

INTRODUZIONE

In Italia ci sono circa 4.500 musei, 501 monumenti e complessi monumentali, 240 aree archeologiche, 53 siti UNESCO. Un comune su tre, quindi, ospita almeno una struttura museale: un patrimonio diffuso con 1,5 musei ogni 100 kmq, uno ogni 13.000 abitanti.

Nonostante il patrimonio artistico e culturale italiano sia immenso, i visitatori, stranieri e Italiani, tendono a concentrarsi in poche destinazioni, le più significative e quelle promosse meglio.

Nel 2022, i turisti stranieri supereranno i 55 milioni di visitatori; includendo gli Italiani, si stima che saranno registrati 104 milioni di visitatori del nostro patrimonio culturale, risultato straordinario, anche se appannato da un indice di concentrazione eccessivo. A livello regionale, il 51% delle viste si concentra tra Toscana (22,1%), Lazio (20,1%) e Lombardia (8,8%). La concentrazione porta come conseguenza la congestione nei periodi di alta stagione e il progressivo degrado e abbandono dei siti culturali non visitati.

Il Paese richiede un piano strategico lungimirante e di ampio respiro che ridia competitività e attrattività attivando ogni polo culturale, integrando e potenziando l'offerta per i visitatori.

L'attuale sistema di gestione dei nostri poli culturali non consente purtroppo nessuna accelerazione e nessun cambiamento dal punto di vista dei contenuti, manageriale e tecnologico.

MIBACT ed Amministrazioni locali debbono affrontare questa questione con approcci innovativi e dirompenti, in completa discontinuità con il passato.

L'IDEA

Offrire ai giovani, attraverso le attività previste nell'ambito del progetto Italia è Cultura e delle relative fasi regionali di cui alla presente progettazione, l'opportunità di "parlare" e di comunicare attraverso l'arte, l'estro, la creatività. In un contesto inclusivo e premiante,



all'interno del quale e grazie al quale avvicinare inoltre i giovani al mondo del Metaverso e delle sue pressoché infinite opportunità, anche in ambito culturale e di valorizzazione delle conoscenze, passate, presenti e future.

L'OBIETTIVO

In relazione a quanto esposto, unitamente all'importanza del patrimonio culturale regionale in termini di potenziali ricadute economiche, occupazionali e sociali, si rendono necessari interventi in grado non solo di annullare o comunque ridurre il gap presente tra i "giovani" e l'offerta culturale, nel senso più ampio del termine, ma in grado di creare le condizioni per uno scenario prossimo dove l'arte e la cultura vengano vissute come una opportunità proiettata verso il futuro, grazie alle sue profondi radici nel passato.

Attesa l'impossibilità e la ridotta efficacia di una azione che miri ad "imporre" amore e passione per l'arte, obiettivo del progetto è quello di avviare nuove ed importanti forme di dialogo con chi, nonostante la giovane età, vede nell'arte, comunque espressa, un veicolo per comunicare con e verso il mondo circostante.

L'OBIETTIVI E MEDIO E LUNGO TERMINE

- Creare un network di persone, professionisti e professionalità che identifichino nella cultura, in ogni sua forma espressiva, di contenuto, di valorizzazione e di gestione uno strumento per la crescita individuale e collettiva;
- Attraverso un sistema meritocratico affidare la promozione ed il rilancio di poli culturali minori a giovani diplomati / laureati creando occupazione giovanile omogeneamente distribuita;
- Riportare all'equilibrio di bilancio poli culturali che oggi non sono economicamente autosufficienti;
- Riaccendere l'interesse delle comunità verso i propri poli culturali locali;
- Attirare turisti con attrazioni e palinsesti moderni e ben pubblicizzati.

STRATEGIE DI INTERENTO

La realizzazione di un Concorso nazionale, delle Arti e della Cultura rivolto ai giovani di età compresa tra i 15 ed i 25 anni ed “aperto” alle contaminazioni culturali, tecnologiche e sociali del Metaverso.

Un Concorso aperto a tutte le forme di comunicazione e di espressione personale ed artistica come la Musica, la Danza, il Canto, il Teatro e le Arti Visive, con uno spirito inclusivo e non selettivo, pensato e gestito per fare voce e spazio anche a chi per ragioni di diversa natura beneficia di una ridotta visibilità e per avvicinare il mondo di chi l'arte e la cultura la crea con coloro i quali la devono e/o la dovranno gestire da ogni punto di vista.

In tal senso il progetto e l'iniziativa "Italia è Cultura" intendono affrontare contenuti e tematiche di cui sopra, con la positiva "contaminazione" di contenuti ed orizzonti del Metaverso anche in chiave di valorizzazione del patrimonio artistico monumentale.

