



Territori della Cultura

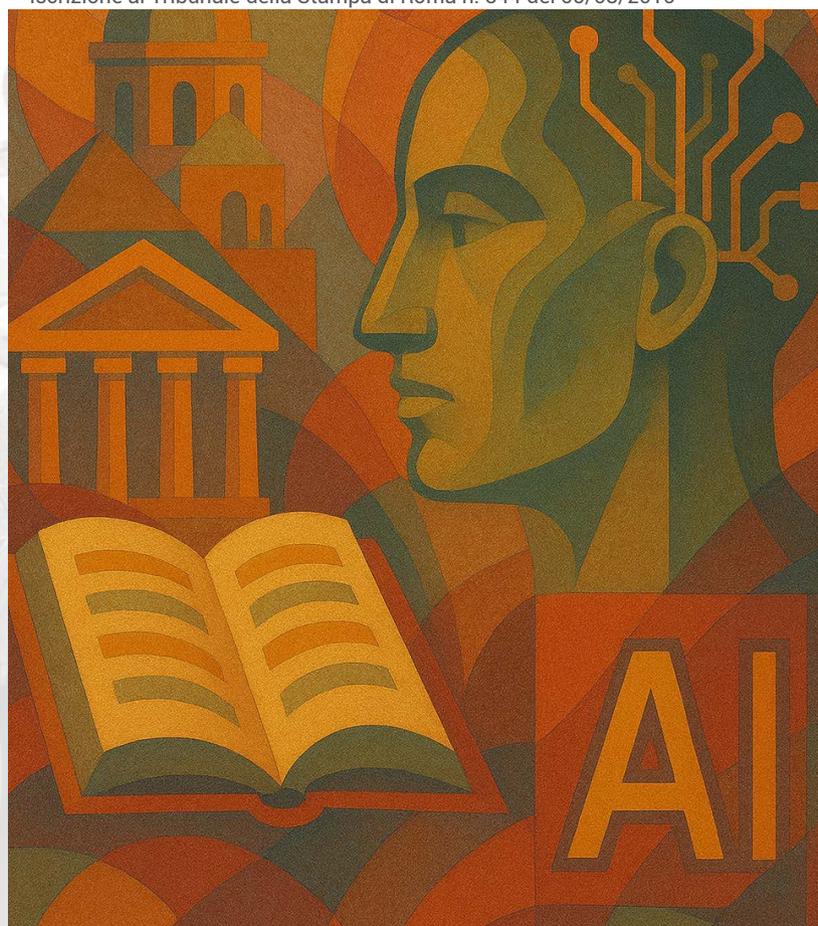
Rivista on line Numero 61 Anno 2025

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

5

Territori della Cultura accompagna una realtà in cammino

Alfonso Andria

8

VATE, un progetto per la soddisfazione del Turista

Pietro Graziani

12

VATE - Virtual Assistant for Territorial Experience

Fabio Pollice Introduzione

16

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

22

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

42

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

48

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

60

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

72

Appendice

Patrimoni Viventi 2025: I premiati

81

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**
"Conoscenza del patrimonio culturale" alborelivadie@libero.it
Jean-Paul Morel **Archeologia, storia, cultura** moreljp77@gmail.com
Max Schvoerer **Scienze e materiali del**
patrimonio culturale schvoerer@orange.fr
Maria Cristina Misiti **Beni librari,**
documentali, audiovisivi c_misiti@yahoo.it

Francesco Caruso **Responsabile settore**
"Cultura come fattore di sviluppo"
Territorio storico, ambiente, paesaggio francescocaruso@hotmail.it
Ferruccio Ferrigni **Rischi e patrimonio culturale** ferrigni@unina.it

Dieter Richter **Responsabile settore**
"Metodi e strumenti del patrimonio culturale"
Informatica e beni culturali dieterrichter@uni-bremen.de
Matilde Romito **Studio, tutela e fruizione**
del patrimonio culturale matilderomito@gmail.com
Adalgiso Amendola **Osservatorio europeo**
sul turismo culturale adamendola@unisa.it

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:



Comitato Scientifico



On. Alfonso Andria, Presidente

Prof.ssa Claude Albore Livadie, Direttore di Ricerca emerito Centre National de la Recherche Scientifique, Ministère de la Culture, CCJ, Aix en Provence

Prof. Adalgiso Amendola, Professore Emerito di Economia politica, Università di Salerno

Prof. Margherita Azzari, Ordinario di Geografia, Università di Firenze, Vice Presidente Società Geografica Italiana

Prof. Alessandro Bianchi, Direttore Scuola di Rigenerazione Urbana Sostenibile "LaFeniceUrbana"

Prof. David Blackman, Archeologo, già Direttore della British School at Athens

Dott.ssa Raffaella Bonaudo, Soprintendente Archeologia, Belle Arti e Paesaggio delle province di Salerno e Avellino

Prof. Mounir Bouchenaki, Archaeologist, Director Arab Regional Centre for World Heritage

Prof. Leonardo Cascini, Presidente Onorario Scuola Internazionale sul Rischio da frana (LARAM), Università di Salerno

Prof. Clementina Cantillo, Ordinario di Storia della Filosofia, DiSPaC, Università di Salerno

Prof. Elena Flavia Castagnino Berlinghieri, Funzionario Direttivo Archeologo della Soprintendenza di Siracusa

Prof.ssa Tiziana D'Angelo, Direttore Parco Archeologico di Paestum e Velia

Prof. Stefano De Caro, Archeologo, già Direttore ICCROM

Prof.ssa Maria Giuseppina De Luca, Ordinario di Estetica, Università di Salerno

Mons. José Manuel Del Rio Carrasco, Dicastero per il Culto Divino e la Disciplina dei Sacramenti

Dott.ssa Caterina Della Porta, Consigliere del Ministro della Cultura, Grecia

Prof. Maurizio Di Stefano, Ingegnere, Architetto, specializzato in Restauro dei Monumenti, Presidente ICOMOS Italia

Dott. Eladio Fernandez Galiano, Programme des Itinéraires cultures, Conseil de l'Europe

Prof. Ferruccio Ferrigni, già Docente di Gestione dei Sistemi Urbani e Territoriali, Dipartimento Pianificazione e Scienza del Territorio, Università Federico II, Napoli - Coordinatore attività

Prof. Pietro Graziani, Già Direttore Generale MiBACT, Scuola di Specializzazione in Beni Architettonici e del Paesaggio Università "La Sapienza" - Direttore Responsabile Territori della Cultura

Prof. Roger A. Lefèvre, Professeur émérite en Sciences de l'Environnement, Université Paris-Est Créteil

Prof. Ferdinando Longobardi, Professore Linguistica Università degli studi di Napoli "L'Orientale"

Prof. Giuseppe Luongo, Professore Emerito di Fisica del Vulcanismo, Università Federico II, Napoli

Dott.ssa Maria Cristina Misiti, già Direttrice Istituto per il restauro e la conservazione del patrimonio archivistico e librario

Prof. Jean-Paul Morel, Professore Emerito di archeologia, Université de Provence

Prof. Luiz Oosterbeek, Coordinating Professor of the Polytechnic Institute of Tomar, UNESCO chair holder, President of the International Council for Philosophy and Human Sciences

Dott.ssa Giuseppina Padeletti, Dirigente CNR

Prof. Mark John Pearce, Professor of Mediterranean Prehistory, University of Nottingham

Prof. Fabio Pollice, Rettore Università del Salento - Responsabile progetti europei

Prof. Dieter Richter, Professore Emerito di Letteratura Critica, Università di Brema

Dott.ssa Matilde Romito, Archeologo, già Direttrice Musei Provinciali di Salerno

Prof. Franco Salvatori, già Professore di Geografia, Università Tor Vergata

Prof. Max Schvoerer, Professeur émérite Université Bordeaux Montaigne; Membre de l'Académie Européenne des Sciences et des Arts, Salzburg; Président du réseau PACT

Dott.ssa Giuliana Tocco, Archeologo, già Soprintendente archeologo di Salerno e Avellino

Dott.ssa Françoise Tondre, già Dirigente Consiglio d'Europa

Prof. Denise Ulivieri, Professore Storia dell'Architettura, Università di Pisa

Dott. Hamza Zirem, Scrittore e mediatore interculturale

Dott. Gabriel Zuchtriegel, Direttore Generale Parco Archeologico di Pompei

Consiglio di Amministrazione



On. Alfonso Andria
Presidente e legale rappresentante

Dott.ssa Marie-Paule Roudil
Vice Presidente

Dr. Eugenia Apicella
Segretario Generale

Rappresentanti Enti Fondatori

Secrétaire Général Conseil de l'Europe

Dr. Alain Berset

Comune di Ravello

Dott. Paolo Vuilleumier, Sindaco

Università degli Studi di Salerno

Prof. Vincenzo Loia, Rettore Magnifico

Comunità Montana "Monti Lattari"

Luigi Mansi, Presidente

Rappresentanti Soci Ordinari

Centro di Cultura e Storia Amalfitana

Dott. Giuseppe Cobalto, Presidente

Comune di Scala

Ivana Bottone, Sindaco

Membri Cooptati

Prof. Adalgiso Amendola

Professore Emerito di Economia politica, Università di Salerno

On. Alfonso Andria

Senatore

Prof. Francesco Caruso

Ambasciatore

Prof. Claudio Cerreti, Presidente

Società Geografica Italiana

Prof. p. Giulio Cipollone, Ordinario di Storia della Chiesa

Medievale

Pontificia Università Gregoriana

M.o Alessio Vlad, Presidente

Fondazione Ravello

Prof. Manuel Núñez Encabo

Associazione Europea ex parlamentari del Parlamento Europeo e del Consiglio d'Europa

Dr. Marie-Paule Roudil

già Direttore Unesco Office in New York e The UNESCO

Representative to the United Nations

Dott. Riccardo Sessa

Ambasciatore, Vice Presidente Società Italiana per l'Organizzazione Internazionale

Dr. Krzysztof Zyman

Head of Major Hazards and Environment Division, Executive Secretary of the EUR-OPA Major Hazards Agreement, Council of Europe

Membri consultivi

Prof.ssa Claude Albore Livadie

Relatore del Comitato Scientifico

Revisore Unico

Dr. Alfonso Lucibello



Territori della Cultura accompagna una realtà in cammino

Licenziamo questo numero di *Territori della Cultura*, mentre scorre il sedicesimo anno della rivista online. Il Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali che la produce vive una fase di particolare fervore per le attività che si sono susseguite nelle ultime settimane e di altre che tra pochissimo si svolgeranno. La 'squadra' del Centro, sulla spinta del Comitato Scientifico e del Consiglio di Amministrazione, ha curato una serie di iniziative, talune in partnership, dentro e fuori le mura di Villa Rufolo – per esempio a Roma presso l'Università degli Studi La Sapienza con la conferenza finale del progetto GreenHeritage, promosso nel quadro del programma Erasmus + da un partenariato internazionale con il CNR soggetto capofila. Le differenti azioni in vari ambiti di intervento hanno sortito risultati eccellenti, consolidando la credibilità e l'affidabilità di cui il nostro Istituto gode. Solo un paio di anni fa ne abbiamo celebrato il quarantennale, nell'occasione tracciammo un bilancio soddisfacente, ponendo le basi per proiettare i suoi programmi nel futuro. Una parte di quel futuro è già 'passato' e l'impegno proseguirà senza sosta. Tra le iniziative di imminente realizzazione, *Ravello Lab - Colloqui Internazionali*: ci apprestiamo alla sua XX edizione, accompagnata dalla stampa di un volume che analizza le *Raccomandazioni 2006-2025 per una nuova qualità dello sviluppo locale*.

Un ulteriore importante traguardo, che premia lo sforzo e l'impegno dei tre soggetti promotori: Federculture, Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali, Centro di Ravello, al quale ultimo è affidato anche il coordinamento dell'apposito Comitato. E proprio il tema di Ravello Lab 2025 –Turismi&Culture per la rigenerazione dei luoghi – si ricollega al progetto **VATE (Virtual Assistant for Territorial Experience)** a cui è dedicato questo numero speciale di Territori della Cultura. Lo illustrano qui di seguito – ovviamente con diverso approccio specialistico – Pietro Graziani, direttore della rivista, e Fabio Pollice, responsabile scientifico del suindicato progetto. Si tratta di una iniziativa di peculiare originalità per il carattere profondamente innovativo, che non solo è coerente all'argomento base di Ravello Lab 2025, ma si aggancia utilmente a quello della scorsa edizione



Giornata di Studi internazionale sulla Soprannominazione come bene immateriale del Mezzogiorno d'Italia: aspetti linguistici, metodologici e bibliografici" Ravello, 27 settembre 2025.



La Conferenza GreenHeritage a Roma, 3 ottobre 2025.



Il panel di apertura del VII Convegno Internazionale "La costruzione del paesaggio rurale. Patrimoni materiali e immateriali", svolto a Ravello l'11 ottobre 2025.

2024 «Nuove frontiere della Cultura. L'Intelligenza Artificiale». Tra gli altri argomenti viene affrontata la *Customer satisfaction* nel Turismo e in particolare nel turismo a base culturale che rappresenta l'attenzione verso l'utente, ma anche la volontà che l'operatore esprime di correggere e di migliorarsi.

Così usa fare anche il nostro collettivo di lavoro al servizio della formazione, della ricerca, della sperimentazione di nuove metodologie e di nuove tecnologie senza abbandonare la *mission* originaria del Centro improntata al rapporto equilibrato tra le scienze umane e le scienze esatte e all'interdisciplinarietà. Con slancio nuovo, ma con l'entusiasmo e la passione di sempre!

Alfonso Andria

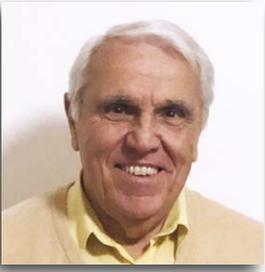
Studio, tutela e fruizione dei Beni Culturali

6

RAVELLO LAB 2006-2025

Raccomandazioni per una nuova qualità dello sviluppo a base culturale





VATE, un progetto per la soddisfazione del Turista

Il numero 61 di Territori della Cultura è interamente dedicato ad un progetto curato dal Centro – in qualità di partner (capofila Gematica srl) – **VATE (Virtual Assistant for Territorial Experience)**, finanziato dal Piano Nazionale di Ripresa e Resilienza (PNRR), il cui obiettivo consiste nello studio di come far crescere, attraverso parametri tecnologici, la soddisfazione del "Turista". Occorre sottolineare come esistano più profili di turista che proprio l'esperienza e la storia del Centro ha studiato e approfondito nel corso degli anni.

Le varie fattispecie di turista vengono affrontate nella ricerca con un'attenzione particolare rivolta all'aumento qualitativo dell'offerta attraverso l'investimento di risorse attrattive e strumenti di informazione e fruibilità sempre più efficienti, che si accompagna all'avvertita necessità di valorizzare siti e beni meno conosciuti. Per raggiungere questo obiettivo il progetto ha affrontato il non trascurabile tema dell'affidabilità e delle qualità delle informazioni, elementi che presuppongono complessi processi di





analisi e verifica dei dati anche utilizzando algoritmi prodotti con intelligenza artificiale (I.A.), il tutto in piena sintonia e armonia con gli stessi turisti e con gli operatori.

Le informazioni raccolte ed elaborate nel corso del progetto, in particolare quelle riferite ai siti di interesse culturale (Musei, monumenti, aree archeologiche e paesaggistiche), diventano strumento di analisi e studio allo scopo di migliorare, sia la qualità dell'offerta che la stessa domanda, per la quale è stato trascurato il profilo di natura economico-occupazionale.

Il progetto è stato sviluppato in quattro linee tangibili, la prima riconduce ad un'attenta verifica analitica dei risultati ottenuti; la seconda, connessa con l'elaborazione di linee guida come modello di riferimento per una scala più complessa che non trascuri profili normativi e istituzionali; la terza ha lo scopo di mettere a disposizione degli addetti ai lavori i risultati ottenuti, con particolare attenzione alla valorizzazione, gestione e promozione del patrimonio culturale; la quarta, infine, tratta dell'organizzazione della presentazione degli strumenti tecnologici e delle possibili soluzioni elaborate e sviluppate nel corso del progetto. Insomma, si tratta di una ricerca che ha visto impegnati ricercatori e studiosi di varie discipline che con dedizione e attenzione hanno consentito il risultato che ci si proponeva.

Un particolare ringraziamento rivolgo a quanti hanno quindi consentito di pervenire a risultati di così alto profilo. Si tratta ora di valorizzarne i contenuti attraverso ogni forma di diffusione possibile.

Pietro Graziani



Centro Universitario Europeo
per i Beni Culturali

Ravello

VATE

Virtual Assistant for Territorial Experience



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.

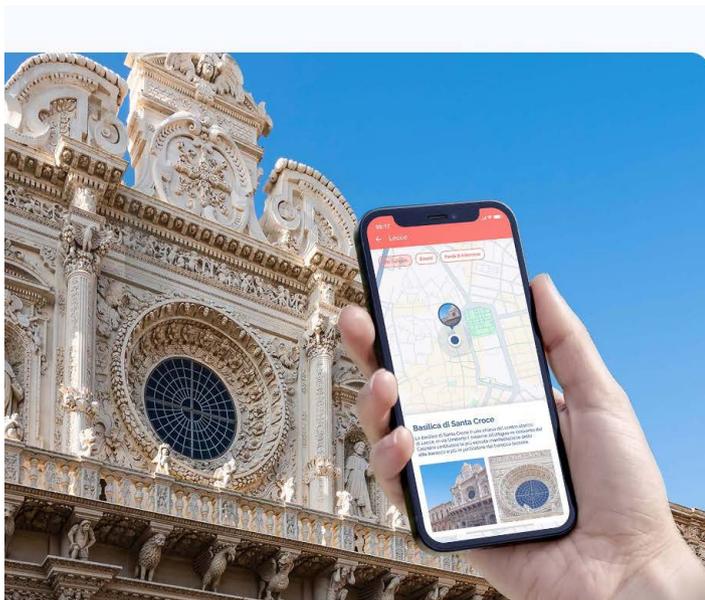
L'avvento dell'AI – già ampiamente diffusa nell'industria culturale – non è un semplice aggiornamento tecnologico, ma un cambio di paradigma: riorganizza flussi informativi; abilita mediazioni personalizzate; apre spazi inediti di partecipazione; e, al tempo stesso, solleva interrogativi su visibilità, 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

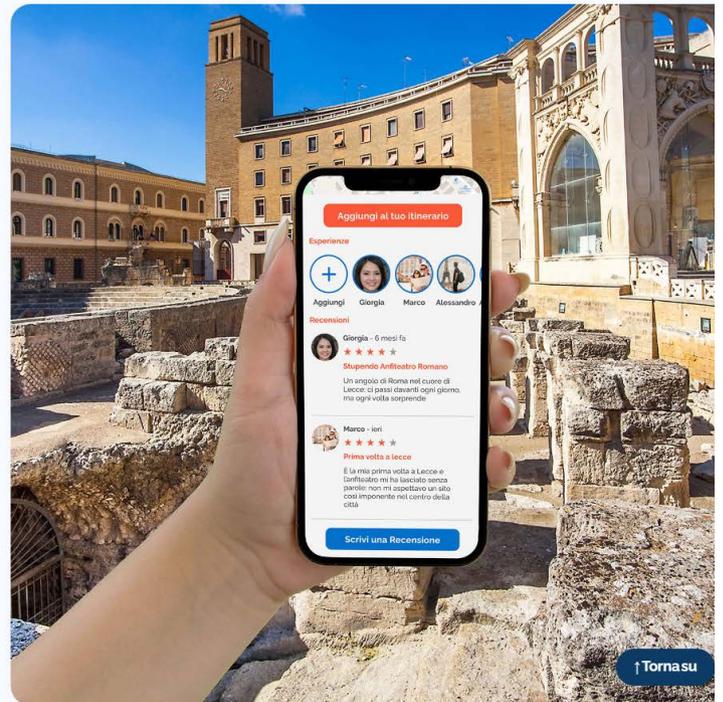
Diventa turista nella tua città

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.

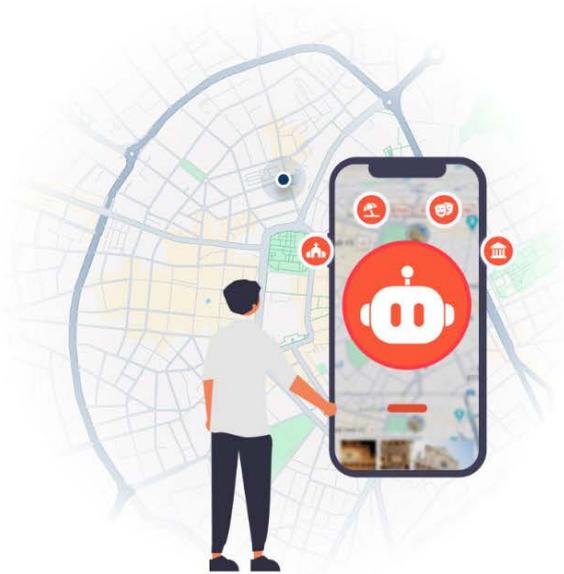
Nel secondo contributo, Federica Epifani esamina la transizione techno-culturale indotta dall'Intelligenza Artificiale nel turismo, a partire dall'utilizzo ormai pervasivo in tutte le fasi dell'esperienza turistica. La discussione critica problematizza due derive: (i) la "cartolina" auto-rinforzata prodotta 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.



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

Fabio Pollice

Rettore Università del Salento, Responsabile Scientifico del Progetto VATE

1. Introduzione

La trasformazione digitale non ha soltanto moltiplicato i canali di accesso ai contenuti culturali: ha profondamente riconfigurato la relazione tra spazio, pratiche e narrazioni con cui i luoghi vengono conosciuti e vissuti (Borowiecki, Forbes, Fresa, 2016). Da una prospettiva geografica, il patrimonio culturale non può essere ridotto a un elenco di punti di interesse, ma deve essere inteso come un sistema territoriale complesso, composto da luoghi, connessioni, reti di significato e confini amministrativi che raramente coincidono con i limiti della percezione turistica. In questa visione, i beni culturali sono nodi di una rete che si estende attraverso lo spazio fisico e simbolico, e che la tecnologia digitale è chiamata a cartografare nella sua interezza, restituendo le relazioni e le interdipendenze che li legano, piuttosto che appiattirli in una sequenza decontestualizzata di coordinate geografiche.

