



# Territori della Cultura

Rivista on line Numero 62 Anno 2025

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

NUMERO SPECIALE

XX edizione Ravello Lab

RAVELLO LAB  
**2025**

**TURISMI&CULTURE**  
*per la rigenerazione dei luoghi*

- **L'Italia dei piccoli borghi e delle aree interne**
- **Le produzioni culturali per le trasformazioni**
- **Capitali italiane della Cultura: pratiche e impatti a dieci anni dall'istituzione del titolo**

Ravello 23/25 ottobre 2025



# Sommario

## Comitato di Redazione

Alfonso Andria

[Ravello Lab 2025. La progettazione culturale a base dei modelli di sistemi turistici](#)

8

Pietro Graziani

[Vent'anni di Ravello Lab](#)

12

## Contributi

Diego Calaon, Monica Calcagno, Ilaria Manzini

[Cultural Resources for a Sustainable Tourism. Come misurare la sostenibilità del turismo culturale?](#)

16

Ilaria Manzini

[Turismi, culture, luoghi: la prospettiva CHANGES](#)

26

Rosanna Romano

[Il valore delle reti e delle legacy in ambito culturale](#)

30

## Panel 1: L'Italia dei piccoli borghi e delle aree interne

Pasquale D'Angiolillo, Edoardo Di Vietri e Giuseppe Di Vietri

[La prassi della progettazione gratuita nei piccoli Comuni tra diritto vigente e prospettive d'intervento](#)

36

Pietro Graziani

[I piccoli borghi, l'anima profonda del Paese](#)

44

Stefania Pignatelli Gladstone

[Borghi e Dimore Storiche: benessere delle comunità locali e dei loro territori](#)

46

Fabio Pollice

[La cultura per una rigenerazione sostenibile dei borghi delle aree interne](#)

50

Fabio Pollice & Jiang Wenyan

[Technology for Heritage: quando la formazione abilita il futuro dei borghi](#)

60

Veronica Ronchi

[Memoria, identità e rinascita: il Borgo Fornasir tra storia e futuro](#)

70

Antonio Di Sunno, Fiamma Mancinelli, Giuliano Mastrogiovanni, Alessandra Nocchia,

Marina Ricchiuto, Luca Ruggieri, Alessia Tedesco

[Summer School "Tech4Heritage": l'esperienza dei corsisti tra pratiche di valorizzazione e gestione del patrimonio culturale e nuove tecnologie](#)

76

## Panel 2: Le produzioni culturali per le trasformazioni

Serena Bertolucci

[Produzione culturale come catalizzatore di rigenerazione urbana. Il modello M9 a Venezia Mestre](#)

90

Concetta Stefania Tania Birardi

[Una riforma fiscale del mecenatismo musicale: deduzione totale per il sostegno a Enti, talenti, nuovi festival e progetti speciali](#)

94

Davide de Blasio

[Patrimonio culturale, il ruolo degli Enti privati](#)

96

Alessandra D'Innocenzo Fini Zarri

[L'arte come strumento di trasformazione](#)

100



# Sommario

Pierpaolo Forte <a href="#">Le produzioni culturali per le trasformazioni: appunti di lavoro</a>	<b>104</b>
Maria Vittoria Marini Clarelli <a href="#">Cultura contemporanea e turismo</a>	<b>112</b>
Daniele Ravenna <a href="#">Un'associazione a servizio delle Istituzioni culturali italiane</a>	<b>118</b>
Andrea Scanziani <a href="#">Le nuove tecnologie digitali come opportunità per la valorizzazione e la produzione dei beni culturali</a>	<b>124</b>
<b>Panel 3: Capitali italiane della Cultura: pratiche e impatti a dieci anni dall'istituzione del titolo</b>	
Alberto Garlandini <a href="#">Tre condizioni per l'impatto duraturo dei risultati delle Capitali Italiane della Cultura</a>	<b>130</b>
Stefano Karadjov <a href="#">Capitalizzare la Capitale: il successo dopo il successo</a>	<b>134</b>
Francesco Mannino <a href="#">Facciamo che le città siano davvero «leve culturali per la coesione sociale»</a>	<b>142</b>
Marcello Minuti e Francesca Neri <a href="#">Capitale italiana della cultura. Effetti sulle città: sviluppo locale e partecipazione culturale</a>	<b>148</b>
Antonio Pezzano <a href="#">Dal picco all'oblio: cosa resta davvero nel turismo dopo la Capitale della Cultura</a>	<b>162</b>
Agnieszka Śmigiel <a href="#">Quando il titolo non arriva: la candidatura come eredità e prova di maturità</a>	<b>168</b>
<b>Appendice</b>	
<a href="#">Programma della XX edizione di Ravello Lab</a>	<b>179</b>
<a href="#">Gli altri partecipanti ai tavoli</a>	<b>187</b>
<b>Rubriche</b>	
<a href="#">Eventi</a>	<b>206</b>



