

Avviso Pubblico
“CULTURA NAPOLI 2026”

**per la selezione di proposte progettuali e l’assegnazione di contributi economici per la
realizzazione di iniziative da inserire nella Programmazione culturale 2026**

ALLEGATO 3
SCHEDA DESCRITTIVA DELLA PROPOSTA PROGETTUALE

DATI SINTETICI

Soggetto proponente (in forma singola o in qualità di capofila della costituenda ATS)	THE BAND AGENCY S.R.L. PROPRIETARIA DROPEVENTI
Soggetti associati (partner della costituenda ATS)	
Titolo Progetto	BACK IN TOWN
Tipologia dell’evento (Ingresso gratuito obbligatorio per la Linea di azione 1 Sezioni 1, 2, 3, 5, 6, 7 e 8)	<input type="checkbox"/> Ingresso gratuito <input checked="" type="checkbox"/> Ingresso a pagamento € 15 (eventualmente previsto solo per la Linea di Azione 1 Sezione 4 e per la Linea di Azione 2)
Linea di Azione (indicare la Linea di Azione prescelta)	<input type="checkbox"/> Linea di Azione 1 <input checked="" type="checkbox"/> Linea di Azione 2
Linea di Azione 1 Sezione (indicare la Sezione prescelta e ove prevista la sottosezione prescelta)	<input checked="" type="checkbox"/> Sezione 1 <input type="checkbox"/> Sottosezione 1.1 <input type="checkbox"/> Sottosezione 1.2 <input type="checkbox"/> Sottosezione 1.3 <input checked="" type="checkbox"/> Sezione 2 <input checked="" type="checkbox"/> Sezione 3 <input type="checkbox"/> Sottosezione 3.1 <input type="checkbox"/> Sottosezione 3.2 <input type="checkbox"/> Sottosezione 3.3 <input type="checkbox"/> Sottosezione 3.4



**AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA**

	<input type="checkbox"/> Sezione 4 <input type="checkbox"/> Sezione 5 <input type="checkbox"/> Sezione 6 <input type="checkbox"/> Sezione 7 <input type="checkbox"/> Sezione 8
Linea di Azione 2 (indicare la fascia economica prescelta)	<input type="checkbox"/> Prima fascia <input checked="" type="checkbox"/> Seconda fascia <input type="checkbox"/> Terza fascia
Date del primo e dell'ultimo evento Per la Linea di Azione 1: indicare le date comprese nel periodo della Sezione di riferimento come segue: <ul style="list-style-type: none"> • Sezione 1: tra aprile e giugno 2026; • Sezione 2: tra marzo e giugno 2026; • Sezione 3: da ottobre 2026 a giugno 2027 e in base al Laboratorio prescelto; • Sezione 4: tra il 01 luglio e il 15 ottobre 2026; • Sezione 5: tra il 30 luglio e l'08 agosto 2026 dal lunedì alla domenica; • Sezione 6: il giorno 29 aprile 2026 e tra il 19 ed il 28 aprile 2026 per i workshop; • Sezione 7: tra il 01 maggio e il 02 giugno 2026; • Sezione 8: tra il 15 settembre e il 30 dicembre 2026. Per la Linea di Azione 2: indicare le date delle attività che dovranno essere svolte da maggio 2026 a marzo 2027	18 E 19 SETTEMBRE 2026



**AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA**

Date delle attività aggiuntive obbligatorie: Per la Linea di Azione 1: indicare le date comprese nel periodo della Sezione di riferimento come indicato sopra (obbligatorio per la Sezione 1 Sottosezione 1.1 e 1.2, Sezione 6); Per La Linea di Azione 2: indicare le date delle 3 (tre) attività laboratoriali (da realizzarsi in 3 (tre) giornate distinte)	17- 18- 19 settembre
Descrizione del materiale da produrre obbligatorio/facoltativo (solo per la Linea di azione 1 secondo la Sezione ed eventuale Sottosezione prescelta)	
Durata della mostra (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 1 sottosezioni 1.1 e 1.2, per la Sezione 3 sottosezione 3.1 e per la Sezione 7)	
Nominativo testimonial (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 3)	
Numero persone coinvolte nelle attività aggiuntive (Solo per la Linea di Azione 1 Sezione 1 Sottosezione 1.1 e 1.2, Sezione 6 e Sezione 7 e per la Linea di Azione 2)	13 PERSONE: docenti, producer, tecnici, tutor, relatori, moderatore, backliner, coach
Numero Studenti coinvolti nei Laboratori (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 3 con un minimo di 20 studenti per ogni Istituto scolastico coinvolto)	
Ore laboratorio (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 3 con un minimo di 30 ore di laboratorio per ogni Istituto scolastico)	♦ Orario curricolare <input type="checkbox"/>



**AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA**

coinvolto)	◆ Orario extracurricolare <input type="checkbox"/>
Istituti scolastici coinvolti (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 3 con un minimo di 3 (tre) Istituti scolastici)	
Municipalità di riferimento (Indicare le Municipalità coinvolte). Solo per la Linea di Azione 1: <ul style="list-style-type: none"> ▪ Sezione 1 sottosezioni 1.1 scegliere tra le Municipalità I, II, III, IV -San Lorenzo- e V; ▪ Sezione 1 sottosezione 1.2 scegliere tra le Municipalità VI, VII, VIII, IX e X; ▪ Sezione 4 indicare l'unica municipalità prescelta; ▪ Sezione 7 indicare la Municipalità in base alla scelta del colore abbinato; ▪ Sezione 8 indicare l'unica municipalità prescelta. 	
Location degli eventi (indicare nome, indirizzo e capienza max.)	ARENA DI CITTA' DELLA SCIENZA
Location delle attività aggiuntive (indicare nome, indirizzo e capienza max.) (Solo per la Linea di Azione 1 Sezione 1 Sottosezione 1.1 e 1.2, Sezione 6 e Sezione 7 e per la Linea di Azione 2)	Sale interne CITTA DELLA SCIENZA

1) QUALITÀ ARTISTICA DEL PROGETTO

1.1 Descrizione dell'iniziativa con particolare attenzione alle finalità generali, alle modalità di attuazione ed ai risultati attesi, alla capacità del progetto di consolidare e/o migliorare gli standard qualitativi dell'offerta culturale del territorio.

(massimo 3000 caratteri)

BACK IN TOWN è un'iniziativa culturale che celebra il ritorno nella propria città dopo esperienze maturate altrove, trasformando Napoli in un luogo di rientro, condivisione e nuova produzione creativa. L'evento si svolge in due giornate, dalle ore 12:00 alle ore 00:00, negli spazi di Città della Scienza, integrando musica dal vivo, formazione, innovazione e sostenibilità ambientale.

La programmazione artistica propone headliner internazionali, opening act emergenti e artisti locali selezionati tramite call, con l'obiettivo di valorizzare talenti che hanno vissuto percorsi fuori regione o all'estero e che tornano "in città" per condividere competenze, visioni e linguaggi contemporanei. BACK IN TOWN diventa così un ponte tra esperienze globali e radici territoriali.

Accanto ai concerti, l'iniziativa offre tre laboratori formativi dedicati alla produzione musicale, alla costruzione di una carriera indipendente e alla performance dal vivo. I percorsi coinvolgono docenti, tecnici e tutor specializzati, fornendo strumenti concreti per lo sviluppo di competenze artistiche e professionali. L'obiettivo è rafforzare la filiera musicale locale, creando occasioni di crescita per giovani musicisti, producer e operatori culturali.

Elemento distintivo del progetto è BACK IN TOWN Innovation Expo, una micro-fiera con 10 stand dedicati a startup, software house, scuole di musica, etichette indipendenti e realtà innovative del territorio. La fiera favorisce l'incontro tra creatività, tecnologia e industria culturale, generando opportunità di networking e contribuendo alla crescita dell'ecosistema musicale e digitale napoletano.

Il progetto integra inoltre BACK IN TOWN Green, un intervento di compensazione ambientale che prevede la piantumazione di 10 alberi in un'area individuata dal Comune di Napoli, con manutenzione annuale garantita. L'azione rafforza la dimensione etica e sostenibile dell'iniziativa, promuovendo buone pratiche ambientali e sensibilizzando il pubblico.

Le modalità di attuazione prevedono un coordinamento professionale delle attività artistiche, tecniche e organizzative, la collaborazione con partner del territorio e un piano di comunicazione multicanale volto a raggiungere un pubblico ampio e diversificato.

I risultati attesi includono:

- incremento della partecipazione culturale giovanile;
- valorizzazione di artisti e operatori rientrati da esperienze fuori città;
- creazione di nuove connessioni tra musica, tecnologia e impresa;
- rafforzamento dell'immagine di Napoli come città aperta, innovativa e attrattiva;
- generazione di impatto ambientale positivo.

BACK IN TOWN contribuisce così a consolidare e migliorare gli standard qualitativi dell'offerta culturale cittadina, proponendo un modello integrato, sostenibile e orientato allo sviluppo di competenze e comunità creative.

.

1.2 Descrizione della proposta artistica e della modalità di declinazione dei temi dell'Avviso secondo la Linea di Azione e la Sezione prescelta.

(massimo 3000 caratteri)

La proposta artistica di **BACK IN TOWN** declina i temi dell'Avviso attraverso un percorso che unisce musica elettronica, innovazione culturale e valorizzazione dei talenti che, dopo esperienze maturate fuori città, tornano a Napoli per condividere competenze e visioni contemporanee. Il programma si svolge in due giornate, dalle ore 12:00 alle ore 00:00, e integra performance dal vivo, attività formative e momenti di incontro con il pubblico.