Le applicazioni turistiche oggi più diffuse, al contrario, producono una forma di deterritorializzazione dell'esperienza, riducendo la dimensione spaziale a un mero sfondo funzionale. I luoghi vengono proposti come elementi isolati, slegati dal contesto morfologico, dalla trama urbana, dalle barriere fisiche e dalle connessioni funzionali che ne determinano la fruibilità reale. Viene così meno il rapporto con la struttura materiale e simbolica del territorio, con le sue reti di mobilità, i suoi tempi di percorrenza, le sue atmosfere. Il risultato è un'esperienza a bassa risoluzione spaziale, che tende a concentrare i flussi turistici su pochi poli iconici e facilmente accessibili, alimentando fenomeni di overtourism e lasciando ai margini il patrimonio diffuso, periferico o rurale, dove l'esperienza potrebbe essere più autentica, equilibrata e sostenibile.

In risposta a questa frammentazione, il progetto VATE assume la geografia come architrave metodologica e culturale. L'app non si limita ad aggiungere mappe ai contenuti, ma costruisce i conte-

nuti a partire dalle mappe, restituendo la dimensione territoriale come componente costitutiva della narrazione. Il visitatore viene così collegato al territorio attraverso un sistema informativo e narrativo georeferenziato che intreccia scale, reti e atmosfere. Ogni contenuto è pensato per inserirsi in una gerarchia di livelli spaziali, dal sito specifico al quartiere, dalla città al sistema territoriale, fino al paesaggio nel suo insieme. Questa articolazione multiscalare consente di adattare la narrazione al tempo di visita, alla densità di attrattori e alla capacità di accoglienza del territorio, configurando una vera e propria scalabilità geografica del racconto, in cui l'espansione non è quantitativa ma relazionale: ciò che si replica non è un modello tecnico, bensì una grammatica narrativa capace di collegare micro-luoghi e macro-contesti. All'interno di questa architettura, l'esperienza turistica è concepita come una rete di percorsi e connessioni fondate sulla reale accessibilità dei luoghi, sui tempi di percorrenza, sulle interdipendenze funzionali tra attrattori e servizi. La piattaforma diventa uno strumento di pianificazione spaziale in grado di contenere la dispersione dei flussi, decongestionare le aree sovraffollate e valorizzare le risorse secondarie coerenti, favorendo una distribuzione equilibrata della domanda turistica. In ambito urbano questo significa rafforzare i legami tra centro e quartieri identitari o periurbani; in ambito rurale implica la messa in rete di borghi, paesaggi agrari e aree naturali protette, connettendoli attraverso itinerari tematici.

Parallelamente, VATE riconosce il valore culturale e percettivo delle atmosfere e dei paesaggi, inserendo nella sua mappa esperienziale non solo i beni tangibili, ma anche scorci, punti panoramici, tracciati sonori e olfattivi, ossia quegli elementi che la geografia culturale identifica come marcatori di luogo. La narrazione, dunque, ancora le storie ai siti e alle soglie – piazze, ponti, rive, valichi – e restituisce la profondità sensoriale e simbolica dell'esperienza, guidando il visitatore non solo su cosa vedere, ma anche su dove e come farlo.

Questa impostazione si riflette anche nella strategia di ingresso nei territori. Il progetto combina processi top-down e bottom-up, operando da un lato attraverso accordi istituzionali con enti di gestione e pianificazione turistica, e dall'altro attraverso l'attivazione progressiva di comuni contigui a partire da contesti eccellenti o sperimentali. L'obiettivo è costruire reti territoriali coerenti, basate sulla continuità spaziale, sull'integrazione amministrativa e su una mobilità turistica contenuta entro limiti sostenibili. Ogni contenuto informativo – scientifico, popolare o amministrativo – viene geocodificato e reso interoperabile con i dati di accessibilità e fruibilità, così che ogni narrazione rimandi a un'azione spaziale concreta: una deviazione, una sosta, un affaccio, un percorso.

In questa prospettiva, la scalabilità sostenibile assume un significato eminentemente geografico. Replicare il modello VATE non significa estendere indiscriminatamente la copertura territoriale, ma calibrare l'espansione lungo direttrici spaziali coerenti, dove la rete di luoghi e servizi può sostenere la domanda senza snaturarsi. La valutazione dell'efficacia si fonda dunque su indicatori territoriali – mappe di densità, origini-destinazioni, tempo medio di accesso, equilibrio territoriale della fruizione – che permettono di misurare la distribuzione dei flussi, la capacità di carico e la qualità della connessione tra i diversi ambiti.

Infine, la prospettiva geografica è anche una prospettiva di governance. Le relazioni tra comuni, unioni di comuni, parchi, città metropolitane e regioni sono concepite come strati di una stessa carta, ciascuno dei quali contribuisce alla costruzione di un sistema di conoscenza condiviso. La partecipazione delle comunità patrimoniali e degli operatori economici locali diventa il modo per radicare l'app nel territorio e renderla specchio fedele dei suoi paesaggi culturali (Adell, Bendix, Bortolotto, Tauschek, 2015). In questo senso, la tecnologia smette di essere un semplice strumento di promozione per diventare un'infrastruttura territoriale della conoscenza, capace di orientare scelte di visita, riequilibrare i flussi e rafforzare le identità di luogo senza irrigidirle.

VATE interpreta così il digitale come una forma di geografia applicata, un dispositivo che non si limita a rappresentare lo spazio, ma lo legge, lo racconta e lo orchestra. Attraverso questa integrazione di narrazione e territorialità, l'esperienza turistica diventa un atto di esplorazione consapevole e la valorizzazione culturale si trasforma in una politica spaziale replicabile, adattiva e sempre contestuale.

2. Quadro teorico: patrimonio, comunità e tecnologie

La base concettuale di VATE si fonda sull'integrazione di tre prospettive complementari – comunitaria, sistemica e digitale – che, pur appartenendo a tradizioni disciplinari diverse, convergono verso una stessa idea di patrimonio come costruzione sociale, territoriale e relazionale.

In primo luogo, l'approccio comunitario al patrimonio, sancito dalla Convenzione di Faro del Consiglio d'Europa (2005), costituisce la matrice etica e partecipativa del progetto. Tale prospettiva riconosce che il valore del patrimonio culturale non risiede unicamente nel suo statuto materiale o nella sua certificazione istituzionale, ma emerge dalle relazioni di significato che le persone e le comunità stabiliscono con i beni, i luoghi e le pratiche che ritengono parte integrante della propria identità collettiva. In

questo senso, la Convenzione di Faro introduce un cambiamento paradigmatico: da una concezione di tutela “per” la comunità a una concezione di tutela “con” la comunità.

VATE si colloca pienamente in questa scia, assumendo le comunità patrimoniali non come utenti finali della piattaforma, ma come coautrici e co-curatrici del processo di valorizzazione. Attraverso il coinvolgimento diretto di cittadini, operatori culturali e amministratori locali, il progetto promuove una forma di *heritage democracy*, in cui la conoscenza è distribuita e condivisa, e in cui la dimensione digitale funge da infrastruttura per l'*empowerment* territoriale (Logan, Nic Craith, 2015).

In secondo luogo, la visione di VATE si radica nella prospettiva sistemica del turismo culturale, che concepisce la destinazione non come un insieme statico di attrazioni, ma come un ecosistema di relazioni in continuo mutamento. Come osservano Berti e Crespi (2019), la destinazione turistica è un sistema complesso nel quale interagiscono risorse materiali e immateriali, attori istituzionali, reti economiche e comunità locali, ciascuno dei quali contribuisce in modo dinamico alla produzione di senso e valore. In questa prospettiva, la valorizzazione culturale non può essere separata dalla gestione integrata del territorio, né ridotta a un processo unidirezionale di promozione. Essa diventa piuttosto un processo di co-evoluzione tra offerta e domanda, tra spazio fisico e rappresentazione simbolica, tra memoria e innovazione (Waterton, Watson, 2014).

VATE si propone di tradurre questa logica sistemica in una architettura digitale relazionale, capace di rappresentare e potenziare le interdipendenze tra i diversi livelli del sistema turistico-culturale. Attraverso la mappatura delle risorse e la costruzione di percorsi narrativi transcalari, la piattaforma agisce come mediatore territoriale, favorendo la connessione tra luoghi, persone e saperi, e restituendo un'immagine del territorio come organismo vivente (Bonacini, 2020).

Infine, il progetto si fonda sull'idea di innovazione digitale partecipativa, che si discosta dalla tradizionale visione strumentale della tecnologia. In questa prospettiva, la tecnologia non è più soltanto un veicolo di informazione, ma una infrastruttura relazionale in grado di abilitare processi di apprendimento, co-creazione e condivisione di conoscenza (Benardou, Champion, Dallas, Hughes, 2018). La dimensione digitale diventa un campo sociale dove si producono e si negoziano significati, e dove il patrimonio viene continuamente riscritto attraverso le pratiche e le interazioni degli utenti.

VATE utilizza strumenti di intelligenza artificiale, sistemi di geo-referenziazione e modelli di narrazione modulare non per sostituire la mediazione culturale umana, ma per amplificarne la portata e garantire l'accessibilità del patrimonio a pubblici eter-

rogenei. L'app si configura così come un dispositivo epistemico, capace di integrare conoscenze esperte e saperi locali, informazioni storiche e testimonianze contemporanee, componendo un mosaico narrativo che restituisce la vitalità del patrimonio culturale (Cameron, Kenderdine, 2007).

In questo quadro teorico, la piattaforma VATE assume la forma di uno spazio ibrido di conoscenza, dove il digitale non cancella la dimensione materiale del patrimonio, ma la moltiplica e la rende interattiva. Essa si colloca all'incrocio tra le pratiche di tutela e le pratiche di fruizione, tra la ricerca scientifica e la partecipazione civica, tra l'esperienza fisica del luogo e la sua rappresentazione digitale. Il patrimonio, in questa prospettiva, non è più un oggetto statico da conservare, ma un processo dinamico di significazione collettiva, continuamente rigenerato dalle interazioni tra istituzioni, comunità e tecnologie (Parry, 2021).

In tal modo, VATE si propone come un laboratorio di patrimonializzazione contemporanea, dove la dimensione comunitaria, quella sistemica e quella tecnologica si intrecciano per produrre un patrimonio "vivo", accessibile e capace di adattarsi ai contesti geografici, culturali e sociali in cui si radica.

3. Costruire la scalabilità

Il progetto VATE delinea una metodologia articolata e coerente per la scalabilità territoriale dell'app VATE, concepita come un processo ciclico di sviluppo integrato, in cui la dimensione operativa si intreccia costantemente con quella conoscitiva e partecipativa. Tale metodologia, lungi dall'essere una semplice procedura tecnico-organizzativa, configura un vero e proprio modello di pianificazione evolutiva, in cui ogni fase rappresenta al tempo stesso un momento di implementazione e di apprendimento collettivo.

Il percorso metodologico prende avvio dalla definizione del contesto territoriale, fase preliminare ma decisiva, che comporta la selezione di ambiti dotati di coerenza culturale, amministrativa e funzionale. L'identificazione di tali contesti – siano essi città d'arte, sistemi turistici locali o aree naturali di pregio – non risponde a criteri meramente geografici, ma a logiche di integrazione e di densità relazionale. L'obiettivo è individuare territori che si configurino come unità narrative e operative capaci di accogliere e sostenere il modello VATE in modo organico, valorizzando la complementarità tra risorse materiali, saperi locali e infrastrutture istituzionali.

Su questa base si innesta la fase di individuazione degli attrattori culturali, che non si limita alla catalogazione di beni e siti, ma costituisce un vero e proprio esercizio di interpretazione territo-

riale. La mappatura proposta dal modello include sia le risorse tangibili – monumenti, architetture, siti archeologici – sia quelle intangibili, come le tradizioni, i paesaggi sonori, le atmosfere e le pratiche sociali che contribuiscono a definire l'identità dei luoghi. L'approccio metodologico privilegia la costruzione di un vocabolario territoriale condiviso, in cui i diversi livelli del patrimonio vengono ricomposti in una trama coerente di significati. Il terzo momento metodologico riguarda il coinvolgimento degli stakeholder, che rappresenta la condizione necessaria per garantire la sostenibilità istituzionale e sociale del progetto. Attraverso la costituzione di partenariati tra enti pubblici, università, operatori privati e comunità patrimoniali, VATE istituisce un sistema di governance collaborativa basato sulla corresponsabilità e sul dialogo interdisciplinare. Tale fase si caratterizza per un approccio fortemente relazionale, che vede nella co-progettazione la chiave per trasformare il patrimonio in un bene comune gestito collettivamente.

Segue la costruzione dei contenuti narrativi, nucleo concettuale e comunicativo della metodologia, nella quale la conoscenza scientifica, la memoria popolare e la dimensione amministrativa vengono integrate in una struttura informativa modulare. Ogni contenuto è concepito come un dispositivo narrativo stratificato, in grado di adattarsi a diversi pubblici e livelli di approfondimento, e al tempo stesso di mantenere coerenza epistemologica e integrità semantica. Questa fase traduce in pratica l'idea di patrimonio come racconto condiviso, in cui le comunità non sono meri destinatari, ma coautrici del processo di significazione.

Una volta completato il ciclo di co-creazione dei contenuti, la metodologia prevede il lancio e la promozione dell'applicazione, momento in cui la sperimentazione tecnica si coniuga con l'attivazione sociale. La strategia di diffusione si articola su due fronti complementari: da un lato, il coinvolgimento delle comunità locali attraverso attività di testing e validazione partecipata; dall'altro, la promozione verso il pubblico dei visitatori, attraverso campagne mirate e strumenti di fidelizzazione. In tal modo, la piattaforma diventa non solo uno strumento di fruizione culturale, ma anche un medium relazionale che rafforza il legame tra chi vive il territorio e chi lo esplora.

Il ciclo metodologico si completa con la fase di monitoraggio e sviluppo, che costituisce il motore riflessivo del modello. Il monitoraggio, strutturato su indicatori di *performance* (KPI) specifici per turisti, operatori e residenti, non si limita alla misurazione dei risultati, ma funge da dispositivo di retroazione e miglioramento continuo. Ogni valutazione alimenta un processo di revisione e adattamento, garantendo alla piattaforma una capacità di evoluzione costante, in linea con i principi della scalabilità sostenibile. Nel suo complesso, il modello proposto da VATE coniuga due forme di scalabilità: una scalabilità orizzontale, che riguarda l'e-

stensione geografica del progetto e la sua capacità di adattarsi a contesti territoriali differenti; e una scalabilità verticale, che concerne l'ampliamento progressivo dei servizi, dei contenuti e degli attori coinvolti. L'integrazione tra queste due dimensioni consente di mantenere un equilibrio dinamico tra espansione e coerenza, assicurando al contempo sostenibilità economica, continuità culturale e legittimità sociale.

In tal senso, la metodologia delineata nel progetto VATE non si limita a descrivere una sequenza operativa, ma rappresenta una cornice epistemologica per la gestione intelligente del patrimonio, capace di combinare rigore analitico, apertura partecipativa e adattabilità territoriale. Essa esprime l'essenza del progetto VATE come infrastruttura culturale viva, in cui la tecnologia è al servizio della conoscenza e la conoscenza diventa strumento di costruzione condivisa del territorio.

4. L'ecosistema narrativo di VATE: una nuova infrastruttura della conoscenza territoriale

Nel panorama contemporaneo delle pratiche di valorizzazione, VATE si distingue per la sua capacità di proporsi non come una semplice applicazione informativa, ma come una infrastruttura culturale complessa, un dispositivo capace di connettere conoscenze, esperienze e attori in un sistema narrativo integrato. La sua funzione va oltre la mediazione turistica: VATE costruisce un ambiente cognitivo in cui il patrimonio diventa un linguaggio condiviso, una trama di significati in continua evoluzione che unisce il visitatore, la comunità e il territorio.

In questa prospettiva, la piattaforma può essere interpretata come un "dispositivo semiotico del luogo" (Raffestin, 2012; Cosgrove, 1998), nel senso che traduce il territorio in un insieme di segni, relazioni e pratiche che rendono visibile la sua identità. La narrazione digitale non è dunque un semplice supporto comunicativo, ma uno strumento di costruzione del senso. Ogni luogo viene restituito attraverso una molteplicità di voci – scientifiche, popolari, amministrative – che ne delineano la dimensione materiale e immateriale, storica e contemporanea, percettiva e simbolica. Questo processo di traduzione narrativa consente di superare la visione monolitica del patrimonio come oggetto da contemplare, per restituirlo come processo vivo di interpretazione collettiva.

La narrazione rappresenta il cuore operativo e concettuale del modello. Essa è concepita come una forma di mediazione capace di riconnettere la conoscenza con l'esperienza: non si limita a descrivere i luoghi, ma li interpreta, li collega e li mette in relazione. Seguendo l'approccio della geografia culturale interpretativa,

la narrazione di VATE non agisce su un piano neutro, ma costruisce una prospettiva situata, consapevole del punto di vista da cui il territorio viene raccontato (De Varine, 2017). Ciò che l'app rende accessibile non è semplicemente un insieme di informazioni, ma una grammatica del luogo, un modo di abitare e percepire lo spazio attraverso la parola, l'immagine e la memoria.

In termini operativi, VATE adotta una struttura narrativa modulare e scalare, in cui ogni contenuto può essere fruito a diversi livelli di profondità. Il turista può scegliere un approccio esplorativo, basato sulla curiosità e sulla scoperta, oppure un approccio interpretativo, fondato sull'approfondimento storico e culturale. Questa stratificazione permette all'utente di comporre un proprio percorso cognitivo, dando forma a un'esperienza personalizzata e immersiva. L'interfaccia digitale si comporta come un palinsesto interattivo, in cui le storie si sovrappongono, si intrecciano e si aggiornano in tempo reale grazie ai contributi della comunità e dei partner istituzionali.

In tal modo, VATE si configura come un ambiente di apprendimento diffuso, un laboratorio di educazione al patrimonio in cui la conoscenza non è trasmessa dall'alto ma costruita dal basso, attraverso il dialogo tra saperi esperti e conoscenze locali. Il turista, lungi dall'essere un consumatore passivo di contenuti, diventa un apprendente situato, che costruisce il proprio sapere attraverso l'esperienza diretta dei luoghi e la loro interpretazione narrativa. Allo stesso tempo, le comunità locali riscoprono e rielaborano la propria identità culturale nel momento in cui partecipano alla definizione dei contenuti. Si realizza così un duplice processo educativo: per il visitatore, che acquisisce strumenti di lettura critica del territorio, e per la comunità, che rafforza la consapevolezza e la capacità di rappresentare se stessa.

Questa dimensione pedagogica si lega strettamente a quella estetico-percettiva. VATE riconosce che ogni esperienza culturale è, in primo luogo, un'esperienza spaziale e sensoriale, e che il valore educativo del turismo deriva dalla capacità di favorire forme di percezione attiva e riflessiva. Attraverso la narrazione, l'app guida il visitatore in un percorso che attraversa quattro stadi cognitivi – attenzione, interesse, desiderio, azione – mutuati dal modello AIDA della comunicazione, ma reinterpretati in chiave culturale. In questo modo, l'informazione diventa esperienza, e l'esperienza si trasforma in conoscenza.

Sul piano concettuale, la forza innovativa del modello VATE risiede nella sua concezione del digitale come infrastruttura culturale relazionale. Seguendo la prospettiva della *digital cultural heritage theory* (Giaccardi, 2012; Parry, 2021), VATE utilizza la tecnologia non per sostituire la presenza fisica o la mediazione umana, ma per abilitare nuove forme di relazione tra persone, oggetti e luoghi. La piattaforma non è dunque un prodotto, bensì

una rete cognitiva, un ecosistema di connessioni in cui i dati si trasformano in significati e i significati in pratiche di valorizzazione condivisa (Giaccardi, 2012).

In questa ottica, VATE agisce come infrastruttura territoriale della conoscenza. Ogni contenuto digitale non è un'unità isolata, ma un nodo di un sistema di sapere interconnesso, che può essere costantemente ampliato, aggiornato e reinterpretato. Il patrimonio culturale diventa così un bene relazionale: il suo valore cresce nella misura in cui aumenta la qualità delle relazioni che lo attraversano. L'app si pone al centro di questo sistema come un agente di connessione, capace di integrare istituzioni culturali, operatori turistici, ricercatori, comunità locali e visitatori in un unico processo di co-produzione culturale.

Dal punto di vista della geografia culturale, VATE può essere letto come un dispositivo di territorializzazione simbolica, che agisce sulla percezione dello spazio e contribuisce a ridefinire la rappresentazione collettiva del paesaggio. Ogni racconto digitale produce una forma di "cartografia esperienziale" che rende visibili le connessioni invisibili tra luoghi, storie e persone. Così, la piattaforma non solo accompagna il visitatore, ma riorganizza il modo in cui il territorio viene narrato, compreso e vissuto, restituendo una dimensione partecipata della conoscenza spaziale (Pau, 2022; Pieraccini, 2023).

In sintesi, il modello VATE rappresenta una nuova tipologia di infrastruttura culturale: ibrida, reticolare e partecipativa, in cui la tecnologia diventa linguaggio, la narrazione diventa mediazione, e il patrimonio diventa esperienza condivisa. Attraverso la sinergia tra intelligenza artificiale, storytelling e comunità, VATE trasforma la fruizione del patrimonio in un processo di apprendimento territoriale continuo, dove conoscere un luogo significa anche contribuire alla sua esistenza culturale.

5. Governance e partenariato locale

La sostenibilità e la scalabilità del modello VATE si fondano su un principio strutturale di governance collaborativa, intesa come un processo aperto e multilivello di coordinamento tra attori pubblici, privati e comunitari. In questa prospettiva, la governance non è semplicemente l'insieme delle regole che disciplinano l'attuazione del progetto, ma rappresenta il cuore politico e organizzativo del sistema, il meccanismo che consente di tradurre la visione culturale della piattaforma in pratiche operative concrete e durature nel tempo.

VATE si ispira a un paradigma di co-governance patrimoniale che deriva dai principi della sussidiarietà orizzontale e della partecipazione attiva sanciti dalle politiche europee e dalla Convenzio-

ne di Faro (2005). Secondo tale approccio, il patrimonio culturale è riconosciuto come una responsabilità condivisa: la sua tutela e valorizzazione non competono esclusivamente alle istituzioni pubbliche, ma si realizzano attraverso la cooperazione tra amministrazioni, comunità patrimoniali, università, operatori turistici, enti economici e cittadini. VATE concretizza questa visione creando una rete di corresponsabilità in cui ogni soggetto contribuisce alla costruzione e alla gestione dell'ecosistema digitale in funzione delle proprie competenze e risorse.

