



Territori della Cultura

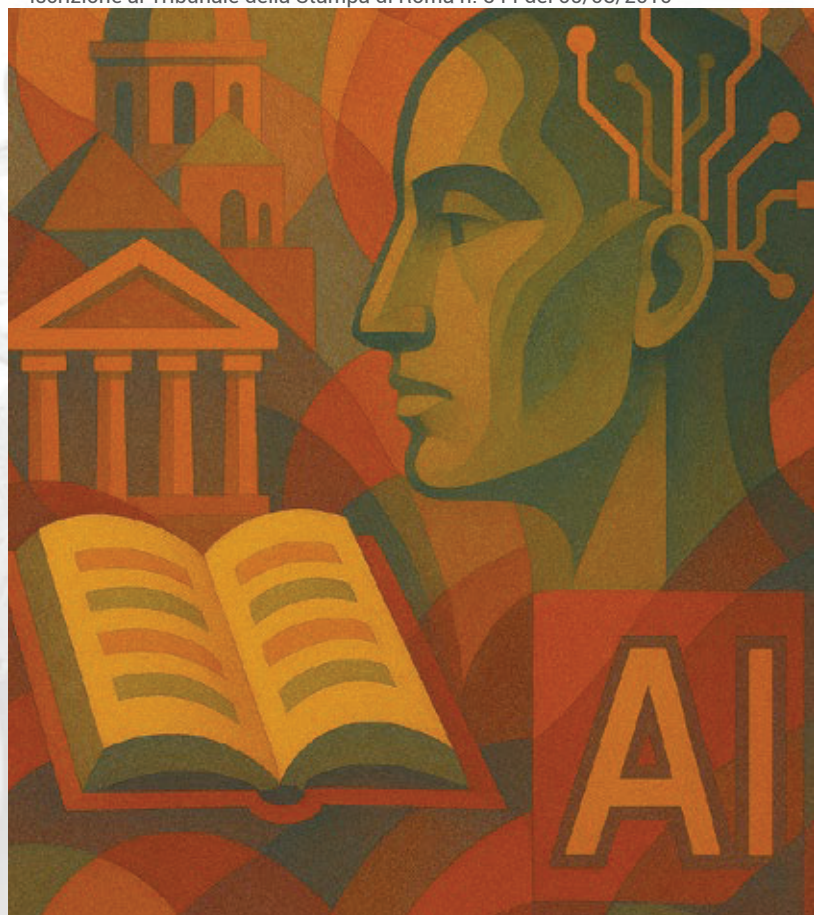
Rivista on line Numero 61 Anno 2025

Iscrizione al Tribunale della Stampa di Roma n. 344 del 05/08/2010

Numero speciale

**VATE - Virtual Assistant
for Territorial Experience**

*Progetto finanziato
dal Bando a Cascata
dello Spoke 3 sul
Programma NODES - PNRR*



Sommario

Comitato di Redazione

Territori della Cultura accompagna una realtà in cammino

Alfonso Andria

VATE, un progetto per la soddisfazione del Turista

Pietro Graziani

VATE - Virtual Assistant for Territorial Experience

Fabio Pollice Introduzione

Fabio Pollice Dal territorio alla piattaforma: strategie di integrazione e sostenibilità per la fruizione culturale digitale. Il modello Vate

Federica Epifani Dall'Intelligenza Artificiale all'Intelligenza Territoriale: alcune riflessioni in ambito turistico

Patrizia Domenica Miggiano Domanda latente, desiderabilità del territorio e intelligenza artificiale: prospettive geografiche per la valorizzazione dei territori marginali in Italia

Gustavo D'Aversa Intelligenza artificiale e turismo esperienziale: il modello VATE per la valorizzazione del patrimonio culturale

Fanny Bortone Sguardi prossimi. Dalla narrazione dei luoghi alla co-costruzione dell'esperienza turistica: il caso di VATE

Appendice

Patrimoni Viventi 2025: I premiati

VATE - Virtual Assistant for Territorial Experience

Progetto finanziato dal Bando a Cascata dello Spoke 3 sul Programma NODES -"Nord Ovest Digitale e Sostenibile" (ECS00000036), a valere sui Fondi del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), Missione 4 Istruzione e ricerca – Componente 2 Dalla ricerca all'impresa – Investimento 1.5, finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU area "Digitale, Industria, Aerospazio" - per un Progetto di Ricerca e Sviluppo Sperimentale.

