

**Unità didattica 1 – *Caratteristiche e
cambiamenti delle industrie culturali e creative***

**Industrie culturali e creative:
definizioni, concetti-base**

Definizioni

Una definizione «difficile»

Approcci diversi...

'Creative industries' approach	'Copyright industries' approach	'Experience economy' approach	'Sector' approach, Cultural industries or sector specific studies
<ul style="list-style-type: none">▪ Austria▪ Flemish Community of Belgium▪ Denmark (2000)▪ Estonia▪ Latvia (2005)▪ Lithuania▪ Sweden (2002)▪ Romania▪ Bulgaria▪ United-Kingdom	<ul style="list-style-type: none">▪ Denmark (2006)▪ Finland▪ Hungary▪ Latvia (2005)▪ Norway	<ul style="list-style-type: none">▪ Sweden (2004)▪ Denmark (2003)	<ul style="list-style-type: none">▪ French Community of Belgium▪ France▪ Ireland▪ Luxembourg▪ Poland▪ Portugal▪ Slovak Republic▪ Spain

Fonte: KEA ESSnet-Culture process

A livello europeo?

Commission Green Paper → those industries producing and distributing goods or services which at the time they are developed are considered to have a specific attribute, use or purpose which embodies or conveys cultural expressions, irrespective of the commercial value they may have

European Cluster Observatory → those concerned with the creation and provision of marketable outputs (goods, services and activities) that depend on creative and cultural inputs for their value

KEA, The Economy of Culture in Europe

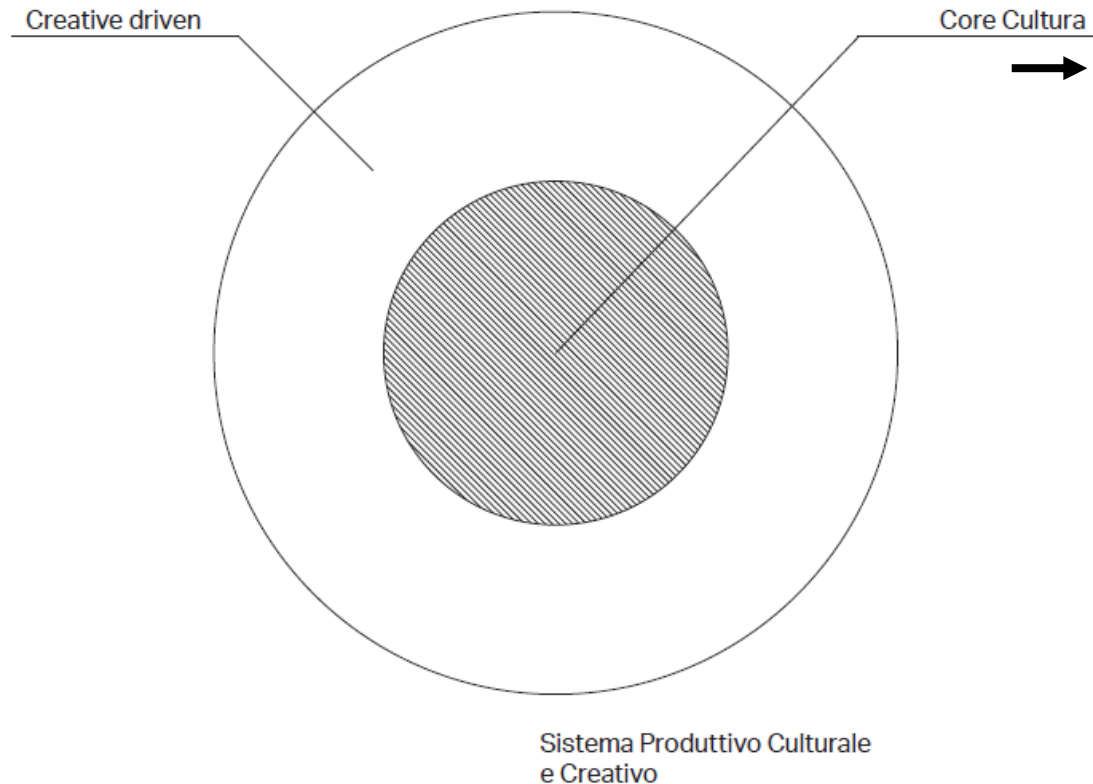
CIRCLES	SECTORS	SUB-SECTORS	CHARACTERISTICS
CORE ARTS FIELD	Visual arts	Crafts Paintings – Sculpture – Photography	<ul style="list-style-type: none"> • Non industrial activities. • Output are prototypes and “potentially copyrighted works” (i.e. these works have a high density of creation that would be eligible to copyright but they are however not systematically copyrighted, as it is the case for most craft works, some performing arts productions and visual arts, etc).
	Performing arts	Theatre - Dance – Circus - Festivals.	
	Heritage	Museums – Libraries - Archaeological sites - Archives.	
CIRCLE 1: CULTURAL INDUSTRIES	Film and Video		<ul style="list-style-type: none"> • Industrial activities aimed at massive reproduction. • Outputs are based on copyright.
	Television and radio		
	Video games		
	Music	Recorded music market – Live music performances – revenues of collecting societies in the music sector	
	Books and press	Book publishing - Magazine and press publishing	
CIRCLE 2: CREATIVE INDUSTRIES AND ACTIVITIES	Design	Fashion design, graphic design, interior design, product design	<ul style="list-style-type: none"> • Activities are not necessarily industrial, and may be prototypes. • Although outputs are based on copyright, they may include other intellectual property inputs (trademark for instance). • The use of creativity (creative skills and creative people originating in the arts field and in the field of cultural industries) is essential to the performances of these non cultural sectors.
	Architecture		
	Advertising		
CIRCLE 3: RELATED INDUSTRIES	PC manufacturers, MP3 player manufacturers, mobile industry, etc...		<ul style="list-style-type: none"> • This category is loose and impossible to circumscribe on the basis of clear criteria. It involves many other economic sectors that are dependent on the previous “circles”, such as the ICT sector.