La governance partecipata adottata dal progetto si articola su più livelli territoriali. A livello locale, il punto di partenza è la stipula di protocolli di collaborazione con le amministrazioni comunali o con le unioni di comuni, che definiscono i ruoli, le responsabilità e gli impegni reciproci per l'attuazione del progetto. Questi accordi rappresentano il quadro giuridico e amministrativo entro cui si sviluppa la sperimentazione territoriale della piattaforma. Alla firma del protocollo segue un momento di apertura pubblica – la *Conferenza VATE* – che coinvolge amministratori, stakeholder, operatori economici e cittadini in una sessione di presentazione e di ascolto. Questo passaggio ha una duplice funzione: garantire trasparenza e legittimazione al processo, e attivare dinamiche di partecipazione orizzontale nella definizione dei contenuti e delle priorità locali.

Il livello intermedio della governance, quello regionale o di area vasta, svolge invece una funzione di coordinamento e raccordo tra i diversi territori aderenti. Qui la piattaforma VATE si configura come un meta-sistema capace di integrare le esperienze locali in un quadro di riferimento comune, mantenendo tuttavia la specificità di ogni contesto. Tale equilibrio tra uniformità metodologica e diversità territoriale rappresenta uno degli elementi distintivi del progetto: la scalabilità si fonda su una armonizzazione flessibile, che non impone un modello rigido, ma valorizza la pluralità come risorsa strutturale.

A livello sovralocale e nazionale, infine, la governance assume una dimensione strategica e di policy. Le istituzioni centrali e le reti di ricerca (come il Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali) forniscono indirizzi scientifici, linee guida e strumenti di monitoraggio, garantendo la coerenza complessiva del sistema e l'allineamento con gli obiettivi europei in materia di innovazione digitale e sostenibilità culturale. Questa architettura multilivello riflette la logica della *multi-level cultural governance* (Pascual & Dragojevic, 2011), in cui la responsabilità della gestione culturale è distribuita tra diversi attori e scale, favorendo la circolazione di conoscenze e l'apprendimento istituzionale.

Dal punto di vista operativo, la governance di VATE si articola in tre funzioni fondamentali: coordinamento, partecipazione e valutazione. La funzione di coordinamento garantisce la continuità

e la coerenza del progetto, attraverso la definizione di standard comuni per la produzione dei contenuti, la gestione dei dati e la manutenzione tecnologica. La funzione partecipativa assicura il coinvolgimento costante degli stakeholder locali nella creazione e nell'aggiornamento dei materiali, favorendo la co-proprietà intellettuale e sociale del patrimonio digitalizzato. Infine, la funzione di valutazione, sostenuta da un sistema condiviso di indicatori qualitativi e quantitativi, consente di misurare l'efficacia del modello in termini di impatto culturale, economico e territoriale. Questo sistema di governance si distingue per la sua dimensione riflessiva: esso non si limita ad amministrare le risorse, ma apprende dalle pratiche e dai risultati, adattandosi ai mutamenti del contesto. In tale prospettiva, la piattaforma VATE diventa un organismo adattivo, in grado di evolversi attraverso cicli di retroazione continua. Ogni sperimentazione territoriale genera nuove conoscenze, che vengono reintegrate nel sistema come patrimonio comune, in un processo di *learning by doing* collettivo.

La co-governance promossa da VATE ha inoltre un'importante valenza politica e sociale. Essa contribuisce alla costruzione di una cittadinanza patrimoniale attiva, in cui il patrimonio non è più un bene amministrato dall'alto, ma un diritto esercitato dal basso attraverso la partecipazione. In questo senso, il partenariato locale diventa lo strumento attraverso cui il progetto realizza la propria missione più profonda: trasformare la digitalizzazione culturale in un processo di democratizzazione del sapere e del territorio.

Sotto il profilo economico-organizzativo, la governance partecipata consente inoltre di attivare forme innovative di sostenibilità, basate su modelli di economia collaborativa e di partenariato pubblico-privato. Gli operatori economici locali (imprese turistiche, strutture ricettive, produttori culturali) partecipano non solo come beneficiari della piattaforma, ma come co-investitori nel capitale territoriale, contribuendo a mantenere vivo il sistema attraverso *sponsorship*, *co-marketing* e microfinanziamento civico. Questo approccio risponde alle più recenti strategie europee in materia di *cultural-based development*, che promuovono l'idea del patrimonio come bene comune produttivo, capace di generare valore economico senza perdere la propria funzione identitaria e sociale.

In sintesi, la governance e il partenariato locale rappresentano la spina dorsale del modello VATE. La piattaforma non può esistere come entità astratta o centralizzata, ma solo come rete di reti, come insieme coordinato di comunità territoriali connesse da principi condivisi e da obiettivi convergenti. Attraverso la cooperazione tra livelli istituzionali, l'integrazione tra competenze e la corresponsabilità tra pubblico e privato, VATE si configura

come un laboratorio di governance culturale avanzata, capace di trasformare la digitalizzazione del patrimonio in un processo collettivo di innovazione territoriale, apprendimento sociale e costruzione di valore condiviso.

6. Monitoraggio, sostenibilità e impatto

Il sistema di monitoraggio previsto dal modello VATE rappresenta una componente essenziale della sua architettura metodologica e concettuale. Esso non ha una funzione meramente tecnica o amministrativa, ma costituisce il principale dispositivo di apprendimento e riflessività del progetto. Attraverso il monitoraggio, la piattaforma è in grado di valutare, misurare e soprattutto interpretare i processi che produce, traducendo i dati raccolti in strumenti di conoscenza e orientamento strategico. In questa prospettiva, il monitoraggio diventa una pratica di governance conoscitiva, in cui la valutazione non è separata dall'azione ma ne costituisce parte integrante, in un ciclo continuo di pianificazione, sperimentazione, controllo e adattamento.

L'impianto metodologico del monitoraggio si ispira al ciclo di Deming (*Plan-Do-Check-Act*), adattato alle specificità della gestione culturale e digitale. Il modello prevede tre livelli di controllo complementari:

- il livello antecedente, dedicato alla verifica di coerenza progettuale e di adeguatezza tecnica prima dell'implementazione;
- il livello in itinere, focalizzato sul monitoraggio operativo e comportamentale durante le fasi di sperimentazione;
- il livello susseguente, volto alla valutazione strategica, all'apprendimento collettivo e alla definizione di azioni correttive per i cicli successivi.

Questa articolazione garantisce un processo valutativo dinamico e adattivo, in cui ogni fase non solo misura i risultati, ma produce nuove conoscenze capaci di orientare le politiche culturali e territoriali future.

Al centro del sistema di monitoraggio di VATE vi è la costruzione di un set di indicatori di performance (KPI) multidimensionali, in grado di cogliere le diverse dimensioni – culturale, sociale, economica, tecnologica e ambientale – della sostenibilità. Gli indicatori vengono elaborati secondo una logica multilivello, coerente con la struttura di governance del progetto, e vengono differenziati in base agli stakeholder coinvolti.

Per quanto riguarda i visitatori e i fruitori finali, i KPI misurano il grado di accesso, di soddisfazione e di fidelizzazione, ma anche la qualità dell'esperienza in termini di profondità cognitiva, percezione di autenticità e impatto educativo. Questi parametri non

si limitano a valutare la fruizione quantitativa – numero di utenti, tempo di utilizzo, percorsi esplorati – ma analizzano le forme di interazione e il livello di partecipazione consapevole.

Gli operatori economici e culturali vengono invece monitorati in base a indicatori di coinvolgimento e integrazione, quali la continuità di collaborazione, il ritorno reputazionale, la visibilità generata, la capacità di sviluppare sinergie con altri attori locali e la creazione di valore aggiunto in termini di flussi, occupazione o iniziative culturali connesse.

Infine, per i residenti e le comunità patrimoniali, il monitoraggio valuta la percezione di beneficio territoriale, la conoscenza e l'utilizzo dell'app, il grado di identificazione con i contenuti e l'impatto sulla coesione sociale. Questo insieme di indicatori permette di misurare il contributo del progetto alla costruzione di capitale sociale e alla crescita del senso di appartenenza territoriale.

- A livello più ampio, il sistema VATE integra la misurazione della sostenibilità secondo i criteri ESG (*Environmental, Social, Governance*), adattandoli al contesto specifico della gestione culturale digitale.
- Sul piano ambientale, il monitoraggio si concentra sulla capacità della piattaforma di promuovere forme di turismo responsabile e di ridurre gli impatti ecologici indiretti attraverso la deconcentrazione dei flussi, la valorizzazione del patrimonio diffuso e l'incentivo alla mobilità dolce. Gli indicatori ambientali includono parametri come la riduzione del carico turistico su siti sensibili, l'ottimizzazione dei percorsi e l'impronta di carbonio associata alle pratiche di fruizione.
- Sul piano sociale, gli indicatori misurano il livello di inclusione, accessibilità e partecipazione, valutando la capacità del progetto di coinvolgere pubblici diversificati (anziani, giovani, persone con disabilità, comunità migranti) e di creare spazi digitali di cittadinanza culturale. L'obiettivo è trasformare la piattaforma in uno strumento di equità territoriale e di empowerment comunitario, capace di generare coesione e capitale umano.
- Sul piano della governance, il monitoraggio si concentra sui processi decisionali, la trasparenza, la condivisione dei dati e la qualità della collaborazione tra i livelli istituzionali. VATE adotta un modello di open governance, in cui i risultati del monitoraggio sono pubblici e accessibili, favorendo la rendicontazione sociale e la responsabilità collettiva.

Questa impostazione ESG integrata consente al progetto di assumere una valenza sistemica, collegando la sostenibilità culturale con quella economica e ambientale, e posizionando VATE come strumento di attuazione delle agende internazionali per lo sviluppo sostenibile, in particolare gli Obiettivi 11 e 17 dell'Agenda 2030 ("Città e comunità sostenibili" e "Partnership per gli obiettivi").

Il sistema di monitoraggio è inoltre concepito come infrastruttura conoscitiva aperta. I dati raccolti vengono elaborati attraverso strumenti di analisi quantitativa (statistiche d'uso, georeferenziazione dei flussi, frequenza delle interazioni) e qualitativa (interviste, focus group, osservazioni sul campo), creando un osservatorio permanente sulla relazione tra cultura, territorio e innovazione digitale. I risultati alimentano una banca dati comune, utile per la programmazione culturale e per la valutazione comparativa tra territori.

In questa prospettiva, la sostenibilità non è intesa come condizione statica ma come processo di apprendimento continuo, in cui la gestione dei dati e la riflessione collettiva generano nuove forme di consapevolezza territoriale. Il monitoraggio diventa così un atto culturale: un modo di interpretare e rinegoziare costantemente il valore del patrimonio alla luce delle trasformazioni sociali, tecnologiche e ambientali.

Infine, la logica del monitoraggio riflette l'etica complessiva di VATE: quella di una piattaforma riflessiva e relazionale, capace di apprendere dai territori che attraversa. La valutazione non si esaurisce nella misurazione dei risultati, ma si traduce in un processo dialogico di co-interpretazione dei dati tra istituzioni, comunità e ricercatori. In tal modo, il sistema di monitoraggio diventa la forma più alta di partecipazione, poiché consente ai soggetti coinvolti di riconoscersi come parte attiva di un processo di conoscenza condivisa.

Attraverso questa architettura valutativa, VATE realizza un modello di sostenibilità cognitiva, in cui il patrimonio culturale non è solo un oggetto da misurare, ma un campo di riflessione collettiva che unisce saperi, responsabilità e visioni di futuro.

7. Dal locale al sistemico

L'analisi del modello VATE evidenzia come la sua innovazione non risieda soltanto nella dimensione tecnologica, ma nel modo in cui essa ridefinisce le relazioni tra scala locale e scala sistemica nella gestione e nella valorizzazione del patrimonio culturale. La piattaforma propone un paradigma di scalabilità intelligente (*smart scalability*), che non si limita a replicare un format operativo, ma traduce un metodo in grado di adattarsi, apprendere e rigenerarsi nei diversi contesti territoriali. In questo senso, VATE non è semplicemente un prodotto scalabile, ma un processo autoriflessivo che evolve attraverso le esperienze locali, assumendo in ciascun territorio una configurazione specifica, ma sempre riconducibile a un impianto concettuale comune.

La scalabilità intelligente si fonda su una concezione organica e relazionale del territorio. Ogni implementazione dell'app non rappresenta un'espansione lineare del sistema, bensì un atto di

connessione, un nuovo nodo all'interno di una rete culturale in continua crescita. Il progetto non si estende per somma di casi, ma per densificazione di relazioni: ciò che cresce non è il numero delle aree coinvolte, ma la complessità e la qualità del dialogo tra esse. Questo principio, ispirato ai modelli di ecologia dei sistemi complessi, implica che la forza della piattaforma risiede non nella sua dimensione quantitativa, ma nella capacità di generare interdipendenze sostenibili tra i diversi livelli della governance culturale e tra i diversi attori sociali.

VATE, in questo senso, realizza una forma di ecosistema culturale digitale. Il termine "ecosistema" è qui utilizzato in senso forte, non come metafora, ma come categoria analitica che descrive l'intreccio dinamico di elementi umani, tecnologici e territoriali che compongono il progetto. L'ecosistema culturale digitale è un sistema aperto, auto-organizzato e adattivo, in cui le innovazioni si diffondono attraverso processi di apprendimento reticolare e di contaminazione cognitiva. La tecnologia funge da connettore tra le diverse componenti del sistema – istituzioni, comunità, operatori, fruitori – mentre la narrazione agisce come principio di coesione semantica, capace di trasformare la molteplicità delle esperienze locali in un racconto condiviso.

Questa logica sistemica permette di concepire il patrimonio non più come un insieme di risorse statiche, ma come un flusso continuo di significati, generato e rigenerato attraverso le interazioni tra persone, luoghi e saperi. La piattaforma digitale diventa il luogo in cui tale flusso viene raccolto, organizzato e redistribuito, dando origine a ciò che potremmo definire una forma di territorialità aumentata: uno spazio cognitivo e relazionale che si sovrappone al territorio fisico e ne amplifica le potenzialità interpretative e comunicative. Attraverso la sovrapposizione di livelli informativi, visuali e narrativi, VATE trasforma la geografia in una geosemiotica partecipativa, dove ogni punto del territorio è al tempo stesso un luogo fisico e un nodo di significato.

Il passaggio dal locale al sistemico comporta anche una ridefinizione del concetto di valore culturale. Nel modello tradizionale, il valore era attribuito al bene in sé, come entità singolare e delimitata. Nel modello VATE, invece, il valore emerge dal sistema di relazioni in cui il bene è inserito, dal dialogo tra il patrimonio e i soggetti che lo vivono, lo raccontano e lo reinterpretano. Questo spostamento epistemologico – dal valore oggettivo al valore relazionale – rappresenta uno dei contributi più rilevanti del progetto alle teorie contemporanee del patrimonio culturale. Esso consente di superare la dicotomia tra conservazione e innovazione, mostrando come la digitalizzazione possa essere uno strumento non di distacco, ma di ri-connessione con i luoghi e con la memoria collettiva.

Dal punto di vista politico e gestionale, la prospettiva sistemica proposta da VATE apre nuove possibilità per la programmazione

culturale territoriale. La piattaforma offre un modello operativo di governance multilivello intelligente, in cui le decisioni vengono prese attraverso un equilibrio tra direzione centrale (che assicura la coerenza metodologica e scientifica) e autonomia locale (che garantisce la pertinenza culturale e sociale). Tale modello può essere letto come un'applicazione concreta dei principi della glocal governance, dove le dinamiche globali dell'innovazione digitale si innestano nelle specificità locali della cultura e dell'identità territoriale.

Inoltre, la capacità di VATE di integrare i dati provenienti da fonti eterogenee – scientifiche, amministrative, comunitarie – lo rende uno strumento di intelligence culturale, utile non solo per la fruizione turistica ma anche per la pianificazione strategica del territorio. Attraverso la raccolta e l'analisi dei dati geoculturali, la piattaforma produce informazioni preziose per la definizione di politiche di sviluppo sostenibile, per la valutazione dell'impatto delle attività culturali e per la costruzione di modelli predittivi dei flussi turistici.

Da una prospettiva più ampia, il modello VATE contribuisce a ridefinire il rapporto tra digitale, cultura e spazio pubblico. Esso mostra come la tecnologia possa essere impiegata non per standardizzare l'esperienza culturale, ma per pluralizzarla, restituendo voce e visibilità a territori e comunità spesso marginalizzati. In questo senso, VATE può essere interpretato come una politica del riconoscimento, che mira a redistribuire attenzione, risorse e narrazioni all'interno del mosaico culturale nazionale.

L'approccio sistemico e multilivello proposto dal progetto suggerisce infine un nuovo modello di sostenibilità culturale, intesa non soltanto come conservazione del passato, ma come capacità di generare futuro attraverso il patrimonio. La piattaforma favorisce la nascita di reti di apprendimento territoriale che collegano centri di ricerca, amministrazioni e cittadini, promuovendo una cultura della cooperazione e dell'innovazione sociale. In tal modo, VATE contribuisce alla costruzione di un ecosistema culturale resiliente, capace di adattarsi ai mutamenti tecnologici e sociali senza perdere il radicamento identitario.

In sintesi, il passaggio dal locale al sistemico nel modello VATE non rappresenta un processo di diluizione o omologazione, ma di connessione e coevoluzione. Ogni territorio entra nella rete portando la propria unicità e ricevendone, in cambio, nuovi strumenti di conoscenza, visibilità e sviluppo. È in questa circolarità – in questa capacità di far dialogare scala, contesto e identità – che risiede la vera innovazione del progetto: quella di trasformare la digitalizzazione del patrimonio in un processo di territorializzazione condivisa, in cui la cultura diventa infrastruttura, la partecipazione diventa metodo e la conoscenza diventa politica.

8. Conclusioni

Il progetto VATE rappresenta un esperimento di portata metodologica e politica nel campo della valorizzazione del patrimonio culturale. Esso non si limita a introdurre un nuovo strumento digitale, ma propone un cambio di paradigma nella concezione stessa del rapporto tra patrimonio, comunità e conoscenza. Il suo valore non risiede soltanto nella capacità di rendere più accessibili i contenuti o di migliorare l'esperienza turistica, ma nel modo in cui trasforma la digitalizzazione in una pratica culturale riflessiva, capace di generare consapevolezza territoriale, coesione sociale e innovazione istituzionale.

La vera innovazione di VATE sta nella sua natura di piattaforma cognitiva più che tecnologica. Attraverso l'integrazione tra narrazione, geografia e partecipazione, il progetto produce una forma di intelligenza patrimoniale diffusa (*heritage intelligence*), intesa come capacità collettiva di osservare, interpretare e gestire il patrimonio in maniera dinamica. L'applicazione si configura come un ambiente di apprendimento e di decisione condivisa, in cui i dati diventano conoscenza, la conoscenza diventa azione e l'azione genera nuove forme di appartenenza e di cura dei luoghi. In tal senso, VATE traduce l'idea di patrimonio da oggetto statico di tutela a processo evolutivo di significazione (Graham, Ashworth, Tunbridge, 2016).

La *heritage intelligence* introdotta dal modello non è soltanto una competenza tecnica o analitica, ma un dispositivo epistemico che ridefinisce la relazione tra sapere e territorio (Smith, 2006). Essa implica la capacità di trasformare l'informazione in consapevolezza, la rappresentazione in interpretazione, la fruizione in responsabilità. La piattaforma diventa così uno strumento di governance cognitiva, capace di orientare le politiche culturali non sulla base di indicatori astratti, ma a partire da evidenze territoriali e partecipative. In questa prospettiva, VATE incarna una forma di "intelligenza territoriale" applicata al patrimonio: un sistema che apprende dai territori; restituisce valore ai loro saperi locali e costruisce ponti tra competenze scientifiche e conoscenze esperienziali.

Dal punto di vista delle politiche pubbliche, il progetto suggerisce un'evoluzione significativa nel modo di concepire la gestione culturale. La digitalizzazione, se interpretata come infrastruttura di connessione, può diventare il motore di un nuovo welfare culturale territoriale, capace di integrare sviluppo economico, benessere sociale e sostenibilità ambientale. In tal senso, VATE si allinea alle più avanzate strategie europee in materia di *smart heritage management*, offrendo un modello operativo in cui l'innovazione tecnologica non è fine a se stessa, ma funzionale alla produzione di valore condiviso (Harrison, 2013).

Sul piano epistemologico, il progetto contribuisce a ridefinire la nozione stessa di patrimonio culturale nell'era digitale. Esso supera la tradizionale contrapposizione tra reale e virtuale, mostrando come lo spazio digitale possa essere inteso come una estensione cognitiva del territorio, un luogo di negoziazione dei significati e di costruzione della memoria collettiva. In questo senso, VATE mette in atto quella che potremmo definire una trasformazione epistemica del patrimonio: da entità materiale a sistema relazionale, da oggetto di tutela a campo di interazione, da memoria del passato a infrastruttura per il futuro.

Questa trasformazione implica anche un ripensamento delle categorie di autenticità e autorità. Nel modello VATE, la conoscenza patrimoniale non è monopolio degli esperti, ma risultato di un dialogo tra saperi scientifici, esperienze quotidiane e pratiche di racconto. La piattaforma rende esplicito che l'autenticità di un bene culturale non deriva solo dalla sua integrità materiale, ma dalla vitalità delle relazioni che lo mantengono nel tempo come punto di riferimento identitario. L'autorità della conoscenza, a sua volta, non è gerarchica ma reticolare: si costruisce attraverso la fiducia, la trasparenza e la condivisione.

Dal punto di vista culturale, la dimensione narrativa di VATE assume una valenza politica profonda. Narrare i luoghi significa riconoscerli, farli esistere nello spazio pubblico, dare voce a chi li abita e li interpreta. Ogni racconto diventa un atto di territorializzazione simbolica, un gesto di riappropriazione del significato da parte delle comunità. In tal modo, la piattaforma contribuisce alla costruzione di un paesaggio narrativo condiviso, che supera le barriere tra centro e periferia, tra locale e globale, tra esperto e cittadino.