Il cuore della proposta è rappresentato da quattro performance principali:

- **Booka Shade (live)**, duo tedesco tra i più influenti della scena elettronica mondiale, portatori di un linguaggio sonoro che unisce ricerca, tecnologia e una forte componente performativa. La loro presenza eleva il livello qualitativo dell'offerta culturale e rafforza la dimensione internazionale dell'iniziativa.
- **Mind Enterprises (live)**, progetto italo-britannico che fonde elettronica, funk e influenze globali. La sua estetica retro-futurista incarna perfettamente il tema del "ritorno creativo": un artista cresciuto tra Italia e Regno Unito che riporta a Napoli un approccio musicale contemporaneo e transnazionale.
- **Riva Starr (Stefano Miele)** – DJ set / live hybrid, artista napoletano di fama internazionale, figura chiave della house e della club culture globale. Dopo una carriera sviluppata tra Londra e i principali festival del mondo, torna nella sua città per un set che rappresenta simbolicamente la missione del progetto: riportare a Napoli esperienze, competenze e linguaggi maturati all'estero.
- **Parbleu (live)**, collettivo napoletano che unisce disco, funk e world music, rappresenta la componente locale del progetto e la sua capacità di valorizzare la scena cittadina attraverso un dialogo con artisti provenienti da percorsi diversi.

La programmazione è costruita per offrire un'esperienza immersiva che accompagna il pubblico dalla dimensione formativa del pomeriggio alla dimensione performativa della sera. Le performance sono integrate da talk, attività di ascolto guidato e momenti di confronto con gli artisti, favorendo la partecipazione attiva e la diffusione di competenze.

La proposta declina i temi dell'Avviso attraverso tre direttrici:

1. Innovazione culturale

L'integrazione tra musica elettronica, performance dal vivo, tecnologie digitali e una fiera dell'innovazione crea un ecosistema culturale contemporaneo, capace di attrarre pubblici giovani e diversificati.

2. Valorizzazione del territorio

La presenza di artisti internazionali affiancati da talenti locali e da professionisti rientrati da esperienze fuori città rafforza la filiera musicale napoletana, generando nuove connessioni professionali.

3. Inclusione e partecipazione

Laboratori, talk, showcase e la fiera tematica permettono al pubblico di vivere la cultura non solo come spettatore ma come protagonista attivo.

La proposta artistica di BACK IN TOWN contribuisce così a elevare gli standard qualitativi dell'offerta culturale cittadina, posizionando Napoli come luogo di ritorno, scambio e produzione creativa contemporanea.

1.3 Descrizione del cartellone con elenco degli eventi, dei laboratori e/o delle opere esposte, in programma secondo la Linea di Azione e la Sezione ed eventuale Sottosezione prescelta (massimo 3000 caratteri).

Il cartellone di BACK IN TOWN si sviluppa in due giornate, dalle ore 12:00 alle ore 00:00, negli spazi di Città della Scienza, articolando un programma che integra musica dal vivo, formazione, innovazione tecnologica e sostenibilità ambientale. L'iniziativa declina la Linea di Azione prescelta attraverso un'offerta culturale multidisciplinare, accessibile e orientata allo sviluppo di competenze e comunità creative.

EVENTI LIVE

Il programma musicale presenta quattro performance principali che rappresentano il dialogo tra esperienze internazionali e radici locali:

- Booka Shade (live):** uno dei progetti più influenti della scena elettronica mondiale, simbolo dell'incontro tra ricerca sonora e innovazione tecnologica.
- Mind Enterprises (live):** estetica retro-futurista, elettronica contaminata e un percorso artistico sviluppato tra Italia e Regno Unito.
- Riva Starr / Stefano Miele (DJ set - live hybrid):** artista napoletano di fama globale, figura chiave della house internazionale, che torna nella sua città dopo una carriera costruita tra Londra e i principali festival del mondo.
- Parbleu (live):** collettivo napoletano che unisce disco, funk e world music, rappresentando la componente locale e la capacità della città di generare linguaggi contemporanei.

Le performance sono distribuite tra pomeriggio e sera, con una progressione che accompagna il pubblico verso la dimensione più immersiva e celebrativa del festival.

LABORATORI E ATTIVITÀ FORMATIVE

Il cartellone formativo comprende tre percorsi:

1. Produzione musicale - BACK IN TOWN LAB

Beatmaking, sound design, workflow creativo. Output: una traccia collettiva realizzata dai partecipanti.

2. Costruire una carriera indipendente

Management, diritti, distribuzione digitale, booking, comunicazione professionale.

3. Laboratorio – “Visual Identity & Content Creation per Artisti”

Gestione del palco, presenza scenica, set-up tecnico, micro-esibizioni finali.

I laboratori coinvolgono 13 professionisti tra docenti, tecnici e tutor, con un approccio pratico e orientato allo sviluppo di competenze spendibili.

BIT INNOVATION EXPO – FIERA DELL'INNOVAZIONE MUSICALE

Il cartellone include una micro-fiera con 10 stand dedicati a:

- startup musicali
- software house
- produttori hardware
- scuole di musica
- etichette indipendenti
- maker e realtà creative del territorio

La fiera è aperta dalle 12:00 alle 22:00 e rappresenta il cuore innovativo del progetto, favorendo networking, scambio di competenze e valorizzazione dell'ecosistema creativo napoletano.