Capofila: Gematica srl

Partenariato: Artwork Soc. Coop., Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali e Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università del Salento

Comitato di Redazione



Presidente: Alfonso Andria andria.ipad@gmail.com

Direttore responsabile: Pietro Graziani pietro.graziani@hotmail.it

Direttore editoriale: Roberto Vicerè redazione@quotidianoarte.com

Comitato di redazione

Claude Albore Livadie **Responsabile settore** alborelivadie@libero.it

"Conoscenza del patrimonio culturale"

Jean-Paul Morel **Archeologia, storia, cultura** moreljp77@gmail.com

Max Schvoerer **Scienze e materiali del** schvoerer@orange.fr

patrimonio culturale

Maria Cristina Misiti **Beni librari,** c_misiti@yahoo.it

documentali, audiovisivi

Francesco Caruso **Responsabile settore** francescocaruso@hotmail.it

"Cultura come fattore di sviluppo"

Territorio storico, ambiente, paesaggio

Ferruccio Ferrigni **Rischi e patrimonio culturale** ferrigni@unina.it

Dieter Richter **Responsabile settore** dieterrichter@uni-bremen.de

"Metodi e strumenti del patrimonio culturale"

Informatica e beni culturali

Matilde Romito **Studio, tutela e fruizione** matilderomito@gmail.com

del patrimonio culturale

Adalgiso Amendola **Osservatorio europeo** adamendola@unisa.it

sul turismo culturale

Segreteria di redazione

Eugenia Apicella **Segretario Generale** univeur@univeur.org

Monica Valiante

Progetto grafico e impaginazione

QA Editoria e Comunicazione

Info

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali

Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)

Tel. +39 089 858195 - 089 857669

univeur@univeur.org - www.univeur.org

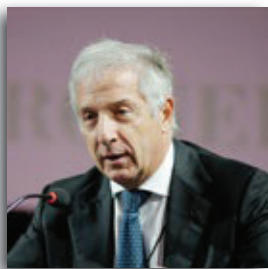
Per consultare i numeri precedenti e
i titoli delle pubblicazioni del CUEBC:
www.univeur.org - sezione Mission

Per commentare gli articoli:
univeur@univeur.org

ISSN 2280-9376

Main Sponsor:





Introduzione

di Fabio Pollice

Rettore Università del Salento, Responsabile Scientifico del Progetto VATE

Questo numero di *Territori della Cultura* nasce all'incrocio di due traiettorie ormai convergenti: da un lato, la maturazione di un filone di riflessione sul ruolo delle narrazioni nella valorizzazione dei luoghi e del patrimonio culturale, coltivato nel tempo dal Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali in collaborazione con l'Università del Salento; dall'altro, la transizione – tecnologica e organizzativa – che l'intelligenza artificiale sta imprimendo ai processi culturali e turistici. In Europa, la cultura è riconosciuta quale leva di sviluppo territoriale in chiave sostenibile; ne discende l'urgenza per i territori di dotarsi di strumenti, modelli e alleanze capaci di tradurre tale riconoscimento in pratiche effettive, integrate, sostenibili e *place-based*. Ciò implica approcci multiattore e multisettoriali, in cui politiche pubbliche, filiere culturali e turismo cooperano alla costruzione di sistemi locali della cultura, più resilienti e più giusti.

L'avvento dell'AI – già ampiamente diffusa nell'industria culturale – non è un semplice aggiornamento tecnologico, ma un cambio di paradigma: riorganizza flussi informativi; abilita mediazioni personalizzate; apre spazi inediti di partecipazione; e, al tempo stesso, solleva interrogativi su visibilità, equità, qualità e gestione dei dati. Il turismo culturale, per la sua natura esperienziale e reticolare, costituisce un osservatorio privilegiato di tali trasformazioni. Non sorprende, dunque, che la prossima edizione di Ravello Lab (23–25 ottobre), sia significativamente intitolata "Turismi & Culture per la rigenerazione dei luoghi".