Sul piano della sostenibilità, VATE dimostra che la transizione digitale può essere compatibile con una visione ecologica e comunitaria del patrimonio. La tecnologia, quando orientata alla conoscenza e non al consumo, diventa uno strumento di riequilibrio territoriale, in grado di distribuire i flussi turistici, valorizzare i patrimoni diffusi e promuovere una mobilità culturale lenta, consapevole e inclusiva. Questo approccio si inserisce pienamente nel quadro dei *Sustainable Development Goals* delle Nazioni Unite e, in particolare, nella costruzione di città e comunità sostenibili fondate sulla cultura come risorsa strategica.

In prospettiva, il modello VATE può essere interpretato come una infrastruttura abilitante per le politiche culturali del futuro. La sua capacità di integrare dati, narrazioni e partecipazione lo rende uno strumento di programmazione e di ricerca applicata, capace di dialogare con i sistemi di pianificazione urbana, ambientale e turistica. In un'epoca in cui le città e i territori sono sempre più chiamati a competere e a cooperare su scala globale, la piattaforma offre una via alternativa alla mera promozione:

una strategia di conoscenza condivisa, in cui il patrimonio diventa fondamento e strumento della pianificazione sostenibile. In conclusione, VATE dimostra che è possibile concepire la digitalizzazione del patrimonio non come fine ma come metodo: un modo di fare cultura, di costruire comunità e di produrre futuro. La sua forza risiede nella capacità di trasformare la tecnologia in relazione, la conoscenza in azione, e la fruizione in coscienza. Nel farlo, apre la strada a una nuova stagione delle politiche culturali; una stagione in cui il digitale non sostituisce il patrimonio, ma lo riattiva come ecosistema di senso, dove la memoria diventa infrastruttura del cambiamento e la partecipazione si traduce in forma di intelligenza collettiva.



Bibliografia

- Adell, N., Bendix, R. F., Bortolotto, C., & Tauschek, M. (2015). *Between Imagined Communities and Communities of Practice: Participation, Territory and the Making of Heritage*. Göttingen University Press.
- Benardou, A., Champion, E., Dallas, C., & Hughes, L. M. (Eds.) (2018). *Cultural Heritage Infrastructures in Digital Humanities*. Routledge.
- Borowiecki, K. J., Forbes, N., & Fresa, A. (Eds.) (2016). *Cultural Heritage in a Changing World*. Springer Open.
- Council of Europe (2005). Framework Convention on the Value of Cultural Heritage for Society (Faro Convention).
- Berti, E., & Crespi, M. (2019). Turismo e patrimonio culturale. Politiche, strategie e innovazione digitale. FrancoAngeli.
- Bonacini, E. (2020). *Patrimonio culturale e digitale. Dal museo diffuso all'ecosistema smart*. Aracne.
- Cameron, F., & Kenderdine, S. (Eds.) (2007). *Theorizing Digital Cultural Heritage*. MIT Press.
- De Varine, H. (2017). *Patrimonio e territori*. Editrice Bibliografica.
- Giaccardi, E. (2012). *Heritage and Social Media: Understanding Heritage in a Participatory Culture*. Routledge.
- Graham, B., Ashworth, G., & Tunbridge, J. (2016). *A Geography of Heritage: Power, Culture and Economy*. Routledge.
- Harrison, R. (2013). *Heritage: Critical Approaches*. Routledge.
- Logan, W., & Nic Craith, M. (2015). *A Companion to Heritage Studies*. Wiley-Blackwell.
- OECD (2021). *The Culture Fix: Creative People, Places and Industries*.
- Parry, R. (2021). *Museums in a Digital Age: Changing Meanings of Place, Community, and Culture*. Routledge.
- Pau, G. (2022). *Digital Cultural Heritage and the New Ecology of Participation*. Springer.
- Pieraccini, M. (2023). *Digital Heritage and Participatory Governance in Italy*. Springer.
- Smith, L. (2006). *Uses of Heritage*. Routledge.
- Waterton, E., & Watson, S. (2014). *The Palgrave Handbook of Contemporary Heritage Research*. Palgrave Macmillan.



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

Federica Epifani

Ricercatore senior in Geografia, Dipartimento di Scienze Umane e Sociali, Università del Salento

Parlare di intelligenza artificiale nel turismo, oggi, significa misurarsi con una transizione che è allo stesso tempo tecnica e culturale. Da un punto di vista geografico, si può guardare all'AI come ad un insieme di pratiche che riscrive il rapporto tra persone e luoghi: non solo perché introduce nuovi strumenti, ma perché modifica i tempi delle decisioni, la distribuzione dei flussi, ma anche le forme del racconto e, potenzialmente, l'immagine stessa delle destinazioni.

Nel 2023, Booking.com ha lanciato *AI Trip Planner*, frutto della collaborazione con OpenAI - ideatori di ChatGPT - e di una sperimentazione decennale, da parte del colosso del settore turistico, sui modelli di apprendimento automatico. *AI Trip Planner* è un sistema in grado di rielaborare in maniera coerente dati strutturati (tipologia di struttura, prezzi, disponibilità) e dati non strutturati (recensioni, descrizioni, post) e di tradurli in "filtri intelligenti" in grado di interpretare – piuttosto che limitarsi a categorizzare – le esigenze dell'utente in maniera più efficiente rispetto ai tradizionali filtri di ricerca, producendo quindi suggerimenti personalizzati. Inoltre, il sistema risponde a domande degli utenti sugli alloggi e supporta comunicazioni con gli ospiti, alleggerendo il carico del servizio clienti, operando come un vero e proprio "concierge digitale" che accompagna l'utente dalla scoperta alla prenotazione e reagisce dinamicamente ai cambiamenti dell'itinerario.

Quello di Booking è solo un esempio, piuttosto paradigmatico, di quanto l'avvento dell'intelligenza artificiale stia ormai modificando radicalmente l'esperienza turistica, tanto negli aspetti gestionali quanto in quelli legati alla fruizione. Non è soltanto il chatbot che risponde alle domande o la traduzione automatica che rende accessibili indicazioni e recensioni; è un'infrastruttura

che collega dati eterogenei e li riorganizza in tempo quasi reale per generare decisioni e suggerimenti. Un'evoluzione che, in larga parte, s'inscrive nel solco della digitalizzazione del settore turistico, soprattutto in seguito all'avvento del COVID 19 e agli interventi resisi necessari per stimolare un ripensamento dei sistemi turistici in chiave resiliente. Nel giro di pochi anni, l'applicazione dell'intelligenza artificiale nei diversi ambiti del turismo è diventata pervasiva, ridefinendo il lato della domanda e quello dell'offerta in tutte le fasi del viaggio.

Nelle fasi preliminari al viaggio (dreaming, pianificazione, prenotazione) il turista può accedere a suggerimenti di destinazioni e attività su misura, a contenuti e immagini generati automaticamente, e tradurre nella propria lingua materiale informativo e recensioni; può servirsi di assistenti virtuali che costruiscono itinerari rispettando specifici vincoli - di budget, di accessibilità, di interessi - e che permettono una gestione ottimale del tempo stimando i flussi di traffico e affollamento; ha informazioni aggiornate in tempo reale su prezzi e disponibilità, pacchetti dinamici comprensivi di alloggio, attrazioni e trasporti. Dal lato dell'offerta, invece, l'intelligenza artificiale permette di analizzare tendenze e opinioni online per capire da dove arrivano i potenziali visitatori e quali messaggi funzionano; aggiorna i dati su attrazioni ed eventi effettuando previsioni su code e picchi; facilita il monitoraggio delle tariffe, rendendo possibile l'intercettazione di possibili frodi.

Nel corso dell'esperienza turistica (viaggio, soggiorno), il turista può ricevere informazioni in tempo reale su orari, meteo, documenti, bagagli e trasporti, assistenza; può effettuare le operazioni di check in digitalmente; può interagire con chatbot e guide conversazionali, anche in più lingue attraverso servizi di traduzione in tempo reale, e accedere ad esperienze di realtà aumentata; infine, può riorientare l'itinerario, selezionando le tappe successive a partire dai suggerimenti elaborati sulla base delle esperienze svolte. Contestualmente, gli operatori turistici hanno la possibilità di unificare le prenotazioni dell'utente, di raccogliergli le preferenze ed informarlo di eventuali disservizi; nelle fasi di viaggio, rotte e consumi sono ottimizzati e le fasi di controllo sempre più automatizzate; nelle fasi di fruizione di un attrattore, come ad esempio un museo, l'intelligenza artificiale permette una più efficiente misurazione dell'affluenza e tempi di coda in modo rispettoso della privacy, redistribuisce i flussi e supporta un più efficiente sistema di ticketing targettizzato e distribuito nel tempo. Nel post-viaggio, quando l'obiettivo degli operatori turistici è quello di fidelizzare l'utente, questi è sempre più spesso invitato a rilasciare feedback, quasi sempre in forma di rating e di recensioni; tali dati vengono poi analizzati e rielaborati, permettendo una facile profilazione del turista/cliente.

Non ultimo, sul piano della governance della destinazione, l'AI presenta almeno tre applicazioni dalle potenziali ricadute pubbliche. La prima è la capacità di leggere il territorio in tempo reale: previsioni a brevissimo termine di presenze e spesa, mappe orarie di saturazione degli spazi, correlazioni tra eventi, trasporti e ricettività. La seconda è la possibilità di fare scelte secondo traiettorie adattive - modulando slot di visita, orari di apertura, servizi di trasporto e pulizia - in base a scenari "what-if" e a soglie predefinite e pubbliche. La terza è l'opportunità di comunicare ai visitatori e ai residenti in modo trasparente: finestre consigliate, percorsi alternativi, regole di accesso e informazioni sulla sostenibilità.

Il ruolo dell'intelligenza artificiale quale strumento utile a supportare i processi di consolidamento e rafforzamento della destinazione turistica è esplicitamente riconosciuto anche in ambito di policy, a diversi livelli di scala. L'OECD (2025) annovera l'intelligenza artificiale tra i principali progressi tecnologici nell'ambito del settore turistico, affermando che "*(l'IA) rende possibili le raccomandazioni personalizzate, i chatbot per il servizio clienti e l'automazione operativa. Ciò incrementa l'efficienza e la personalizzazione dei servizi, migliorando l'esperienza dei clienti dalla pianificazione al feedback post-viaggio.*" (p.9).

Sulla stessa linea, il documento orientativo G7/OCSE sul rapporto tra turismo e intelligenza artificiale (2024). Si tratta, invero, di un documento piuttosto rilevante poiché, oltre ad essere evidenziato il potenziale dell'IA per lo sviluppo sostenibile del turismo, molto spazio è dedicato all'analisi delle opportunità e dei rischi per tutti i soggetti coinvolti nel processo turistico (turisti, imprese, destinazioni, governi). A tal proposito, il documento indica una serie di questioni prioritarie, relative a: 1) alla necessità di adottar misure rigorose di protezione dei dati dei consumatori, utilizzati per la creazione di esperienze personalizzate; 2) al rapporto tra IA e occupazione con riferimento, da un lato, alla protezione dei lavoratori e, dall'altro, alla formazione degli stessi; 3) alla necessità di supportare le imprese turistiche nei processi di innovazione.

In ambito comunitario, può essere utile richiamare l'iniziativa *European Capital of Smart Tourism*, il cui obiettivo è quello di stimolare lo sviluppo di politiche territoriali supportate dall'interrelazione tra digitalizzazione, accessibilità, sostenibilità e valorizzazione del patrimonio. Le città che eccellono non sono quelle che accumulano gadget, ma quelle che costruiscono interfacce inclusive, dati interoperabili e regole chiare di utilizzo, in dialogo con operatori e residenti. È una bussola utile anche per le destinazioni "medie" - che costituiscono la larga parte dei contesti attrattivi in Europa - che spesso dispongono di risorse limitate

ma di un tessuto relazionale in grado di accelerare apprendimento e condivisione.

Un passaggio essenziale riguarda la regolazione. Con l'*AI Act*, entrato in vigore nell'agosto 2024, l'Unione Europea ha introdotto un quadro graduale di obblighi costruito a partire da una gerarchia di rischi – quattro categorie, da “inaccettabile” a “minimo” – a loro volta definiti seguendo un approccio *human-centered*. Si tratta di un documento atto a fornire una cornice normativa generale; pertanto, esso non fa esplicito riferimento al turismo; tuttavia, è facile immaginare che l'applicazione dell'*AI Act* all'ambito turistico debba tradursi nel rafforzamento della trasparenza delle piattaforme, nel monitoraggio costante degli impatti e nella preservazione dell'intervento umano nelle fasi più delicate della filiera – progettazione, processi decisionali – oltre a investire in alfabetizzazione per operatori e pubblico. Un approccio *mild* all'Intelligenza Artificiale, quindi, al fine di contrastare un'eventuale “egemonia dell'algoritmo”.

Gli orientamenti sovranazionali sono stati adottati anche dall'Italia: su tutti, il Piano Strategico Nazionale per il Turismo attualmente in vigore richiama il ruolo trasformativo delle tecnologie abilitanti, inclusa l'IA, rispetto sia alle velleità di sviluppo operativo e amministrativo delle aziende, sia all'evoluzione dell'esperienza dell'utente. Particolare risalto è dato all'opportunità di poter incrementare, attraverso l'IA, i livelli di accessibilità ed inclusività.

Quella fin qui delineata è la cornice, normativa e di senso, all'interno della quale si stanno dipanando i vivaci scenari evolutivi del turismo 4.0. Restano tuttavia da indagare alcune questioni che però sono tutt'altro che secondarie.

La prima questione riguarda gli effetti dell'AI sulla costruzione dell'immagine turistica dei luoghi. Qui lo sguardo geografico è prezioso, perché ricorda che i luoghi non sono contenitori neutri, ma costruzioni narrative complesse e composite che si consolidano nel tempo e che nel tempo mutano. Se chiedessimo a un sistema generativo come Chat GPT di stilare un itinerario o, per assurdo, di rappresentare visivamente una destinazione, il risultato tenderà a reiterare gli elementi più noti e disponibili nei dati: la “cartolina” che già conosciamo. Il patrimonio diffuso, le pratiche locali meno visibili, tutto ciò che è altro rispetto allo spazio-tempo della vacanza, la quotidianità che innerva di senso quel luogo restano spesso fuori fuoco. Ciò accade perché i modelli ricombinano più facilmente ciò che è stato molto cercato, cliccato, taggato, recensito. E più si diffondono contenuti derivati da quella rappresentazione, più i dati futuri ne confermeranno la centralità, in un circuito di auto-rinforzo che banalizza il luogo e potenzia la *location*.

La soluzione non è demonizzare l'IA, ma progettare i sistemi con criterio e imparare ad utilizzarli e padroneggiarli. In ambito culturale, per esempio, occorre che i dataset incorporino l'ampiezza del patrimonio – non solo per rendere l'offerta più robusta e interessante, ma per ragioni di equità e rappresentatività di tutte le componenti di una comunità locale – e che le procedure di indicizzazione premiano la redistribuzione dei flussi, l'emersione di percorsi tematici, la stagionalizzazione. È un lavoro di responsabilità: scegliere cosa mostrare, come, quando, con quali modalità. L'AI non sostituisce questa responsabilità, la rende semmai più urgente.

Un'altra questione è rappresentata dai rischi derivanti dall'estrema personalizzazione dell'esperienza turistica, che rischia di accentuare quel processo di privatizzazione degli spazi e delle pratiche ricreative già denunciato da Britton (1991) all'inizio degli anni Novanta. La logica del "pacchetto su misura", del varco d'accesso prioritario, del percorso esclusivo finisce per trasformare luoghi pubblici e beni culturali in spazi a fruizione differenziale, sottraendo al turismo una parte della sua vocazione originaria: essere vettore d'incontro, di mescolanza, di scambio. Il punto non è negare la legittimità di servizi premium o di esperienze personalizzate; è riconoscere che, oltre una certa soglia, la personalizzazione annulla la possibilità di apprendere dal contatto con l'altro e con l'imprevisto.

A questo rischio se ne affianca un altro, solo in apparenza opposto: l'omologazione delle esperienze, cioè la tendenza a fare tutti le stesse cose perché i sistemi convergono sulle medesime raccomandazioni. Ciò svuota di senso la promessa di originalità dell'esperienza proposta dal sistema generativo e, allo stesso tempo, intensifica la pressione su alcuni luoghi a discapito di altri.

Come far fronte a tutto questo? Anzitutto occorre saper selezionare e mantenere i dati: includere repertori, archivi locali, narrazioni comunitarie. In secondo luogo, bisogna definire chiaramente gli obiettivi, ragionando in termini di territorio piuttosto che di destinazione: il miglioramento della distribuzione spaziale e temporale, maggiore accessibilità linguistica e motoria, un più efficace bilanciamento delle esigenze dei visitatori e dei residenti. In terzo luogo, la verifica *ex post* è un momento cruciale per valutare l'efficacia degli algoritmi rispetto agli obiettivi prefissati. In altri termini, l'obiettivo è quello di favorire un uso civico dell'intelligenza artificiale, funzionale al raggiungimento di scopi dichiarati e misurabili, ed adattabile ogni qualvolta si presenti la necessità di correggere le strategie intraprese. Se usata con *intelligenza territoriale*, l'AI restituisce tempo alle persone – meno code, meno traffico, meno tempo dedicato a procedure facilmen-



te automatizzabili – e spazio ai luoghi – redistribuzione della pressione, emersione del patrimonio minore, percorsi alternativi. Ma questo accade solo se la dimensione tecnica rimane incardinata in finalità comuni e pubbliche, è gestita da competenze adeguate e fa riferimento a regole trasparenti. Non “l’ultima tecnologia da inseguire”, quindi, quanto piuttosto un moltiplicatore di opportunità, qualità, equità.

Riferimenti

Britton, S. (1991). Tourism, capital, and place: towards a critical geography of tourism. *Environment and planning D: society and space*, 9(4), 451-478.

Ministero del Turismo (2023), Piano Strategico del Turismo 2023-2027

OECD (2024), “Artificial Intelligence and tourism: G7/ OECD policy paper”, OECD Tourism Papers, 2024/02, OECD Publishing, Paris. <http://dx.doi.org/10.1787/3f9a4d8d-en>

OECD (2025) Promuovere la digitalizzazione dell’ecosistema turistico italiano



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

Patrizia Domenica Miggiano

*Ricercatrice in Tenure Track in Geografia economico-politica presso
Dipartimento di Studi Letterari, Linguistici e Filosofici dell'Università
Telematica Pegaso - Napoli*

1. Introduzione

Il rapporto tra rappresentazione e trasformazione territoriale costituisce da sempre uno dei temi centrali della geografia umana. Ogni territorio è al tempo stesso spazio vissuto, sistema di valori e costruzione simbolica (Cosgrove, 2008).

Nel contesto italiano, la configurazione delle politiche di sviluppo territoriale e delle narrazioni mediatiche dominanti continua a riprodurre una forte asimmetria tra centri e margini. I grandi poli urbani, le aree metropolitane e i distretti turistici consolidati vengono sistematicamente rappresentati come motori privilegiati della crescita economica e dell'innovazione culturale, assumendo il ruolo di nodi centrali nei processi di globalizzazione e nella competizione interregionale. Al contrario, ampie porzioni del territorio nazionale – in particolare le aree rurali, montane, interne e i contesti post-industriali – rimangono agli orli del discorso pubblico e delle strategie di investimento. Tali spazi, spesso descritti attraverso registri retorici di arretratezza, spopolamento o declino, vengono interpretati più come “problemi da risolvere” che come risorse da valorizzare.

Questa rappresentazione selettiva e gerarchizzante produce una vera e propria geografia della invisibilità, nella quale solo alcuni territori dispongono della legittimità simbolica per essere percepiti come contemporanei e desiderabili.



Fig.1 Panoramica del monastero di Santa Chiara a Trevi (PG), complesso monastico di rilievo nel contesto architettonico e religioso dell'Umbria. Fonte: fotografia a cura dell'autrice.

Le politiche nazionali di sviluppo, d'altro canto, pur avendo introdotto negli ultimi anni strumenti di riequilibrio (come la Strategia Nazionale per le Aree Interne), faticano ancora a riconoscere pienamente la dimensione culturale e immaginativa del territorio, riducendone spesso la complessità a parametri economici o funzionali (Pollice, Miggiano, 2024). Ne risulta una frattura profonda tra territori "centrali", capaci di attrarre flussi materiali e cognitivi, e territori "silenti", la cui ricchezza paesaggistica, simbolica e comunitaria rimane latente, invisibile o sottoutilizzata. In questa prospettiva, la sfida per la geografia contemporanea consiste nel decostruire tale gerarchia di rappresentazioni e nel restituire visibilità e senso ai luoghi che, pur marginalizzati nel discorso dominante, custodiscono potenzialità decisive per una riformulazione più equa e plurale del progetto territoriale nazionale.

In questi luoghi apparentemente marginali sopravvive, infatti, una domanda latente di attenzione, appartenenza e significato, che attende di essere riconosciuta e tradotta in pratiche visibili. Comprendere e valorizzare tale domanda implica non soltanto interventi infrastrutturali, ma soprattutto la costruzione di un nuovo immaginario territoriale, in grado di trasformare la percezione del margine in opportunità.

In questa prospettiva, la geografia culturale e la geografia umana (Vanolo, 2023) si configurano come un quadro teorico privilegiato per interpretare la dimensione simbolica, percettiva e relazionale dei luoghi. Esse consentono di leggere il territorio non soltanto come spazio fisico o sistema funzionale, ma come costruzione culturale e rappresentazione condivisa, esito di pratiche, immaginari e narrazioni socialmente situate (Dematteis, 2012).

Il paesaggio diventa così un dispositivo semiotico e affettivo, attraverso il quale le comunità definiscono il proprio rapporto con lo spazio e ne articolano i significati, rendendo visibile il legame profondo tra esperienza, identità e rappresentazione.

Parallelamente, l'emergere dell'intelligenza artificiale come infrastruttura cognitiva e culturale introduce strumenti inediti per l'analisi e la rielaborazione di tali dimensioni simboliche. L'IA consente di esplorare i territori come *sistemi di dati e di segni*, individuando pattern, relazioni e potenzialità narrative non immediatamente percepibili attraverso i metodi tradizionali della ricerca geografica. Attraverso algoritmi di analisi semantica, tecniche di apprendimento automatico e modelli generativi, è oggi possibile costruire nuove forme di *emersione cognitiva e rappresentativa del territorio* o, in altre parole, mappe affettive, narrazioni sintetiche, visualizzazioni immaginifiche che restituiscono profondità ai luoghi e ne amplificano la leggibilità culturale.