AZIONI COLLATERALI

- **BACK IN TOWN Green:** piantumazione di 10 alberi per compensare le emissioni dell'evento.
- **Incontri con gli artisti:** momenti di confronto, Q&A e ascolti guidati.
- **Area espositiva e installazioni:** pannelli narrativi, contenuti multimediali, storytelling del progetto.

RISULTATI ATTESI

Il cartellone mira a:

- **ampliare l'offerta culturale cittadina con un format contemporaneo e multidisciplinare**
- **valorizzare artisti locali e professionisti rientrati da esperienze fuori città**
- **favorire la partecipazione attiva del pubblico**
- **creare connessioni tra musica, tecnologia e impresa**
- **rafforzare il ruolo di Napoli come città creativa e innovativa**

1.4 Cronoprogramma delle attività

I progetti dovranno svolgersi nel periodo indicato per ogni Linea di Azione e relativa Sezione ed eventuale Sottosezione prescelta. Per ogni evento previsto dal progetto si richiede di indicare una



**AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA**

doppia opzione di data, per consentire al Comune di Napoli di articolare il calendario degli eventi evitandone l'eccessiva concentrazione.

Titolo mostra/evento/laboratorio/film	Data prescelta (giorno/mese/anno)	Data alternativa (giorno/mese/anno)
1)Booka Shade, Mind Enterprises	18/09/26	25/9/26
2)Riva Starr, Parbleu	19/09/26	26/09/26
Definizione line-up artistica <ul style="list-style-type: none"> • Selezione espositori fiera • Apertura call artisti locali • Avvio produzione grafica e comunicazione 	GIUGNO 26	
Conferma docenti laboratori <ul style="list-style-type: none"> • Pianificazione logistica (palco, audio/luci, sicurezza) • Riunioni tecniche con Città della Scienza • Lancio campagna social e media partnership 	LUGLIO 26	

Attività aggiuntive	Data prescelta (giorno/mese/anno)	Data alternativa (giorno/mese/anno)
1)Montaggio palco 8x6, torri e copertura <ul style="list-style-type: none"> • Installazione impianto audio/luci • Allestimento camerini e backstage 	17/09	24/09
2)Allestimento fiera (10 stand) <ul style="list-style-type: none"> • Installazione grafica e segnaletica • Test elettrici e sicurezza • Soundcheck artisti 	17/09	24/09



AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA

<ul style="list-style-type: none">• Accoglienza espositori• Verifica safety (VVF, estintori, ambulanza)• PRIMO LABORATORIO		
3) SECONDO LABORATORIO+FIERA	18/09	25/09
4) TERZO LABORATORIO+FIERA	19/09	26/09
5) PIANTUMAZIONE	ENTRO MARZO 27	

Incontri con ospiti (indicare il nominativo dell'ospite) solo per Linea di azione 1 Sezione 4	Data prescelta (giorno/mese/anno)	Data alternativa (giorno/mese/anno)

Visite guidate/Itinerario tematico	Data prescelta (giorno/mese/anno)	Data alternativa (giorno/mese/anno)
12:00 - Apertura fiera e accoglienza pubblico 12:00-18:00 - BACK IN TOWN LAB +VISITE ALLA MOSTRA PERMANENTE CITTA DELLA SCIENZA	18/09/2026 - Giorno 1	25/09
12:00 - Apertura fiera e accoglienza pubblico 12:00-18:00 - BACK IN TOWN LAB +VISITE ALLA MOSTRA PERMANENTE CITTA DELLA SCIENZA	19/09/2026 - Giorno 2	25/09
3)		

2) CURRICULUM DEL SOGGETTO PROPONENTE

2.1 Descrizione delle pregresse esperienze nel settore di riferimento e indicazione delle eventuali pregresse collaborazioni con il Comune di Napoli o con altri enti pubblici
(massimo 2500 caratteri)

The Band Agency è un'impresa creativa e multidisciplinare nata nel 2015, con sede legale a

Napoli. Fondata da un team di professionisti con competenze trasversali in event management, comunicazione strategica, produzione artistica e valorizzazione territoriale, l'agenzia si è affermata come punto di riferimento per la progettazione e realizzazione di eventi culturali, musicali e turistici ad alto impatto.

La struttura operativa è composta da 8 dipendenti fissi e una rete flessibile di collaboratori e

partner artistici, tecnici e istituzionali. L'approccio integrato consente una gestione completa

e scalabile di progetti complessi, dalla fase ideativa alla produzione esecutiva, con attenzione

alla sostenibilità, all'inclusione generazionale e alla narrazione identitaria.