In questa cornice, il progetto VATE (Virtual Assistant for Territorial Experience) offre un terreno di sperimentazione concreto. Finanziato dal programma NODES (Spoke 3 – Industria del Turismo e Cultura), VATE esplora come l'AI possa sostenere una fruizione consapevole e inclusiva, portando alla luce patrimoni noti e meno noti, ampliando le mappe percettive dei visitatori e dei residenti, e articolando narrazioni dei luoghi che siano orientative prima che meramente attrattive (secondo i principi del

Placetelling). Non un'app turistica nel senso tradizionale, ma un dispositivo interattivo che combina ricerca, innovazione sociale e coinvolgimento civico: raccoglie voci e storie del quotidiano, permette una cura condivisa dei contenuti insieme a esperti e comunità, e apprende dai feedback per evolvere nel tempo. La prima applicazione a Lecce ha messo a fuoco un obiettivo di interesse generale: redistribuire attenzione e flussi oltre i poli iconici, includendo micro-luoghi e quartieri, e abilitare pratiche di "turismo di prossimità" che riconfigurano, per residenti e visitatori, la relazione tra abitare e visitare. La prospettiva è di scalare per adattamento, trasferendo principi e metodi in altri contesti. Il partenariato che lo sviluppa – Gematica Srl (capofila), Artwork Soc. Coop., CUEBC e Dipartimento dei Beni Culturali dell'Università del Salento – incarna proprio quell'alleanza tra competenze tecniche, saperi culturali e governance territoriale che le indicazioni comunitarie sollecitano.

Questo fascicolo di *Territori della Cultura* coglie l'occasione del lancio del Progetto VATE per interrogarsi, più in generale, in merito al rapporto tra tecnologie dell'intelligenza, narrazioni territoriali e politiche di sviluppo locale. Le pagine che seguono offrono un percorso ragionato: dalla definizione di un'architettura culturale digitale orientata alla conoscenza dei luoghi, alle tensioni e ai rischi della mediazione algoritmica, fino alle pratiche di prossimità e di cura che la narrazione può attivare. L'intento è duplice: mostrare che l'innovazione ha bisogno di teoria e di metodo – per non ridursi a vetrina – e, simmetricamente, che teoria e metodo devono oggi misurarsi con la materialità delle piattaforme e dei dati.

Il primo articolo, a mia firma, presenta VATE come infrastruttura culturale digitale orientata alla fruizione consapevole del patri-



Come Funziona? L'intelligenza di VATE

Al centro del progetto c'è un assistente virtuale in fase sperimentale, pensato per accompagnare il viaggiatore e valorizzare le esperienze locali. L'app, ancora in evoluzione, è progettata per:

- 
Personalizzare l'esperienza
 Raccoglie preferenze e interessi per proporre esperienze più vicine alle aspettative di chi esplora.
- 
Suggerire percorsi nuovi
 Propone itinerari fuori dai soliti schemi, ispirati alle passioni e alle curiosità dell'utente.
- 
Raccontare il territorio
 Offre racconti, curiosità e approfondimenti che fanno emergere l'identità unica dei luoghi, valorizzando la storia e la cultura che li animano.

