu/sgne/</a>	Craft Hub is a 3-year, 9 partner project to showcase the wealth of European	Fornazione	€ 754.864,00	€ 754.864,00	CARLOW COUNTY	8	8	
Craft, Art and People Together	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/craft-art-and-people-together/">https://ec.europa.eu/craft-art-and-people-together/</a>	Imagining Sustainable Glass Network Europe (SGNE) includes four partners	Fornazione	€ 199.292,00	€ 199.292,00	NORTH LANDS	3	4	<a href="https://is.gne.eu/">https://is.gne.eu/</a>
Digitally crafting new communities of practice	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/carp/">https://ec.europa.eu/carp/</a>	CARPET (Craft Art and People Together) promotes the value of diversity by	Fornazione	€ 137.458,00	€ 137.458,00	FUNDACION TRES	2	3	<a href="http://www.crafts.com/">http://www.crafts.com/</a>
Europe Grand Central	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/europe-grand-central/">https://ec.europa.eu/europe-grand-central/</a>	In the project 'Edu@ge/TAC, craftsmen and digital natives have jointly explored	Tecnologia/digitale	€ 189.998,00	€ 189.998,00	STUDIOFORBUND	3	3	<a href="http://www.eudige.eu/">http://www.eudige.eu/</a>
Risk Change	Creative Europe	2016-2020	<a href="https://ec.europa.eu/risk-change/">https://ec.europa.eu/risk-change/</a>	Europe Grand Central started in September 2015 as the 'refugee crisis'	Inclusione	€ 200.000,00	€ 200.000,00	NOT QUITE	6	6	
Balkan Design Network	Creative Europe	2014-2016	<a href="https://ec.europa.eu/balkan-design-network/">https://ec.europa.eu/balkan-design-network/</a>	The first red flags of changing EU conditions due to strong migration flows	Inclusione	€ 1.570.520,00	€ 1.570.520,00	KULTURNO	10	10	<a href="http://www.riskchange.eu/">http://www.riskchange.eu/</a>
Voyage Inside a Blind Experience	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/vibe/">https://ec.europa.eu/vibe/</a>	Balkan Design Network (BDN) is an innovative platform that stimulates and	Imprenditorialità	€ 199.518,00	€ 199.518,00	ZDRUZENIE ZA	2	3	
Tracing the Art of the Straub Family	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/straub/">https://ec.europa.eu/straub/</a>	The VIBE concepts it possible to experience each abstract work of art	Tecnologia/digitale	€ 199.595,00	€ 199.595,00	COOPERATIVA	3	3	<a href="http://www.vibe.eu/">http://www.vibe.eu/</a>
All Strings Attached: Pioneers of the European	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/all-strings-attached/">https://ec.europa.eu/all-strings-attached/</a>	The project was based on the fact that five brothers from the Straub family	Ricerca	€ 199.799,00	€ 199.799,00	HRVATSKI	4	4	
Manufacturers of caring space-time	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/manufacturers-of-caring-space-time/">https://ec.europa.eu/manufacturers-of-caring-space-time/</a>	The project aimed to spread knowledge of European puppetry of the first half of	Fornazione	€ 199.476,00	€ 199.476,00	COMUNE DI	3	4	
FOLLOW THE VIKINGS	Creative Europe	2015-2019	<a href="https://ec.europa.eu/follow-the-vikings/">https://ec.europa.eu/follow-the-vikings/</a>	With Manufacturers of caring space-time the Museum of Fine Arts in Ghent	Tecnologia/digitale	€ 200.000,00	€ 200.000,00	AUTONOOM	2	3	
Factories of the Imagination: Investing in Cultural	Creative Europe	2017-2018	<a href="https://ec.europa.eu/factories-of-the-imagination/">https://ec.europa.eu/factories-of-the-imagination/</a>	Follow the Vikings (FTV) project's primary objective was to make the	Tecnologia/digitale	€ 1.960.000,00	€ 1.960.000,00	SJETLAND	14	8	<a href="https://www.followthevikings.eu/">https://www.followthevikings.eu/</a>
Storytelling Ceramic Artifacts through Augmented	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/storytelling-ceramic-artifacts-through-augmented-reality/">https://ec.europa.eu/storytelling-ceramic-artifacts-through-augmented-reality/</a>	The project 'Factories of Imagination: Investing in Cultural Changemakers'	Inclusione	€ 250.000,00	€ 250.000,00	TRANS EUROPE	1	1	
NETWORKED ENCOUNTERS	Creative Europe	2015-2019	<a href="https://ec.europa.eu/networked-encounters/">https://ec.europa.eu/networked-encounters/</a>	The four-year journey of the National Museum of the Romanian Peasant	Inclusione	€ 199.725,00	€ 199.725,00	MUZEL	3	4	
NECKT Accelerator	Creative Europe	2015-2018	<a href="https://ec.europa.eu/neckt/">https://ec.europa.eu/neckt/</a>	CERARE is a platform with purpose to boost the production of "smart" ceramic	Tecnologia/digitale	€ 199.800,00	€ 199.800,00	I KERAMIK	3	4	
CREATIVE LENSES	Creative Europe	2015-2019	<a href="https://ec.europa.eu/creative-lenses/">https://ec.europa.eu/creative-lenses/</a>	NETWORKED ENCOUNTERS analysed the modes of communication	Tecnologia/digitale	€ 200.000,00	€ 200.000,00	VIESOUI ISTAIGA	3	4	
Participatory Art for Invisible Communities	Creative Europe	2016-2018	<a href="https://ec.europa.eu/participatory-art-for-invisible-communities/">https://ec.europa.eu/participatory-art-for-invisible-communities/</a>	The aims of the NXT Project were to -Support the career development of	Imprenditorialità	€ 1.025.799,00	€ 1.025.799,00	EUROPEAN	17	11	
BEYOND THEATER – creative platform for	Creative Europe	2016-2018	<a href="https://ec.europa.eu/beyond-theater/">https://ec.europa.eu/beyond-theater/</a>	Creative Lenses(2015-2019) was a collaboration project co-funded by the	Sostenibilità	€ 1.964.950,00	€ 1.964.950,00	KINTEISTO OY	12	8	
Our Mythical Childhood... The Reception of	Creative Europe	2015-2018	<a href="https://ec.europa.eu/our-mythical-childhood/">https://ec.europa.eu/our-mythical-childhood/</a>	PAIC was a multidisciplinary participatory art project bringing together four EU	Identità europea	€ 196.900,00	€ 196.900,00	OMNIMEDIA DOO	3	4	
