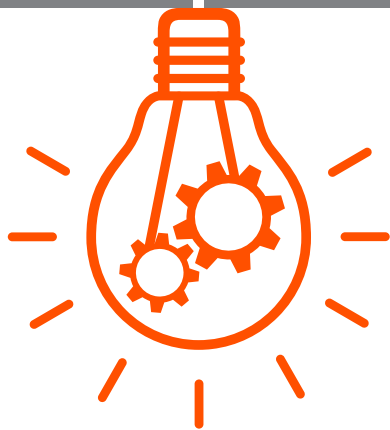
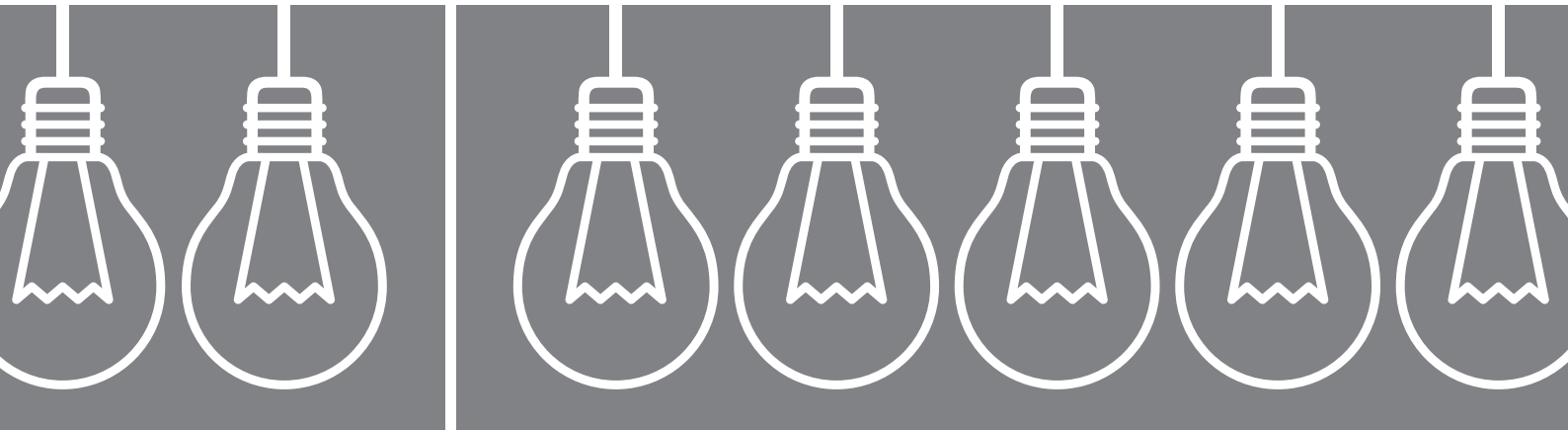




**EMILIA-ROMAGNA**  
UN PATRIMONIO DI  
CULTURE E UMANITÀ

2018   
ANNO EUROPEO  
DEL PATRIMONIO  
CULTURALE  
#EuropeForCulture



# ECONOMIA ARANCIONE IN EMILIA-ROMAGNA

**CULTURA**  
**CREATIVITÀ**  
**INDUSTRIA**



**ABSTRACT**

In occasione dell'Anno Europeo del Patrimonio Culturale 2018 la Regione Emilia-Romagna ha deciso di aggiornare la ricerca "*C/C Cultura&Creatività, Ricchezza per l'Emilia-Romagna*" presentata nel 2012, indagando in profondità i mutamenti avvenuti nel proprio territorio negli ultimi anni, relativamente al settore culturale e creativo, al fine di delineare le politiche di sostegno più efficaci.

Vengono presi in esame, oltre al contributo del patrimonio culturale materiale ed immateriale alla società ed all'economia, le dimensioni regionali dell'economia creativa, le esperienze creative nel sistema culturale e le forme innovative di creatività nei diversi comparti economici, le politiche di stimolo e sostegno alla cultura ed alla creatività presenti sul territorio regionale, per arrivare alla proposta di un Osservatorio Regionale della Cultura e della Creatività.

Il rapporto è organizzato in quattro parti, precedute da un'analisi sulle modalità attraverso le quali la creatività può essere o diventare un elemento cruciale nella crescita di un territorio, che nel nostro caso è la regione Emilia-Romagna.