In questo senso, il dialogo tra geografia culturale e intelligenza artificiale apre un campo di indagine transdisciplinare (per certi versi inesplorato), in cui la dimensione interpretativa della geografia si intreccia con la capacità dell'IA di produrre nuovi strumenti di conoscenza, rappresentazione e prefigurazione del territorio.

2. Domanda latente e desiderabilità territoriale

Il concetto di domanda latente nasce in ambito economico e del marketing (Clifton & Moura, 2017), ma potenzialmente trova nel contesto geografico una declinazione culturale e percettiva. Essa designa una forma di interesse potenziale che non si manifesta attraverso flussi misurabili, ma attraverso segnali sottili – curiosità diffuse, pratiche emergenti, movimenti simbolici.

La desiderabilità territoriale, che si genera a partire dall'interazione tra identità locale, rappresentazioni mediatiche e processi di immaginazione collettiva, rappresenta dunque la capacità di un luogo di attrarre sguardi, investimenti affettivi o esperienziali, indipendentemente dal suo valore economico immediato (Lanzani, 2003). Nelle aree interne e nelle zone marginali, tale desiderabilità si manifesta anche attraverso la possibilità di vivere esperienze contemplative (fig. 1), di entrare in contatto diretto

con la natura o con pratiche agricole (fig. 2), di allevamento o di pesca, ovvero di sperimentare ritmi e qualità della vita differenti rispetto a quelli propri dei contesti urbani e maggiormente antropizzati.

La geografia culturale, con il suo apparato teorico e concettuale, riconosce nel processo di costruzione del desiderio territoriale un atto di co-produzione dello spazio, in cui la dimensione simbolica e affettiva diventa costitutiva della forma stessa del territorio. Come osserva Lefebvre (1974), il desiderio non si limita a essere una proiezione soggettiva o estetica, ma costituisce un principio attivo di spazializzazione: una forza generatrice capace di produrre relazioni, configurazioni e immaginari che precedono e orientano la materialità dello spazio vissuto.

In questa prospettiva, rendere visibile la domanda latente significa intervenire, in prima istanza, sulla percezione, elaborando



Fig. 2 Attività pastorale presso il lago Cecita, area montana dell'altopiano silano (Calabria), durante una fase di pascolo estensivo. Fonte: fotografia a cura dell'autrice.

dispositivi narrativi, visivi e partecipativi che permettano di far emergere il valore culturale, simbolico e immaginifico di luoghi finora marginali o invisibili all'interno del discorso dominante. Come sottolineano Magnaghi (2000) e Dematteis (2008), la rigenerazione territoriale non può essere ridotta a una questione di infrastrutture o di pianificazione economica, ma deve essere intesa come un processo di costruzione di senso, un percorso collettivo di riconoscimento e di attribuzione di valore.

Le strategie di emersione della domanda latente si articolano lungo un *continuum* che coniuga dimensione narrativa, esperienza diretta e costruzione di reti collaborative. La narrazione rappresenta il primo livello di questo processo: attraverso pratiche di storytelling territoriale, arte pubblica e produzione mediale, i paesaggi vengono reinterpretati e riformulati, acquisendo nuovi significati simbolici. L'uso di linguaggi visivi, digitali o performativi consente di restituire al territorio una risonanza culturale (Miggiano, 2025), capace di superare la riduzione funzionalista e di riattivare la memoria collettiva. La narrazione, in tal senso, non svolge una funzione puramente comunicativa, ma si configura come un vero e proprio strumento di pianificazione culturale, nel quale l'atto di raccontare coincide con l'atto di rigenerare.

La seconda dimensione riguarda l'esperienza e la prossimità, ovvero la possibilità di trasformare la curiosità potenziale in appartenenza attraverso pratiche dirette di contatto con il territorio. Cammini, residenze artistiche, laboratori di comunità e forme di turismo lento costituiscono modalità concrete per attivare una relazione sensibile con i luoghi, in cui il corpo e la percezione diventano strumenti di conoscenza. L'esperienza non è soltanto un atto di fruizione, ma una forma di produzione di senso: attraverso l'incontro con il paesaggio, la domanda latente si concretizza in un processo di appropriazione affettiva, capace di costruire legami cognitivi ed emotivi tra visitatori e abitanti.

Infine, la rete – intesa come infrastruttura immateriale di connessioni sociali, istituzionali e culturali – rappresenta il piano attraverso cui la valorizzazione territoriale assume una dimensione sistemica. La costruzione di reti tra amministrazioni pubbliche, università, imprese culturali, artisti e cittadini non solo facilita la circolazione di conoscenze e risorse, ma trasforma il territorio marginale in un nodo attivo di innovazione e co-produzione. All'interno di tali configurazioni reticolari, la marginalità perde la sua accezione passiva e si riconverte in potenzialità relazionale: un campo aperto di sperimentazione, dove la cooperazione tra attori eterogenei diventa la condizione stessa della visibilità territoriale.

In sintesi, la narrazione, l'esperienza e la rete non costituiscono ambiti separati, ma dimensioni interdipendenti di un medesimo processo di emersione del desiderio territoriale. Esse agiscono

simultaneamente sul piano simbolico, percettivo e organizzativo, generando le condizioni affinché la domanda latente possa tradursi in progetto, riconoscimento e nuova forma di territorialità (Turco, 2010).

4. Potenziale immaginifico e funzione del margine

Le aree marginali italiane – dalle vallate alpine più interne alla dorsale appenninica, dai borghi dell'Italia centrale ai paesaggi post-industriali del Mezzogiorno – costituiscono una componente essenziale, ma spesso sottovalutata dell'immaginario geografico nazionale. In esse, si concentra un potenziale immaginifico di straordinaria intensità, derivante non solo dalla qualità estetica dei paesaggi o dal valore storico dei luoghi, ma soprattutto dalla loro capacità di evocare dimensioni profonde dell'esperienza territoriale: la lentezza, la memoria, la prossimità, la cura del luogo.

Questi spazi, posti ai margini dei circuiti economici e mediatici, sono altrettanto distanti dai centri di produzione simbolica, dove si elaborano le rappresentazioni dominanti del territorio e del progresso. Tale distanza, lungi dall'essere un limite, ne costituisce invece la principale risorsa: essa genera un campo di possibilità in cui emergono forme alternative di abitare, di percepire e di raccontare il paesaggio.

Lontane dalla logica della spettacolarizzazione e dell'efficienza, le aree marginali offrono esperienze di autenticità, silenzio e memoria che rispondono a un bisogno crescente di riconnessione sensibile con lo spazio e con il tempo. In questi contesti, la dimensione territoriale recupera un valore esistenziale e relazionale, divenendo luogo di resistenza alla compressione spazio-temporale della contemporaneità (Massey, 2005). Il loro potenziale risiede nella capacità di fungere da laboratori di immaginazione geografica, dove è possibile sperimentare modelli di territorialità fondati non sulla crescita quantitativa, ma sulla qualità delle relazioni e sulla valorizzazione delle risorse immateriali.

Come osserva Turco (2010), la territorialità si configura come una configurazione relazionale in cui pratiche, simboli e strutture materiali concorrono a produrre senso e identità: i territori marginali, in tal senso, rappresentano spazi di densità simbolica, in cui la scarsità economica è compensata da una ricchezza di significati.

In una fase storica segnata dall'erosione delle differenze locali, tali luoghi assumono un valore strategico per la riflessione geografica, poiché invitano a ripensare le relazioni tra centro e periferia, tra visibile e invisibile, tra sviluppo e cura. Le aree marginali non sono soltanto "resti" di un passato rurale o industriale, ma matrici di futuri possibili, capaci di rigenerare l'immaginario col-

lettivo e di proporre un nuovo paradigma del rapporto tra uomo e territorio. In un mondo globalizzato, la marginalità può essere così reinterpretata come risorsa, poiché il margine diventa laboratorio di alternative spaziali (Bonomi & Abruzzese, 2004), spazio per sperimentare forme di abitare, di tempo e di relazione diverse.

La geografia, in questo contesto, si mobilita come scienza della visibilità, capace di mettere in relazione i dati materiali e le proiezioni immaginative, i flussi cognitivi e le pratiche territoriali.

5. L'intelligenza artificiale come infrastruttura culturale

L'Intelligenza Artificiale (IA) può assumere un ruolo inedito e strategico nella costruzione della desiderabilità territoriale, configurandosi non come un semplice insieme di strumenti tecnici, ma come un vero e proprio dispositivo cognitivo capace di estendere le modalità di percezione, rappresentazione e interpretazione del territorio. Lungi dall'essere una tecnologia neutra, l'IA interviene nei processi di produzione di conoscenza spaziale in modo trasformativo, rivelando significati nascosti, connessioni inaspettate e tendenze latenti che sfuggono all'osservazione tradizionale.

Nel contesto geografico contemporaneo, l'IA si pone come infrastruttura epistemica in grado di amplificare la capacità analitica e immaginativa della disciplina. Attraverso metodologie di *text mining*, analisi semantica e apprendimento automatico applicate a grandi quantità di dati sociali, culturali e ambientali, essa consente di individuare pattern di attenzione emergente verso aree poco conosciute, mettendo in luce forme di interesse territoriale che si manifestano in modo frammentario e disperso. Tali tecniche, se integrate con l'interpretazione geografica, possono restituire una visione complessa e dinamica della domanda latente, permettendo di riconoscere, ad esempio, micro-tendenze turistiche, movimenti culturali o processi di riappropriazione comunitaria dei luoghi.

Parallelamente, i modelli generativi di nuova generazione – in grado di produrre testi, immagini, suoni e simulazioni visive – aprono la possibilità di una rappresentazione speculativa dei territori. Queste tecnologie, trasformando la conoscenza in visione, consentono di immaginare scenari futuri, ricostruire paesaggi perduti o reinterpretare i segni materiali del passato in chiave progettuale e narrativa. In tale prospettiva, l'IA diventa strumento di immaginazione geografica aumentata, capace di rendere visibili potenzialità inespresse e di ampliare la dimensione simbolica dello spazio.

Un ulteriore ambito di applicazione riguarda la personalizzazio-

ne delle esperienze territoriali. Gli algoritmi di raccomandazione e di clustering semantico permettono infatti di costruire itinerari culturali e percorsi di visita adattati alle preferenze latenti degli utenti, generando una nuova forma di interazione situata tra individuo e territorio. L'esperienza geografica, in questo quadro, si arricchisce di una dimensione dialogica e adattiva: il luogo si modella sulla base dei desideri e delle curiosità di chi lo attraversa, divenendo un ecosistema di senso continuamente ridefinito dalle pratiche di fruizione.

L'IA, infine, offre un contributo rilevante anche alla governance territoriale. Attraverso modelli predittivi, analisi di scenario e sistemi di visualizzazione interattiva, essa può supportare le amministrazioni pubbliche nella pianificazione di politiche di sviluppo sostenibile, nella gestione dei rischi ambientali e nella valutazione degli impatti culturali e sociali dei progetti di rigenerazione. La possibilità di simulare dinamiche territoriali complesse favorisce l'adozione di strategie basate su evidenze multidimensionali, in cui la dimensione quantitativa si intreccia con quella qualitativa e percettiva.

L'Intelligenza Artificiale si configura, in tal senso, come un ponte tra dati e immaginazione, un dispositivo di conoscenza sensibile che amplia la portata percettiva della geografia contemporanea e rafforza la sua vocazione interpretativa. Essa non sostituisce il pensiero critico e simbolico del geografo, ma ne potenzia la capacità di osservare il mondo come un intreccio di relazioni materiali e cognitive, di flussi e rappresentazioni (Lazzeroni, Romano, 2023).

Tuttavia, l'integrazione dell'IA nei processi di analisi e valorizzazione dei territori solleva questioni etiche e metodologiche di grande rilievo. Gli algoritmi, come ogni costruzione culturale, riflettono i bias dei dati e delle logiche con cui sono stati addestrati. In assenza di un controllo critico, essi possono produrre rappresentazioni distorte o stereotipate del territorio, rafforzando gerarchie di visibilità già esistenti e marginalizzando ulteriormente le realtà periferiche. Una geografia che si voglia davvero aumentata deve dunque dotarsi di strumenti di verifica epistemica e di trasparenza algoritmica, per evitare che la mediazione tecnologica si trasformi in una nuova forma di opacità.

Un secondo nodo riguarda la questione della partecipazione e del controllo. La produzione e l'interpretazione dei dati territoriali devono restare processi condivisi, nei quali le comunità locali mantengano il diritto di orientare la narrazione che le riguarda. L'IA deve operare come strumento di supporto alla deliberazione collettiva, non come sostituto decisionale: la *co-curation* tra algoritmi e persone rappresenta una condizione imprescindibile per garantire la legittimità democratica delle conoscenze prodotte.

Non meno importante è il tema dell'impatto ambientale e sociale. L'elaborazione dei modelli di IA comporta un consumo energetico rilevante e implica la definizione di infrastrutture tecnologiche che devono essere coerenti con i principi di sostenibilità territoriale. Inoltre, il ritmo di aggiornamento e la logica di efficienza tipici dei sistemi automatizzati rischiano di entrare in conflitto con i tempi lunghi e i valori lenti che caratterizzano molti territori marginali.

Infine, è necessario interrogarsi sull'autenticità culturale delle rappresentazioni generate artificialmente. L'uso dell'IA per creare immagini, testi o narrazioni di luoghi non deve condurre alla sostituzione delle identità locali con versioni artificiali e standardizzate del paesaggio. Al contrario, l'obiettivo dovrebbe essere quello di far emergere la pluralità delle prospettive e la profon-

dità dei significati, evitando ogni riduzione estetizzante o turisticamente orientata.

Alla luce di queste considerazioni, una geografia etica dell'intelligenza artificiale deve fondarsi su principi di trasparenza, partecipazione e restituzione. Ogni processo di analisi o di generazione deve prevedere un ritorno conoscitivo alle comunità che lo hanno reso possibile, in modo che i dati raccolti e le rappresentazioni prodotte diventino strumenti di *empowerment* territoriale e non di espropriazione simbolica.

L'incontro tra geografia e IA apre così la prospettiva di una "geografia aumentata", una disciplina capace di coniugare la precisione analitica della modellazione computazionale con la sensibilità interpretativa della tradizione umanistica. In Italia, tale convergenza potrebbe tradursi nella costruzione di una mappa dinamica dei desideri territoriali, nella quale dati, narrazioni e visioni si intrecciano per restituire un'immagine plurale del Paese. Attraverso osservatori digitali della domanda

Geografia etica dell'intelligenza artificiale



Fig. 3 Geografia etica dell'intelligenza artificiale.
Fonte: elaborazione grafica a cura dell'autrice.

latente, archivi narrativi interattivi alimentati da IA semantica e laboratori di creatività aumentata in cui cittadini, artisti e ricercatori co-producono rappresentazioni dei luoghi, si possono attivare processi di rigenerazione basati sul senso e sul desiderio. Se gestita in modo partecipato, consapevole e sostenibile, l'IA può trasformare la domanda latente in energia generativa, accompagnando la geografia verso un nuovo paradigma epistemologico: uno spazio conoscitivo in cui l'immaginazione, mediata dalla tecnologia, diventa strumento di visibilità e di emancipazione per i territori marginali (Lazzeroni, Romano, 2025).

6. Conclusioni

Come, dunque, rendere visibile una domanda che non si esprime? La risposta implica un cambio di paradigma epistemologico, in cui la geografia non si limiti più a descrivere o a misurare lo spazio, ma diventi una disciplina capace di immaginare e co-costruire i territori insieme ai soggetti che li abitano. La visibilità della domanda latente non è un fatto meramente empirico o statistico, ma un processo di rivelazione simbolica: essa emerge quando la conoscenza geografica riesce a coniugarsi con l'immaginazione, quando la tecnologia diventa medium per l'esperienza e non sostituto della sensibilità territoriale.

In tale prospettiva, l'Intelligenza Artificiale può assumere una funzione culturale di straordinario rilievo. Inserita all'interno di una cornice etica e partecipativa, essa può amplificare la capacità dei territori marginali di raccontarsi e di essere riconosciuti, offrendo nuove modalità di narrazione, analisi e connessione. I modelli computazionali, se guidati da un pensiero critico e contestuale, possono contribuire a far emergere quelle geografie sottili e plurali che sfuggono alla cartografia tradizionale: le geografie dei sentimenti, delle memorie, delle relazioni sociali e dei desideri collettivi.

In questo senso, l'IA non sostituisce lo sguardo geografico, ma lo aumenta, non nel senso tecnico del termine, ma come estensione della facoltà immaginativa e interpretativa della disciplina. Essa consente di vedere dove lo sguardo umano è parziale o distratto, di ricollegare frammenti di senso, di far emergere paesaggi invisibili che esistono nella dimensione latente dell'esperienza collettiva.

In un'Italia segnata da disuguaglianze territoriali profonde, ma al tempo stesso caratterizzata da un patrimonio culturale e paesaggistico diffuso, la sfida principale non è soltanto infrastrutturale, ma percettiva.

Ciò che occorre non è semplicemente costruire nuove reti materiali, ma generare nuove reti di significato: dispositivi cognitivi e

narrativi capaci di trasformare il paesaggio invisibile in paesaggio desiderato.

L'obiettivo non consiste nell'attrarre attenzione in modo artificiale, bensì nel riconfigurare la sensibilità collettiva nei confronti dei luoghi, restituendo valore a ciò che era stato relegato al silenzio o all'oblio. La visibilità, in questo senso, non è un dato, ma un atto politico e poetico insieme: essa implica la capacità di rendere percepibile il legame tra le persone e gli spazi che abitano, di rendere intelligibili le trame di significato che costituiscono la sostanza del territorio.

La geografia contemporanea, nel dialogo con l'Intelligenza Artificiale, può così ritrovare la propria vocazione originaria di disciplina visionaria. Non più confinata al ruolo descrittivo o tecnico di analisi dello spazio, la geografia può diventare nuovamente un sapere generativo, capace di produrre futuri, di progettare scenari, di stimolare immaginari condivisi. Attraverso l'uso critico e creativo delle tecnologie digitali, la geografia si apre a una dimensione performativa, dove la conoscenza non si limita a rappresentare il mondo, ma contribuisce a plasmare le condizioni della sua trasformazione.

In ultima analisi, rendere visibile la domanda latente significa costruire le condizioni per un nuovo umanesimo territoriale: un approccio in cui la tecnologia non si pone in opposizione alla sensibilità geografica, ma la accompagna e la amplifica, restituendo centralità alla relazione tra spazio e società, tra memoria e progetto.

Solo attraverso questa alleanza tra conoscenza e immaginazione, tra etica e tecnica, tra geografia e intelligenza artificiale, diventa possibile concepire una nuova idea di desiderabilità: non come prodotto del consumo, ma come forma di riconoscimento reciproco tra l'essere umano e il suo paesaggio.

Bibliografia essenziale

- Bonomi, A., & Abruzzese, A. (2004). *La città infinita*. Milano: Bruno Mondadori.
- Clifton, K. J., & Moura, F. (2017). A conceptual framework for understanding latent demand: Accounting for unrealized activities and travel. *Transportation Research Record*, 2668(1), 78–83.
- Cosgrove, D. (2008). *Geography and Vision: Seeing, Imagining and Representing the World*. London: I.B. Tauris.
- De Matteis, G. (2012). *Paesaggi in estinzione*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Dematteis, G., & Governa, F. (2008). *Territorio e territorialità*. Milano: FrancoAngeli.
- Dematteis, G. (2008). *Le metafore della Terra. La geografia umana tra mito e scienza*. Milano: Feltrinelli.
- Florida, R. (2005). *The Rise of the Creative Class*. New York: Basic Books.
- Latour, B. (2005). *Reassembling the Social*. Oxford: Oxford University Press.
- Lazzeroni, M., & Romano, A. (2023). *Dinamiche centro/periferia nella rete scienti-*

- fica globale: un'analisi spaziale delle pubblicazioni sull'Intelligenza Artificiale. In *Oltre la Globalizzazione: Sud/South*.
- Lazzeroni, M., & Romano, A. (2025). *Intelligenza artificiale e nuovo urbanesimo. Forme e visioni della città del futuro*. FrancoAngeli.
- Lefebvre, H. (1974). *La production de l'espace*. Paris: Anthropos.
- Magnaghi, A. (2000). *Il progetto locale*. Torino: Bollati Boringhieri.
- Massey, D. (2005). *For space*. London: SAGE Publications.
- Miggiano P.D. *Il mondo in forma di racconto. Il metodoo narrativo nella ricerca geografica*. Milano: Franco Angeli.
- Pollice, F., & Miggiano, P. D. (2024). Orientamenti produttivi e identità nelle aree rurali: una riflessione sulle strategie di rigenerazione dei comuni aderenti alla rete dei Borghi Autentici. *Geotema*: XXVIII, 75, 2, 2024, 43-49.
- Sennett, R. (2018). *Building and Dwelling: Ethics for the City*. New Haven: Yale University Press.
- Turco, A. (2010). *Configurazioni della territorialità*. Milano: FrancoAngeli.
- Turri, E. (1998). *Il paesaggio come teatro*. Venezia: Marsilio.
- Vanolo, A. (2023). La geografia umana secondo un'intelligenza artificiale: un piccolo esperimento. *Rivista geografica italiana*: CXXX, 2, 2023, 83-100.



Intelligenza artificiale e turismo esperienziale: il modello VATE per la valorizzazione del patrimonio culturale

Gustavo D'Aversa

Dottorando di ricerca in Human and Social Sciences presso Dipartimento di Scienze Umane e Sociali dell'Università del Salento

Introduzione

Il settore turistico ha attraversato negli ultimi decenni una profonda trasformazione: da un approccio centrato sul consumo dei luoghi si è passati a una logica esperienziale, sostenibile e inclusiva delle comunità locali. Il visitatore contemporaneo non si accontenta più di itinerari predefiniti e destinazioni *mainstream*, ma desidera vivere il territorio, comprendere la cultura locale, sentirsi parte di un racconto. In questo contesto, l'intelligenza artificiale sta assumendo un ruolo decisivo, non solo come tecnologia di supporto ma come mediatore di esperienza, capace di apprendere e restituire percorsi personalizzati e adattabili alle esigenze del cittadino temporaneo. Lo scopo non è quello di ottimizzare la visita, ma di ridisegnare il modo in cui il turista incontra i luoghi, i patrimoni e le comunità.