Centro Universitario Europeo  
per i Beni Culturali  
Ravello

# 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**  
**"Conoscenza del patrimonio culturale"**

alborelivadie@libero.it

Francesco Caruso **Responsabile settore**  
**"Cultura come fattore di sviluppo"**

francescocaruso@hotmail.it

Dieter Richter **Responsabile settore**  
**"Strumenti e metodi delle politiche culturali"**

dieterrichter@uni-bremen.de

**Segreteria di redazione**  
Eugenio Apicella Segretario Generale  
Monica Valiante

univeur@univeur.org

**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  
univeur@univeur.org - www.univeur.org

Per consultare i numeri precedenti e  
i titoli delle pubblicazioni del CUEBC:  
[www.univeur.org](http://www.univeur.org) - sezione Mission

Per commentare gli articoli:  
[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)

ISSN 2280-9376

Main Sponsor:





Andrea Scanziani

# Le nuove tecnologie digitali come opportunità per la valorizzazione e la produzione dei beni culturali

Alcune raccomandazioni a partire dall'esperienza del progetto CHANGES

L'utilizzo della realtà virtuale (VR), della realtà aumentata (AR) e di tecnologie digitali emergenti come la *blockchain* e l'intelligenza artificiale sta introducendo, nell'ambito teatrale, sfide metodologiche, teoriche e artistiche sempre più complesse e urgenti. L'integrazione della VR e dell'AR con diverse forme di teatro è ormai una pratica artistica diffusa, capace di aprire nuove possibilità di valorizzazione e di promozione anche per il teatro tradizionale. Ne deriva un processo creativo inedito, che richiede competenze e figure professionali transmediali.

In questa direzione, il progetto PNRR CHANGES<sup>1</sup> (Cultural Heritage Innovation for Next-Gen Sustainable Society), che "promuove l'innovazione scientifico-tecnologica e lo sviluppo sostenibile del patrimonio culturale materiale e immateriale", ha rappresentato il contesto nel quale ricercatori dell'Università degli Studi di Milano e professionalità teatrali hanno dato vita a un incontro fecondo tra teatro e tecnologie digitali. Il progetto artistico *Julie VR* (per la regia di Paolo Bignamini) è infatti un'esperienza teatrale immersiva che tenta il connubio tra teatro di prosa e ambienti digitali immersivi. A partire da questo caso studio – qui illustrato sinteticamente – proponiamo alcune raccomandazioni utili per comprendere e gestire l'impiego delle tecnologie emergenti nella produzione culturale e artistica.

<sup>1</sup> <https://www.fondazionechanges.org/>

### **La signorina Julie incontra i visori**

*Julie VR* è un esperimento di "teatro immersivo digitale" dedicato alla valorizzazione culturale attraverso tecnologie immersive. L'idea nasce dal dialogo, complesso ma produttivo, tra teatro di prosa e performance in VR. L'opera rielabora *La signorina Julie* (1888) di August Strindberg, adattandone la drammaturgia a una ripresa a 360° fruibile tramite visore. Il personaggio di Kristin è eliminato, così da concentrare la tensione drammatica sul confronto diretto tra Julie, giovane figlia sedotta da Jean, servo della tenuta del padre di lei. L'esperienza è stata resa più incalzante e coerente con il nuovo linguaggio digitale, che richiede ritmi e richiami costanti all'attenzione dello spettatore.

Una telecamera sferica a otto lenti, capace di registrare l'intero spazio scenico, diventa a sua volta un elemento drammaturgico posizionato in scena. Gli attori devono quindi agire in presenza di un "simulacro di spettatore" costantemente presente sul palco: una presenza tecnologica che funge da centro di visione "quasi corporea".

Dopo le operazioni di montaggio, come lo *stitching*, il fruitore può orientare liberamente lo sguardo tramite il visore VR, scegliendo se seguire Julie, Jean o esplorare lo spazio, pur senza poter intervenire sullo svolgimento della trama. L'interattività è dunque limitata sul piano narrativo, ma il coinvolgimento scaturisce dal sentirsi immersi nella tensione emotiva dei personaggi. La scelta dell'opera è legata proprio alla sua forte carica affettiva: la progressiva caduta psicologica di Julie e il senso d'impotenza sociale di Jean offrono un terreno ideale per sperimentare il potenziale della VR nel generare vicinanza emotiva.

*Julie VR* non è però semplicemente una registrazione teatrale né un'esperienza VR costruita integralmente in computer grafica: è una forma di "traduzione creatrice" che interroga nuove modalità di *coinvolgimento artistico negli ambienti immersivi digitali*, ee al tempo stesso nuove possibilità di produzione performativa teatrale<sup>2</sup>.

### **Teatro VR: quando l'immersività diventa valore aggiunto**

Il risultato più significativo delle attività svolte su *Julie VR* è la creazione di una nuova forma di fruizione teatrale e di interazione virtuale. L'opera non nasce con lo scopo di documentare il teatro tramite un mezzo "televisivo", ma di fare teatro *con* la VR, generando un linguaggio espressivo proprio del teatro immer-

<sup>2</sup> Sull'idea di traduzione creatrice e trasformativa nel teatro digitale immersivo, mi permetto di rimandare a A. Scanziani, "Teatro e nuove tecnologie", in *Rappresentare Julie oggi. Da Strindberg alla realtà virtuale*, a cura di S. Macrì, V. Pernice, A. Scanziani, Milano University Press, Milano, 2025.

sivo digitale. Dunque, non il teatro *nella* VR, bensì una forma di *teatro VR*. Rendere questa sottile differenza significa accentuare, a livello drammaturgico, il rapporto con il fruttore mediato dalla telecamera 360°.

