

**Interreg**



CENTRAL EUROPE

European Union  
European Regional  
Development Fund

**InduCCI**

TAKING  
**COOPERATION**  
FORWARD



27/05/2021



**Le "imprese culturali e creative". Chi sono, che cosa fanno e quante sono in Veneto**

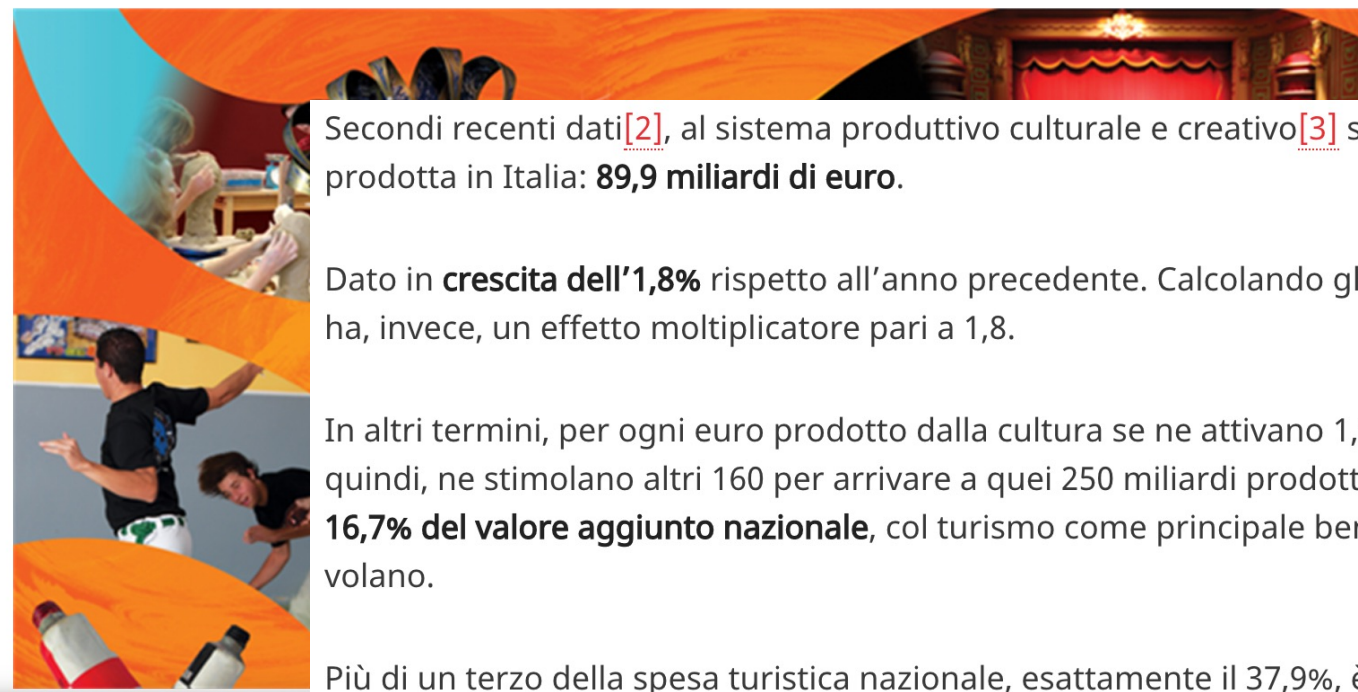


Fabrizio Panozzo, Università Ca' Foscari

# IL DISCORSO SULLE CCI

## Stabilità 2018 - Nascono le imprese culturali e creative

di **Alessandro Mazzullo** | 16 gennaio 2018



Secondi recenti dati<sup>[2]</sup>, al sistema produttivo culturale e creativo<sup>[3]</sup> si deve il **6%** della ricchezza prodotta in Italia: **89,9 miliardi di euro**.

Dato in **crescita dell'1,8%** rispetto all'anno precedente. Calcolando gli effetti sul resto dell'economia si ha, invece, un effetto moltiplicatore pari a 1,8.

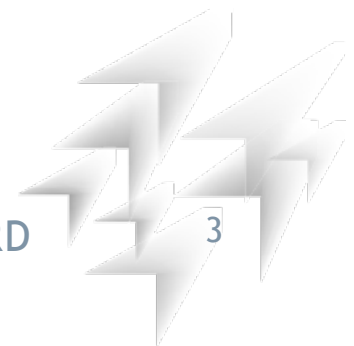
In altri termini, per ogni euro prodotto dalla cultura se ne attivano 1,8 in altri settori. Gli 89,9 miliardi, quindi, ne stimolano altri 160 per arrivare a quei 250 miliardi prodotti dall'intera filiera culturale, il **16,7% del valore aggiunto nazionale**, col turismo come principale beneficiario di questo effetto volano.