Intelligenza, esperienza e territori

Nel dibattito contemporaneo sul turismo, la dimensione esperienziale ha sostituito quella meramente informativa. Già MacCannell (1976) e successivamente Urry e Larsen (2011) hanno mostrato come l'esperienza turistica sia una costruzione culturale, mediata da codici simbolici e dispositivi di sguardo. L'"autenticità" ricercata dal visitatore non è un dato oggettivo, ma un effetto di rappresentazione e di relazione con i luoghi. In questa prospettiva, ogni forma di mediazione – anche tecnologica – partecipa alla produzione del senso del luogo.

L'avvento del turismo digitale ha introdotto nuovi attori in questo processo di mediazione. Come osserva Latour (2005), gli artefatti tecnologici agiscono come *mediatori* e non semplici *intermediari*: non trasmettono soltanto informazioni, ma trasformano le relazioni sociali e cognitive che li attraversano. L'intelligenza artificiale, in particolare, si configura come una tecnologia interpretativa, capace di apprendere dai dati, riconoscere connessioni e restituire conoscenza attraverso linguaggi adattivi. La mediazione algoritmica riplasma quindi la percezione del territorio e le pratiche di fruizione, ridefinendo ciò che Graham e Zook (2013) chiamano le "geografie aumentate" del turismo contemporaneo. Parallelamente, l'integrazione dell'AI nei processi di valorizzazione culturale solleva questioni legate alla giustizia spaziale digitale (Shelton, Zook & Wiig, 2015) e alla partecipazione delle comunità locali. La visibilità dei luoghi non è più determinata solo da infrastrutture fisiche o promozionali, ma da algoritmi che selezionano e gerarchizzano contenuti. In questo senso, il turismo digitale può riprodurre o contrastare disuguaglianze territoriali, a seconda di come vengono progettati i modelli di governance dei dati.

La riflessione sul rapporto tra AI e patrimonio culturale implica dunque un ripensamento dell'"intelligenza" stessa come fenomeno distribuito. Floridi (2019) propone di intendere l'AI come una forma di *infosfera* relazionale, dove la conoscenza è il risultato di interazioni tra esseri umani, macchine e ambienti. Questa prospettiva apre alla possibilità di concepire la tecnologia non come sostituzione dell'umano, ma come suo ampliamento: un'intelligenza "ecologica", capace di integrare sensibilità, memoria e contesto.

Da qui emerge la sfida per i progetti di turismo intelligente: trasformare la tecnologia in uno strumento di mediazione culturale e territoriale, non solo di efficienza gestionale. Come osserva Moscardò (2014), la narrazione e l'interpretazione del patrimonio non dovrebbero limitarsi a trasmettere informazioni, ma a generare consapevolezza, emozione e appartenenza. In questa direzione, l'AI può assumere un ruolo educativo, se impiegata per facilitare il dialogo tra visitatori, comunità e luoghi.

Il caso Vate

È in questo scenario che si colloca VATE, acronimo di *Virtual Assistant for Tourism and Experience*, progetto promosso dal Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali (CUEBC). Il progetto nasce dall'idea di applicare l'innovazione dell'intelligenza artificiale al turismo culturale, non come semplice strumento informativo ma come interfaccia narrativa fra turista e territorio. VATE si propone di superare il modello della guida turistica tra-

dizionale – dove l'informazione si presenta come un contenuto statico, descrittivo e uguale per tutti i tipi di utilizzatori – introducendo un modello adattivo, costruito nel dialogo fra utente e piattaforma. Nell'applicazione, infatti, il disegno dell'esperienza turistica nasce dalle interazioni: l'applicazione interpreta le preferenze del turista, apprende dai comportamenti e adatta la narrazione in tempo reale.

L'applicazione ambisce a diventare una vera infrastruttura culturale digitale, capace di mettere in rete persone, luoghi, saperi e memorie, configurandosi come una piattaforma digitale per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale e immateriale. L'obiettivo non è fornire una lista sufficientemente esaustiva di attrazioni, ma costruire insieme al turista un itinerario di scoperta consapevole dei luoghi, grazie alla costruzione di un ecosistema di intelligenza territoriale che integra dati, informazioni, narrazioni adattive e comunità, ricorrendo all'ausilio dell'intelligenza artificiale. La tecnologia diventa in questo modo un mediatore culturale, capace di leggere il territorio attraverso lo sguardo e gli interessi di chi lo attraversa. Seguendo la prospettiva di Farmaki & Stergiou (2021), si può leggere VATE come un esempio di *algorithmic tourism*: la piattaforma non si limita a mediare l'esperienza e a rappresentare il territorio, ma partecipa alla sua stessa costruzione attraverso una mappatura cognitiva che è una vera e propria produzione dello spazio, poiché orienta comportamenti, visibilità e percorsi dei visitatori. In questo senso ogni interazione con l'applicazione contribuisce a ridefinire una geografia della visibilità, a partire da una rappresentazione collettiva e dinamica dei luoghi e dei punti di interesse.

E tuttavia, uno dei fattori che determina il successo di una applicazione come VATE, volta ad accompagnare il turista nell'esplorazione di una destinazione, risiede nella sua capacità di mappare integralmente il contesto territoriale, attraverso una copertura che non è solo geografica, ma anche cognitiva, emotiva, relazionale. VATE accompagna il turista nell'intero ciclo di fruizione, dalla pianificazione del viaggio fino al ritorno a casa (quando può condividere ricordi, fotografie e suggerimenti che a loro volta arricchiscono la piattaforma), costruendo con lo stesso una relazione progressiva.

Attraverso l'analisi dei dati d'uso e dei tempi di permanenza, l'AI modula la lunghezza, il tono e il grado di approfondimento dei contenuti, proponendo un racconto personalizzato: sintetico o dettagliato, evocativo o analitico, secondo il profilo dell'utente e il contesto della visita. Si tratta di un approccio innovativo, che riconosce nel visitatore non un destinatario passivo, ma un partecipante attivo all'esperienza. Grazie alla capacità dell'AI di apprendere dai dati d'uso e dai feedback, VATE diventa progressivamente più "intelligente": propone percorsi alternativi, suggerisce nuove tappe e connette

le risorse tangibili (monumenti, musei, paesaggi) con quelle intangibili (tradizioni, cibi, atmosfere). Questo incrocio continuo tra dati e racconto produce un effetto circolare: il turista contribuisce a migliorare la piattaforma, e la piattaforma, a sua volta, arricchisce l'esperienza turistica.

L'app è dunque un ecosistema adattivo, dove i contenuti si aggiornano e si ridefiniscono continuamente attraverso l'interazione con gli utenti e il contributo delle comunità locali. Questo è il cuore innovativo del progetto, che però conserva anche una criticità strutturale: solo un utilizzo costante e continuativo della piattaforma consente la profilazione dell'utilizzatore, permettendo di adattare in maniera sempre più efficace suggerimenti e indicazioni adeguate per gli interessi culturali del turista e per il suo profilo comportamentale.

L'AI diventa dunque una forma di intelligenza contestuale, capace di leggere il territorio e il viaggiatore insieme, e di mediare tra i due ricomponendo di volta in volta un mosaico dell'esperienza. L'applicazione si fonda su una struttura di schede modulari, una per ogni attrattore, la quale combina elementi informativi, narrativi ed emozionali, in cinque componenti principali: Reason Why – la ragione per cui quella risorsa è significativa ("qui e non altrove"); Atmosfera – la dimensione sensoriale ed emotiva del luogo; Storia – la memoria storica e identitaria che la caratterizza; Gestione – il profilo umano dei soggetti che la curano; Riferimenti – le informazioni pratiche per l'organizzazione della visita.

Ogni scheda è pensata come una piccola storia, costruita secondo un modello narrativo strutturato in quattro fasi: attenzione, interesse, desiderio, azione, uno schema mutuato dallo *storytelling* e dalla *heritage interpretation*.

In questo modo la narrazione non trasmette soltanto conoscenze, ma stimola un processo esperienziale, in cui l'apprendimento si intreccia all'emozione. L'AI non agisce qui come filtro tecnico, ma come interprete culturale, in quanto seleziona, connette e propone contenuti che stimolano il turista, traducendo la curiosità iniziale in un processo in cui è accompagnato fino all'organizzazione della visita effettiva.

L'interconnessione dei contenuti è un altro pilastro del sistema. Ogni scheda è collegata ad altre schede tematiche attraverso legami tematici o geografici: un piatto tipico rimanda al produttore locale, al ristorante dove può essere gustato e persino ai paesaggi agricoli in cui nasce la sua materia prima. Ne risulta una narrazione polifonica e reticolare, dove ogni contenuto diventa nodo di una rete più ampia all'interno di un ecosistema: l'applicazione offre al turista la possibilità di andare da una esperienza all'altra, dal luogo di degustazione al luogo di produzione, dalla bottega al museo e viceversa, seguendo un percorso orientato non da tappe fisse, ma da connessioni significative.

← Dettagli | Quartiere Le Giravolte



Borgo storico

Avvia guida interattiva

Attrazioni incluse (1)

Suggerimenti su monumenti simili o vicini



Mercato Porta Rudiae...

← Dettagli | Festa Patronale di Sa...



Luogo di intrattenimento

Avvia guida interattiva

Attrazioni incluse (3)

Suggerimenti su monumenti simili o vicini



Piazza Sant'Oronzo



Piazza del Duomo

Nel tentativo di rappresentare la cultura di un territorio in tutta la sua complessità, VATE integra tre grandi categorie esperienziali, considerate parte integrante del patrimonio culturale locale:

Food & Drink Experience, dove il cibo diventa linguaggio identitario, un attrattore culturale essenziale. L'app valorizza non solo i prodotti tipici, ma anche i luoghi dove si può assistere alla loro preparazione o degustarli, favorendo esperienze partecipative (aziende, laboratori, botteghe).

Shopping Experience, che valorizza le botteghe artigiane e i mercati come pratiche della vita quotidiana che sono pur sempre espressione di cultura.

Luoghi di atmosfera, come i punti panoramici, gli scorci emozionali, gli "angoli segreti" che rivelano l'anima di un luogo.

L'obiettivo non è soltanto aumentare la soddisfazione del turista, ma promuovere una fruizione consapevole e sostenibile del territorio. La narrazione di VATE intende educare, infatti, il viaggiatore al rispetto dei luoghi e delle comunità locali, contribuendo a un

turismo che genera valore culturale e sociale. L'intelligenza artificiale diventa così uno degli strumenti a disposizione per una mediazione etica: un mezzo per educare attraverso l'esperienza, non per sostituirla.

Parallelamente alla dimensione esperienziale, VATE si fonda su un solido impianto metodologico di monitoraggio e valutazione, attraverso un sistema basato sul ciclo PDCA (Plan-Do-Check-Act), che consente di verificare in modo continuo l'efficacia del progetto e il suo impatto su diversi livelli: turisti, operatori economici e culturali, comunità residenti. Gli indicatori proposti vanno dal numero di utilizzatori e ore di utilizzo al livello di soddisfazione e coinvolgimento, fino all'impatto economico e occupazionale sugli operatori locali. Gli indicatori offrono una chiave interpretativa originale: misurano non solo l'efficacia gestionale, ma anche la qualità della relazione tra turista, comunità e territorio. Si tratta di indicatori "narrativi", che rimandano a scelte, tendenze e percezioni più che a numeri astratti.

Riguardo ai turisti, ad esempio, vengono analizzati il numero di utilizzatori dell'app in rapporto agli arrivi, il tempo medio di utilizzo, il numero di siti visitati rispetto a quelli disponibili, il livello di soddisfazione e coinvolgimento, la percentuale di utenti che consiglierebbero l'app ad altri. Ognuno di questi dati racconta una storia. Un aumento delle "ore di utilizzo per utente" non indica soltanto un successo tecnico, ma suggerisce una maggiore profondità di esperienza, una curiosità che si prolunga nel tempo. Allo stesso modo, un alto tasso di suggerimenti o feedback segnala una partecipazione attiva, una comunità di utenti che non si limita a fruire, ma contribuisce alla crescita dell'app.

Anche riguardo agli operatori culturali ed economici, gli indicatori assumono una valenza relazionale. Parametri come il numero di operatori coinvolti o aderenti, il livello di partecipazione alle iniziative di promozione e il grado di soddisfazione e di cooperazione, permettono di misurare la capacità dell'app di creare reti territoriali e di rafforzare il senso di appartenenza. Infine, circa i residenti, il monitoraggio si concentra sugli effetti indiretti: miglioramento dell'attrattività, crescita occupazionale, valorizzazione del patrimonio locale. VATE interpreta quindi l'impatto turistico come un racconto corale, dove ogni dato rappresenta una voce. All'interno di questo modello, la profilazione non è uno strumento di controllo, ma un modo per riconoscere la singolarità del viaggiatore. Giacché ogni turista porta con sé un proprio linguaggio, un proprio ritmo, una curiosità singolarissima, l'AI è in grado di osservare questi comportamenti e restituire esperienze personalizzate: suggerisce percorsi in linea con gli interessi culturali, propone luoghi affini, calibra il tono delle narrazioni. Questo apprendimento continuo trasforma il dato in relazione reciproca, in un processo che si

potrebbe definire come “intelligenza dialogica”, nel quale la conoscenza cresce nell'interazione, non nella sorveglianza.

La sfida, tuttavia, è mantenere questo equilibrio tra personalizzazione e tutela della privacy, che VATE affronta proponendo una governance trasparente dei dati, attraverso l'anonimizzazione e l'uso aggregato delle informazioni. Si tratta di un posizionamento etico digitale, in cui il dato non appartiene all'algoritmo, ma alla comunità che lo genera.

L'approccio PDCA consente di tradurre i dati raccolti in azioni concrete. Ogni ciclo di monitoraggio produce *feedback* multilivello: per gli sviluppatori, che migliorano le funzionalità tecniche; per i gestori culturali, che possono adattare l'offerta turistica; per le istituzioni, che dispongono di indicatori affidabili per le politiche di valorizzazione. Fondamentale in questa logica di perfezionamento circolare è la fase di *Check*, che risulta funzionale non solo alla verifica del piano di sviluppo, ma anche alla ripianificazione strategica relativamente alla qualità dei servizi resi e alla loro maggiore rispondenza alle esigenze degli utenti. In questa prospettiva, il dato non è un punto di arrivo, ma un punto di ripartenza. Ogni informazione raccolta diventa pretesto per una riflessione, ogni riflessione genera un'azione, e ogni azione produce nuovi dati, in un sistema che si autoalimenta, fondando la sua sostenibilità non solo sull'innovazione tecnologica, ma sulla capacità di apprendere da sé.

Tuttavia, come avvertono Graham & Zook (2013), la produzione e la circolazione dei dati non sono processi neutrali. Ogni sistema digitale seleziona e amplifica determinate rappresentazioni del territorio, lasciandone altre ai margini. Per questo, la governance dei dati in VATE è concepita come pratica di *giustizia spaziale digitale*, volta a garantire visibilità e voce ai luoghi e alle comunità meno rappresentate.

In sintesi, l'AI è qui chiamata a svolgere una doppia funzione: da un lato, raccogliere e interpretare i dati comportamentali per migliorare la *user experience*; dall'altro, fornire informazioni preziose per la pianificazione strategica del territorio. In questo senso, VATE rappresenta un vero e proprio strumento utile alla *governance* territoriale, capace di tradurre i flussi di dati in conoscenza utile per enti locali e decisori pubblici, attraverso indicatori di *performance* elaborati dagli utilizzatori dell'applicazione che consentono di misurare l'impatto culturale, economico e sociale del turismo digitale. Uno dei punti di forza di VATE è la sua strategia di scalabilità territoriale. Il progetto può crescere secondo due approcci complementari:

- *Top-down*, quando il processo di attivazione parte da accordi con enti pubblici (Comuni, Parchi, DMO) che coordinano la pianificazione turistica e culturale;

- *Bottom-up*, quando la spinta nasce dal basso, attraverso il coinvolgimento di una singola comunità locale, di un borgo o di un'istituzione culturale, favorendo processi di aggregazione e cooperazione territoriale.

Questa doppia prospettiva consente di adattare il modello a diversi contesti – dalle città d'arte ai borghi rurali – proponendo un ecosistema scalabile che intende promuovere la centralità dell'esperienza e della partecipazione. Il modello VATE intende dimostrare che l'intelligenza artificiale può diventare una tecnologia dell'ascolto, capace di coniugare dati e sensibilità, algoritmi e narrazione, efficienza e identità. Il turista del futuro non sarà solo guidato da un dispositivo, ma accompagnato da una rete di conoscenze e storie che si adattano al suo sguardo e al suo ritmo.

In questo equilibrio tra umanità e intelligenza, il turismo torna a essere ciò che era alle origini: un atto di scoperta e di incontro, mediato non più soltanto da guide o mappe, ma da un'intelligenza capace di raccontare i luoghi attraverso chi li vive.

La sostenibilità non è un obiettivo aggiunto, ma un principio costitutivo del progetto VATE.

Il sistema di monitoraggio basato sui principi ESG (Environmental, Social, Governance) permette di valutare gli effetti dell'app in termini di tutela ambientale, inclusione sociale e buona governance.

Riguardo alla sostenibilità ambientale, VATE contribuisce alla gestione intelligente dei flussi turistici, riducendo la pressione sui siti più affollati e promuovendo destinazioni alternative, come anche tende a favorire un turismo lento, suggerendo percorsi a piedi o mezzi a basso impatto.

Il progetto mira a coinvolgere le comunità locali nella produzione e gestione dei contenuti, generando capitale relazionale, nella logica di una sostenibilità sociale. Gli indicatori sul grado di soddisfazione dei residenti e degli operatori misurano l'efficacia del progetto nel rafforzare la coesione territoriale.

Circa gli elementi volti a implementare la sostenibilità della *governance*, VATE promuove una collaborazione strutturata tra enti pubblici, imprese culturali e cittadini, costruendo un modello di *governance* partecipata. I dati raccolti alimentano processi decisionali trasparenti e basati su evidenze, migliorando la capacità di pianificazione strategica. In termini di *digital geography*, la partecipazione non è solo un principio etico ma una modalità di produzione territoriale. Come ricordano Farmaki & Stergiou (2021), l'inclusione digitale è ciò che determina chi partecipa alla costruzione del racconto territoriale e chi ne resta escluso. La co-creazione dei contenuti in VATE può quindi essere interpretata come forma di *place-making algoritmico*, in cui il territorio viene continuamente riscritto dalle interazioni tra abitanti, turisti e AI.

VATE si propone come strumento di equilibrio tra visibilità e tutela, tra economia e cultura, tra desiderio e responsabilità. Non più un'intelligenza che orienta i visitatori verso ciò che è "più famoso", ma una che li accompagna a riconoscere ciò che è significativo, autentico, vivo.

Un'intelligenza ecologica, capace di orientare lo sguardo verso l'autenticità e di stimolare un rapporto consapevole con i luoghi, nel tentativo di armonizzare visibilità e tutela, economia e cultura, consumo e responsabilità. Questo approccio sistemico si traduce in una visione del turismo come ecosistema di relazioni, dove l'intelligenza artificiale svolge un ruolo di mediazione tra esigenze economiche, culturali e ambientali. L'impatto di VATE non si esprime quindi solo in termini di *download* o visite ai siti, ma anche nella trasformazione dei comportamenti: un turista più consapevole, un residente più coinvolto, un operatore più connesso.

Discussione

L'integrazione dell'intelligenza artificiale nel turismo culturale apre prospettive promettenti ma anche interrogativi etici e metodologici. Se da un lato l'AI consente una personalizzazione dell'esperienza senza precedenti, dall'altro introduce una nuova forma di mediazione algoritmica invisibile che rischia di trasformare la relazione con i luoghi. Ogni algoritmo seleziona e ordina, decidendo cosa mostrare, come raccontare e cosa nascondere. Come ricordano Graham e Zook (2013), ogni infrastruttura digitale produce una geografia selettiva. Nel campo del turismo, significa che ciò che appare ai visitatori non è mai una visione neutra del territorio, ma il risultato di un processo di filtraggio, di carattere algoritmico nel nostro caso. In questa prospettiva, la sfida è quella di progettare sistemi più equi e trasparenti, capaci di garantire pluralità di rappresentazioni e inclusione dei territori marginali e delle narrazioni periferiche.

Un altro nodo cruciale riguarda la datificazione dell'esperienza turistica. L'AI si fonda sui dati, ma questo processo di raccolta e profilazione rischia di ridurre la scoperta dei luoghi a una sequenza di correlazioni statistiche, così come la curiosità del viaggiatore venga sostituita da una previsione automatica. La personalizzazione, se non accompagnata da un'adeguata *governance* etica dei dati, può diventare un dispositivo di controllo più che di conoscenza (Floridi, 2019).

Inoltre, la partecipazione delle comunità locali, spesso evocata come principio ispiratore dei progetti di turismo intelligente, non è sempre effettivamente garantita. La co-creazione dei contenuti può rimanere un atto simbolico se non supportata da reali strumen-

ti di coinvolgimento e decisione. Come ricordano Shelton, Zook e Wiig (2015), la "smartness" di un territorio dipende non solo dalla quantità di dati raccolti, ma dalla capacità di democratizzarne l'uso. In questo senso, la sostenibilità di VATE – e di progetti analoghi – non può essere valutata unicamente in termini di *performance* tecnica o economica, ma deve essere misurata in base alla sua capacità di redistribuire visibilità e potere narrativo tra attori diversi.

Un ulteriore elemento critico riguarda la relazione tra mediazione tecnologica e autenticità. Urry e Larsen (2011) ricordano che ogni esperienza turistica è una costruzione di sguardi e aspettative. Ogni visitatore porta con sé un immaginario che l'AI potrebbe semplicemente confermare, poiché le intelligenze artificiali apprendono dai comportamenti precedenti e dalle preferenze individuali, riducendo sì l'imprevisto, ma rischiando di creare "bolle esperienziali" analoghe alle *echo chambers* dei *social network*. La sfida è dunque progettare sistemi che non si limitino a personalizzare i desiderata, ma che stimolino alla conoscenza di ciò che è inaspettato o complesso.

Il valore di VATE risiede proprio nel tentativo di superare la dicotomia tra intelligenza artificiale e intelligenza territoriale, facendo dialogare dimensioni che spesso restano separate: la precisione del calcolo e la sensibilità del racconto, i dati con le narrazioni, l'analisi quantitativa con la conoscenza condivisa. Tuttavia, questo equilibrio è fragile: tra efficienza e senso, tra innovazione e memoria, il rischio è che la prima prevalga sulla seconda. Il futuro dello *smart tourism* non è tanto quello di rendere i sistemi più performanti, ma di evolverli nella capacità di tradurre la complessità culturale dei luoghi in relazioni vive.