Re-fashioning the Renaissance: Popular Groups, Fas	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/re-fashioning-the-renaissance/">https://ec.europa.eu/re-fashioning-the-renaissance/</a>	The project was based on the international collaboration of the organizations	Inclusione	€ 200.000,00	€ 200.000,00	STREFA	5	3	
DYNAMICS OF THE DURABLE. A History of	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/dynamics-of-the-durable/">https://ec.europa.eu/dynamics-of-the-durable/</a>	Artcycling proposed an innovative business model based on new	Tecnologia/digitale	€ 200.000,00	€ 200.000,00	STREFA	5	3	
Legitimation of European cultural heritage and the	Creative Europe	2015-2017	<a href="https://ec.europa.eu/legitimation-of-european-cultural-heritage-and-the-unknown/">https://ec.europa.eu/legitimation-of-european-cultural-heritage-and-the-unknown/</a>	This project was designed to be implemented through 5 principal	Identità europea	€ 200.000,00	€ 200.000,00	FUNDATIA	4	4	
KNOWING FROM THE INSIDE: ANTHROPOLOGY	Creative Europe	2018-2019	<a href="https://ec.europa.eu/knowning-from-the-inside/">https://ec.europa.eu/knowning-from-the-inside/</a>	making, exhibition, training, and networking. Taking 'disruption' as an overall	Fornazione	€ 200.000,00	€ 200.000,00	THE NERVE	2	3	<a href="https://understandtradition.eu/">https://understandtradition.eu/</a>
CREATIVE MAKERS: kids' fablabs for letterpress	Creative Europe	2017-2019	<a href="https://ec.europa.eu/creative-makers/">https://ec.europa.eu/creative-makers/</a>	partnership project co-funded	Identità europea	€ 200.000,00	€ 200.000,00	FABRICA	3	4	<a href="https://www.madein.eu/">https://www.madein.eu/</a>
Class Works: Training   Networking   Taking Roots	Creative Europe	2018-2021	<a href="https://ec.europa.eu/class-works/">https://ec.europa.eu/class-works/</a>	The project called Crafting Europe in the Bronze Age and Today, CRAFTER	Sostenibilità	€ 104.760,00	€ 104.760,00	ASOCIACION DE	7	5	<a href="https://www.madein.eu/">https://www.madein.eu/</a>
Giving (Back) the Credit to the Heritage	Creative Europe	2020-2022	<a href="https://ec.europa.eu/giving-back-the-credit-to-the-heritage/">https://ec.europa.eu/giving-back-the-credit-to-the-heritage/</a>	MADE IN Crafts – Design Narratives is a research, design and heritage	Sostenibilità	€ 197.649,00	€ 197.649,00	MUZEJ ZA	6	4	<a href="https://www.madein.eu/">https://www.madein.eu/</a>
				CREATIVE MAKERS: kids' fablab for letterpress & printing inspired by	Fornazione	€ 198.885,00	€ 198.885,00	MUSEO DEI	3	4	
				Glass Works: Training   Networking   Taking Roots	Identità europea	€ 200.000,00	€ 200.000,00	BILDWERK	2	3	
				Giving (Back) the Credit to the Heritage	Sostenibilità	€ 149.310,00	€ 149.310,00	ASOCIATA LA	3	3	

Fig.7, Progetti Creative Europe, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
Beasts to Craft: BioCodicology as a new approach	ERC	2018-2023	<a href="https://ec.europa.eu/erc/">https://ec.europa.eu/erc/</a>	Parchments are made from animal skins, and when studied as a crafted	Ricerca	€ 2.499.462,00	€ 2.499.462,00	KOBENHAVNS	4	2	
Craft work: Understanding the relationship between	ERC	2021-2025	<a href="https://ec.europa.eu/craft-work/">https://ec.europa.eu/craft-work/</a>	Work is a significant source of identity. The digitalisation of work processes,	Identità personale	€ 1.152.170,00	€ 1.152.170,00	UNIVERSITA	1	1	
Handmade: Understanding Creative Gesture in	ERC	2016-2024	<a href="https://ec.europa.eu/handmade/">https://ec.europa.eu/handmade/</a>	Human beings have always relied on the skills of the hand for exploring their	Ricerca	€ 1.869.292,00	€ 1.869.292,00	THE	1	1	
Our Mythical Childhood... The Reception of	ERC	2015-2022	<a href="https://ec.europa.eu/our-mythical-childhood/">https://ec.europa.eu/our-mythical-childhood/</a>	The project aims at developing a pioneering approach to the reception of	Fornazione	€ 1.489.200,00	€ 1.489.200,00	UNIVERSITYET	5	5	
Re-fashioning the Renaissance: Popular Groups, Fas	ERC	2017-2022	<a href="https://ec.europa.eu/re-fashioning-the-renaissance/">https://ec.europa.eu/re-fashioning-the-renaissance/</a>	This study of Renaissance dress offers a better understanding of how fashion	Ricerca	€ 1.999.854,00	€ 1.999.854,00	AALTO	2	2	
DYNAMICS OF THE DURABLE. A History of	ERC	2020-2025	<a href="https://ec.europa.eu/dynamics-of-the-durable/">https://ec.europa.eu/dynamics-of-the-durable/</a>	Many materials are affected by age. Some stand the test of time a lot better than	Ricerca	€ 1.499.375,00	€ 1.499.375,00	UNIVERSITEIT	2	1	
Legitimation of European cultural heritage and the	ERC	2015-2020	<a href="https://ec.europa.eu/legitimation-of-european-cultural-heritage-and-the-unknown/">https://ec.europa.eu/legitimation-of-european-cultural-heritage-and-the-unknown/</a>	The problematic of transnational cultural heritage has become topical in a new	Identità europea	€ 1.339.755,00	€ 1.339.755,00	JYVASKYLAN	1	1	
KNOWING FROM THE INSIDE: ANTHROPOLOGY	ERC	2013-2018	<a href="https://ec.europa.eu/knowning-from-the-inside/">https://ec.europa.eu/knowning-from-the-inside/</a>	This project promises to reconfigure the relation between the practice of	Fornazione	€ 2.434.876,40	€ 2.434.876,40	UNIVERSITY OF	1	1	
Archaeology of Dress along the Middle Nile	ERC	2022-2027	<a href="https://ec.europa.eu/archaeology-of-dress/">https://ec.europa.eu/archaeology-of-dress/</a>	Thanks to its arid climate, Sudan is one of the rare places on Earth where	Ricerca	€ 1.499.876,25	€ 1.499.876,25	KOBENHAVNS	3	3	

Fig.8, Progetti European Research Council, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
CRAFTED: Enrich and promote traditional and	Europeana	2021-2023	<a href="https://ec.europa.eu/crafted/">https://ec.europa.eu/crafted/</a>	This project aims to support the transfer of European crafts to future generations	Inclusione			National Technical	14	7	