Tra gli asset strategici dell'agenzia si annoverano:

- **Floridiana Caffetteria Creativa: spazio ibrido dedicato a format culturali, DJ set, talk e**

laboratori esperienziali

- **Drop Studio: hub creativo per la produzione di contenuti digitali**

- **Format proprietari come BIT Fest E WINE SPOT, capaci di attrarre pubblico locale e internazionale**

Con uno sguardo sempre rivolto all'innovazione e alla valorizzazione del patrimonio culturale, The Band Agency continua a crescere, generando impatto sociale, turistico e

creativo

PRECEDENTI COLLABORAZIONI E RASSEGNE CON ALTRI ENTI PUBBLICI

- **1. Capodanno sul Lungomare di Napoli – Edizione 2023**

L'evento di Capodanno sul Lungomare di Napoli 2023 ha rappresentato uno dei momenti più significativi del calendario culturale cittadino, coinvolgendo migliaia di cittadini e turisti in uno spazio urbano simbolo della città.

L'iniziativa ha avuto come obiettivi principali:

- **la valorizzazione del Lungomare come luogo di aggregazione pubblica;**

- la promozione dell'immagine di Napoli a livello nazionale e internazionale;
- la realizzazione di un evento gratuito, accessibile e sicuro per tutte le fasce di età.

L'organizzazione ha contribuito alla gestione artistica e logistica dell'evento, favorendo una programmazione capace di coniugare spettacolo, musica e intrattenimento nel rispetto delle normative di sicurezza e delle linee guida comunali.

- **Sunset in Floridiana**

"Sunset in Floridiana" è stato un progetto culturale e musicale realizzato all'interno del Parco della Floridiana, con l'intento di valorizzare uno dei principali polmoni verdi della città attraverso eventi pomeridiani al tramonto.

L'iniziativa ha perseguito i seguenti obiettivi:

- promozione della fruizione consapevole dei parchi pubblici;
- integrazione tra natura, musica e cultura contemporanea;
- coinvolgimento di un pubblico giovane in un contesto urbano sostenibile.

Il format ha contribuito a rafforzare il legame tra patrimonio storico-ambientale e nuove forme di produzione culturale, favorendo una partecipazione ordinata e rispettosa degli spazi pubblici.

- **4. Next Gen – Assessorato al Lavoro e alle Politiche Giovanili**

Il progetto "Next Gen" è stato sviluppato in collaborazione con l'Assessorato al Lavoro e alle Politiche Giovanili del Comune di Napoli, con l'obiettivo di sostenere l'occupabilità, la creatività e la partecipazione attiva delle nuove generazioni.

Le principali finalità del progetto hanno incluso:

- promozione di opportunità formative e professionali per i giovani;
- valorizzazione dei talenti emergenti del territorio;
- creazione di spazi di confronto tra istituzioni, imprese culturali e giovani professionisti.

L'iniziativa ha rappresentato un importante strumento di dialogo tra amministrazione pubblica e nuove generazioni, favorendo politiche attive orientate all'innovazione e all'inclusione.

2.2 Descrizione delle pregresse esperienze di realizzazione di progetti culturali in sinergia con altri soggetti (partecipazione a reti culturali) nei territori indicati
(massimo 1000 caratteri)



COMUNE DI NAPOLI
AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA

3) LOCATION

3.1 Descrizione della/e location, della sua pertinenza, innovatività, prestigio e adeguatezza con il progetto presentato con indicazione della capienza massima (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 1 Sottosezione 1.1 e 1.2, Sezione 4, Sezione 6, Sezione 7 e per la Linea di Azione 2)
(massimo 1500 caratteri)

La location scelta per BACK IN TOWN è Città della Scienza, complesso culturale e scientifico di riferimento nazionale, dotato di spazi interni ed esterni perfettamente adeguati a un progetto che integra musica dal vivo, formazione e innovazione. L'evento utilizza in modo combinato l'Arena all'aperto, destinata ai concerti serali, e gli spazi interni del corpo centrale, dedicati alla fiera dell'innovazione musicale e ai laboratori formativi.

L'Arena offre un'ampia superficie per l'allestimento di un palco professionale, aree tecniche, percorsi di sicurezza e zone di servizio, garantendo una fruizione ottimale e conforme alle normative vigenti. Gli spazi interni, moderni e modulabili, consentono l'organizzazione di workshop, attività didattiche e stand espositivi, assicurando un ambiente funzionale e tecnologicamente attrezzato.

La combinazione tra aree esterne e interne permette di costruire un percorso culturale continuo dalle 12:00 alle 00:00, favorendo la partecipazione del pubblico e la coesistenza di attività diverse senza interferenze. La capienza complessiva degli

spazi utilizzati è pari a circa 1.300 persone, valore che comprende l'Arena e le aree interne aperte al pubblico durante la fiera.

Città della Scienza rappresenta una scelta strategica per prestigio, accessibilità, dotazioni tecniche e coerenza con i temi del progetto, offrendo un contesto ideale per valorizzare l'incontro tra musica, tecnologia e creatività contemporanea.