Più di un terzo della spesa turistica nazionale, esattamente il 37,9%, è attivata proprio dalla cultura e dalla creatività.



# L'EMERGERE DELLE CCI

- La nuova alleanza tra «cultura» e «creatività» contribuisce all'affermazione delle “*Cultural and Creative Industries*”;
- Espressione usata prima in Australia ma diffusa nel 1997 dal *Department for Culture, Media and Sport* per:
  - ✓ Mappare le attività che rientravano nel settore
  - ✓ Misurare il loro contributo all'economia e
  - ✓ Identificare le politiche per promuoverne lo sviluppo
- Nel 1998 la prima mappatura “*The Creative Industries Mapping Document*”;
- Dopo vent'anni di modelli c'è maggiore convergenza su grandi aggregati di attività economiche ma i confini sono ancora imprecisi
- Vediamo qualche modello

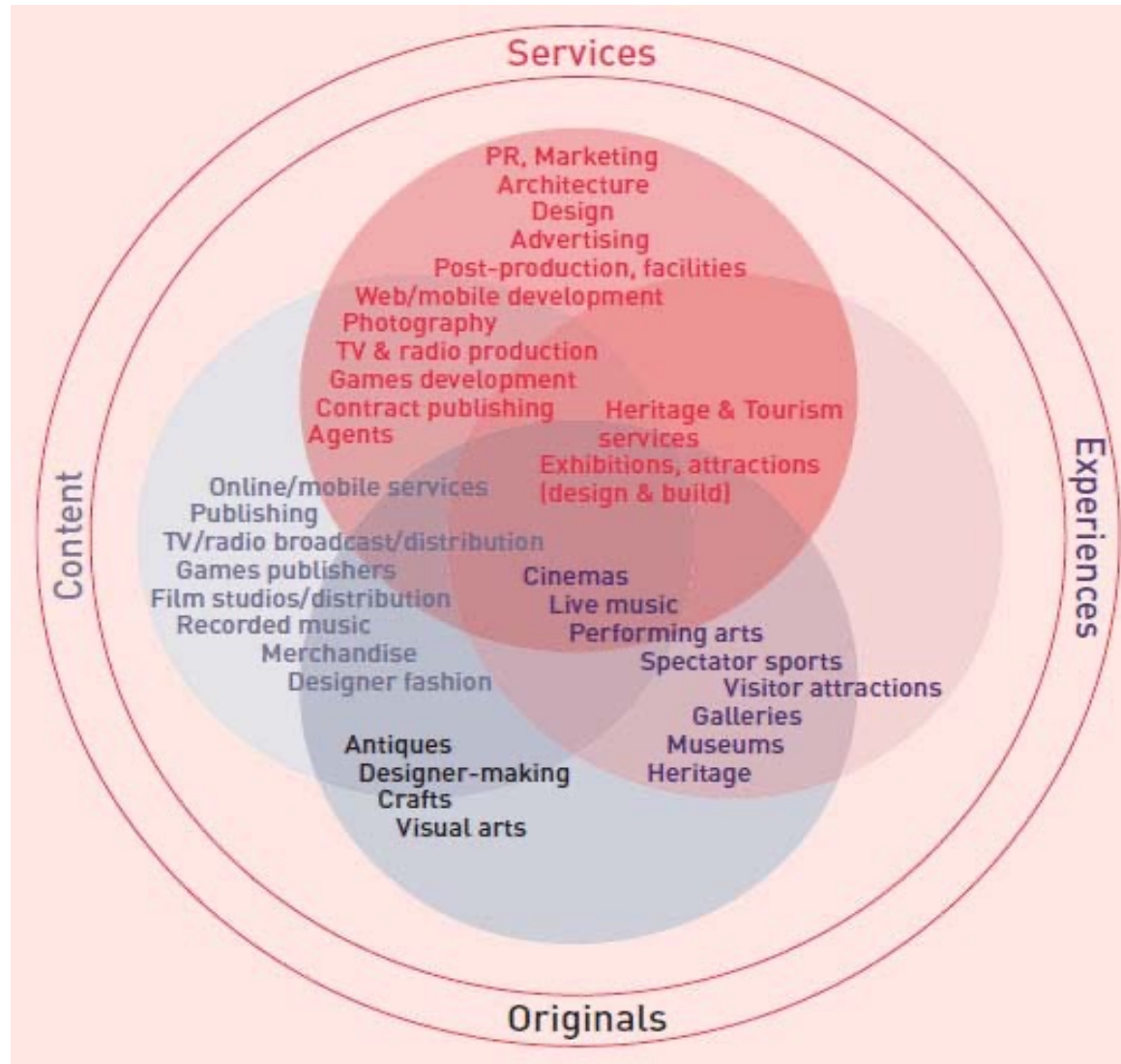


# IL MODELLO NESTA

- Produttori di opere creative originali, producono artefatti materiali dotati di valore culturale o creativo, esclusività e autenticità: *arti visive e artigianato, antiquariato, scrittura, creazioni di design, fotografia;*
- Produttori di contenuti creativi, investono su output protetti da diritti di proprietà intellettuale (IP). Guadagnano attraverso un mix di vendite dirette, comunicazione e abbonamenti: *compagnie teatrali, editori, videogiochi, discografia, cinema, fashion*
- Fornitori di servizi creativi, che applicano (IP) ad altre attività e organizzazioni: *agenzie di comunicazione, consulenti di design, studi di architettura, PR, agenti, post-produzione;*
- Fornitori di esperienze creative, vendono il diritto di assistere a una determinata performance o attività: *compagnie teatrali, organizzatori di spettacoli musicali, di eventi artistico-culturali, turistici e sportivi;*



# IL MODELLO NESTA - 2



# BENI SEMPLICI E COMPLESSI

	Opere originali creative	Contenuti creativi	Esperienze creative	Servizi creativi