Europeana Creative	Europeana	2013-2015	<a href="https://ec.europa.eu/europeana-creative/">https://ec.europa.eu/europeana-creative/</a>	The project set out to demonstrate that Europeana, which provides access to	Tecnologia/digitale				26	14	
Creative School	Europeana	2019-2022	<a href="https://ec.europa.eu/creative-school/">https://ec.europa.eu/creative-school/</a>	The project acknowledges that a way of addressing this issue is through	Fornazione			Europeana	8	8	<a href="http://www.craftip.eu/">http://www.craftip.eu/</a>
The Recommendation System	Europeana	2020-2021	<a href="https://ec.europa.eu/recommendation-system/">https://ec.europa.eu/recommendation-system/</a>	The Recommendation System is an artificial intelligence based system which	Tecnologia/digitale						

Fig.9, Progetti Europea, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
Ötenskel El (Şanlıurfa stajı ve kültür turtzmine)	Erasmus+	2017-2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/otenskel-el">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/otenskel-el</a>	Since the 20th century, mass production has led to the disappearance of	Formazione	€ 30.812,00	€ 30.812,00	İHSAN SABANCI	1	1	
Papiermania	Erasmus+	2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/papiermania">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/papiermania</a>	The association "Together for success" from Botosani, "Youth equal" from	Formazione	€ 12.980,00	€ 12.980,00	Centrek Școlaria	2	2	
"Use your talents in creative educational training"	Erasmus+	2017-2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/use-your-talents-in-creative-educational-training">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/use-your-talents-in-creative-educational-training</a>	possibilities for future personal and professional careers in accordance with	Formazione	€ 23.636,00	€ 23.636,00	WERKSTÄTTSCHULE	3	3	
Pe firde boronic	Erasmus+	2017-2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/pe-firde-boronic">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/pe-firde-boronic</a>	Young people need to rediscover and relapse of a Romanian craft attested	Formazione	€ 19.800,00	€ 19.800,00	Asociația	1	1	
"Build up" EVS camp	Erasmus+	2016-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/build-up">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/build-up</a>	The 2-week short-term EVS project "Build up" EVS camp will take place in	Identità personale	€ 14.690,00	€ 14.690,00	Hivatási iskola	5	5	
PUPPETS SHOW	Erasmus+	2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016/puppets-show">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016/puppets-show</a>	The implementation of the project gave young people from European Union	Identità europea	€ 15.397,00	€ 15.397,00	DAUGAVPILS	4	4	
Handmade. New vision.	Erasmus+	2015-2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/handmade-new-vision">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/handmade-new-vision</a>	With the project "Handmade. New vision" the society "Daugavpils jauniesi	Imprenditorialità	€ 17.902,00	€ 17.902,00	DAUGAVPILS	4	4	
Enjoy Europe	Erasmus+	2015-2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/enjoy-europe">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/enjoy-europe</a>	Activities have been directed towards non-formal learning of children and	Formazione	€ 10.858,00	€ 10.858,00	Fundacion	2	2	
Altama Crafts	Erasmus+	2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016/altama-crafts">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016/altama-crafts</a>	Altama de Bazașcașeni: SayFor so long we	Formazione	€ 11.332,00	€ 11.332,00	Ayuntamiento de	3	3	
Together we play, together we shape the clay	Erasmus+	2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017/together-we-play-together-we-shape-the-clay">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017/together-we-play-together-we-shape-the-clay</a>	The art of clay enclose the four elements, Earth, Water, Air and Fire. It should	Sostenibilità	€ 26.405,00	€ 26.405,00	MONOPATIA	5	5	
Handy hands together in Finland, Estonia and Handicrafts Freaks	Erasmus+	2014-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2017/handy-hands-together-in-finland">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2017/handy-hands-together-in-finland</a>	Our project was a collaboration of three countries: Finland, Estonia and Latvia	Formazione	€ 97.200,00	€ 97.200,00	Vaikkolat koulu	1	1	
Glocal Handicraft: L'Arte Prasepiate ispiat il nostro Creative tradition	Erasmus+	2016-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/glocal-handicraft">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/glocal-handicraft</a>	Handicrafts Freaks is an international youth exchange and design main theme	Formazione	€ 11.566,00	€ 11.566,00	Dream Team	3	3	
In Our Hands	Erasmus+	2016-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/in-our-hands">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/in-our-hands</a>	In an increasingly globalized and multiethnic society, the human kind is	Sostenibilità	€ 17.479,00	€ 17.479,00	lanau Australis	4	4	
Rozvoj tradičných remesiel a umenia v	Erasmus+	2015-2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/rozvoj-tradichnych-remesiel-a-umenia-v">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015-2016/rozvoj-tradichnych-remesiel-a-umenia-v</a>	Goal is to share traditions, customs, traditional crafts and folklore (dances,	Formazione	€ 8.880,00	€ 8.880,00	Hrvatska škola	3	3	