La prima parte consiste nella fotografia qui ed ora, del settore ICC in Emilia-Romagna e delle politiche e strategie di sostegno a questo settore attualmente in essere; la seconda parte consiste in una disamina socio-culturale delle dinamiche relative alla cultura ed alla creatività all'interno della sfera economica, all'interno delle città, all'interno del terzo settore; la terza parte presenta la proposta di Osservatorio della Cultura e della Creatività, che l'Assessorato alla Cultura della Regione Emilia-Romagna sta progettando e realizzerà entro la fine dell'anno 2018; la quarta parte contiene le considerazioni conclusive e le indicazioni sulle politiche di sostegno e di stimolo alla creatività così come emergono dalla ricerca.

Entrando più nel dettaglio:

Il Capitolo 1 descrive come la creatività possa essere definita in diversi modi: è un fenomeno complesso nel quale confluiscono elementi psicologici, stratificazioni culturali, urgenze operative, costruendo un ponte tra la memoria del saper fare e l'immaginazione del ridisegnare la realtà. Sinteticamente si può dire che mentre l'innovazione sposta la soglia della conoscenza in avanti rendendo più efficaci i processi e più utili i prodotti, la creatività combina cose esistenti in un modo imprevedibile: scarta lateralmente e traccia nuove vie verso la crescita del benessere sociale. Analizzare le imprese culturali e creative risulta tanto più importante in questi anni in cui il sistema economico, sociale e culturale, basato sulla manifattura seriale e su valori come l'efficienza e la competizione, lascia spazio a un paradigma emergente meno strutturato e più fertile in cui i valori fondanti appaiono l'esperienza e le relazioni. E' grazie alla creatività che la società potrà ridisegnare percorsi credibili e sostenibili verso la crescita del proprio benessere.

## Parte I - Mappe

I Capitoli dal 2 al 5 si concentrano sulla descrizione del settore ICC e del lavoro creativo, oltre che degli indicatori per la misurazione delle città smart e creative.

Pur risultando assodato il ruolo strategico delle ICC, la letteratura dedicata continua a far riferimento ad una molteplicità di approcci interpretativi tramite cui delimitare e definire il fenomeno. Non esiste infatti un criterio univoco tramite cui individuare l'ambito di riferimento delle ICC. La natura stessa delle ICC sfugge alle tradizionali classificazioni di tipo settoriale e/o merceologico, in quanto solo in parte esse si disvelano sotto-forma di beni o servizi creativi "fatti e finiti", nel senso che la produzione rappresenta in sé, compiutamente, il precipitato di un processo eminentemente creativo. Diversamente la creatività, intesa come input, irrorata e innerva una gamma molto più ampia di attività umane, con intensità e gradienti diversi, per cui in base al criterio valutativo operato, risulterà lecito (in quanto puramente soggettivo), riconoscere al limite che "tutto è ICC o nulla è ICC".

Contemporaneamente, da un punto di vista questa volta operativo, nella ricostruzione del perimetro dell'oggetto di analisi, occorre (come sempre), fare i conti con le informazioni accessibili, ovvero con le banche dati a disposizione del ricercatore. In un ambito più destrutturato rispetto ai comparti produttivi industriali, anche a causa della maggior presenza di attività informali, non organizzate in forme giuridiche strutturate e con un presunto maggior grado di spontaneità, risulta molto difficile garantire la rappresentatività statistica dei dati settoriali che ne definiscono il perimetro, permettendo di quantificarne il peso specifico in chiave economica e occupazionale.

La presente analisi parte dal precedente lavoro di ERVET del 2012, con l'obiettivo di restituire un quadro più aggiornato e se possibile completo del fenomeno. Questa immagine non può che derivare dalla lettura integrata di dati, nella convinzione che non esistono numeri risolutivi dell'enigma, ma solo indizi e tracce da cui derivare letture e osservazioni.

Proviamo ad elencare questi indizi:

- In gran parte delle branche economiche che ospitano le attività ICC il ruolo delle imprese è assolutamente prevalente, con un peso in termini di addetti pari o superiore al 99%<sup>1</sup>. In altre branche risulta invece significativa la presenza di altre forme organizzative. In particolare le istituzioni non profit hanno un peso rilevante nelle branche delle Attività creative, artistiche e di intrattenimento (25,8% degli addetti in Emilia-Romagna), nelle Attività sportive, di intrattenimento e di divertimento (11,8% degli addetti) e nelle Attività di biblioteche, archivi, musei ed altre attività culturali (11,4%). Queste ultime poi evidenziano un peso rilevante delle istituzioni pubbliche, con una quota degli addetti pari al 77,9%.