La raccomandazione fondamentale che emerge da questo lavoro è in qualche modo chiara: *la VR deve rappresentare un valore aggiunto nella performance teatrale, e non ridursi a mera documentazione pervasiva o a espediente scenico forzato*. Questo valore aggiunto si manifesta, in particolare, in due ambiti.

Innanzitutto, un'espansione delle possibilità narrative e simboliche. Grazie al visore, lo spettatore può orientare liberamente il proprio punto di vista, seguire i protagonisti oppure esplorare lo spazio scenico. La narratività di *Julie VR* non è interattiva nel senso videoludico – il pubblico non modifica il corso degli eventi – ma è corporea e percettiva: la storia si costruisce anche attraverso il movimento del fruttore nello spazio visivo. Allo stesso tempo, quello spazio è il risultato di un processo di digitalizzazione e riproduzione tecnica che entra in dialogo costante con i movimenti dello spettatore, *co-generando le condizioni dell'esperienza*.

In secondo luogo, si realizza un ampliamento delle possibilità emozionali. La drammaturgia originale, particolarmente densa dal punto di vista affettivo, si presta alla sperimentazione delle potenzialità immersive della VR nel campo del *perspective-taking* e dell'empatia mediale. Pur distinguendo concettualmente le due dimensioni, la possibilità di moltiplicare i punti di vista assumibili genera un coinvolgimento che è, prima di tutto, un'interrazione empatica costante.

### Teatro e tecnologie emergenti: AI e *blockchain*

Nel progetto *Julie VR*, l'interazione con le tecnologie digitali non si è limitata agli strumenti immersivi, pur essendo questi i più immediatamente applicabili alla *performance*. I lavori condotti nell'ambito di CHANGES hanno incluso anche l'uso dell'intelligenza artificiale e della *blockchain*, tecnologie che, se impiegate consapevolmente, possono costituire reali risorse per l'innovazione artistica.

Per quanto riguarda l'AI, considerare i modelli linguistici non solo come strumenti che l'artista utilizza, ma come materiali creativi capaci non tanto di agire "autonomamente", ma soprattutto di reagire e far reagire, stimolando nuove interpretazioni, interazioni, tentativi ed esperimenti, permette di comprenderli come risorse artistiche attive, non passive. La loro capacità generativa diventa così occasione per sviluppare processi artistici dialogici, basati in altre parole su un principio di relazione con lo strumen-

to che equilibra facili entusiasmi rispetto all'idea di una facoltà puramente creativa di questi modelli. L'accento ritorna così sull'artista che utilizza l'AI e non sul contenuto generato.

Per quanto riguarda la *blockchain*, il nostro lavoro si è concentrato sui *Non-Fungible Tokens* (NFT)<sup>3</sup>, conservando ciò che resta veramente utile di questa tecnologia oltre ogni bolla speculativa. Nel progetto *Julie VR*, essa ha permesso di esplorare nuove modalità di distribuzione dei contenuti digitali e forme innovative di sostegno economico al teatro, come le micro-remunerazioni automatiche per i partecipanti al processo creativo. Inoltre, la *blockchain* offre strumenti rilevanti per la tutela dell'arte digitale, garantendo autenticità, tracciabilità e trasparenza. Anche questa tecnologia può dunque diventare una risorsa, a condizione che *sostenga un corretto funzionamento del mercato dell'arte e che favorisca la nascita di produzioni il cui valore culturale ed estetico non venga compromesso, ma al contrario protetto*.



*Questo lavoro è stato supportato dal progetto Cultural Heritage Active Innovation for Sustainable Society (CHANGES) Project, finanziato dall'Unione Europea – NextGenerationEU, all'interno del Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR) Mission 4, Component 2 (From Research to Enterprise), Investment Line 1.3 (Direttore Scientifico: Prof. A. Bentoglio).*

#### Andrea Scanziani

*Ricercatore a tempo determinato presso il dipartimento di Beni culturali e ambientali dell'Università degli Studi di Milano. Di formazione filosofica, si occupa in particolare di Estetica. Le sue ricerche attuali si concentrano sulle nuove tecnologie digitali immersive. Nell'ambito dello Spoke 2 del Progetto PNRR "CHANGES", si è occupato della promozione e della valorizzazione delle realtà italiane del teatro lirico e di prosa attraverso la realtà virtuale e la blockchain.*

<sup>3</sup> Su questi temi, si veda M. Mazzocut-Mis, A. Scanziani, "NFT: tra esperienza estetica e nuovi mercati dell'arte", in *Il mercato dei Non Fungible Tokens tra Arte, Moda e Gamification*, a cura di A. Canepa, Milano University Press, Milano, 2024, pp. 79-106.