Young Craftsmen in Action	Erasmus+	2015	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/young-craftsmen-in-action">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/young-craftsmen-in-action</a>	The topic of the project "In Our Hands" is handicraft and different artistic	Formazione	€ 15.370,00	€ 15.370,00	Chrysocollana	4	4	
EU creativ: Mici meșteri mari	Erasmus+	2015	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/eu-creativ">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/eu-creativ</a>	Project entitled "Traditional Arts And Crafts Development in Present Time" is	Tecnologia-digitale	€ 60.918,00	€ 60.918,00	Ștefana urelceța	5	2	
Folk coach, modern approach	Erasmus+	2015	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/folk-coach">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/folk-coach</a>	"Young Craftsmen in Action" is an international youth exchange in which the	Imprenditorialità	€ 13.335,00	€ 13.335,00	Dream Team	4	4	
Project Hand-Made - Shaping Cultures	Erasmus+	2015	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/project-hand-made">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2015/project-hand-made</a>	EU creative "Little great artists" is a project that the Association "E	Formazione	€ 18.088,00	€ 18.088,00	ASOCIATA EJU	1	1	
Dizaino tehnoloģijas padziņināšana ir prakģika	Erasmus+	2014-2015	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2015/dizaino-tehnoloģijas">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2015/dizaino-tehnoloģijas</a>	The "Folk coach, modern approach" project is a dance and handicraft workshop	Formazione	€ 24.084,00	€ 24.084,00	Związek Międzyzry	2	2	
Discovering culture and crafts in Hartibaciu Valley	Erasmus+	2014	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014/discovering-culture">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014/discovering-culture</a>	Project Hand-Made - Shaping Cultures is an initiative of young people from	Inclusione	€ 20.196,00	€ 20.196,00	Fundacja dla Somał	3	3	
European Ablett of Crafts	Erasmus+	2017-2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2019/european-ablett">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2019/european-ablett</a>	Vocational education institutions working in jewellery and design areas face	Formazione	€ 45.518,00	€ 45.518,00	Kauno laikomestia	2	2	
Supporting the transition of handicraft teachers and Grandmothers and grandmothers' crafts	Erasmus+	2017-2020	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2020/supporting-the-transition">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2020/supporting-the-transition</a>	We want to carry out this project because our organization has identified the	Formazione	€ 11.280,00	€ 11.280,00	Organizatia	3	3	
3D LAB: Making with brain, technology and hands	Erasmus+	2017-2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2019/3d-lab">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2019/3d-lab</a>	Our project was focused on regional folk crafts which we wanted to get closer	Imprenditorialità	€ 141.504,00	€ 141.504,00	ECIPA UMBRIA	4	4	<a href="http://vet4-0.eu/Faces">http://vet4-0.eu/Faces</a>
Tackling Educational deficits through Arts and Create a new world with your hands	Erasmus+	2016-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/tackling-educational">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/tackling-educational</a>	Informal creative workshops with digital and manual tools bring concrete	Formazione	€ 84.492,00	€ 84.492,00	Centrum	2	2	
The Future is our Jewel	Erasmus+	2016-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/the-future-is-our-jewel">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2016-2017/the-future-is-our-jewel</a>	The TEACH KA2 Erasmus+ Strategic Partnership was a collaboration of 4	Formazione	€ 199.892,00	€ 199.892,00	Praxis Europe CIC	4	4	
Diversity of Ceramics	Erasmus+	2018-2020	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/diversity-of-ceramics">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/diversity-of-ceramics</a>	Our project was focused on regional folk crafts which we wanted to get closer	Formazione	€ 18.000,00	€ 18.000,00	Mateška škola	1	1	
Art & Crafts Woodpeckers	Erasmus+	2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/art-crafts-woodpeckers">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/art-crafts-woodpeckers</a>	Informal creative workshops with digital and manual tools bring concrete	Formazione	€ 84.492,00	€ 84.492,00	Centrum	2	2	
Dreams Reflected On The Glass	Erasmus+	2019-2021	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2021/dreams-reflected">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2021/dreams-reflected</a>	The main objective of the project is to present to those who work with young	Identità personale	€ 17.445,00	€ 17.445,00	Ac&Art	5	5	<a href="http://thefuturesoutlook">http://thefuturesoutlook</a>
Arts through Europe	Erasmus+	2014-2016	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2016/arts-through-europe">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2014-2016/arts-through-europe</a>	The project "THE FUTURE IS OUR JEWEL" brought together 8 associated	Formazione	€ 196.765,00	€ 196.765,00	Escuela de Arte 3	5	2	
"Learn and experience": Unlocking the cultural and Business Creativity	Erasmus+	2021	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2021/learn-and-experience">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2021/learn-and-experience</a>	The project "Diversity of Ceramics - DICE" was aimed to learn, develop and	Formazione	€ 116.892,00	€ 116.892,00	Stredni	3	3	<a href="http://www.vysoky.cz/erasm">http://www.vysoky.cz/erasm</a>
Cultural experiences in different countries	Erasmus+	2020-2023	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/cultural-experiences">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/cultural-experiences</a>	With this project, we want to consider the various possibilities of art and craft	Imprenditorialità	€ 18.065,00	€ 18.065,00	PROFI Center za	4	4	