---

<sup>1</sup> Fonte: Censimento dell'Industria e dei Servizi del 2011, Istat.

- Nel 2017 in Emilia-Romagna il peso delle branche dell'ICC sul totale dell'economia regionale può essere stimato nel 5,4% in termini di valore aggiunto e nel 6,9% in termini di unità di lavoro.
- Rispetto invece alla dimensione nazionale, l'insieme delle ICC valgono il 7,8% del totale nazionale in termini di valore aggiunto, al di sotto dunque del contributo medio regionale, pari al 9,0%. Nondimeno alcune branche racchiudono produzioni rispetto alle quali l'Emilia-Romagna vanta una specializzazione su scala nazionale, quali le Attività sportive, di intrattenimento e di divertimento (11,8% del V.A. totale nazionale), il Design, fotografia e altre attività professionali (10,7%), le Attività editoriali (9,5%) e la Stampa (9,3%). Nel complesso il settore delle ICC ha avuto un grande periodo di sviluppo nella seconda metà degli anni '90, seguito da una fase di consolidamento durante gli anni 2000. La crisi ha pesato molto negativamente, anche se in modo differenziato tra i diversi comparti; a partire dal 2015 si è registrata tuttavia una inversione di tendenza con un recupero dei valori.
- In Emilia-Romagna nel 2017 erano occupate in settori creativi circa 80 mila persone distribuite su quasi 30 mila unità locali, pari al 6,4% delle UL e al 4,9% degli addetti totali a livello regionale. Se consideriamo anche la distribuzione specialistica di beni culturali questi valori salgono a 34,7 mila UL per oltre 89 mila addetti (rispettivamente il 7,6% ed il 5,4% dei totali dell'Emilia-Romagna). In termini occupazionali la parte del leone la fanno i Servizi creativi (Architettura, progettazione e design; Fotografia; Software, *gaming* e consulenza informatica; Pubblicità e informazione): con 46,7 mila addetti<sup>2</sup>, il 52,3% del totale; seguono i Media e l'industria culturale (Cinema e audiovisivo; Editoria e stampa; Musica; Trasmissioni radio-TV): 17,1 mila addetti, il 19,2% del totale; quindi le Attività culturali, artistiche e di intrattenimento (Spettacolo dal vivo e altre attività creative e artistiche; Attività ricreative e di divertimento; Patrimonio storico, artistico e culturale): circa 13,8 mila addetti, il 15,4% del totale delle ICC, anche se come detto precedentemente questo dato è con ogni probabilità sottostimato a causa del peso dell'occupazione nel settore pubblico nella parte "*Heritage*".
- Nel periodo 2008-2017 si registra una variazione positiva del numero degli addetti, pari al +1,8%, a cui corrisponde una crescita di oltre 1,6 mila addetti, mentre il numero delle unità locali è leggermente negativo (-0,5%) pari ad un decremento di 176 unità locali; la variazione percentuale nella media della regione risulta pari a -4,7% nelle unità locali e +0,4% negli addetti. Nei settori ICC la variazione positiva degli addetti nel periodo 2008-2017 è risultata dunque superiore di oltre quattro volte rispetto alla media regionale, soprattutto grazie alla miglior tenuta nel periodo di maggior crisi occupazionale (2008-2015) e ad una crescita di poco inferiore alla media durante il successivo periodo 2015-2017, quando si registra una generale ripresa occupazionale su scala regionale.
- Da un punto di vista territoriale le province di Bologna e Modena concentrano

---

<sup>2</sup> Fonte: elaborazioni ERVET su dati SMAIL ed ASIA \* \* dati ASIA, anno 2015

rispettivamente il 29,2% ed il 15% degli addetti complessivi. Seguono, allineate su valori intorno al 10% del totale, le province di Parma, Reggio-Emilia, Rimini e Ravenna. In generale si evidenziano delle specializzazioni provinciali che sono collegate alle caratteristiche sociali, storiche e soprattutto imprenditoriali dei singoli contesti locali: sinteticamente è possibile affermare che le province di Bologna, Parma e Modena sono specializzate nei Servizi creativi (grazie soprattutto al contributo dei settori del design e dell'informatica), le province di Ravenna e Rimini nei settori delle Attività culturali, artistiche e di intrattenimento (grazie soprattutto alle attività ricreative e di divertimento).