Comunicazione, graphic design e marketing				Applicazione di tempo e proprietà intellettuale (IP) ad altre imprese
Architettura, arti visive e design	Arti visive e artigianato – beni creativi semplici			
Film, trasmissioni (TV e radio) e software di intrattenimento		Beni creativi complessi con IP		
Composizioni musicali, editoria e performance	Creazioni musicali - beni creativi semplici		Distribuzione di musica attraverso case discografiche e agenti	Performance dal vivo
Spettacolo dal vivo	Coreografia/performance/testo teatrale – beni creativi semplici		Performance dal vivo - beni creativi complessi	Comunicazione/grafica/sito web
Scrittura, editoria e stampa	Scrittura - beni creativi semplici	Distribuzione di libri e altri lavori attraverso gli editori	Festival della letteratura	Comunicazione/grafica/sito web



# IL MODELLO UNCTAD

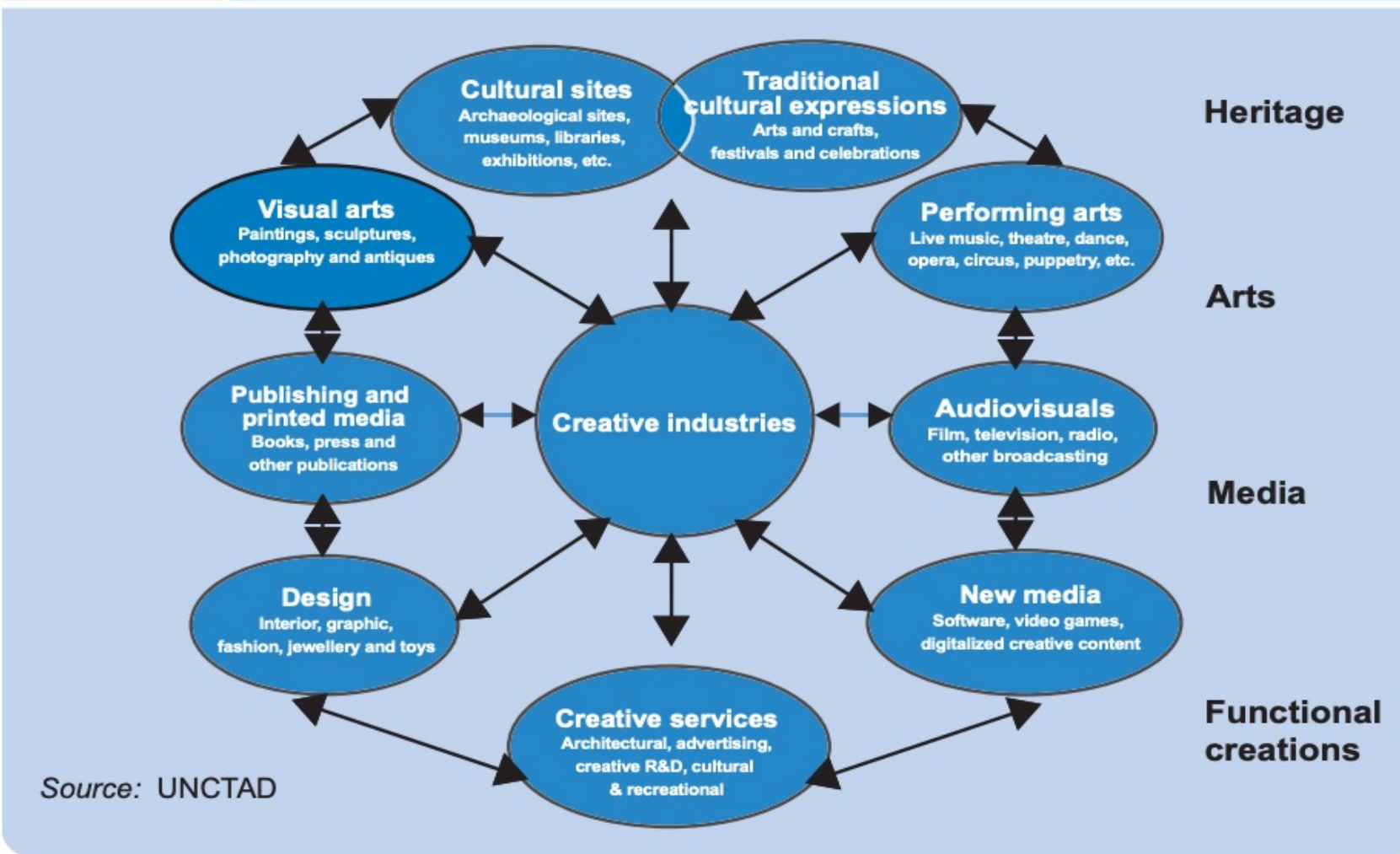
- **Patrimonio Culturale:** origine di tutte le forme creative,:
  - ✓ Culture tradizionali: arti e mestieri, festival e celebrazioni;
  - ✓ Siti culturali: siti archeologici, musei, biblioteche, mostre, ecc.
- **Arti.** Opere uniche con valori identitari e significato simbolico.:
  - ✓ Arti visive: pittura, scultura, fotografia e oggetti d'antiquariato;
  - ✓ Spettacolo: musica dal vivo, teatro, danza, opera, circo,.....
- **Media.** Produzione di contenuti per il grande pubblico:
  - ✓ Editoria e supporti stampati: libri, stampa e altre pubblicazioni;
  - ✓ Audiovisivi: film, televisione, radio e altre trasmissioni.
- **Creazioni funzionali.** Beni e servizi con funzionalità guidate dalla domanda e produzioni di servizi:
  - ✓ Design: interni, grafica, moda, gioielli, giocattoli;
  - ✓ Software, videogiochi, e contenuti creativi digitalizzati;
  - ✓ Architettura, comunicazione, ricerca, digital