HANDEMI ENTREPRENEURS	Erasmus+	2020-2021	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/handemi">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/handemi</a>	Into the PROCEP (Promote traditions through handmade crafts) project were	Identità europea	€ 81.095,00	€ 81.095,00	Asociația De Altor	3	3	
TRADITIONS FROM THE PAST, PATH FOR THE	Erasmus+	2018-2020	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/traditions">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/traditions</a>	The internationalization of society and the growing mobility across the borders	Identità europea	€ 81.755,00	€ 81.755,00	Turingskolan	4	3	<a href="http://www.turingskolan.se">www.turingskolan.se</a>
e-Learning for Inactive Women for Transferring their	Erasmus+	2019-2022	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2022/e-learning">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2022/e-learning</a>	Our idea is to motivate young people to become acquainted with the beauty of art	Formazione	€ 16.852,00	€ 16.852,00	Youth Contract for	3	3	
Keppari youth exchange	Erasmus+	2020-2021	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/keppari">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/keppari</a>	Business Creativity is a project focused on exchange of good practices between	Imprenditorialità	€ 228.998,00	€ 228.998,00	Alta Club	4	4	
Let's share our heritage, our culture, our future	Erasmus+	2019-2022	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2022/lets-share">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2022/lets-share</a>	In recent years, handicrafts have become a very popular form of spending free	Imprenditorialità	€ 26.020,00	€ 26.020,00	AMULSTE KOOL	2	2	
Design - Build - Like - Donate	Erasmus+	2020-2021	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/design">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2021/design</a>	Through this project we intend to make known among young people the value of	Imprenditorialità	€ 5.713,00	€ 5.713,00	Asociación	5	5	
THE ROLE OF ADULT EDUCATION AT THE HANDMADE YOU(TH)	Erasmus+	2020-2022	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2022/role-of-adult">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2022/role-of-adult</a>	Our project aims to overcome the borders and to be influential on young people.	Formazione	€ 163.768,00	€ 163.768,00	Anshan University	5	4	<a href="http://www.wm-art.e">http://www.wm-art.e</a>
Together we can - maker/culture, transversal	Erasmus+	2018-2020	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/together-we-can">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2020/together-we-can</a>	By implementing this project young people want to learn from other cultures and	Formazione	€ 15.120,00	€ 15.120,00	Nuorisokeskus	1	1	
Physical and mental health abalance	Erasmus+	2020-2023	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/physical">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/physical</a>	"Let's share our heritage, our culture, our future" is a common project shared by	Formazione	€ 116.405,00	€ 116.405,00	Ermenestinschule	3	3	<a href="http://www.uopn.gov.lv">http://www.uopn.gov.lv</a>
Nature, traditions and identity in youth' visions	Erasmus+	2020-2023	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/nature">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2023/nature</a>	CULTURAL HERITAGE: all kinds of tangible and intangible assets related to the	Formazione	€ 11.064,00	€ 11.064,00	TOKAT	2	2	
Intercultural exchange and technical cooperation -	Erasmus+	2020-2022	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2022/intercultural">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2020-2022/intercultural</a>	The "HANDMADE YOU(TH)" project is a strategic partnership of handicraft	Formazione	€ 73.358,00	€ 73.358,00	Fundacja Semper	2	2	
Creative leisure and cultural diversity	Erasmus+	2019-2017	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2017/creative">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2017/creative</a>	The key idea of the project is working together and sharing knowledge. The	Formazione	€ 14.430,00	€ 14.430,00	TAMPREEN	4	3	
Roman road to EU	Erasmus+	2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/roman-road">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/roman-road</a>	We have chosen these topics that are connected to the project and built on each	Formazione	€ 53.885,00	€ 53.885,00	Cesleňský Ovoda s	2	2	
Technical Handicraft Exchange Around The	Erasmus+	2018-2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/technical">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/technical</a>	Traditions and local culture are more valued all over the world. In the process of	Formazione	€ 96.500,00	€ 96.500,00	Tõstamaa Kool	4	4	<a href="https://erasmus.europa.eu">https://erasmus.europa.eu</a>
Bir Usta Bir Usta	Erasmus+	2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/bir-usta">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/bir-usta</a>	In order to further promote the internationalisation, the	Formazione	€ 54.628,00	€ 54.628,00	Hõhere	1	1	
Think global be creative	Erasmus+	2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/think-global">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019/think-global</a>	Kultur & Freizeit/Englomsavdelningen (Culture & Leisure/Youth Department) in the	Formazione	€ 20.040,00	€ 20.040,00	Sundsvall	2	2	