: “the cultural sector”
 : “the creative sector”

In Italia?

«Attività produttive che concorrono a generare valore economico e occupazione e che sono in parte riconducibili ai settori della dimensione culturale e creativa (*Core*) e in parte ad attività che, pur non facendo parte della filiera, impiegano contenuti e competenze culturali per accrescere il valore dei propri prodotti (*Creative Driven*)» (Fondazione Symbola)

Riferimento a studi/definizioni a livello europeo, in particolare allo studio di ESSnet-Culture → Riferimento ai **settori** «La perimetrazione è resa possibile dall'utilizzo della classificazione Istat dei settori ad un dettaglio settoriale fine (secondo la classificazione Istat ATECO 2007 che recepisce e affina quella europea NACE rev. 2). Sono state selezionate 44 classi di attività economica»



- le attività di conservazione e valorizzazione del **patrimonio storico-artistico** (*musei, biblioteche, archivi, monumenti*);
- le attività non riproducibili di beni e servizi culturali, definibili come **performing arts e arti visive**, ciò che ruota intorno agli spettacoli dal vivo (teatro, concerti, etc.)
- le attività legate alla produzione di beni e servizi culturali secondo una logica industriale di replicabilità, definite come **industrie culturali**
- (cinema, radio- tv; videogame e software; editoria e stampa; musica);
- le **Industrie creative**, afferenti al mondo dei servizi (comunicazione, architettura e design).

Settori
(quarto digit classificazione Ateco 2007)

Settori della cultura

Altri settori

Professioni culturali
e creative

Core Cultura

Creative driven

Altre professioni

Core Cultura

Professioni
*(quarto digit classificazione
Istat CP 2011)*

Sistema Produttivo Culturale e Creativo

Importanza del settore

Europe 2020 (strategia) → Industrie culturali e creative come fattore strategico per lo **sviluppo** e la **coesione** nell'UE (...) Interfaccia tra i vari settori, collegamento tra creatività e innovazione

Hesmondhalgh: le industrie culturali e creative:

- Producono e mettono in circolazione prodotti che **influenzano la nostra conoscenza, comprensione ed esperienza**
- Organizzano e mettono in circolazione la **creatività**
- Promuovono lo **sviluppo, l'occupazione, ecc. e sono fattori di cambiamento** economico, sociale e culturale