3.2 Descrizione degli Istituti coinvolti (evidenziando se si tratta di un numero superiore a 3) e della loro ubicazione, anche in relazione alle eventuali ricadute sul territorio in termini di disagio sociale, di marginalizzazione, di dispersione scolastica e di azione come strumento di "educazione alla legalità" (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 3).

(massimo 1500 caratteri)

3.3 Descrizione delle strategie poste in essere per valorizzare la location individuata e l'area circostante e incentivarne la conoscenza e la fruizione (solo per la Linea di Azione 1 Sezione 1 Sottosezione 1.3, Sezione 2, Sezione 5 e Sezione 8).

(massimo 1500 caratteri)

4) DESCRIZIONE DELLE MISURE DI CONTENIMENTO DELL'IMPATTO AMBIENTALE E ACCESSIBILITA'

4.1 Descrizione della gestione organizzativa, finalizzata al contenimento dell'impatto ambientale, anche con iniziative di sensibilizzazione e diffusione della consapevolezza sui temi della sostenibilità ambientale e della responsabilità sociale fra tutti i soggetti coinvolti.

(massimo 1000 caratteri)

La gestione organizzativa di BACK IN TOWN integra pratiche orientate alla riduzione dell'impatto ambientale e alla diffusione di una cultura della sostenibilità tra pubblico, artisti, espositori e staff. L'evento adotta un sistema di raccolta differenziata in tutte le aree, utilizza materiali riciclabili per allestimenti e stampa, privilegia fornitori locali e riduce gli spostamenti attraverso una logistica centralizzata.

Particolare rilievo assume BACK IN TOWN Green, che prevede la piantumazione di 10 alberi per compensare parte delle emissioni generate dal festival. L'iniziativa è accompagnata da pannelli informativi, QR code e contenuti divulgativi che sensibilizzano i partecipanti sui temi della responsabilità ambientale. La comunicazione incoraggia l'uso del trasporto pubblico e la partecipazione consapevole, mentre workshop e fiera includono momenti dedicati all'innovazione sostenibile. L'obiettivo è promuovere comportamenti responsabili e consolidare un

modello organizzativo attento all'ambiente.

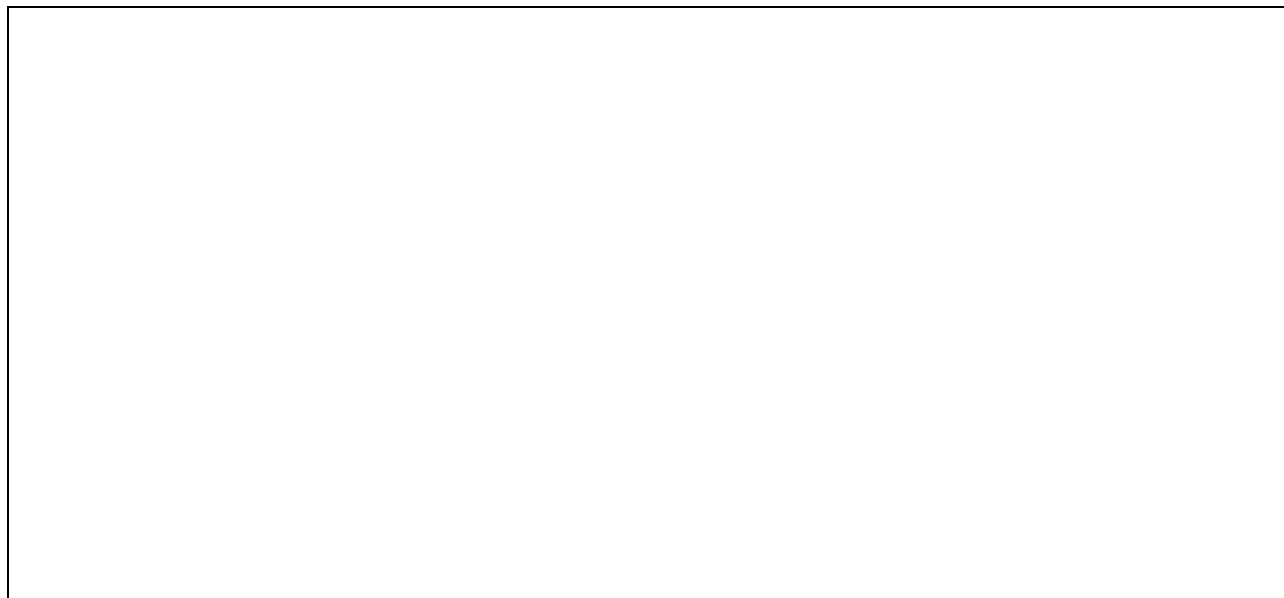
4.2 Descrizione delle misure poste in essere per assicurare il superamento di eventuali barriere architettoniche

(massimo 1000 caratteri)

L'organizzazione di BACK IN TOWN garantisce piena accessibilità a tutte le aree dell'evento, grazie alla scelta di Città della Scienza, struttura già conforme alle normative vigenti in materia di abbattimento delle barriere architettoniche. Gli spazi interni ed esterni utilizzati dispongono di rampe, ascensori, percorsi tattili, servizi igienici accessibili e varchi di ingresso adeguati alla mobilità ridotta.