Crafts and local culture as a cultural heritage.	Erasmus+	2018-2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/crafts">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/crafts</a>	"Creative beading" is an international youth exchange carried out by four EU	Formazione	€ 11.520,00	€ 11.520,00	Dream Team	3	3	
Yatsayın İnsan Hazineleştiret	Erasmus+	2017-2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/yatsayin">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/yatsayin</a>	Youth exchange will be very practically oriented as the goal of the youth	Formazione	€ 13.456,00	€ 13.456,00	Poeltvo LXX	2	2	
You can do it!	Erasmus+	2018-2019	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/you-can-do-it">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018-2019/you-can-do-it</a>	The THEATER - technics Handicraft Exchange Around the European Regions -	Formazione	€ 315.910,00	€ 315.910,00	OBSERVATORIO	4	3	
New Technologies for Handicraft	Erasmus+	2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/new-technologies">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/new-technologies</a>	Our project aims to overcome the borders and to be influential on young people.	Formazione	€ 17.010,00	€ 17.010,00	Secund Hand	4	4	
Jewellery Factory	Erasmus+	2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/jewellery">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/jewellery</a>	The project "Think global be creative" concerned handicrafts, various artistic	Formazione	€ 18.802,00	€ 18.802,00	Stowarzyszenie	3	3	
Old crafts in young hands	Erasmus+	2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/old-crafts">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2018/old-crafts</a>	With this youth exchange, handicraft as a folk culture is going to be dwelled on.	Formazione	€ 22.340,00	€ 22.340,00	Municipality of	4	4	
Art and creativity for growth	Erasmus+	2017-2018	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/art">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2017-2018/art</a>	Consistants of our project was youth from Espacio Joven Ayuntamiento de	Formazione	€ 23.504,00	€ 23.504,00	XV Liceum	1	1	
				Our project made real between on 01-08/10/2018 in Kötalyai. Totally, 43	Formazione	€ 21.580,00	€ 21.580,00	Geleneksel El	5	5	
				"You can do it!" is a youth exchange carried out by four countries: Romania,	Formazione	€ 12.654,00	€ 12.654,00	Dream Team	3	3	
				The "Jewellery Factory" project was an international youth exchange in which the	Imprenditorialità	€ 124.794,00	€ 124.794,00	Sveigafabrikka	5	4	
				"Old Crafts in Young Hands" was an international youth exchange dedicated to	Formazione	€ 103.038,00	€ 103.038,00	Dream Team	2	2	
				The short-term EVS project "Art and Creativity for Growth" (2017-2018) was	Formazione	€ 6.100,00	€ 6.100,00	MITTETULINDUSU	2	2	

Fig.10, Progetti Erasmus+, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
CRAFTS CODE	Interreg Europe	2019-2023	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2023/crafts-code">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2019-2023/crafts-code</a>	The project idea is based on efforts made by the partners for the implementation of	Imprenditorialità	€ 3.196.404,00	/	Municipality of	19	8	
Culture and Heritage for Responsible, Innovative and INNO-CRAFTS	Interreg JVC	2007-2013	<a href="https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2007-2013/culture-heritage">https://erasmus.europa.eu/erasmus-plus/en/projects/2007-2013/culture-heritage</a>	The overall objective is to protect and preserve natural and cultural heritage assets and	Sostenibilità	€ 1.920.199,00	/	Comune di Firenze	10	10	
				The project idea started from the need of several European cities of art and UNESCO							



Titolo della call	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi
Traditional crafts for the future: a new approach	Orizzonte Europa	2022-2027	<a href="https://ec.europa.eu">https://ec.europa.eu</a>	Combining old crafts techniques with cutting-edge new technologies opens up new	Tecnologia/digitale	€ 12.000,000				

Fig.12, Call Horizon Europe, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
Re-making the World: Women, Humanitarian Representation and Preservation of Heritage Crafts	Horizon 2020	2021-2023	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	During the First World War, humanitarian organisations saved the renowned	Ricerca	€ 212.933,76	€ 212.933,76	UNIVERSITY OF IDRYMA			
Digital Fabrication and Maker Movement in Craft Mating Process Innovation for a Competitive	Horizon 2020	2019-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Mingels will explore the possibilities of representing and making accessible	Tecnologia/digitale	€ 3.499.853	€ 3.260.790,50	ITA-SUJOMEN	9	6	
Breaking the Mould: A cross-cultural analysis of the formation of the state in Early Medieval Individual Variations and Cultural Evolution: The Artisan pedagogues: Investigating craft experts as Technological innovation and knowledge	Horizon 2020	2017-2019	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	In 2012, the beer industry generated €53Bn in revenue for Europe and is	Imprenditorialità	€ 1.362.082,50	€ 953.457,75	CUSTOM UNIVERSITY	12	5	