Community

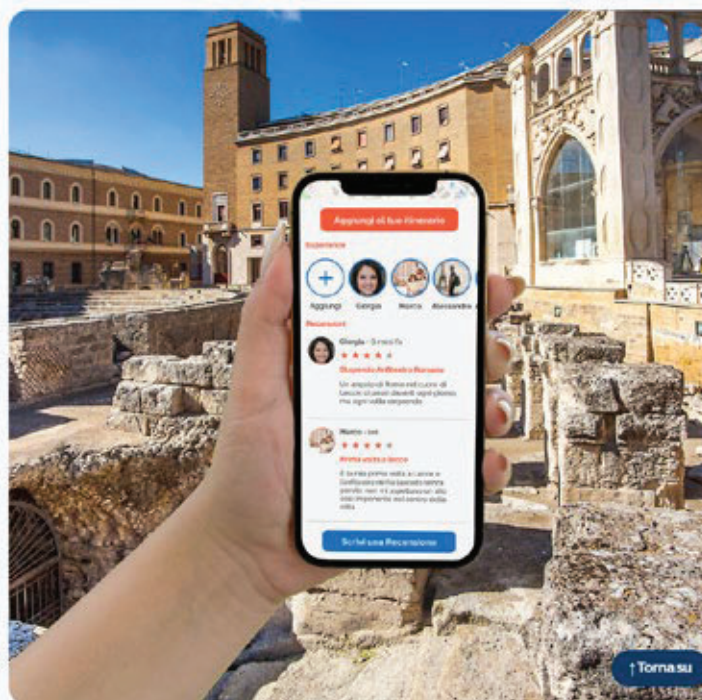
Diventa turista nella tua città

Ogni giorno attraversiamo strade, piazze, botteghe e monumenti senza davvero guardarli. Eppure ogni luogo racconta una storia, ogni angolo ha qualcosa da dire.

Con VATE, chi vive il territorio diventa molto più di un semplice abitante: **diventa esploratore, narratore, ambasciatore del proprio angolo di mondo.**

Che tu voglia **segnalare un luogo nascosto**, **condividere una tradizione antica** o **suggerire un percorso poco conosciuto**, la tua esperienza diventa testimonianza diretta del tuo territorio e delle perle che nasconde.

Insieme, possiamo far emergere e valorizzare i tesori nascosti del territorio, raccontandoli attraverso gli occhi di chi li conosce davvero, e costruendo **una mappa viva, condivisa e ricca di storie.**



Aiutaci a scoprire i tuoi posti preferiti

Ogni contributo, grande o piccolo, arricchisce VATE. Che sia una foto, una storia, un consiglio su un angolo poco noto o la segnalazione di un evento speciale, ogni voce conta. **Questo progetto cresce e si alimenta grazie a chi lo vive e lo ama davvero.**





monio materiale e immateriale attraverso una grammatica narrativa georeferenziata e multiscalare. La piattaforma assume la geografia come principio organizzatore — i beni sono trattati quali nodi di reti spaziali, percettive e funzionali — per contrastare la deterritorializzazione prodotta dalle app turistiche convenzionali e per redistribuire i flussi oltre i poli iconici, valorizzando patrimonio diffuso e marginale. In tal senso, VATE integra mappe, narrazioni e dati di accessibilità per costruire percorsi coerenti con tempi di percorrenza, capacità di carico e connessioni tra attrattori e servizi, includendo anche marcatori atmosferici e sensoriali del luogo. Sul piano teorico, l'impianto combina la prospettiva comunitaria (secondo i principi della Convenzione di Faro), la visione sistemica delle destinazioni e l'innovazione digitale partecipativa: le comunità sono coautrici dei contenuti; l'architettura è relazionale; le tecnologie (IA, georeferenziazione, storytelling modulare) amplificano mediazioni umane e saperi locali. Ne deriva un "dispositivo semiotico del luogo" che funge da ambiente di apprendimento diffuso e da infrastruttura territoriale della conoscenza che rende VATE una piattaforma cognitiva di "heritage intelligence", capace di trasformare la digitalizzazione in politica spaziale e culturale: tecnologia come relazione, conoscenza come azione, fruizione come coscienza.

Nel secondo contributo, Federica Epifani esamina la transizione techno-culturale indotta dall'Intelligenza Artificiale nel turismo, a partire dall'utilizzo ormai pervasivo in tutte le fasi dell'esperienza turistica. La discussione critica problematizza due derive: (i) la "cartolina" auto-rinforzata prodotta da modelli che privilegiano elementi ipervisibili, con marginalizzazione del patrimonio diffuso; (ii) la tensione tra iper-personalizzazione (rischio di fruizione differenziale e privatizzazione degli spazi) e omologazione esperienziale (convergenza delle raccomandazioni e pressione su pochi, specifici luoghi). A partire da tali osservazioni, l'autrice s'interroga sugli opportuni correttivi per favorire un uso civico dell'IA.