L'Arena all'aperto prevede settori riservati a persone con disabilità motoria, con visibilità garantita e accompagnamento dedicato. I percorsi di accesso e deflusso sono pianificati per assicurare sicurezza e autonomia, mentre lo staff è formato per fornire assistenza qualificata.

La fiera e i laboratori sono collocati in sale prive di dislivelli, con postazioni accessibili e spazi di manovra adeguati. La comunicazione dell'evento include informazioni chiare sull'accessibilità, favorendo una partecipazione inclusiva e consapevole.



5. ATTIVITA' AGGIUNTIVE

5.1 Descrizione delle attività aggiuntive

- Per la Linea di Azione 1 Sezione 1 Sottosezione 1.1 e 1.2, Sezione 6 e Sezione 7 e per la Linea di Azione 2 descrizione delle attività
- Per la Linea di Azione 1 Sezione 1 sottosezione 1.3, Sezione 2 e Sezione 3 accurata descrizione del materiale d'archivio che sarà prodotto
- Per la linea di Azione 1 Sezione 4 accurata descrizione di registi e attori del cast che parteciperanno durante le proiezioni
- Per la Linea di Azione 1 Sezione 5 accurata descrizione del video con l'indicazione degli artisti e del regista coinvolti ed i canali di distribuzione oltre quelli istituzionali del Comune

(massimo 1500 caratteri)

I Laboratori Formativi BIT offrono un percorso completo per giovani artisti e producer, unendo competenze tecniche, professionali e comunicative. Il BIT LAB – Produzione Musicale introduce ai fondamenti del beatmaking, del sound design e del workflow creativo, guidando i partecipanti nella creazione di una traccia collettiva attraverso esercitazioni pratiche in DAW, uso di sample, sintesi di base e tecniche di arrangiamento. Il laboratorio sviluppa capacità tecniche, collaborazione e consapevolezza del processo produttivo.

Il workshop “Costruire una carriera indipendente” fornisce strumenti concreti per gestire il proprio percorso artistico: strategia, budgeting, diritti d’autore e connessi, contratti, distribuzione digitale, playlisting, booking e comunicazione. Attraverso casi reali ed esercitazioni (press kit, email ai promoter, piano editoriale), ogni partecipante costruisce un mini piano strategico personale e acquisisce competenze fondamentali per operare in autonomia nel settore musicale contemporaneo.

Il laboratorio “Visual Identity & Content Creation per Artisti” completa il percorso con un focus su branding, estetica e micro-contenuti social. Gli artisti definiscono identità visiva, palette, moodboard e realizzano contenuti video brevi pronti per la pubblicazione, imparando a comunicare in modo efficace e coerente.

Il programma è arricchito dalla BIT Innovation Expo, micro-fiera con 10 stand dedicati a startup e realtà musicali, e da BIT GREEN, iniziativa di compensazione ambientale con la piantumazione di 20 alberi in collaborazione con il Comune.

5.2 Descrizione della qualità delle attività aggiuntive anche in base ai cv degli artisti/docenti/redattori/testimonial coinvolti, ove previsto
(massimo 1500 caratteri)

Le attività aggiuntive del progetto sono garantite da un team di professionisti di altissimo profilo, attivi da decenni nei rispettivi settori e riconosciuti a livello nazionale e internazionale per competenza, esperienza e capacità formativa.

Massimo Iovine (JRM) – Producer, musicista, sound designer e membro storico dei *99 Posse*, porta oltre trent'anni di esperienza nella produzione musicale, nel beatmaking e nella performance elettronica. Ha contribuito alla realizzazione di album fondamentali della scena hip hop, reggae ed elettronica italiana, partecipando a tournée internazionali e collaborando con numerosi artisti indipendenti. La sua attività didattica, consolidata in workshop, masterclass e percorsi formativi, garantisce un approccio pratico, accessibile e altamente professionale per giovani artisti e producer.

Avv. Stefano Massa – Avvocato, docente universitario e formatore con una carriera trentennale tra diritto, management culturale, lobbying e public affairs. Adjunct Professor alla LIUC Business School per vent'anni, ha insegnato institutional marketing, entertainment & event management, negoziazione e accountability. Ha ricoperto incarichi istituzionali presso Commissioni parlamentari e pubblicato monografie su diritto, devianza minorile ed event management. La sua presenza assicura solidità giuridica, competenze manageriali e un quadro professionale rigoroso per i moduli dedicati a carriera, diritti, contratti e sostenibilità.