Conclusioni e Prospettive

Nel mondo del turismo contemporaneo, l'intelligenza artificiale rappresenta una frontiera ambivalente: da un lato, offre strumenti potenti per la personalizzazione e l'efficienza; dall'altro, rischia di ridurre l'esperienza culturale a un algoritmo di consumo. Il progetto VATE propone una via diversa: un modello di *AI modulato sull'umano*, in cui la tecnologia non sostituisce l'esperienza, ma la accompagna, la amplifica e la restituisce come forma di conoscenza condivisa.

Attraverso la combinazione di narrativa, dati e partecipazione, VATE dimostra che è possibile costruire un turismo intelligente senza rinunciare alla dimensione emozionale e sociale. L'app diventa un ecosistema di apprendimento reciproco, dove ogni turista, operatore e residente contribuisce a una visione più ampia del territorio. L'intelligenza artificiale, in questo contesto, non è

un'entità autonoma, ma una rete di relazioni che collega visitatori, operatori e comunità.

Il progetto adotta una logica di miglioramento continuo (secondo il ciclo PDCA) e una prospettiva di sostenibilità integrata (ESG ambientale, sociale e di *governance*). Ogni dato raccolto serve non solo a ottimizzare l'esperienza individuale, ma a migliorare la qualità complessiva dell'offerta turistica e culturale. In questo modo, l'AI diventa strumento di *governance* e motore di equità territoriale, favorendo la redistribuzione dei flussi, la tutela del patrimonio e la partecipazione delle comunità.

Dal punto di vista metodologico, VATE offre un modello scalabile e replicabile, capace di adattarsi a contesti diversi – dai borghi minori alle città d'arte – mantenendo come costante la centralità dell'esperienza umana. Il suo valore più profondo non risiede nella tecnologia impiegata, ma nella visione sistemica che mette in relazione conoscenza, emozione e appartenenza.

Le prospettive future del progetto guardano verso un turismo sempre partecipativo e riflessivo, dove l'intelligenza artificiale possa fungere da piattaforma di dialogo tra cittadini, turisti e territori. Il modello VATE mostra che la convergenza tra intelligenza artificiale, patrimonio culturale e partecipazione civica può produrre una nuova forma di intelligenza territoriale: una conoscenza distribuita, cooperativa e generativa, nella quale ogni utente, ogni comunità e ogni dato contribuiscono a costruire un racconto collettivo del territorio, continuamente aggiornato.

In un tempo in cui la tecnologia rischia di isolare, VATE sceglie di ricucire: collega luoghi, persone e storie, restituendo all'esperienza turistica la sua funzione più autentica, quella dell'incontro e della scoperta. È qui che l'intelligenza artificiale smette di essere solo una macchina di calcolo, per restituirci paradossalmente un modo più umano di viaggiare.

**Riferimenti bibliografici**

- Ash, J., Kitchin, R., & Leszczynski, A. (2018). *Digital geographies*. SAGE.
- Farmaki, A., & Stergiou, D. (2021). Digital geographies of tourism: Rethinking space, place and tourism through smart technologies. *Tourism Geographies*, 23(3), 526–546. <https://doi.org/10.1080/14616688.2020.1738602>
- Floridi, L. (2019). *The logic of information: A theory of philosophy as conceptual design*. Oxford University Press.
- Graham, M., & Zook, M. (2013). Augmented realities and uneven geographies: Exploring the geolinguistic contours of the web. *Environment and Planning A*, 45(1), 77–99. <https://doi.org/10.1068/a44674>
- Latour, B. (2005). *Reassembling the social: An introduction to actor–network theory*. Oxford University Press.
- MacCannell, D. (1976). *The tourist: A new theory of the leisure class*. Schocken Books.
- Moscardo, G. (2014). Interpretation and sustainable tourism: Functions, examples and principles. *Journal of Tourism and Cultural Change*, 12(3), 245–260. <https://doi.org/10.1080/14766825.2013.864325>
- Shelton, T., Zook, M., & Wiig, A. (2015). The “actually existing smart city.” *Cambridge Journal of Regions, Economy and Society*, 8(1), 13–25. <https://doi.org/10.1093/cjres/rsu026>
- Urry, J., & Larsen, J. (2011). *The tourist gaze 3.0*. SAGE.



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

Fanny Bortone

Dottoranda di ricerca in Regulation, Management and Law of Public Sector Organizations - DIN Dottorato di ricerca di interesse nazionale, Università del Salento.

Riflettere sul turismo di prossimità implica, prima ancora di definirne la portata geografica, temporale o affettiva, una problematizzazione di fondo del significato stesso dell'essere turisti oggi.

La produzione di un determinato immaginario turistico, infatti, non è più vincolata allo spostamento verso orizzonti remoti, ma può manifestarsi nelle molte "geografie del quotidiano" (Budi-ni-Gattai, 2024) come esito di uno scarto percettivo e simbolico. In questa misura, il turista di prossimità può coincidere con l'abitante quando quest'ultimo, assumendo temporaneamente una posizione di alterità rispetto al proprio contesto di vita, adotta uno sguardo esplorativo e riflessivo capace di sollevare nuove interpretazioni dei luoghi di residenza normalmente ritenuti consueti e, quindi, privi di attrattività.

Essere turisti di prossimità equivale, dunque, ad abitare diversamente lo spazio ordinario, riattivando significati latenti e restituendo spessore culturale e valenza narrativa a sedimenti del sistema locale che, nella percezione abituale, tendono a rimanere inosservati. Tale modalità esperienziale esercita un ruolo centrale nella trasformazione dei modelli turistici contemporanei, in quanto privilegia spostamenti contenuti, relazioni ravvicinate e geo-pratiche per la cura dei territori (Carallo et al., 2022), contribuendo alla destagionalizzazione e alla valorizzazione del patrimonio diffuso.

La prossimità, tuttavia, non si esaurisce in una misura spaziale: si esprime come trama identitaria e affettiva che sollecita la riscoperta di luoghi già noti e genera configurazioni intime e situate (Salema, 2021). La dimensione relazionale in questione non è semplicemente vissuta, ma anche costruita attraverso pratiche

discorsive che definiscono la percezione stessa dei luoghi, ne orientano l'immaginario e catalizzano processi di appropriazione simbolica collettiva. La narrazione agisce, pertanto, come "atto performativo" in grado di plasmare le relazioni tra individui e territorio, al punto che nel racconto "lo spazio prende forma come territorio esperito, percepito e riconosciuto da una comunità" (Miggiano, 2023, pp. 32-33).

In questa prospettiva, prossimità e narrazione si co-producono, dando origine a forme di esperienza condivisa. Ne discende una ri-negoziazione costante della postura del visitatore, che da semplice fruitore diventa interprete, mentre le comunità locali assumono un ruolo strutturale nella progettazione e nella gestione del fenomeno con ricadute sulla coesione sociale, sulla rigenerazione dei territori e sullo sviluppo sostenibile (Bozzato, 2021). Tuttavia, perché tale mutamento risulti durevole, la valorizzazione dei paesaggi urbani e culturali deve poggiare su forme di *governance* partecipata pensate per il superamento di logiche esogene e meramente mercantili, orientando la relazione tra comunità e territori verso responsabilità e legami di appartenenza sempre più solidi (Pollice, 2018).

Le dinamiche emerse durante la pandemia hanno accelerato questa traiettoria turistica di prossimità, ridefinendo i confini della mobilità e incrementando, ad esempio, le visite a borghi minori, aree rurali e contesti periurbani chiamati a gestire flussi inattesi (Zignale, 2023). A tal proposito, risulta evidente la natura plurale della prossimità, descrivibile non soltanto in termini di distanza, ma anche di durata e sostenibilità degli spostamenti, che ci porta a considerare le nuove forme di "staycation"¹ come possibili vettori per la conoscenza e per la cura del patrimonio locale, per la destagionalizzazione e per economie radicate, ristabilendo connessioni significative con gli ambienti quotidiani (Jeuring e Díaz-Soria, 2017; Salema, 2021; Fletcher et al., 2019; Romagosa, 2020).

Al centro della riflessione si colloca l'assunto secondo cui la prossimità non costituisce un dato oggettivo, ma una vera e propria articolazione di senso: la percezione di una destinazione può prescindere dalla distanza geografica e risultare più o meno prossima a seconda delle modalità attraverso cui viene esperita e narrata (Larsen e Guiver, 2013), generando un circuito interpretativo continuo in cui i vissuti innescano nuove narrazioni e, a loro volta, sono da queste influenzate. L'incontro con l'*altrove* si dispiega, così, nella capacità di ricomporre lo spazio attraverso nuove immagini e di sospendere l'automatismo per-

¹ *Staycation* è un neologismo derivante dalla fusione dei termini inglesi *stay* ("restare") e *vacation* ("vacanza"), che indica una forma di vacanza trascorsa restando nella propria città o nei dintorni, senza spostarsi verso destinazioni lontane (cfr. Treccani, [https://www.treccani.it/enciclopedia/neologismi-sport-e-tempo-libero_res-d5a7dd5e-adc5-11e7-adb0-00271042e8d9_\(Il-Libro-dell'Anno\)/](https://www.treccani.it/enciclopedia/neologismi-sport-e-tempo-libero_res-d5a7dd5e-adc5-11e7-adb0-00271042e8d9_(Il-Libro-dell'Anno)/))

settivo (Díaz-Soria, 2018; Tuan, 1974) divenendo visitatori e visitatrici della (e nella) propria città, anche solo per pochi istanti. Il processo si realizza attivando pratiche narrative che intrecciano memoria individuale ed eredità collettiva dando forma a inedite modalità di fruizione culturale, fondate sulla mobilitazione dei significati condivisi dei luoghi abitati.

La prossimità ha inoltre, come accennato, una valenza economica: quando i residenti si pongono temporaneamente nel ruolo di turisti nel proprio territorio, le risorse finanziarie rimangono ancorate nel contesto locale e alimentano, a loro volta, economie di prossimità che contribuiscono a sostenere traiettorie di sviluppo endogeno (Lucia e Rota, 2025). A ciò si aggiunge l'apporto delle tecnologie di mediazione, che ampliano le possibilità di rappresentazione del vicino: gli spazi della quotidianità possono essere documentati e narrati al pari delle destinazioni lontane, ridefinendo le *geografie* dell'attenzione e moltiplicando gli strumenti per "fare turismo" nella vita di tutti i giorni (Richards, 2015).

Un insieme dinamico di sguardi e narrazioni, dunque, capace di mettere in discussione il rapporto binario tra abitare e visitare, ricalibrando le soglie delle relazioni territoriali e accendendo processi di riconoscimento e valorizzazione dei luoghi dell'esperienza ordinaria, insieme a nuove forme di appartenenza e responsabilità condivisa (Rantala et al., 2020; Lucia e Rota, 2025). In questo quadro concettuale si colloca VATE (*Virtual Assistant for Territorial Experience*), un progetto di ricerca sperimentale in cui tecnologie digitali e pratiche di valorizzazione territoriale si intrecciano per riformulare le modalità di fruizione del patrimonio. Sviluppato da Gematica Srl, in collaborazione con Artwork, il Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali e l'Università del Salento, VATE sceglie il comune di Lecce come laboratorio di partenza. Il sistema integra un assistente virtuale in grado di raccogliere preferenze, proporre itinerari personalizzati e modificarsi nel tempo attraverso *feedback* anonimi, ponendosi non come mero strumento promozionale, ma come dispositivo esperienziale capace di orientare lo sguardo verso patrimoni meno noti e di evitare la saturazione dei luoghi più frequentati.

La scelta della città di Lecce come oggetto della sperimentazione appare fondata su condizioni strutturali locali e opportunità strategiche di differenziazione. In Puglia, tra il 2019 e il 2024, gli arrivi sono aumentati del 10,6 % e le presenze del 9,7 %, con 5,9 milioni di arrivi e oltre 20,7 milioni di pernottamenti registrati nel corso del 2024 (Osservatorio Puglia Promozione, 2024). Nei primi cinque mesi del 2025 si è osservata un'ulteriore espansione, con la provincia di Lecce a guidare la crescita regionale (+21,7 %). Nello specifico, il comune di Lecce ha registrato oltre 650.000 arrivi e circa 1,5 milioni di presenze nel 2024, confermandosi come una delle principali destinazioni pugliesi, con un

Via Beccherie Vecchie



1.7km

00 : 10

Appena oltrepassato l'arco settecentesco di Porta San Biagio, una stretta via di basoli antichi si insinua tra le case del centro storico: è Via Beccherie Vecchie, un tempo cuore pulsante del mercato dei macellai, oggi corridoio di architetture eclettiche e memorie mercantili.

Camminando lungo il suo tracciato, che si snoda verso nord-ovest per poco più di cento metri, sembra ancora di percepire nell'aria il profumo speziato delle carni che le diede il nome. Le pietre levigate raccontano secoli di passi, di voci, di contrattazioni tra banchi di legno e pentole di rame. Al civico 11, un piccolo palazzetto moresco di fine Ottocento attira lo sguardo: la facciata colorata, la torretta ottagonale simile a un minareto, l'improvviso respiro orientale incastonato tra balconate barocche. È un dettaglio imprevisto, un frammento d'esotismo che dialoga con la pietra leccese e la luce dorata del tramonto.

Nei secoli XVII e XVIII, Via Beccherie Vecchie era conosciuta come la "chiavica dei püceri" – la "chiavica delle pulci" – per il brulicare di mercati pubblici, macelli e botteghe delle pelli. Oggi di quell'epoca restano poche piccole botteghe artigiane, eredi silenziose di un sapere antico: falegnami, ceramisti, restauratori che con i loro gesti restituiscono vita a un patrimonio di suoni, odori e manualità.

Percorrerla al tramonto, tra le 18:30 e le 20:00, è un piccolo rito di scoperta: la torretta moresca si staglia in controluce, il vicolo si riempie di voci e passi, e Lecce – ancora una volta – rivela la sua capacità di intrecciare storia, arte e quotidianità in un'unica, lieve emozione.

(Accesso consigliato dalla fermata "Porta San Biagio", linea urbana R5.)



Fig. 1 Categoria: Luoghi panoramici, VATE.

incremento costante rispetto al periodo pre-pandemico. Questa tendenza, tuttavia, si accompagna a una forte concentrazione dei flussi in pochi poli di attrazione ad alta visibilità (i siti barocchi del centro) delineando un modello di ricezione centripeta fondato su un'elevata *imageability* (Lynch, 1960). In questo contesto, VATE può inserirsi come leva innovativa per ridistribuire l'attenzione all'interno della città, promuovendo luoghi meno frequentati e incoraggiando una fruizione più articolata della stessa. In particolare, l'app può diversificare l'esperienza dei visitatori spostando l'interesse dai monumenti centrali ai micro-luoghi di vita comune.

La piattaforma consente di articolare itinerari che oltrepassano i poli canonici dell'offerta culturale, coinvolgendo quartieri periferici, spazi interstiziali e aree percepite come "minori". Particolarmente significative, in questa direzione, sono le categorie narrative dei "punti nascosti" e degli "scorci emozionali", che invitano residenti e visitatori a esplorare e raccontare elementi spesso trascurati del paesaggio urbano. Queste funzioni non solo ampliano la mappa percettiva della città, ma alimentano forme di fruizione più diffuse e partecipate, incidendo sulla distribuzione dei flussi e promuovendo un modello alternativo di relazione con il territorio (Epifani, 2022, pp. 443-446).

Un tratto distintivo di VATE è la dimensione partecipativa, che rispecchia le traiettorie del turismo di prossimità e le amplifica: infatti, l'applicazione permette a residenti e turisti di segnalare

luoghi, storie, eventi e pratiche locali, contribuendo alla creazione di una cartografia interattiva fondata su tre direttrici (*appartenenza, ricerca e qualità, comunità*) che ancorano l'innovazione tecnologica al contesto territoriale e trasformano gli abitanti in veri e propri co-autori del racconto urbano.

Collocata nel paradigma delle destinazioni *smart*, la progettualità muove dall'idea che "le piattaforme digitali abilitano l'intelligenza collettiva e le capacità di co-creazione delle comunità di utenti e cittadini per progettare scenari di vita e di lavoro innovativi" (Schaers et al., 2011, p. 432). Attraverso forme di *geo-storytelling*, l'utente è invitato non solo a essere spettatore passivo, ma a "immergersi in una storia, interpretarla e viverla dall'interno" (Carbone e Urbani, 2023, pp. 563-564).

In questa prospettiva, la città di Lecce si configura come un ambiente narrativo dinamico, in cui la dimensione digitale si intreccia con quella territoriale. La mappatura non è solo supporto tecnico, ma assume la funzione di strumento cognitivo e operativo per interpretare i significati sociali dei luoghi e favorire modelli di *governance bottom up* (Burini 2016 in Burini e Rodeschini, 2023, p. 271). VATE combina fonti istituzionali e scientifiche con testimonianze comunitarie, producendo un tessuto narrativo plurale che non si concretizza come elemento accessorio, ma che agisce come attivatore simbolico, capace di intrecciare valori, emozioni e identità e definire ciò che può essere riconosciuto come patrimonio comune (Carbone, 2023).

Come emerge dalle figure 1 e 2, la piattaforma è una cornice operativa culturale e strategica, in grado di incidere sui processi di pianificazione locale e di risemantizzare i ruoli dei visitatori e degli attori territoriali. L'intreccio tra narrazione, partecipazione e dimensione ludica instaura modalità di coinvolgimento che oltrepassano la logica della fruizione neutra, incentivando una gestione più equilibrata dei flussi e una maggiore capacità di azione da parte delle popolazioni residenti (Chiteme e Urbani, 2023;

Feedback - Anfiteatro romano

Silvestrò D'Andrea

27/08/2025



Posto pieno di storia e cultura!

✓ OK

Fig. 2. La dimensione partecipativa di VATE.

Joppe, 2019); *cultural novelty* e reciprocità emotiva diventano, infatti, fattori trasformativi (Gholipour et al., 2023) che incidono sui modi di percepire e attraversare lo spazio urbano.

La prossimità, nel caso di studio analizzato, si configura come dispositivo di significazione spaziale: attraverso il racconto *place-based* e la partecipazione dei soggetti narranti, gli abitanti assumono provvisoriamente la prospettiva del visitatore, mentre i turisti si avvicinano alla condizione di *temporary local*, ricombinando così i modi di abitare e rappresentare il patrimonio. Questa traslazione avviene attraverso le narrazioni che non si limitano a descrivere: danno forma e voce ai luoghi, negoziano ricordi e appartenenze, favorendo l'emergere di prospettive e saperi spesso esclusi dai linguaggi istituzionali (Miggiano, 2025, pp. 8-12)

In questa prospettiva, il racconto condiviso agisce come volano di interpretazione e azione, intrecciando memoria, responsabilità e cura, pur entro un equilibrio delicato tra valorizzazione e mercificazione. In ambito urbano, tale dinamica si traduce nella possibilità per i residenti di adottare uno sguardo esplorativo, riconoscendo valore artistico, paesaggistico e culturale a sedimenti materiali e immateriali della quotidianità spesso trascurati. Questa ricalibratura percettiva consente di attribuire nuovo spessore simbolico allo spazio domestico e di vicinato, generando meraviglia e incoraggiando forme di responsabilità condivisa e sostenibilità sociale (Rantala et al., 2020). È in questa tensione tra interpretazione, valorizzazione e rischio di mercificazione che si colloca l'esperimento analizzato: un'infrastruttura civica capace di tradurre il racconto collettivo in risorsa condivisa e di delineare nuove traiettorie per pratiche di *governance* della prossimità (Battaglini, 2023, p. 263).

Riferimenti bibliografici

- Battaglini, E. (2023). *Co-produrre valori territoriali con le tecnologie civiche. Uno studio di caso tratto da una progettazione PNRR*. In M. Lazzeroni, M. Morazzoni e P. Zamperlin (a cura di), *Geografia e tecnologia: transizioni, trasformazioni, rappresentazioni*. Firenze: Società di Studi Geografici, *Memorie geografiche*, 22, pp. 263-270.
- Bozzato, S. (2021). *Turismo, comunità e territori. Frontiere di Sostenibilità*, Milano: Mimesis.
- Burini, F., e Rodeschini M. (2023). *La partecipazione digitale alla governance urbana attraverso i mapping collaborativi: approcci metodologici ed esempi*. In M. Lazzeroni, M. Morazzoni e P. Zamperlin (a cura di), *Geografia e tecnologia: transizioni, trasformazioni, rappresentazioni*. Firenze: Società di Studi Geografici, *Memorie geografiche*, 22, pp. 271-278.
- Carallo, S., Dossche, R., Epifani, F., Matarazzo, N., e Pierucci, G. (2022). *Geo-pratiche per la cura dei territori. Strumenti di mitigazione, prevenzione e gestione per comunità resilienti*. (a cura di C. Cerreti e G. Pierucci). Roma: Società Geografica Italiana.
- Carbone, L. (2023). *Digital storytelling e gamification. Gli elementi della valorizzazione del bene culturale*. In M. Lazzeroni, M. Morazzoni e P. Zamperlin (a cura di), *Geografia e tecnologia: transizioni, trasformazioni, rappresentazioni*. Firenze: Società di Studi Geografici, *Memorie geografiche*, 22, pp 545-549.
- Carbone, L., e Urbani, T. (2023). *Geostorytelling e geogaming: elementi di una smart community. Emozioni, leggerezze ed equilibri del gioco*. In M. Lazzeroni, M. Morazzoni e P. Zamperlin (a cura di), *Geografia e tecnologia: transizioni, trasformazioni, rappresentazioni*. Firenze: Società di Studi Geografici, *Memorie geografiche*, 22, pp. 563-564.
- Chitame, S., e Urbani, T. (2023). *Can we successfully use gamified storytelling as an instrument towards the realization of sustainable tourism?* In M. Lazzeroni, M. Morazzoni e P. Zamperlin (a cura di), *Geografia e tecnologia: transizioni, trasformazioni, rappresentazioni*. Firenze: Società di Studi Geografici, *Memorie geografiche*, 22, pp. 593-596.
- Budini-Gattai, N. (2024). *Geografie del quotidiano*. In *Storia e Territorio*, vol. 2 (a cura di N. Budini Gattai e M. R. Di Santo). Roma: MCE.
- Díaz-Soria, I. (2018). *Being a Tourist as a Chosen Experience in a Proximity Destination*. In *Proximity and Intraregional Aspects of Tourism* (1st ed.). London: Routledge.
- Epifani, F. (2022). *Misurare la predisposizione alla sostenibilità delle destinazioni turistiche. Una proposta operativa a partire da uno studio pilota della destinazione turistica Puglia*. In L. Spagnoli (a cura di), *Itinerari per la rigenerazione territoriale tra sviluppi reticolari e sostenibili*. Milano: FrancoAngeli, pp. 442-451.
- Fletcher, R. et al. (2019). *Tourism and degrowth: an emerging agenda for research and praxis*. *Journal of Sustainable Tourism*, 1745-1763.
- Gholipour, H. F., Tajaddini, R., e Foroughi, B. (2023). *International tourists' spending on traveling inside a destination: does local happiness matter?* *Current Issues in Tourism*, 26(12), 2027-2043.
- Jeuring, J. H. G., e Haartsen, T. (2017). *The challenge of proximity: The (un)attractiveness of near-home tourism destinations*. *Tourism Geographies*, 19(1), 118-141.
- Joppe, M. (2019). *The roles of policy, planning and governance in preventing and managing overtourism*. In *Overtourism: Issues, realities and solutions*. Berlin: De Gruyter.
- Larsen, G. R., e Guiver, J. W. (2013). *Understanding tourists' perceptions of distance: A key to reducing the environmental impacts of tourism mobility*. *Journal of Sustainable Tourism*, 21(7), 968-981.
- Lucia, M. G., e Rota, F. S. (2025). *Turismo di prossimità, sostenibilità e sviluppo locale*. *Documenti Geografici*. DOI: 10.19246/DOCUGEO2281-7549/202403_01
- Miggiano, P. D. (2025). *Il mondo in forma di racconto. Il metodo narrativo nella ricerca geografica*. Milano: FrancoAngeli.