A novel bioarchaeological approach to ancient Carthage Regionalism in the Aetiologies of the Developing Fish Skin as a sustainable raw Early medieval Pyrotechnologies. Mechanisms Tracing European Copper Age Social Dynamics Towards historically informed practice in Promoting cognitive autonomous systems for Textiles and the Making of Israeli Modernism: Archaeology of Textile Production in the Kingdom Generation of new yeast strains for improved Technological change at the South-western limits All the Goods of the Earth: Making and Marketing Revisiting an ancient craft in a contested region Expanding the Research and Innovation Capacity Photonics enhanced IAB LABS supporting the Knitting early modern Europe: materials, MONKS, NUNS AND TEXTILES: Production, Efficient microgeneration combined with food Neolithic textiles and clothing industries in the REUSE Reduce Recycle AI-based platform for Setting up national qualification and training PROject traditional built HERITAGE Skills – PRO The expression of cultural cross-fertilization in Opportunity Ecosystems Bridging the Gender Gap Towards a European E-Commerce Ambient in the Value Of Joint Experimentation in digital FabLab as Entrepreneurship supporting tool for Support SMEs innovation and initiatives within The Impact of Intangible Cultural Heritage (ICH) in Enabling an Open Innovation Model for EU Toy	Horizon 2020	2020-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	During the late Bronze Age in Europe (c. 1300-800BC) there was a transition	Ricerca	€ 187.866,00	€ 187.866,00	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
	Horizon 2020	2015-2017	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The main goal of the project is to analyse the emergency and the collapse of	Identità personale	€ 170.121,60	€ 170.121,60	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
	Horizon 2020	2018-2020	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Both genetic and cultural human traits evolve through the successive	Formazione	€ 183.454,80	€ 183.454,80	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
	Horizon 2020	2021-2024	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Aspiring artisans learn on the job, acquiring skills and know-how through	Tecnologia/digitale	€ 304.724,16	€ 304.724,16	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
	Horizon 2020	2020-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	To this day, the technological accomplishments of the Ancient Greeks and	Tecnologia/digitale	€ 172.932,48	€ 172.932,48	INSTITUT CATALA			
	Horizon 2020	2022-2024	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Textile manufacturing is one of the most ancient crafts. It provides valuable	Ricerca	€ 157.841,12	€ 157.841,12	THE CYPRUS			
	Horizon 2020	2022-2025	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Studies on the ancient craft of mummification processes and the impressive	Ricerca	€ 251.002,56	€ 251.002,56	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
	Horizon 2020	2019-2024	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Leather can also be made from fish skins. This eco-friendly material, which is	Sostenibilità	€ 552,000	€ 552,000	SHEKAR	11	1	<a href="https://www.shekar.ac">https://www.shekar.ac</a>
	Horizon 2020	2021-2025	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Europe in the Early Middle Ages underwent deep changes, experiencing	Ricerca	€ 196.707,84	€ 196.707,84	CENTRE			<a href="https://www.ccm.fr">https://www.ccm.fr</a>
	Horizon 2020	2018-2019	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The CTUs aims to investigate the social dynamics of European prehistoric	Ricerca	€ 183.454,80	€ 183.454,80	THE UNIVERSITY			
	Horizon 2020	2019-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The period between 1840 and 1910 is considered an apogee in Arabic	Ricerca	€ 337.400,64	€ 337.400,64	THE UNIVERSITY			
	Horizon 2020	2020-2023	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Robots and autonomous systems that use human-like strategies and	Tecnologia/digitale	€ 9.663.986,25	€ 8.008.166,25	UNIVERSITAT DE CONSELLO	19	11	
	Horizon 2020	2020-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	An ongoing tension between local versus global/universal influences can be	Ricerca	€ 185.464,32	€ 185.464,32	THE HEBREW			
	Horizon 2020	2018-2020	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The TexMeno project explores the textile industry of ancient Sudan and	Ricerca	€ 212.194,80	€ 212.194,80	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2017-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	This project aims to train the next generation of researchers to provide	Formazione	€ 3.668.076,03	€ 3.668.076,03	THE PROVOST,	11	7	
	Horizon 2020	2015-2017	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	This project examines the radical social changes which took place in the	Ricerca	€ 183.454,80	€ 183.454,80	THE UNIVERSITY			
	Horizon 2020	2021-2023	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The University of Copenhagen's Centre for Textile Research (CTR), a	Ricerca	€ 219.312,00	€ 219.312,00	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2018-2020	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	ReCyPot is a large-scale, interdisciplinary study of ancient ceramics from the	Ricerca	€ 195.454,80	€ 195.454,80	UNIVERSITY			
	Horizon 2020	2018-2018	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Cultural heritage has always been an effervescent subject among historians,	Tecnologia/digitale	€ 975.625,00	€ 975.625,00	UNIVERSITATEA	2	3	
	Horizon 2020	2018-2019	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	PHABLABS 4.0 aims to integrate photonics in a durable way into the rapidly	Tecnologia/digitale	€ 1.499.370,00	€ 1.499.370,00	VRJUE	13	10	<a href="http://www.phablabs.eu">http://www.phablabs.eu</a>
	Horizon 2020	2015-2017	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The development of knitting was a key technological innovation for which	Inclusione	€ 212.194,80	€ 212.194,80	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2017-2020	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The MONTEX project will consider Egyptian society in the Late Roman,	Ricerca	€ 212.194,80	€ 212.194,80	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2015	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Arfocycling proposed an innovative business model based on new	Imprenditorialità	€ 71.429,00	€ 71.429,00	HKL			