# IL MODELLO UNCTAD - 2

Figure 1.3

UNCTAD classification of creative industries



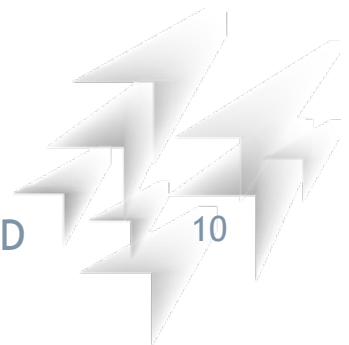
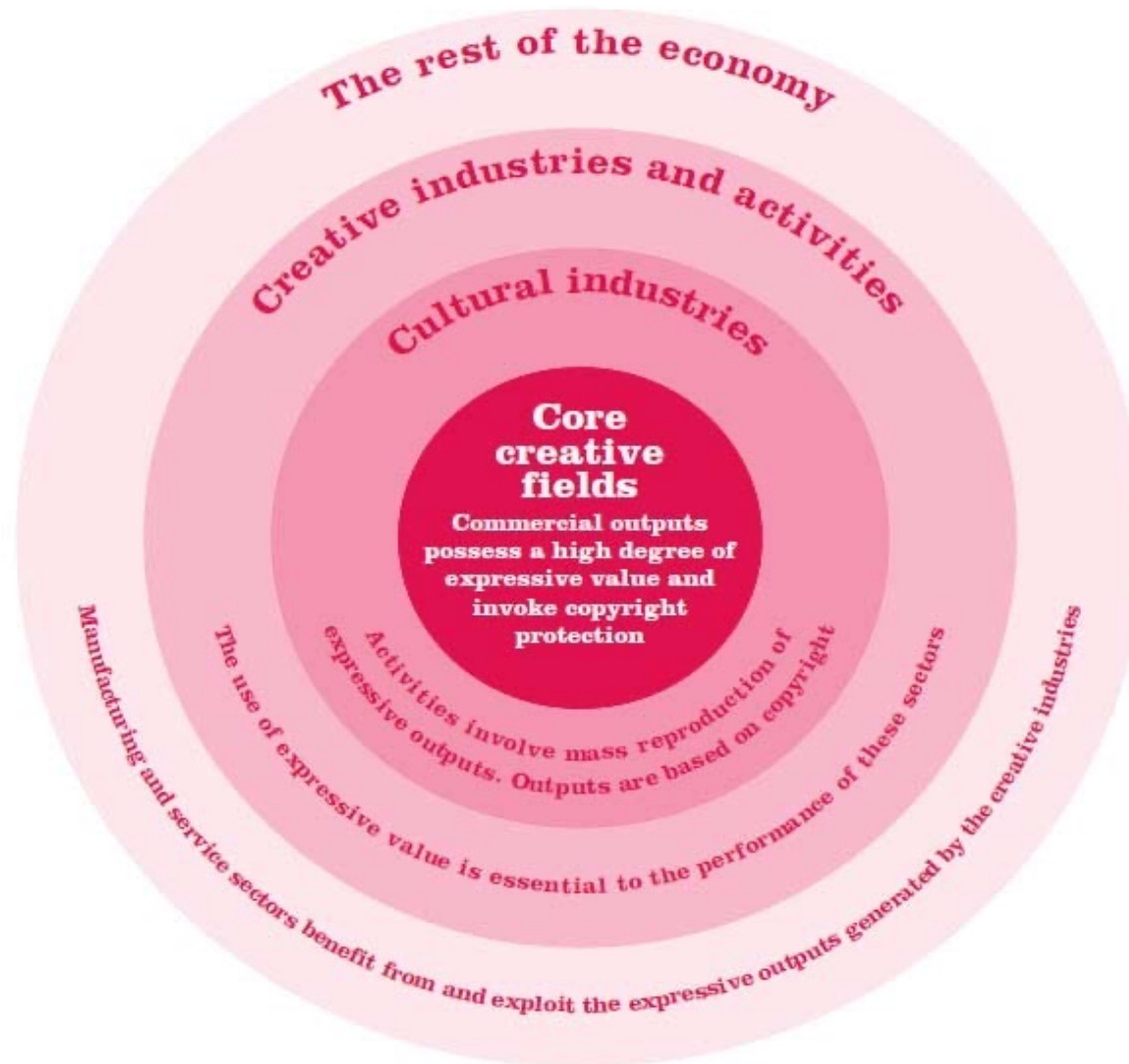