- Il settore si caratterizza per la presenza di piccole e piccolissime imprese. I dati relativi alla forma giuridica prevalente delle imprese ICC confermano l'elevata quota di lavoro autonomo presente, nella tipologia delle ditte individuali e dei liberi professionisti che valgono complessivamente oltre il 70% del totale, con più di 22 mila imprese (contro il 60% del sistema produttivo a livello regionale). Anche in termini di addetti impiegati, queste forme d'impresa sono le più diffuse e contano oltre il 30% degli addetti totali (a fronte del 21,3% medio regionale), con una maggior concentrazione relativa nei comparti dell'Architettura (con l'85,8% del totale del comparto) e della Progettazione (71% del totale del comparto). Le società a responsabilità limitata costituiscono la forma giuridica più diffusa dopo le ditte individuali ed i liberi professionisti, sia in termini di imprese pari all'11,5% e soprattutto in termini di addetti, con il 27,6% del totale.
- I dati relativi alla dimensione d'impresa fanno emergere una struttura per classi di addetti caratterizzata da una maggior propensione delle imprese ICC, rispetto alla struttura produttiva regionale, a concentrarsi nella fascia più piccola (1-2 addetti) ed in quella intermedia (tra 10 e 249 addetti). Nettamente inferiore alla media regionale risulta invece la quota di addetti concentrati nelle imprese grandi (oltre i 250 addetti).
- Il quadro complessivo caratterizzato da una dimensione d'impresa inferiore rispetto alla media regionale, viene confermato ed anzi si rinforza, guardando alla dimensione d'impresa in termini di fatturato. Il 29% circa delle imprese ICC rientra nella classe di fatturato più bassa (0 – 19mila euro), a cui corrisponde una quota del 14,7% degli addetti totali (a fronte di una media regionale, pari al 18,6% di imprese e al 5,9% di addetti). Se consideriamo unitariamente la soglia fino a 100 mila euro di fatturato - che risulta compatibile con l'attività di professionisti o imprese individuali, che lavorano autonomamente o con qualche collaboratore esterno - si rileva come tra le imprese ICC si concentri in questa classe quasi il 78% delle imprese attive (sopra la media dell'economia regionale, pari al 63,4%) e il 39% degli addetti (superiore al 19,9% medio dell'economia regionale). All'estremo opposto, nei settori ICC le imprese con un fatturato superiore a 2 milioni di euro rappresentano poco meno del 2% del totale, che impiegano il 28% degli addetti del settore nel suo complesso (contro una media regionale pari al 3,7% e 48,5% rispettivamente).
- L'universo delle ICC considerato fino a qui, può essere esteso adottando un approccio maggiormente inclusivo che, sulla scia di una crescente letteratura internazionale,

ricomprenda tutta una serie di altre attività economiche *culture-driven*, ovvero rispetto alle quali la creatività rappresenta un input (o più propriamente un bene intermedio). Si tratta principalmente dei settori dell'Arredamento e dei prodotti per la casa, con relativo settore della distribuzione, della Moda (compresi calzature e accessori) e relativa distribuzione e del settore del *Food*. Tale rappresentazione "allargata" delle industrie culturali e creative, tale cioè da ricomprendere sia i settori standard, sia quelli della cultura materiale, arriva a contare nel 2017 più di 66 mila unità locali e quasi 212 mila addetti, cioè il 14,6% dell'economia regionale in termini di unità locali e il 12,8% in termini di addetti.

