

Giro d'affari da 1,6 miliardi messo a dura prova dal Covid

Il rapporto

La cultura rende. Lo dimostra il X Rapporto «Io sono cultura», promosso da Fondazione Symbola e Unioncamere, con la collaborazione del Centro studi delle Camere di Commercio Guglielmo Tagliacarne.

Il rapporto quantifica annualmente il peso della cultura e della creatività nell'economia italiana. Se la Lombardia è al top della classifica nazionale (più di 24,1 miliardi di euro e 353 mila addetti), con Milano al primo posto nelle graduatorie provinciali per incidenza di ricchezza e occupazione prodotte, Bergamo non se la passa male. Nel 2019 le imprese del sistema produttivo culturale e ricreativo in terra orobica erano 4.493, con oltre 29 mila occupati. Un settore che rappresenta il 4,8% del Pil locale e che nel 2019 ha reso 1,6 miliardi di euro.

Lo studio prende in considerazione tanto gli ambiti più prettamente culturali quanto quelli, come l'artigianato artistico e l'enogastronomia, che riguardano cultura e creatività in senso più ampio. «Due settori – spiega il direttore ricerche del Centro studi Tagliacarne, Alessandro Rinaldi – che a Bergamo se la giocano quasi alla pari, in termini di resa. Gli ambiti che hanno più peso per la parte imprenditoriale sono quelli che riguardano l'editoria e la stampa (36%), l'architettura e il design (20%), i videogames e i software (15%)». La cultura dà lavoro soprattutto ai giovani laureati, la fascia d'età più rappresentata è quella tra i 25 e i 44 anni. Bergamo è la terza provincia in Lombardia per numero di occupati nell'editoria e nella stampa, con il doppio di occupati rispetto a Brescia, e ottava in Italia.

Il rapporto «Io sono cultura», contiene anche informazioni sul 2020, ricavate attraverso un'indagine condotta su un campione di oltre 1.800 imprese appartenenti al «core» del sistema produttivo culturale e creativo. Nel 2019 il sistema era in crescita e rappresentava il 5,7% del valore aggiunto italiano: oltre 90 miliardi di euro, l'1% in più dell'anno precedente. Oltre il 44% di questa ricchezza era generato da settori non culturali, manifatturieri e dei servizi, nei quali lavorano oltre 630.000 professionisti della cultura. Il sistema produttivo culturale e creativo dava lavoro a più di un milione e mezzo di persone, vale a dire il 5,9% dei lavoratori italiani.

Nel 2020 le cose sono molto cambiate. Il 44% degli operatori della filiera stima perdite di ricavi superiori al 15% del proprio bilancio, il 15% prospetta perdite che superano addirittura il 50%. A soffrire di più sono state le imprese dei settori «performing arts» e arti visive, quelle operanti nella conservazione e valorizzazione del patrimonio storico e artistico, per la maggiore esposizione alle norme di distanziamento sociale, e molte delle imprese che rappresentano l'indotto culturale, come ad esempio parte dell'industria turistica.

Va detto, però, che ci sono anche settori in cui l'incidenza di imprese che dichiarano di aver sperimentato una crescita dei ricavi, nell'anno che ci siamo lasciati alle spalle, è tutt'altro che trascurabile: in primo luogo il settore videogiochi e software (avvantaggiato dall'allontanamento sociale che ha aumentato la domanda di intrattenimento domestico), ma anche il comparto dell'architettura e del design.

C. B.



Pubblico in sala al Donizetti nella stagione di prosa del 2019