# IL MODELLO DI THROSBY

- **Cuore creativo**, dove gli output sono protetti da copyright: arti dello spettacolo e visive, letteratura e musica;
- **Imprese culturali**, con un contenuto di originalità meno elevato rispetto a quello delle attività del nucleo: biblioteche, film e musei;
- **Imprese creative**, in cui è essenziale l'ideazione creativa: editoria, industria musicale, conservazione e valorizzazione del patrimonio, televisione e radio, videogiochi;
- **Resto dell'economia** (il cerchio più esterno), imprese che sono correlate alle precedenti in modo funzionale e che sfruttano il valore espressivo generato da queste: architettura, design, moda e comunicazione.



# IL MODELLO DI THROSBY - 2



# MODELLO KEA: NUCLEO ARTISTICO

SETTORI	SOTTO-SETTORI	CARATTERISTICHE
<b>Arti Visive</b>	Artigianato Pittura Scultura Fotografia	Attività non industriali I prodotti sono dei prototipi che hanno il potenziale per essere protetti da copyright (es. questi lavori hanno un'alta densità di creazione che richiederebbe copyright ma spesso se non sistematicamente non lo sono; è il caso di molti lavori artigianali, molte arti sceniche, arti visive, etc. ).
<b>Spettacolo dal vivo</b>	Teatro Danza Circo Festival	
<b>Patrimonio</b>	Musei Biblioteche Siti archeologici Archivi	



# MODELLO KEA: INDUSTRIE CULTURALI



SETTORI	SOTTO-SETTORI	CARATTERISTICHE
<b>Film e video</b>	Sale cinematografiche Streaming	Attività industriali destinate a riproduzione di massa. I prodotti sono protetti dal diritto d'autore.
<b>Televisione e radio</b>	Pay per view Digital radio	
<b>Videogiochi</b>	broadcasting live video gaming	
<b>Musica</b>	Mercato della musica registrata Spettacoli dal vivo Ricavati delle società di gestione dei diritti di proprietà intellettuale nel settore musicale.	
<b>Editoria</b>	Editoria di libri, giornali e riviste.	