- In base ad un approccio ancora più inclusivo, il perimetro dell'ecosistema creativo potrebbe estendersi ai cosiddetti settori "*high-end*", come definiti nel rapporto "*Boosting the competitiveness of cultural and creative industries for growth and jobs*" pubblicato dalla Commissione Europea nel 2016. Una quota di questi comparti sono già ricompresi nell'ambito della cultura materiale: vedi *High-end fashion, Jewellery & watches, Accessories e Leather goods* nel settore "Moda"; *Furniture & household appliances* nel settore "Arredamento e prodotti per la casa", ad esclusione della parte di Fabbricazione di elettrodomestici (che conta 103 imprese con 4.888 addetti nel 2017); *Publishing* rientra invece tra i settori ICC standard, specificamente in "Media e industrie culturali". Altri codici rimangono invece fuori dal campo di osservazione: il settore *Cars*, ad esempio, che conta nel 413 imprese e 14.762 addetti; *Boats* (138 imprese e 1.472 addetti); *Hotels* (5.266 imprese e 35.906 addetti) e *Perfums & cosmetics* (116 imprese e 1.638 addetti). I valori di imprese e addetti sono relativi sempre al 2017<sup>3</sup>.
- Dal punto di vista analitico, un tentativo di trovare una sintesi fra l'approccio che domina l'analisi sui settori ICC, di tipo prettamente settoriale (che abbiamo seguito fino a qui) e la necessità di rappresentare compiutamente il lavoro creativo, in termini di mansioni e professioni svolte, è quello proposto dal cosiddetto "modello del tridente creativo", maturato da studiosi australiani e sviluppato da ricercatori britannici nel primo decennio dei duemila. Secondo questo modello la forza lavoro culturale e creativa si suddivide in tre gruppi. Gruppo A: la popolazione occupata che svolge una professione culturale e creativa e lavora in questo settore (ad esempio un giornalista occupato nella redazione di un quotidiano o un ballerino che lavora in una determinata compagnia). Questo gruppo rappresenta la quintessenza del lavoro creativo, quello in cui la dimensione settoriale e quella lavorativa coincidono senza alcun dubbio; Gruppo B: la popolazione occupata che svolge una professione culturale e creativa, ma lavora in un settore diverso da quelli ICC (ad es. un designer di moda che lavora in un'azienda di abbigliamento). L'esistenza stessa di questo gruppo conferma la pervasività della dimensione creativa che non si limita a concentrarsi nei settori creativi, ma si propaga verso imprese di altri settori e con caratteristiche spesso molto diverse da quelle a cui siamo abituati nei settori creativi; Gruppo C: la popolazione occupata in un settore ICC, ma che non svolge una professione creativa (ad es. il responsabile amministrativo di un teatro). Queste professioni sono

---

<sup>3</sup> Fonte: Unioncamere Emilia-Romagna/ SMAIL

funzionali all'esercizio del lavoro creativo, ma non sarebbero coinvolte direttamente nel processo creativo stesso.

- Nel 2017 in Emilia-Romagna il tridente creativo, sulla base delle stime elaborate a partire dai microdati ad uso pubblico della Rilevazione sulle forze di lavoro dell'ISTAT, conta circa 141-160mila occupati, una quota compresa tra il 7-8% dell'occupazione totale regionale. Come è evidente si tratta di una prima stima indicativa del peso del lavoro culturale e creativo soggetta ad ulteriori perfezionamenti ed affinamenti, che ha il solo scopo di evidenziare aspetti importanti per il dibattito in questo ambito.
- Nell'ambito del tridente, le professioni creative (A+B) rappresentano una quota compresa tra il 5-6% dell'occupazione totale regionale (102-121mila occupati) e il 72-76% dell'occupazione del tridente culturale/creativo, la maggior parte dei quali impiegati nei settori non creativi. Gli occupati nei settori creativi (A+C) sono stimati attorno ai 79mila (4% dell'occupazione regionale; il 49-56% dell'occupazione del tridente culturale/creativo), distribuiti più o meno equamente tra professioni creative e non creative. Pur considerando le diverse metodologie, vale la pena sottolineare che l'ordine di grandezza degli occupati nei settori creativi (A+C) è in linea con il valore degli addetti nei settori delle ICC standard (senza il comparto della distribuzione) visti in precedenza, in entrambi i casi attorno alle 80 mila unità.
- In termini dinamici, rispetto al 2014 si evidenzia in regione una dinamica occupazionale positiva. Se in termini di quota % sull'occupazione totale, il peso del tridente culturale/creativo – considerato nella sua perimetrazione più ampia - resta sostanzialmente stabile, come numerosità sono stimati in crescita di circa il +5,6%, dinamica positiva più intensa di quanto osservato sull'occupazione complessiva (+3,2%). All'interno del tridente, si osserva una crescita sostenuta in particolare degli occupati in professioni non creative impiegati nei settori creativi (gruppo C), seguita dagli occupati con professioni creative impiegati in settori creativi (gruppo A). In diminuzione, invece gli occupati con professioni creative nei settori non creativi.
- L'analisi dei flussi delle Comunicazioni Obbligatorie, derivanti dall'archivio SILER<sup>4</sup>, ci consente di ottenere ulteriori informazioni. Nell'ambito del lavoro dipendente e del lavoro parasubordinato, in Emilia-Romagna, nel corso del 2017 si contano in tutto 38,7 milioni di giornate di contratto – pari a circa l'8,5% delle giornate di contratto dell'intero sistema produttivo regionale - riconducibili al tridente culturale e creativo. Il numero maggiore di giornate si concentra – come già osservato per i lavoratori– nelle professioni creative impiegate nei settori non creativi (gruppo B): circa 22,2 milioni di giornate, il 57,4% delle giornate del tridente, il 4,9% delle giornate di contratto totali. Seguono le giornate abbinate alle professioni non creative impiegati in settori creativi (gruppo C): 9,5 milioni,