Patrizia Miggiano, attraverso le lenti della geografia culturale, interpreta i territori marginali italiani come contesti ad alta densità simbolica, in cui narrazioni, esperienze di prossimità e reti collaborative si traducono in progettualità dal basso, oltre la riduzione funzionalista delle politiche ordinarie. L'IA è qui colta nella sua dimensione di dispositivo cognitivo-culturale: mediante analisi semantiche, apprendimento automatico e modelli generativi, essa individua segnali di attenzione dispersa, costruisce rappresentazioni speculative e personalizza le esperienze, fungendo da ponte tra dati e immaginazione. La sua integrazione nei processi di progettazione richiede però l'adozione di una cornice etica che garantisca trasparenza, partecipazione comunitaria, sostenibilità ambientale e tutela dell'autenticità, per evitare bias

e nuove asimmetrie di visibilità. Ne deriva un paradigma di “geografia aumentata” orientato alla co-produzione di senso: archivi narrativi interattivi e laboratori di creatività aumentata possono, ad esempio, supportare una governance territoriale capace di convertire l’invisibile in paesaggio desiderato. L’obiettivo è rivendicare un nuovo umanesimo territoriale, in cui la tecnologia amplifica – e non surroga – immaginazione, memoria e progetto, ricomponendo la frattura centro/margine attraverso dispositivi narrativi e deliberativi condivisi.

Anche Gustavo D’Aversa inquadra l’AI come mediatore cognitivo dell’esperienza turistica, in grado di riconfigurare lo “sguardo turistico” e la visibilità dei luoghi. Ciò pone questioni di giustizia spaziale e governance dei dati. L’autore evidenzia rischi di selettività algoritmica, datificazione dell’esperienza, “bolle” di autenticità e partecipazione solo nominale, indicando trasparenza, pluralità di rappresentazioni e co-creazione come condizioni di equità territoriale. Ne risulta un modello di “intelligenza territoriale” in cui tecnologia, narrazione e comunità convergono per una fruizione consapevole e inclusiva del patrimonio.

Infine, Fanny Bortone rilegge il turismo di prossimità come pratica socio-spaziale che, oltre la dimensione metrica della distanza, attiva sguardi esplorativi sui luoghi dell’ordinario, riconfigurando il rapporto abitare/visitare mediante narrazioni place-based e pratiche di cura territoriale. La prossimità è una costruzione discorsiva e affettiva: l’adozione di uno “scarto percettivo” da parte dei residenti trasforma lo spazio quotidiano in paesaggio



Tecnologia innovativa per valorizzare il territorio

VATE è **tra i primi progetti al mondo** a usare un'intelligenza virtuale capace di scoprire e raccontare continuamente nuove attrazioni, eventi e angoli nascosti. Questa tecnologia, che impara ogni giorno dal territorio e dalla comunità, aiuta a mantenere viva e aggiornata l'esperienza di chi vuole conoscere e amare questi luoghi.



culturale, generando appartenenze situate, economie radicate e traiettorie di sviluppo endogeno, a condizione di una governance partecipata capace di superare logiche meramente mercantili. In questo senso, l'esperienza di VATE evidenzia come prossimità e narrazione co-producono pratiche di fruizione condivisa: i residenti assumono temporaneamente la postura del visitatore, mentre i turisti si avvicinano alla condizione di "temporary local". L'intreccio tra racconto, partecipazione e dimensione ludica incide sulla distribuzione dei flussi e sulla capacità di azione delle comunità, pur entro un equilibrio delicato tra valorizzazione e rischio di mercificazione. Ne risulta una piattaforma civica e culturale che traduce il racconto collettivo in risorsa condivisa, orientando politiche locali verso sostenibilità sociale, appartenenza e responsabilità diffusa.

Nel loro insieme, questi contributi pervengono alla medesima conclusione o concorrono a definirla: l'innovazione utile non è l'automazione fine a sé stessa, ma quella che rende i luoghi più facilmente leggibili, le esperienze più eque e i processi decisionali più trasparenti. Se l'AI può accelerare, standardizzare e semplificare, occorre contemporaneamente progettare dispositivi che pluralizzino gli sguardi, documentino la varietà dei patrimoni e sostengano la capacità delle comunità di dire, fare e valutare. In tal senso, VATE non è solo un progetto: è un invito a ripensare l'ecologia delle relazioni tra cultura, tecnologia e territorio.