

focus beni culturali

Creatività e patrimonio d'arte
un'industria da 90 miliardi
l'Europa cerca i talenti italiani

GLI STUDI DI FONDAZIONE SYMBOLA E DI EY SU UNO DEI MOTORI DELL'ECONOMIA: VALE IL 6% DEL PIL, 1,5 MILIONI DI OCCUPATI E TRAINA IL TURISMO UE E GOVERNO (CON L'ART BONUS) CI SCOMMETTONO SU CINQUE DESIGNER, UNO È DEL NOSTRO PAESE

Stefania Aoi

Milano

«Il futuro è dei creativi». Parola di John Hagel, trentacinque anni di consulenza per aziende internazionali, oggi co-presidente del Deloitte Center for the Edge in Silicon Valley. Convinto che le intelligenze artificiali in futuro potranno sostituire medici, matematici e biologi, ma non un geniale pubblicitario, un grande regista, un pittore visionario o uno sviluppatore di videogiochi. Una suggestione, un pensiero controcorrente quello di Hagel che sembra trovare conferma nello stato di salute dell'industria della cultura e della creatività. Che genera sempre più valore. In Italia questa è addirittura uno dei motori trainanti dell'economia, uno dei fattori che più alimentano la qualità del made in Italy. E che ci permette persino di esportare professionalità in Europa, dove un designer su cinque parla italiano.

Diversi i rapporti che quantificano questo valore. Secondo quello di Fondazione Symbola e Unioncamere, presentato all'inizio dell'estate e intitolato "Io sono cultura — l'Italia della qualità e della bellezza sfida la crisi", il sistema produttivo culturale e creativo italiano, genera 90 miliardi di euro circa, cioè il 6 per cento della ricchezza prodotta nel paese. Ed è in grado di innescare un circolo virtuoso e di muovere nell'insieme 250 mi-

liardi di giro d'affari, equivalenti al 17 per cento del valore aggiunto nazionale.

Questa industria dà lavoro a un milione e mezzo di persone (quasi 22mila in più del 2015), che rappresentano il 6 per cento del totale degli occupati del Belpaese. E che traina anche altri settori. Soprattutto l'industria del turismo deve la sua fortuna all'immenso patrimonio culturale distribuito lungo lo Stivale, ai musei, chiese, castelli, musica, pittura. Più di un terzo della spesa turistica nazionale è mossa proprio dalla cultura e dalla creatività. E anche l'Unione Europea sembra aver preso maggiore coscienza del fattore strategico 'cultura'. Già da anni ha attivato Europa creativa, l'unico programma per il settore creativo, culturale e audiovisivo, che oggi coinvolge trentanove paesi, con un budget di 1,5 miliardi per il periodo 2014-2020. E ora il Parlamento Europeo ha lavorato a un Fondo di garanzia sui prestiti, che attribuisce 122 milioni di euro a intermediari selezionati, per consentire ai soggetti dei settori culturale, creativo e audiovisivo di accedere a finanziamenti a tassi interessanti e senza ricorrere a garanzie personali.

Il trend positivo del sistema culturale è stato poi favorito dall'Art Bonus, il credito d'imposta introdotto nel 2014 grazie al quale sono nati 5.216 mecenati che nell'insieme hanno donato 123 milioni di euro. Una misura che sta contribuendo ad avvicinare le aziende al patrimonio storico artistico. I grandi gruppi già da tempo hanno compreso che tutto ciò può generare ricadute economiche. Il Gruppo Tod's, produttore di scarpe e accessori di lusso, ha investito diversi milioni nel restauro del Colosseo. Brunello Cucinelli, brand prestigioso nella produ-

zione di raffinatissima maglieria, si è impegnato a restaurare la sistemazione della Porta Etrusca della sua Perugia con una donazione di un milione e trecentomila euro. Renzo Rosso, patron di Diesel, ha investito ben 5,5 milioni di euro per il Ponte di Rialto a Venezia.

Un altro rapporto che dimostra che con la cultura si mangia è quello di EY "Italia creativa", pubblicato a inizio anno.