# MODELLO KEA: INDUSTRIE CREATIVE

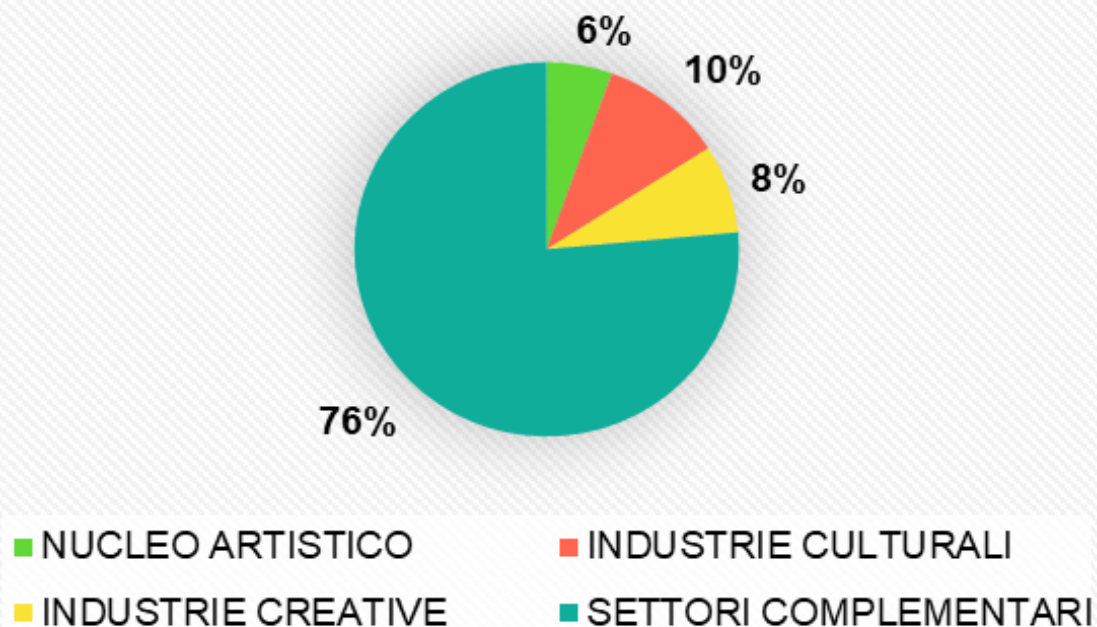
SETTORI	SOTTO-SETTORI	CARATTERISTICHE
Design		<p>Queste attività non sono necessariamente di tipo industriale e possono derivare da prototipi.</p> <p>Anche se protetti da diritto d'autore i prodotti possono includere altri diritti di proprietà intellettuale (quali ad esempio i marchi).</p> <p>L'utilizzo di elementi creativi (competenze, profili di persone provenienti da altri settori artistici o dalle industrie culturali) è essenziale per la qualità di questi settori non culturali.</p>
Architettura		
Comunicazione e Pubblicità		

## Modello KEA: industrie collegate

Produttori di computers, Telefonia mobile, servizi tecnici, impianti di proiezione, noleggio palchi e impianti suono e luci, etc...	Questa categoria non può essere definita in modo rigoroso. Essa comprende numerosi settori le cui prestazioni sono direttamente connesse alle categorie precedenti, quali quelle del settore ICT.
---	---



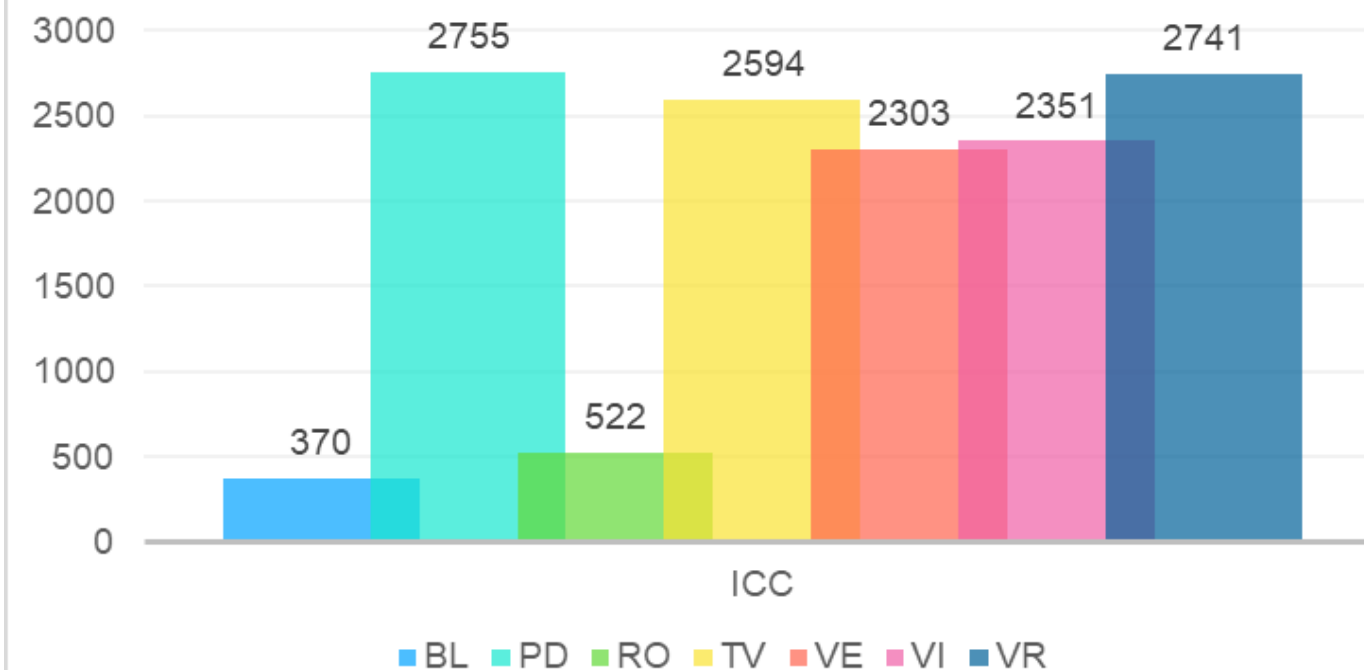
## Industrie culturali e creative in Veneto



Prevalgono le imprese riconducibili ai settori complementari (76%), seguite da industrie culturali (10%), industrie creative (8%), nucleo artistico (6%).