	Horizon 2020	2015-2017	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The NETA research project explores the textile arts and crafts of the early	Ricerca	€ 200.194,80	€ 200.194,80	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2021-2024	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	funded RRREMAKER project will develop an AI platform for the design and	Tecnologia/digitale	€ 1.582.400	€ 1.582.400	UNIVERSITAT DE CONSELLO	9	6	
	Horizon 2020	2018-2021	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The Project will commence implementation of the Roadmap established and	Formazione	€ 1.001.526,09	€ 1.001.526,09	SEVEN, THE	9	5	
	Horizon 2020	2019-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	There are many historical buildings in Europe that need frequent quality	Conservazione	€ 1.477.812,50	€ 1.477.812,50	BURGHauptMAN	9	5	
	Horizon 2020	2019-2021	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The EU-funded TUNICS project will shed light on the impact of cross-	Ricerca	€ 219.312,00	€ 219.312,00	KOBENHAVNS			
	Horizon 2020	2021-2022	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Promoting gender parity through innovative initiatives in the textiles and	Inclusione	€ 1.495.031,25	€ 1.495.031,25	CEDEC-TCBL	9	7	<a href="https://ishackmakes.eu">https://ishackmakes.eu</a>
	Horizon 2020	2001-2003	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The EASYCRAFT project addresses the challenges faced by craft sector	Imprenditorialità	€ 950.500,00	€ 950.500,00	ECONATIA EPIRUS	8	7	
	Horizon 2020	2020-2023	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Under the vision of Value Of Joint Experimentation in digital technologies, the	Imprenditorialità	€ 9.663.986,25	€ 8.008.166,25	UNIVERSITAT DE CONSELLO	19	11	<a href="https://vojet.eu/the-c">https://vojet.eu/the-c</a>
	Horizon 2020	2018-2020	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Digital fabrication laboratories (fab labs) are mini workshops that foster	Imprenditorialità	€ 50.000,00	€ 50.000,00	JIC, ZAJMOVJE	2	3	
	Horizon 2020	2017-2018	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Go SHV has the aims to respond to specific needs (renovate the industrial	Imprenditorialità	€ 50.000,00	€ 50.000,00	AGENCIA	2	3	
	Horizon 2020	2015-2017	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Europe's Intangible Cultural Heritage – the skills, music, dance, drama,	Identità europea	€ 195.454,80	€ 195.454,80	UNIVERSITY OF			
	Horizon 2020	2017-2018	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Toys market in EU (and globally) is characterized by the domination of a	Imprenditorialità	€ 1.223.325,00	€ 999.825,00	ASSOCIACION DE	7	4	<a href="https://toyfablab.eu/">https://toyfablab.eu/</a>

Fig.13, Progetti Horizon 2020, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.

Titolo del progetto	Programma	Anno	Link	Descrizione	Argomento	Budget	Contribuzione	Coordinato da	N. di	N. di paesi	Sito web
Crafting networks in early farming societies: tracing the Textile Fibre in Italy Before Roman Empire	FPQ	2013-2015	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The primary objective of the IEF project is for the applicant to develop new and highly	Formazione	€ 193.469,80	€ 193.469,80	UNIVERSITAT DE CONSELLO			
Seeing and Hearing the Ancient Producers of Egypt	FPQ	2014-2016	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The IBIPI project investigates the development and use of textile fibres in Italy from	Ricerca	€ 236.933,20	€ 236.933,20	UCL, Elizabeth Garrett			
European Bronze Age Cultures and technical evolution: a ARTS, CRAFTS AND PROFESSIONS OF THE PAST	FPQ	2011-2013	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The aim of the project is to define the circulation of knowledge within the sphere of material	Ricerca	€ 194.046,60	€ 194.046,60	ECOLE PRATIQUE			
Pottery Innovation and Transmission in East Asia: bridging IDEA-foot: Innovative Design and Manufacturing systems Development of an automated process to extract fibres from Riches: renewal, innovation and change: heritage and	FPQ	2007	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	European Bronze Age cultures (2200-800 BC) and archaeological material are generally studied	Ricerca	€ 200.049,60	€ 200.049,60	UCL, Elizabeth Garrett			
	FPQ	2014-2016	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The main objective which is in absolute accordance with the EU FP7 policy, is to render	Inclusione	€ 107.786,00	€ 69.900,00	ETHNIKO	4	2	
	FPQ	2014-2016	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	Although pottery is one of humanity's most important and enduring knowledges, understanding	Ricerca	€ 309.225,00	€ 309.225,00	UNIVERSITY OF			
	FPQ	2010-2012	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The reference scenario for the IDEA-foot project is the European SMEs working in the footwear	Imprenditorialità	€ 1.452.028,34	€ 1.100.254,61	B2 Moda SRL	8	3	
	FPQ	2009-2011	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	The BADANA project will develop a process to extract high-quality natural fibre from this waste	Imprenditorialità	€ 1.002.216,00	€ 770.408,00	SMITHERS RAPRA	11	5	
	FPQ	2013-2016	<a href="https://cordis.europa.eu">https://cordis.europa.eu</a>	For many in 21st century Europe, Cultural Heritage (CH) is more about what it is than who we	Tecnologia/digitale	€ 3.006.086,44	€ 2.432.366,72	COVENTRY	9	7	<a href="https://www.chick">https://www.chick</a>

Fig.14, Progetti Seventh frameowrk programme, tabella con titolo, programma, anno, link, descrizione, argomento, budget, contribuzione EU, coordinatore, n. di Partners, n. di paesi partecipanti, sito web.