Alcuni concetti-base

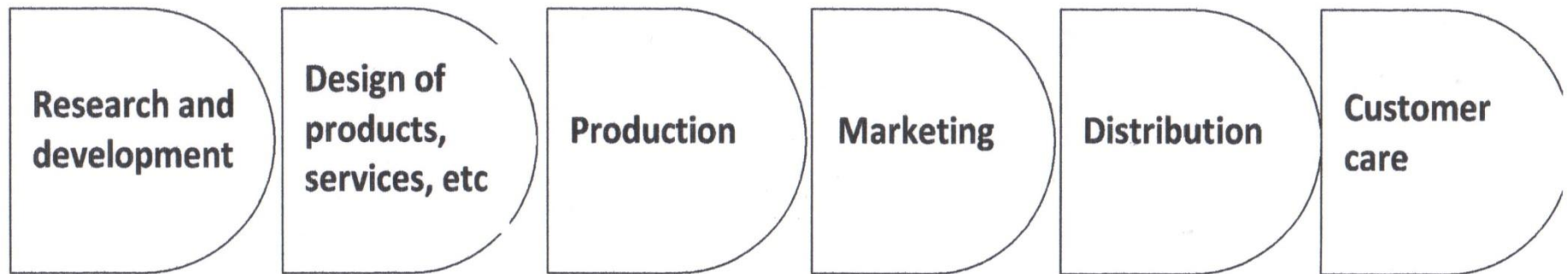
«Filiera»

Definizione ampia: insieme articolato (anche detto «rete» o «sistema») che comprende **le principali attività, tecnologie, risorse e organizzazioni** che concorrono alla creazione, trasformazione, distribuzione, fornitura di un dato prodotto

Definizione in senso stretto: **organizzazioni/individui che concorrono** alla catena di produzione/fornitura di un dato prodotto

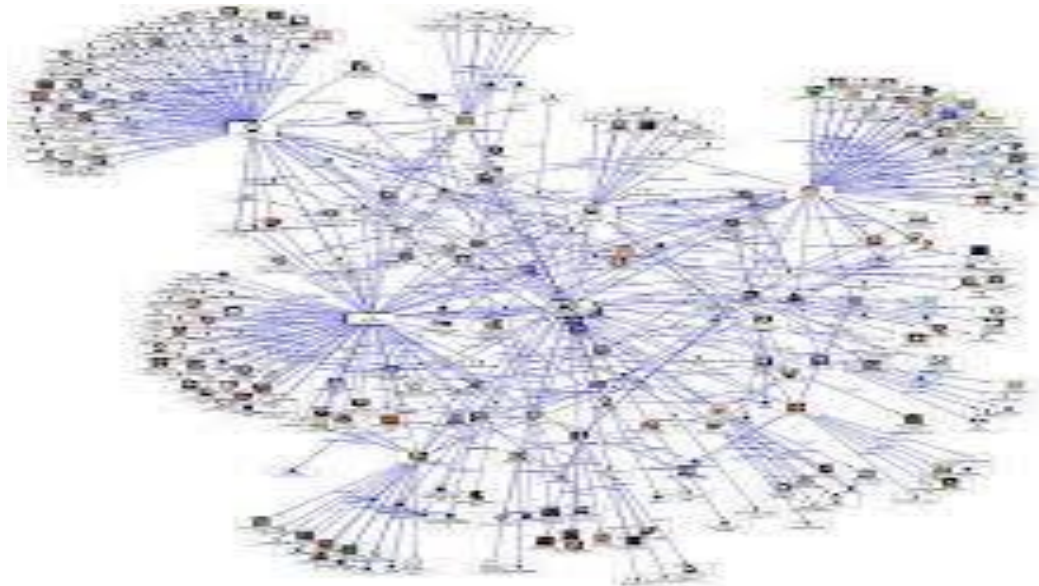
Il concetto di «catena del valore»

Catena del valore: «l'intera gamma di attività che imprese e lavoratori svolgono per portare un prodotto dalla sua concezione all'uso finale e oltre» (Gereffi e Fernandez-Stark)



Reti di relazioni e capitale sociale

Capitale sociale → Insieme delle relazioni sociali di cui un soggetto individuale e un soggetto collettivo dispone in un determinato momento
Anche livello di coinvolgimento dei soggetti in reti di relazioni (più o meno estese/intense)



Beni collettivi

Beni collettivi: beni che la singola organizzazione (o il singolo individuo) **non è in grado di realizzare da sola**, o comunque non nelle quantità/qualità adeguate, ma utili a tutte e dai quali dipende lo **sviluppo di ciascuna e complessivo.**



Esempi (nel caso di organizzazioni): formazione professionale per manager/dipendenti, tecnologie, nuovi macchinari, attrezzature, eventi, internazionalizzazione, servizi avanzati, eventi, ecc.

Lecture consigliate

KEA, *The Economy of Culture in Europe*

https://ec.europa.eu/assets/eac/culture/library/studies/cultural-economy_en.pdf

Fondazione Symbola, *Io sono cultura 2020*

<https://www.symbola.net/collana/io-sono-cultura/>