---

<sup>4</sup> Ciascuna CO ingloba una serie di informazioni relative all'azienda (sede operativa), al lavoratore (non necessariamente residente nella stessa sede del datore di lavoro) ed alle caratteristiche del lavoro che viene attivato. Di conseguenza la banca dati del SILER può offrire una serie dettagliata e completa di informazioni quantitative e qualitative sull'evoluzione della domanda di lavoro dipendente e parasubordinato delle imprese con sede in Emilia-Romagna.

il 24,5% del tridente e il 2,1% delle giornate totali. Il terzo gruppo per numerosità è invece quello delle professioni creative impiegati in settori creativi (gruppo A): 7,0 milioni di giornate, pari al 18,1% del tridente e all'1,5% dei lavoratori totali.

- Rispetto al 2014, nel corso del 2017 il numero di giornate di contratto nell'ambito del tridente culturale e creativo è cresciuto di circa 83,8 mila unità, una variazione pari allo 0,2%, inferiore quindi a quella rilevata in termini di lavoratori (+5,6% con ISTAT). Al netto delle differenti fonti informative utilizzate, questo dato sembra suggerire un aumento del turnover dei lavoratori ovvero della parcellizzazione del volume di lavoro svolto in capo ad un numero crescente di lavoratori.
- Si segnala che le industrie culturali e creative impiegano una forza lavoro mediamente più giovane rispetto a quella dell'intera regione e che evidenzia livelli di *skills* (scolarizzazione formale + competenze professionali), superiori alla media della forza lavoro attiva in Emilia-Romagna.
- Le previsioni per il 2018-2020 indicano una ripresa dell'ICC nel suo complesso, con una crescita produttiva che presenta una significativa accelerazione rispetto agli anni precedenti (1,7% in media d'anno). Tutte le branche tornerebbero a crescere, anche se con una diversa intensità. Studi di architettura e ingegneria, Stampa e Informatica sono le branche più dinamiche, mentre Produzione cinematografica e Attività creative rimangono i fanalini di coda. La dinamica occupazionale riflette in larga misura quella produttiva, ma con alcune specificità. In previsione ci si attende un ulteriore miglioramento della dinamica occupazionale (+0,9% in media d'anno nel 2018-2020), trainata dalle tre branche che creano più occupazione: l'Informatica, gli Studi di architettura e d'ingegneria e le Altre attività professionali. Non a caso si tratta di branche che sono tra quelle che hanno una struttura della domanda più orientata verso i servizi alle imprese e che quindi sono più di altre trainate dalla ripresa complessiva dell'industria e dei servizi.
- Da ultimo, nel capitolo 5 vengono presentati due sistemi per la misurazione della caratterizzazione culturale e creativa delle città, nonché della loro smartness tecnologica, allo scopo di iniziare una riflessione allargata alle città e ai territori regionali in merito a come utilizzare sistemi di analisi e valutazione all'interno del prossimo osservatorio regionale.

Il Capitolo 6 descrive ampiamente le politiche di sostegno al settore culturale e creativo messe in campo da molteplici soggetti; gli Enti territoriali presi in considerazione vanno dal macro al micro: in primo luogo vengono esaminate le politiche di sostegno sia alla cultura che, in modo più ampio, alle ICC da parte dell'Unione Europea, con un'analisi sia dei Programmi a gestione diretta che dei Programmi a gestione indiretta (la Cooperazione Territoriale Europea), e con un cenno a *CREATIVER - Sportello per la Cultura e la Creatività in Emilia-Romagna*, servizio di consulenza agli operatori per la progettazione europea, gestito da ERVET su iniziativa dell'Assessorato alla Cultura della Regione Emilia-Romagna.