IL METAVERSO: UNA NUOVA OFFERTA CULTURA AL SERVIZIO DELLO SVILUPPO

Alcuni dati, legati al mondo della cultura, dell'intrattenimento e della conoscenza, per definire i confini di questo nuovo scenario:

- Entro il 2026 il 25% delle persone trascorrerà almeno un'ora del proprio tempo nel Metaverso per istruzione, relazioni, intrattenimento, shopping o lavoro. Fonte: Gartner, società di ricerca, analisi e consulenza
- Entro il 2030 oltre il 60% della popolazione virtuale "frequenterà" abitualmente i Metaversi per lavoro, shopping, intrattenimento, turismo ed altre esperienze. Fonte: Citi, Financial Services Company

Parlare di futuro ed ancor più di gestione e sviluppo del patrimonio museale e culturale senza prendere in esame scenari prossimi come quelli del Metaverso renderebbe ogni forma di pianificazione monca o comunque manchevole di una corretta visione delle diverse opportunità



presenti oltre le mura fisiche di Parchi archeologici e Musei. In tal senso l'iniziativa "Italia è Cultura" vuole creare le condizioni per favorire il corretto incontro tra i giovani e questo nuovo scenario dalle infinite opportunità.



In materia di sviluppo dei siti museali e/o culturali in generale il Metaverso offre infatti molteplici opportunità, tra le quali:

- Gestire efficacemente la relazione durante tutto il *customer journey*
- Una più efficace monetizzazione nel *brand* del museo
- Maggiore opportunità di interazione con i contenuti multimediali
- Esaltare la *shopping experience* di servizi e prodotti
- Opportunità di organizzare eventi virtuali anche a pagamento

BACKGROUND - LE NOSTRE ORIGINI – APOLLONIA, CASERTA, AGRIGENTO

Come anticipato in premessa, la manifestazione vede lo svolgere della sua prima edizione in Albania ad Apollonia, dove dal 6 al 9 maggio 2010, all'interno dello splendido scenario del locale Parco Archeologico e presso il Museo Storico di Tirana, giovani artisti albanesi hanno



trasferito la loro gioia, le loro passioni, il loro amore per l'arte e la cultura, con un happening che ha coinvolto migliaia di spettatori.

Nel maggio del 2018 la manifestazione è "approdata" in Italia, presso la splendida Reggia di Caserta dove nel mese di maggio centinaia di giovani artisti si sono esibiti sul palco allestito davanti la Reggia

In entrambi i casi, tanto quanto in occasione della recente edizioni di Agrigento, a trionfare su tutto e su tutti è l'incontro di anime, pensieri, speranze, accomunate per la passione e l'amore per l'arte e la cultura, in ogni forma loro forma espressione.

Questo il senso e lo spirito di una manifestazione che vede nei giovani una risorsa imprescindibile per il futuro dell'intera collettività e del pianeta stesso, all'insegna dell'inclusione e dell'arte, unico linguaggio universale attorno al quale e con il quale è oggi possibile immaginare un futuro migliore.

L'EDIZIONE 2022

La manifestazione, giunta alla sua quarta edizione, dopo le tappe in Albania e presso la Reggia di Caserta, prima dello stop causato dalla pandemia, è approdata nella Valle dei Templi di Agrigento lo scorso 16 dicembre.

Le 953 richieste di partecipazione pervenute presso la segreteria e gli oltre 200.000 contatti utili durante la diretta, oltre ai dati forniti dalla ADN Kronos in merito alla rassegna stampa di seguito evidenziati, ci raccontano non solo il successo della manifestazione ma, ancor più,



l'attenzione dei giovani verso manifestazioni ed appuntamenti che li vedono protagonisti attraverso l'arte, la cultura, la creatività.

E' da sottolineare inoltre lo spirito con il quale i giovani artisti si sono "avvicinati" alla manifestazione, desiderosi di fornire il proprio contributo, di sottolineare la propria creatività.

- 953 richieste di partecipazione nelle cinque categoria in gara
- 162 artisti ammessi alla fase finale
- 173.521 voti raccolti attraverso il televoto
- Oltre 200.000 contatti durante la diretta streaming

RASSEGNA STAMPA 2022



Fonte: ADN Kronos

- 156 articoli pubblicati su stampa nazionale
- 6 milioni di contatti potenziali
- 200.000 contatti durante la diretta streaming dell'evento

Questi, in estrema sintesi i numeri che “raccontano” quanto accaduto in occasione della recente edizione svoltasi ad Agrigento. In calce i link per la visione integrale del Post-Event Report e della rassegna stampa.

- [Post-Event Report video](#)
- [Rassegna Stampa](#)

PROGRAMMA DI E LOCATION – SELEZIONI SICILIA 2023

Le selezioni regionali per la Sicilia avranno luogo all'interno del Parco Archeologico di Selinunte dal 22 al 24 aprile 2023 e si svilupperanno attraverso un programma che tra selezioni di categoria ed happening finale consentiranno ai giovani artisti e/o alle scuole che lo desiderassero di trascorrere tre giornate tra visite, spettacoli, intrattenimento ed importanti momenti di condivisione.

Di seguito il programma di massima dei tre giorni:

1° Giorno – 22 aprile 2023

Ore 10:00 - Audizioni Concorso

Ore 16:00 - Audizioni Concorso

2° Giorno – 23 aprile 2023

Ore 10:00 - Audizioni Concorso

Ore 16:00 - Audizioni Concorso

3° Giorno – 24 aprile 2023

Ore 09:30 – Workshop - Il Metaverso, nuova Agorà e nuove opportunità

Ore 11:30 – Workshop – La promozione del Turismo giovanile e Studentesco

Ore 18:00 – Manifestazione di chiusura e proclamazione vincitori fase regionale

Di seguito alcune immagini delle scorse edizioni: