

INNOVAZIONE

«Ecosystem»,
così la cultura
diventa business

La presa d'atto del dinamismo dell'industria culturale locale ha portato alla nascita dell'Ecosystem Idm «Film & Creative Industries», un settore ritenuto strategico per tutto il territorio altoatesino.

a pagina 11

Impennata delle imprese culturali Nasce l'Ecosystem che le promuove

Nell'ultimo lustro ricaduta aumentata del 7,2%. Idm lancia un progetto ad hoc

BOLZANO Il Trentino Alto Adige è la seconda regione italiana per crescita della ricaduta economico-occupazionale delle industrie culturali e creative. Lo rivela il rapporto «Io sono cultura» di Fondazione Symbola che è stato al centro del primo evento della serie «Get-Together» organizzato al Noi Techpark e pensato per mappare e stimolare le iniziative culturali presenti in provincia. La presa d'atto del dinamismo del settore ha portato a gennaio alla nascita dell'Ecosystem Idm «Film & Creative Industries», un settore ritenuto strategico per tutto il territorio altoatesino.

Negli ultimi cinque anni la ricaduta economico-occupazionale delle industrie culturali e creative in regione è stata del 7,2% a fronte di un incremento nazionale dello 0,8%. Dal rapporto emerge che Alto Adige i comparti che raggiungono le performance di crescita migliori sono desi-

I gruppi

● All'interno dell'ecosystem sono stati inseriti il gruppo di lavoro «Coworking spaces - startbase» che punta a creare spazi di coworking in tutta la provincia, e quello «Vfx e post-produzione» per mettere in rete chi si occupa di effetti visivi e postproduzione per cinema e tv

gn (+26,7%), videogiochi e software per l'intrattenimento (+39,7%), ma spiccano anche cinema, radio e tv (+16,1%) e architettura (+12,9%). «Questi settori concorrono alla specializzazione intelligente — la cosiddetta Ris3 — della nostra provincia» spiega il direttore del dipartimento Development di Idm Hubert Hofer. Per indirizzare al meglio la crescita delle industrie creative e del settore cinematografico verso l'innovazione, aumentare la competitività di queste aziende e influenzare positivamente tutto il sistema Alto Adige, l'ecosystem sta conducendo un'analisi con l'Istituto per lo sviluppo regionale di Eurac Research. «Per il 2018 è importante costruire una base solida di nomi e dati per poter fare azioni ancora più mirate, definire bene le priorità del settore sul territorio e i prossimi passi da compiere» afferma Renate Ranzi, coordinatrice dell'eco-

system. Un esempio delle iniziative portate avanti è il workshop per designers digitali del 9 e 10 marzo scorsi organizzato da un gruppo di aziende di design, Designers. L'ecosystem non guarda solo alla nostra provincia, ma si confronta anche con le realtà culturali e creative europee. E si è svolta proprio all'inse-

gna del confronto la tappa altoatesina del progetto Interreg Europe «Regional Creative Industries Alliance — Rcia» dal 7 al 9 marzo le otto regioni europee partner del progetto, tra cui anche l'Alto Adige, si sono confrontate raccogliendo esempi di buone pratiche.

© RIPRODUZIONE RISERVATA



Collaborazione Romina Surace e Renate Ranzi

39,7

La crescita percentuale registrata dal settore «videogiochi e software» per il tempo libero in Alto Adige in termini di ricaduta economico-occupazionale negli ultimi cinque anni