Si passa poi ad esaminare le politiche di sostegno a livello nazionale e quindi a livello regionale.

A questo ultimo livello vengono descritte analiticamente le politiche a favore del settore culturale e creativo, messe in campo in primo luogo dall'Assessorato alla Cultura ed alle Politiche Giovanili, con un focus sulle due leggi regionali di recente approvazione : la Legge regionale 23 luglio 2014, n. 20 "*Norme in materia di cinema ed audiovisivo*" e la recentissima Legge regionale 16 marzo 2018, n. 2 "*Norme in materia di sviluppo del settore musicale*", per poi passare alla descrizione delle politiche di sostegno relative alla formazione delle risorse umane realizzate da "*ER Educazione Ricerca Emilia-Romagna*", l'infrastruttura formativa regionale; vengono poi prese in esame le infrastrutture digitali implementate attraverso l'*Agenda Digitale Regionale - ADER 2015-2019*, al fine di garantire un ecosistema digitale adeguato, per arrivare alle politiche industriali per le industrie culturali e creative: in questo caso si descrive come le ICC siano divenute uno degli ambiti economico-produttivi su cui concentrare le politiche regionali all'interno delle priorità della Strategia Regionale di Specializzazione intelligente (S3), e viene illustrato il percorso che ha portato alla nascita dell'*Associazione Clust-ER Industrie Culturali e Creative*.

Viene poi tratteggiato un progetto di eccellenza all'interno della Regione Emilia-Romagna: *INCREDIBOL! - l'Innovazione CREativa DI BOLogna*, un progetto di grande successo nato nel 2010 con l'obiettivo di supportare il settore delle nuove imprese culturali e creative dell'intero territorio regionale.

Si passa poi ad esporre il lavoro sul campo realizzato attraverso le interviste agli Assessori alla Cultura dei 10 Comuni Capoluogo della Regione (comprendendo sia Forlì che Cesena), che ha portato alla realizzazione di 10 Schede che analizzano in profondità le politiche di sostegno alla cultura ed alla creatività messe in campo dai capoluoghi regionali, nonché di un capitolo di confronto fra le 10 città considerate.

## **Parte II – Orizzonti**

Il capitolo 7 descrive come ad oggi pare non sia possibile trattare il tema della creatività e delle politiche ad essa connesse senza soffermarsi sul concetto di impresa culturale e creativa. Ma che cos'è una impresa culturale e per quale motivo dovrebbe aver senso sostenere lo sviluppo di un approccio imprenditoriale all'interno di organizzazioni culturali? Questo riuscirebbe poi a garantire sufficiente libertà, in termini di contenuti e ritmi, alla produzione artistica? Allargando lo sguardo alle innumerevoli sfumature generate dall'intersezione tra la dimensione imprenditoriale e quella culturale, è possibile notare un confine permeabile e traspirante tra questi due ambiti, il cui incontro talvolta può essere in grado di innescare processi ad alto tasso di creatività.

Il capitolo 8 descrive come le città, cornici di spazio nel tempo composte di infrastrutture, processi e persone, siano al tempo stesso spazi fisici e luoghi simbolici, prodotto dell'identità locale e del rapporto tra passato e futuro. Transitando e agendo nello scenario urbano gli urbanauti ne provocano il mutamento nella forma e nell'uso, mentre le trasformazioni socio-economiche degli ultimi anni pongono sfide importanti alla vita e alle dinamiche urbane. Ciò che emerge dall'analisi è soprattutto la necessità di lavorare insieme per il bene comune, e di far leva sulle reti formali e informali a partire da una mappatura o ricognizione sistematica. Legati al problema degli spazi pubblici e soprattutto ad alcune realtà "dal basso" che lo affrontano, emergono i temi della cittadinanza attiva e del capitale sociale, ma anche – a più riprese – la necessità di un approccio incentrato sulle persone (citizen-centric) per spremere l'identità creativa della città.

Il capitolo 9 riflette su come i progetti culturali creativi ed emergenti disegnano un sistema simbolico e sociale di grande rilevanza perché danno precise indicazioni su quelli che sono i bisogni della contemporaneità. La creatività nella cultura emergente è, infatti, un metodo di risposta ad alcuni problemi della nostra società.