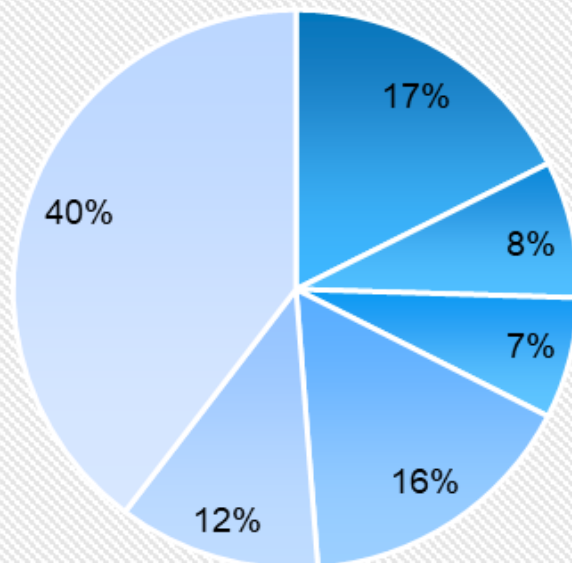
## Le ICC in Veneto



Le industrie culturali e creative venete si situano soprattutto in provincia di Padova (2775), Verona (2741), Treviso (2594), Vicenza (2351), Venezia (2303), Rovigo (522), Belluno.



## Nucleo artistico



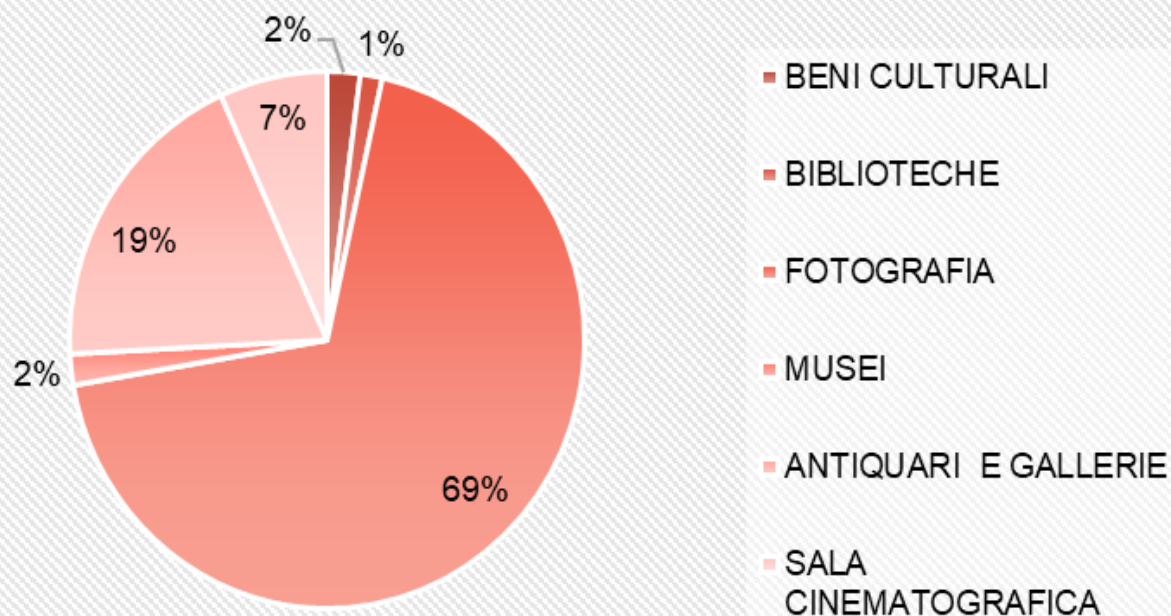
- ARTI VISIVE/LETTERATURA
- CORSI DI DANZA
- FORMAZIONE CULTURALE
- TEATRO
- RAPPRESENTAZIONI ARTISTICHE
- SUPPORTO

Nel nucleo artistico prevalgono le attività di supporto alle rappresentazioni artistiche (40%), seguite da arti visive e letteratura (17%), teatro (16%), rappresentazioni artistiche (musica/ performance), danza (8%) e formazione culturale (7%)