I numeri sono diversi rispetto a quelli del rapporto Symbola, perché questo tiene conto solo della produzione di contenuti e servizi culturali, a partire dallo sviluppo di videogiochi, fino alla creazione di contenuti pubblicitari, alla fruizione dei musei, all'insegnamento, alla produzione pittorica o editoriale, ma non delle imprese, non direttamente riconducibili al settore, che comunque impiegano professionisti culturali e creative (come quella del mobile o della nautica).

«Nel 2015 il valore economico dell'industria della cultura e della creatività è stato di circa 48 miliardi di euro, mentre il valore potenziale raggiunge i 72 miliardi di euro» — spiegava l'amministratore delegato di E&Y in Italia, Donato Iacovone — Senza dimenticare che, se si riuscisse a raggiungere una maggiore valorizzazione, si potrebbe arrivare ad oltre 500mila posti di lavoro aggiuntivi, passando dagli attuali 1,03 milioni (circa il 4,6 per cento della forza di lavoro).



ro italiana) a 1,6 milioni di occupati».

Insomma, investire in cultura fa bene all'economia. A dirlo anche il presidente di Unioncamere, Ivan Lo Bello: «La cultura è un asset dello sviluppo produttivo su cui puntare». Ciò vale ancor più oggi, con la rivoluzione tecnologica in atto. «Il mondo che affronteremo nei prossimi anni — afferma Lo Bello — sarà guidato da una serie di trasformazioni radicali concentrate soprattutto nella sfera del lavoro e delle competenze. Solo puntando sulla creatività possiamo affrontare questa rivoluzione nel migliore dei modi».

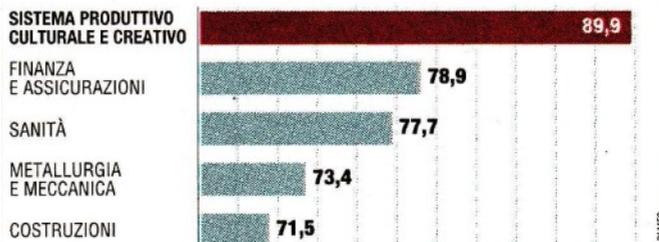
Si tratta poi di un'industria che cresce, a differenza del quinquennio precedente. Le performance più rilevanti arrivano dalle realtà del design, il cui valore aggiunto aumenta del 2,5 per cento, dando il 2 per cento in più di occupazione. Una crescita analoga si registra anche nel settore dei videogame. Mentre il valore aggiunto delle imprese che, secondo Fondazione Symbola, non sono subito riconducibili al settore ma impiegano professioni culturali e creative, cresce dell'1,7 per cento, dando un 1,5 per cento in più di occupazione.

Si tratta poi di un'industria in cui crescono i livelli di istruzione, pur restando il talento il cuore di tutto. Tra il 2011 e il 2016 i laureati che operano in questi settori sono passati dal 33 al 41 per cento: valore nettamente superiore al resto dell'economia, in cui si è registrato un incremento inferiore a 3 punti percentuali (dal 17 al 20 per cento).

© RIPRODUZIONE RISERVATA

IL SISTEMA CULTURALE E CREATIVO

Valore aggiunto a confronto, in miliardi di euro

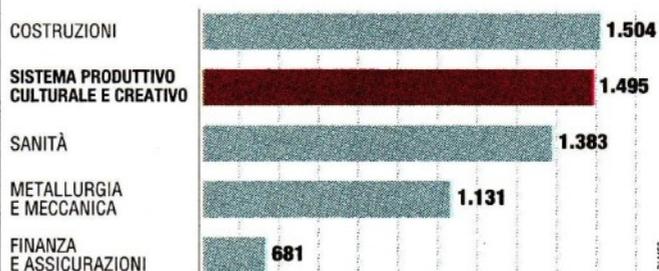


Fonte: Fondazione Symbola, Unioncamere

S. DI MED

OCCUPAZIONE A CONFRONTO

In migliaia



Fonte: Fondazione Symbola, Unioncamere

S. DI MED