Vincenzo Paccone – Art director, graphic designer e DJ, figura poliedrica della scena creativa napoletana e internazionale. Ha collaborato con realtà come Circoloco/DC-10 Ibiza, The Martinez Brothers, Cocoricò, Joseph Capriati, Sony, Universal e GCDS. Fondatore dello studio *Vincenzopacconedotcom*, unisce branding, visual identity, fashion e comunicazione digitale con una visione estetica riconoscibile e contemporanea. Come DJ e party maker ha animato club e festival in Italia e all'estero, condividendo la consolle con artisti di fama mondiale. La sua presenza garantisce un altissimo livello nei moduli dedicati a identità visiva, content creation e cultura del clubbing.

L'integrazione di queste tre figure — un producer di riferimento, un esperto di diritto e management culturale, un art director internazionale — assicura un'offerta formativa completa, multidisciplinare e perfettamente allineata alle esigenze dell'industria musicale contemporanea. Le attività aggiuntive risultano così

caratterizzate da elevata qualità, forte impatto professionale e reale spendibilità per i partecipanti.

6) COMUNICAZIONE

6.1 Descrizione delle azioni di comunicazione che si porranno in essere per il progetto e la sua promozione

(massimo 1000 caratteri)

La comunicazione di BACK IN TOWN è strutturata per massimizzare la visibilità del progetto ottimizzando il budget disponibile. Le attività prevedono una campagna digitale mirata sui social network (Facebook, Instagram, TikTok) con contenuti video e grafiche dedicate, la creazione di un evento ufficiale e la promozione tramite partner culturali e community locali.

Sono previsti materiali di comunicazione essenziali: locandine, pannelli informativi per la fiera e segnaletica interna, realizzati con materiali riciclabili. La comunicazione istituzionale include comunicati stampa, invio a testate locali e newsletter di settore.

Durante l'evento, contenuti live e storytelling digitale valorizzeranno artisti, laboratori e fiera, favorendo la partecipazione del pubblico. Tutte le azioni sono orientate a un uso responsabile delle risorse, privilegiando strumenti digitali a basso impatto ambientale.

Le nostre pagine arrivano a 200 mila follower

--

6.2 Descrizione delle azioni di comunicazione volte al coinvolgimento di un pubblico non abituale e al di fuori del circuito cittadino.

(massimo 1000 caratteri)

La strategia di comunicazione di BACK IN TOWN per raggiungere pubblico non abituale e proveniente da fuori Napoli si basa su strumenti digitali a basso costo ma ad alta efficacia. Verranno attivate campagne social geolocalizzate su regioni limitrofe (Campania, Lazio, Puglia) con contenuti video brevi e mirati, ottimizzando il budget disponibile. La promozione sarà rafforzata attraverso collaborazioni con community musicali nazionali, newsletter di piattaforme culturali e partnership con scuole di musica, accademie e collettivi creativi presenti sul territorio italiano. Saranno coinvolti artisti e espositori per amplificare organicamente la comunicazione tramite i loro canali, aumentando la visibilità presso pubblici non abituali. Infine, contenuti editoriali e storytelling digitale presenteranno Napoli come destinazione culturale, incentivando la partecipazione di visitatori da fuori città.

6.3 Descrizione delle azioni di comunicazione volte a documentare le varie fasi di attuazione del progetto, dalla progettazione, al backstage dell'installazione, alla fruizione ed al riscontro del pubblico (produzione di interviste, video, podcast, ecc.)

(massimo 1000 caratteri)

La documentazione delle fasi di BACK IN TOWN sarà realizzata attraverso un piano di comunicazione digitale sostenibile e compatibile con il budget disponibile. Durante la progettazione verranno prodotti contenuti fotografici e brevi video che raccontano riunioni, sopralluoghi e preparazione degli spazi. Nei giorni di allestimento saranno realizzati materiali di backstage, time-lapse e interviste a tecnici, espositori e docenti dei laboratori.

Durante l'evento, un team dedicato curerà riprese leggere, contenuti social in tempo reale e brevi interviste al pubblico e agli artisti, così da documentare la fruizione e il riscontro dei partecipanti.

Al termine, verrà realizzato un video-racconto sintetico che unisce progettazione, installazione, attività formative e live, diffuso sui canali ufficiali e messo a disposizione del Comune. Tutte le attività privilegiano strumenti digitali a basso impatto e produzioni snelle, in linea con il budget previsto.

7. NUMERO OPERATORI COINVOLTI

▫ struttura organizzativa	n. 54
▫ operatori	n. 18
▫ tecnici	n. 9
▫ artisti	n. 11
▫ comunicazione	n. 6
▫ altro	n. 9

Ai sensi dell'art. 13 del Regolamento EU 2016/679 dettato in materia di protezione delle persone fisiche con riguardo al trattamento dei dati personali, nonché alla libera circolazione di tali dati, i dati personali forniti dai candidati saranno raccolti per le finalità di gestione della selezione e delle attività di affiancamento.



**AREA CULTURA
SERVIZIO CULTURA**

data

firma del Legale Rappresentante (in caso
di ATS, Soggetto Capofila)

Firma del/i partner (in caso di ATS)

1) _____

2) _____