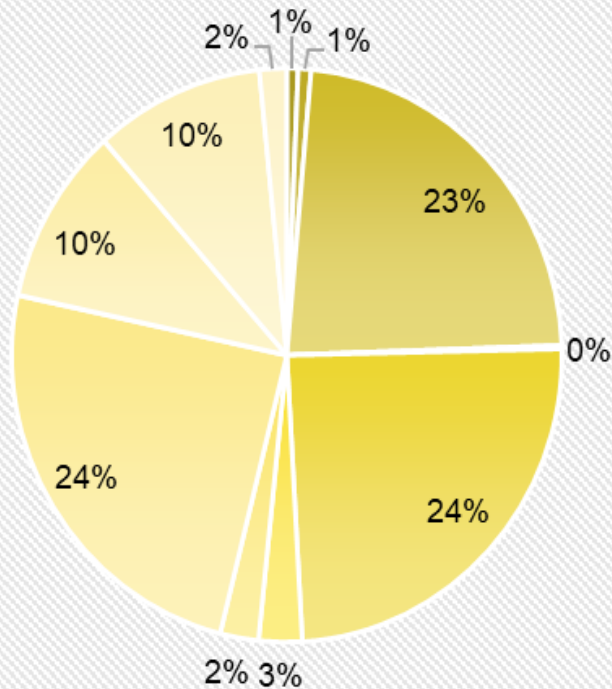
## Industrie culturali



Nelle industrie culturali troviamo soprattutto l'ambito della fotografia (997 imprese su 1448), dell'antiquariato e gallerie d'arte (276), delle sale cinematografiche (98), dei beni culturali in genere (27), dei musei (27) nello specifico, delle biblioteche (20).



## Industrie creative

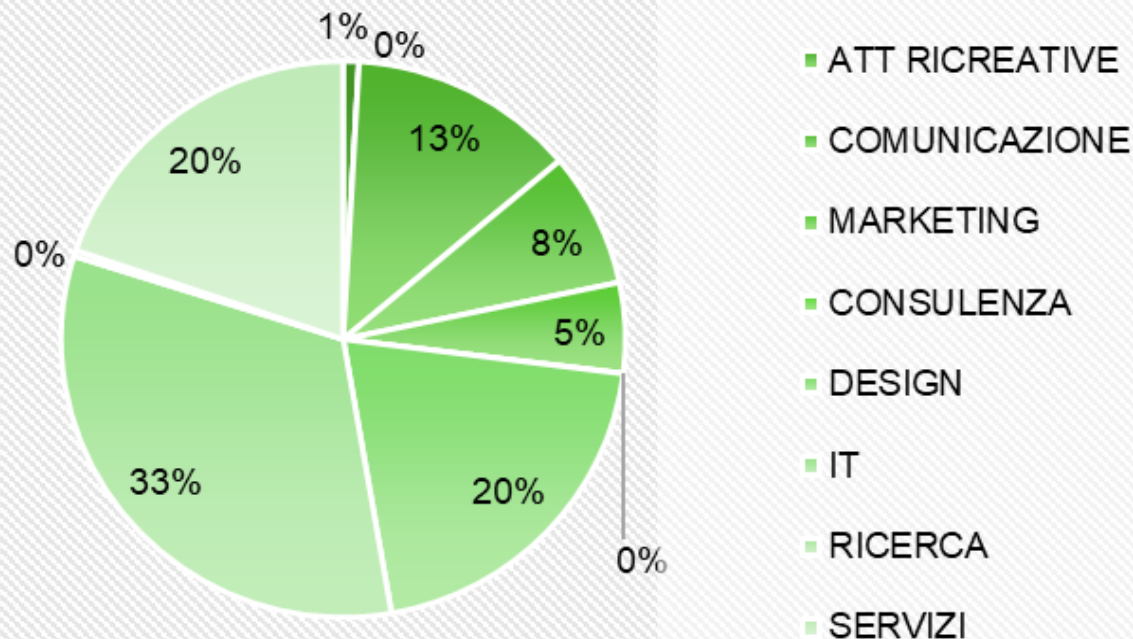


- COMPUTER GAMES
- DISTR CINEMATOGRAFICA
- EDITORIA
- GRAFICA
- LIBRERIA
- PROD CINEMATOGRAFICA
- RADIO
- RESTAURO
- SERVIZI PER IL PATRIMONIO
- STUDI DI REGISTRAZIONE
- TELEVISIONE

Soprattutto restauro (260), insieme alle librerie (260) e all'editoria (245), servizi per il patrimonio (107), studi di registrazione (106), produzione cinematografica (27), radio (24) e televisione (17), distribuzione cinematografica (8), computer games (7) e grafica d'arte



## Settori complementari



Information Technology (3467), design (2160), servizi (2109), attività ricreative (1384), comunicazione (832) e al marketing (558), all'architettura (94), alla ricerca (38), arredamento (2) e consulenza (2).