Il valore metodologico e contenutistico delle realtà prese in esame nel capitolo prescinde dal profitto economico e dalle logiche di commercio, ma si concentra sul contributo verso il rinnovamento politico, urbanistico e sociale nelle diverse aree della regione Emilia-Romagna. La sensibilità verso il presente e la capacità di costruire approcci e indirizzi non convenzionali nell'azione culturale dimostrano come la creatività sia messa al servizio della crescita sociale e delle trasformazioni della nostra epoca.

Il capitolo 10 percorre metaforicamente la via Emilia del Made in Italy, ragionando sulla necessità di saper valorizzare le eccellenze del territorio, riunendo attorno allo stesso tavolo i diversi attori territoriali coinvolti e puntando sulla formazione d'alto livello.

Infatti tra le esportazioni in costante crescita e la notorietà internazionale del Made in Italy, oggi la cultura materiale, che si nutre dei nostri saperi antichi e del nostro buon gusto, è diventata la protagonista indiscussa. Il cibo, la moda e i motori sono gli elementi chiave per lo sviluppo economico, turistico e culturale dell'Emilia-Romagna, nota anche nelle sue declinazioni di Food Valley, Fashion Valley e Motor Valley.

Il capitolo 11 dapprima cerca di delineare le motivazioni che spingono oggi i governi a guardare ad un modello di Welfare society e al conseguente principio di sussidiarietà circolare. Secondo questo principio le realtà del Terzo settore diventano corpi intermedi tra Stato e cittadinanza e dunque attori fondamentali per il funzionamento di tanti servizi. Si passa così a descrivere il ruolo fondamentale dei Centri Interculturali presenti in tutte le province, insieme ad altre realtà del territorio prese in analisi come casi studio d'eccellenza. Il capitolo si conclude con una riflessione sulla misurazione dell'impatto sociale, che può

essere generato da iniziative spontanee come quelle descritte grazie all'utilizzo di strumenti creativi.

### **Parte III - Un nuovo Osservatorio (della cultura e della creatività)**

Il capitolo 12 mira a restituire una fotografia aggiornata dei dati e delle statistiche disponibili inerenti le industrie culturali e creative, e rilevanti tematiche ad esse connesse, sul territorio regionale, tramite focus su partecipazione culturale, *performing arts*, cinema e audiovisivo, patrimonio culturale, turismo culturale, spesa pubblica degli enti locali in cultura, appalti pubblici in ambito culturale e spesa delle fondazioni bancarie e art bonus.

Il capitolo 13 presenta il progetto di *Osservatorio regionale delle Industrie Culturali e Creative* dell'Emilia-Romagna. La premessa evidenzia la strategicità di un tale strumento di monitoraggio ed analisi a livello regionale (come rileva anche l'UE tramite Libro Verde, 2010) ai fini di una migliore programmazione delle politiche di settore. Obiettivo generale è la realizzazione di uno strumento a supporto dell'amministrazione regionale e delle amministrazioni locali in grado di restituire con continuità approfondimenti e spunti di riflessione sulle industrie culturali e creative e il loro andamento a livello regionale, nazionale ed internazionale. Il capitolo prosegue presentando una mappa sintetica di funzionamento dell'Osservatorio tramite la definizione del dominio, delle variabili e dei livelli prioritari di analisi, della possibile struttura di *governance*, degli strumenti, delle funzioni e delle attività previste.

### **Parte IV – Considerazioni conclusive**

Il Capitolo 14 affronta la prospettiva dell'azione pubblica, nella quale la dimensione regionale appare ottimale in quanto combina prossimità e capacità di agire su dimensioni vaste. L'attuale assetto delle politiche (centrali, regionali e municipali) a sostegno delle imprese culturali e creative agisce su molteplici fattori e con dinamicità. Per comprendere il peso della creatività nel quadro regionale è opportuno mettere a fuoco e valorizzare nelle valutazioni – in modo non pregiudiziale ed evitando giudizi estetici e culturali – le ricadute che la creatività stessa genera sul tessuto territoriale, sociale e culturale della Regione, contribuendo ad accrescere il capitale sociale, la qualità della vita urbana e territoriale, l'allocazione delle risorse umane, l'inclusione sociale, l'atmosfera creativa. Un'azione incisiva deve quindi tendere a incoraggiare e sostenere le azioni creative in modo che esse possano efficacemente affrontare la società e rispondere ai suoi desideri, grazie alla costruzione di un solido palinsesto infrastrutturale, un'efficace dotazione tecnologica, un dinamico capitale umano, degli affidabili canali di accesso al credito e di sbocco sui mercati.