- Pollice, F. (2018). *Valorizzazione dei centri storici e turismo sostenibile nel bacino del Mediterraneo*. Bollettino della Società Geografica Italiana serie 14, 1(1): 41-56.
- Rantala, O., Salmela, T., Valtonen, A., e Höckert, E. (2020). *Envisioning tourism and proximity after the Anthropocene*. *Sustainability*, 12(10), 3948-3964.
- Richards, G. (2019). *Creative Tourism: Opportunities for Smaller Places?*. *Tourism e Management Studies*, 15(S1), 7-11.
- Romagosa, F. (2020). *The COVID-19 crisis: Opportunities for sustainable and proximity tourism*, 690-694.
- Salema, T. et al. (2021). *Proximity tourism: A thematic literature review*. *Finnish Journal of Tourism Research*, 17(1), 46-63.
- Schaffers, H., Komninos, N., Pallot, M., Trousse, B., Nilsson, M., & Oliveira, A. (2011). *Smart cities and the future internet: Towards cooperation frameworks for open innovation*. In J. Domingue, A. Galis, A. Gavras, T. Zahariadis, D. Lambert, F. Cleary, P. Daras, S. Krco, A. Müller, M. Li, H. Schaffers (a cura di), *The Future Internet* (pp. 431-446). Berlin: Springer, Lecture Notes in Computer Science, 6656.
- Tuan, Y.F. (1974). *Topophilia: A Study of Environmental Perception, Attitudes, and Values*. Englewood Cliffs, NJ: Prentice Hall.
- Zignale, M. (2023). *Turismo di prossimità. La percezione dei luoghi come riscoperta e valorizzazione del territorio locale*. *Documenti Geografici*, 3, pp. 53-65.



APPENDICE

a Territori della Cultura n. 61 - Anno 2025

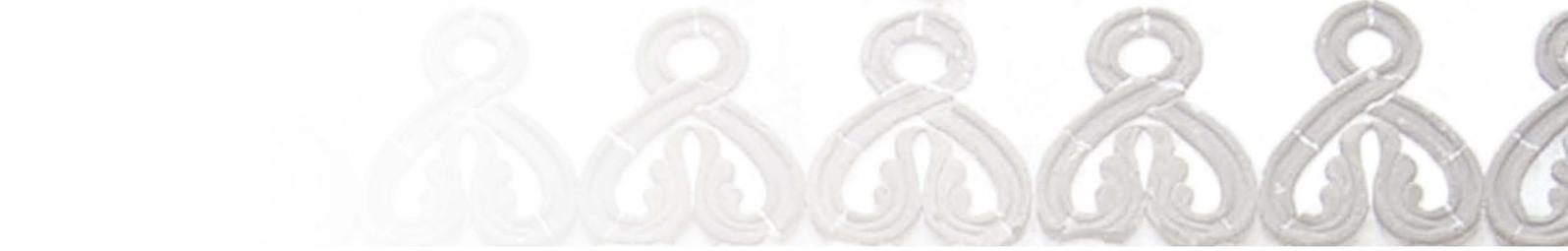
Premio Nazionale
per la Valorizzazione del Patrimonio Culturale
materiale ed immateriale

PATRIMONI VIVENTI

Edizione 2025



Centro Universitario Europeo
per i Beni Culturali



Appendice al n. 61 di Territori della Cultura - ISSN 2280-9376

Info:

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali
Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)
Tel. 089 858195 - 089 857669

univeur@univeur.org | www.univeur.org



SOMMARIO

Il Premio PATRIMONI VIVENTI	4
------------------------------------	----------

I VINCITORI 2025

ENTI PUBBLICI

BORGO UNIVERSO: Storia di una Rinascita	6
--	----------

ASSOCIAZIONI PRIVATE

CAMPIS - Campagnatico: Attività, Memorie, Patrimoni e Innovazione della Storia in comune	12
---	-----------

LE MENZIONI SPECIALI 2025

ENTI PUBBLICI

“Erice website e virtual tour”	16
---------------------------------------	-----------

ASSOCIAZIONI PRIVATE

Terre Sonanti – Il Mammut	22
----------------------------------	-----------

La Piccola Biblioteca di Amantea	30
---	-----------

Museo dei Quaderni di Scuola / Un museo dedicato alla Storia e alle storie di bambini e ragazzi	34
--	-----------

PATRIMONI VIVENTI

Azioni innovative per la valorizzazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale

Il Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali, sin dalla sua costituzione (1983), ha prioritariamente orientato la propria attività alla valorizzazione del patrimonio culturale materiale ed immateriale, considerandolo una leva strategica ed irrinunciabile per lo sviluppo dei territori e la crescita della comunità. Il Centro nel tempo è divenuto luogo di confronto e di riflessione sulle concrete azioni di messa in valore delle risorse culturali e, a partire dal 2006, con l'organizzazione in partenariato con Federculture di "Ravello Lab - Colloqui internazionali", ha acquisito una crescente centralità nel dibattito europeo sul ruolo della cultura nello sviluppo dei territori dell'Unione.

Sulla base dell'esperienza sin qui maturata e nell'intento di promuovere la conoscenza e lo scambio delle buone prassi nella valorizzazione del patrimonio culturale, il Centro, su proposta del proprio Comitato Scientifico, nel 2018 ha deciso di porre in essere una ricognizione annuale delle iniziative di valorizzazione realizzate in Italia nel corso dell'anno precedente, selezionando e premiando le migliori anche al fine di diffonderne la conoscenza all'interno del comparto dei beni culturali e di indurre processi emulativi.

Criteri di valutazione

La commissione giudicatrice, costituita da 5 componenti del Comitato Scientifico del Centro – due dei quali stranieri – ha valutato le candidature pervenute secondo i criteri qui di seguito elencati:

- **Impatto territoriale** – valutazione degli effetti che l'intervento di valorizzazione ha prodotto sul territorio in cui è venuto a realizzarsi, avendo cura di analizzarne i benefici tanto per la comunità locale, quanto per altri fruitori.

- Rispetto dei principi dello sviluppo sostenibile – valutazione della sostenibilità dell'intervento di valorizzazione in termini di impatto ambientale; di accertamento del valore culturale della risorsa in coerenza con la matrice identitaria del territorio interessato; di ricadute diffuse per la comunità locale in relazione al miglioramento delle condizioni di fruibilità da parte dei residenti e delle categorie svantaggiate.
- Innovatività dell'intervento di valorizzazione – valutazione del livello di innovazione dell'intervento di valorizzazione nel panorama nazionale e internazionale.
- Coinvolgimento degli *stakeholder* e della comunità locale – valutazione del livello di coinvolgimento degli stakeholder e della comunità locale nella definizione e quindi nella realizzazione dell'intervento di valorizzazione.
- Economicità dell'intervento di valorizzazione – valutazione dell'economicità dell'intervento di valorizzazione, attraverso la comparazione costi/benefici.

1° Classificato sezione “Enti pubblici”

BORGO UNIVERSO: Storia di una Rinascita

Comune di Aielli
<https://comunediaielli.it/>

Il progetto “**Borgo Universo**” è localizzato nel Comune di Aielli, in provincia dell’Aquila, nella regione Abruzzo.

Situato a un’altitudine di circa 1.030 metri sul livello del mare, Aielli sorge su uno sperone roccioso nel cuore del Parco Naturale Regionale Sirente-Velino, affacciato sulla Piana del Fucino, una delle più vaste aree agricole dell’Italia centrale.

Il borgo si trova in una posizione strategica, tra il massiccio del Sirente e il Monte Velino, a breve distanza dalle principali vie di comunicazione (Autostrada A25 - uscita Aielli-Celano).

Il territorio comunale si estende su una superficie di circa 36 km² ed è caratterizzato da un centro storico medievale ben conservato, un ricco patrimonio naturalistico e un contesto paesaggistico di elevato pregio.

Aielli è parte dell’area interna dell’Abruzzo della provincia de L’Aquila e rientra nei territori oggetto di politiche nazionali ed europee di valorizzazione, rigenerazione e contrasto allo spopolamento.

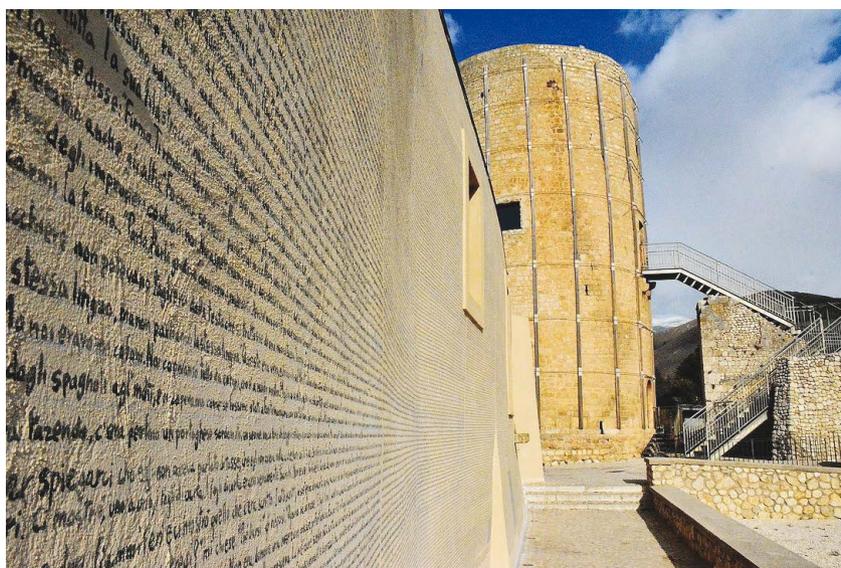
Il progetto “Borgo Universo” si sviluppa in modo diffuso su tutto il centro abitato e coinvolge:

- edifici e spazi pubblici (piazze, strade, scuole, la torre medievale),
- immobili di proprietà privata concessi per finalità artistiche e culturali,
- percorsi pedonali panoramici e itinerari immersi nella natura, strutture dedicate alla scienza e alla divulgazione astronomica (es. Torre delle Stelle).

La localizzazione in un piccolo borgo montano a rischio di marginalità ha reso il progetto un **esempio emblematico di rigenerazione culturale nelle aree interne**, con forte impatto sociale, turistico ed economico.



ALBERTO CICERONE_PIAZZA Sassi nel Lago.



ALLEG_Fontamara_ (@Marco Cinque).

Borgo Universo è un progetto visionario e moderno che ha radici nella storia e negli studi dell'astronomo Filippo Angelitti, nato ad Aielli nel 1856. A partire da quel seme che il Comune di Aielli è riuscito a raccogliere, abbiamo creato con l'astronomia e l'arte un progetto che ha una ricaduta nella vita della comunità dando vita al nostro **Museo a Cielo Aperto**.

In questo clima ha vita un progetto sostenibile che ha portato benessere culturale, sociale ed economico costante e crescente per la popolazione, soddisfacendo le generazioni presenti ma tale da lasciare in eredità qualcosa a quelle future.

Il primo murale, datato 2017 rappresenta in chiave simbolica la genesi di Aielli Stazione, nata dal terremoto e ricostruita da una comunità capace di guardare con fiducia al futuro, imparando dalle catastrofi ad ascoltare la natura. Il paese, dunque, non è



FRANCO FASOLI_Ei Tempo en la distancia.



GIO PISTONE_De-sidero.

fatto di case e di muri ma di persone e dalle interazioni che riescono a creare.

Nel 2017 tra lo scetticismo di alcuni e l'entusiasmo dei visionari, prendono forma le prime opere realizzate. Tutti nomi noti a livello nazionale e internazionale che si ritrovano a dipingere come per magia nelle vie di Aielli. All'improvviso le pareti grigie, decadenti, abbandonate diventano delle tele magnifiche inondate di colori, di creatività, di pensiero che si esprime attraverso le immagini. La comunità è incuriosita, non solo i giovani ma anche gli adulti, gli anziani e i bambini. Accolgono gli artisti, si fermano a parlare con loro, vogliono conoscerli e capire cosa

sta accadendo alle case che iniziano a vivere di nuova vita. Anche gli artisti fanno la stessa cosa: vogliono conoscere il paese, la popolazione, la storia, la cultura.

Con l'edizione 2018 *Borgo Universo* raggiunge la notorietà a livello nazionale per l'idea geniale e coraggiosa di trascrivere a mano l'intero libro *Fontamara* di Ignazio Silone sulla parete di



GIOVANNI ANASTASIA e VALERIA IOZZI *Manifesto di Ventotene*.

un palazzo adiacente la Torre delle Stelle, nel cui piazzale è stato realizzato un orologio solare. *Fontamara* diventa un'impresa epica: l'artista Alleg, trascrive a mano l'intero libro mentre la popolazione si alterna nella dettatura per circa un mese. La forza di quel libro, così come di quel murale, sta in un riscatto che non è solo dei cafoni della terra di Silone ma di tutti gli ultimi della storia, che comprendono l'importanza della cultura per opporsi alla dittatura politica e al potere dell'economia.

Seguiranno negli anni le opere di altri testi simbolici: la Costituzione Italiana nel 2020 trascritta sulla parete del Parco Giochi, *La Divina Commedia* nel 2021 e il *Manifesto di Ventotene* nel 2024, che celebrano i valori della nostra comunità: aiellese, italiana ed europea.

Borgo Universo accoglie l'arte come linguaggio universale e strumento di dialogo. I murales riflettono temi di astronomia, scienza, arte e bellezza. Sulle pareti si lanciano anche messaggi universali alla pace, richiami alle crisi globali del nostro tempo: dalla guerra in Ucraina e in Medio Oriente alla crisi climatica e ambientale, dalla lotta alla mafia al futuro delle nuove generazioni.

Oltre alla Street Art, il progetto Borgo Universo ha promosso il *Simposio di Sculture*, la costruzione di Orologi Solari, il Cammi-



MARIA ANGELICA MAZZULLI_Costituzione.



MILLO_Your Sky.



VHILS_No Titolo.

no del Sistema Solare in partenariato con una protagonista di questa rivoluzione: la Torre delle Stelle. Negli anni si è generato un circuito virtuoso sostenibile, grazie a cui sono nate fiorenti attività commerciali e culturali. Si sono generati nuovi posti di lavoro grazie ai servizi offerti ai visitatori e molti dei giovani costretti ad abbandonare questi luoghi hanno colto nuove opportunità professionali nel loro posto del cuore. Oggi l'arte coinvolge tutti, ogni fine settimana si organizzano tour dei murales per raccontare la nostra storia a chi viene a visitarci, osservazioni astronomiche e lezioni

sul cielo, accogliamo scolaresche in gita, campi estivi e manifestazioni, i bambini dipingono cassette del gas o sassi da vendere ai turisti.

Aielli è oggi un esempio di economia circolare e rigenerazione urbana che registra oltre 60.000 presenze turistiche annue. I media italiani ed esteri ne parlano con entusiasmo, dalle trasmissioni



OKUDA_Illuminary Palace_Prima e dopo.

Linea Verde, Generazione Bellezza, Camper, fino alla TV cinese e giapponese.

Il borgo è diventato un punto di riferimento per eventi culturali, incontri internazionali, festival artistici. Grazie all'impegno di istituzioni locali, associazioni e cittadini, Borgo Universo ha dimostrato come l'arte non sia solo ornamento, ma motore di rinascita, bellezza e vita.

Solo chi ha attraversato i nostri vicoli, chi ha provato l'emozione di trovarsi davanti a queste tele immense dipinte sui muri, chi si è sentito quasi smarrito dinanzi alla vastità del cielo che si può ammirare ad Aielli, chi è entrato in contatto con la comunità del paese e gli artisti che vi transitano, può spiegare la magia e la vitalità di un borgo che arrampicandosi per i vicoli, tra le rocce, attraverso l'arte, resiste allo spopolamento e sale fino alle stelle.

Le foto sono state realizzate dal content studio IMPRESSIONE SRLS, Avezzano (AQ), se non diversamente indicato.

1° Classificato sezione "Privati"

CAMPIS - Campagnatico: Attività, Memorie, Patrimoni e Innovazione della Storia in comune

Proloco Campagnatico (GR)
<https://www.prolococampa.it/>

Il *Palio dei Cuchi di Campagnatico* è ispirato alle tradizionali competizioni equestri d'origine medievale, presenti in Italia sin dal Duecento. Il premio per la contrada vincitrice è un drappo di stoffa decorato detto *palio*, da cui la corsa prende il nome.

La memoria collettiva rammenta la presenza del *Palio dei cursori*, gara disputata con cavalli durante l'Ottocento a Campagnatico. La gara fu ripresa dopo il periodo d'interruzione della Seconda guerra mondiale, come testimonierebbe il più antico *palio* decorato di Campagnatico datato 8 settembre 1945. L'8 settembre, ricorrenza religiosa, s'intreccia con la storia del palio, rituale civico, con tutta probabilità corso anche nel 1800 in corrispondenza della Natività della Vergine. Nel 1957, la rievocazione del Palio, fu riorganizzata con le sue forme attuali grazie allo studio del parroco di Campagnatico Don Gino, il quale riportò in luce la figura del Conte di Campagnatico Umberto Aldobrandeschi (XIII sec.), menzionato da Dante nella *Divina Commedia*, per il conflitto con i senesi che, secondo alcune versioni, ne ordinarono l'omicidio. Questo legame di continuità e di antagonismo con la tradizione senese arricchisce il Palio di Campagnatico di un significato storico e culturale profondo. La presenza del Conte è evocata durante il Corteo Storico tardo medievale che accompagna i festeggiamenti del Palio, rendendo l'evento non solo una competizione, ma anche una celebrazione delle radici storiche e culturali della comunità.



Accessori, copricapo (cuffie e cappucci), calzature: realizzati artigianalmente rispettando la foggia del XIII secolo.



Conferenza inaugurale CAMPIS 2024 Corte Aldobrandesca: i nuovi costumi aggiunti. Campagnatico 2 settembre 2024, foto di Gabriele Pisicchio.

Dal 2023 è stato avviato un progetto di ampliamento e sviluppo del patrimonio del Corteo storico di Campagnatico che intende attuarsi in diverse tappe. Nel 2024 il progetto prende il nome di **CAMPIS** (viene istituito un comitato scientifico) il cui obiettivo è la **tesaurizzazione della storia locale** attraverso la **partecipazione attiva dei suoi protagonisti**, nonché la sua promozione e conseguente accessibilità a un pubblico nazionale e internazionale.

FASE 1 I nuovi 14 costumi evocano la corte della metà del 1200 di **Omberto Aldobrandeschi** (signore di Campagnatico, citato da **Dante Alighieri** nei versi 46-72 del Canto XI del Purgatorio nella "Divina Commedia"). Per la progettazione è stata coinvolta una designer locale e sono stati impiegati tessuti consoni al periodo e per la foggia è stato rispettato il taglio storico (i cartamodelli saranno ripresi da fonti iconografiche dell'epoca), andando a ricreare fedelmente i modelli del passato corredati di accessori, gioielli e calzature artigianali.



Simone Martini, Musici, dettaglio Cappella di San Martino, Basilica inferiore di San Francesco d'Assisi, 1312- 17 circa / Costume da Musicista della Corte Aldobrandesca.

Sant'Antonio Abate, presente negli affreschi di Scuola senese (Cristoforo di Binduccio e Meo di Piero) risalenti alla metà del XIV secolo nella chiesa di Sant'Antonio Abate a Campagnatico. Ripresa l'iconografia nella veste e negli accessori (vedi bastone con campanella). Foto scattata il 2 settembre 2024. Foto di: Gabriele Pisicchio.

FASE 2 Realizzazione di un **sito web** ufficiale della manifestazione, in cui potranno convergere i materiali d'archivio digitalizzati per la conservazione del patrimonio tangibile e intangibile. Scopo del progetto sarà quello di **costituire un primo archivio digitale** per la conservazione e la tutela della manifestazione attraverso **pratiche d'indagine storica e di raccolta-condivisione** di fonti con il pubblico.

FASE 3 Ricerca d'archivio (foto e video) e prima digitalizzazione di alcuni documenti delle edizioni del Palio dal 1957 al 2024 in collaborazione con **DHLAB Università Roma Tre**.

FASE 4 WORKSHOP con i bambini: : "Il Palio con gli occhi del futuro" Come i bimbi vedono il palio. Coinvolgimento degli stu-

denti della scuola Materna di Campagnatico mediante l'uso di macchine fotografiche analogiche.

FASE 5 Divulgazione online e off-line: utilizzo dei mezzi di comunicazione online (sito internet, sponsorizzazioni sui social), off-line (locandine, manifesti, annunci televisivi su canali locali, articoli di giornale su quotidiani locali), organizzazione e partecipazione in eventi divulgativi:

- A) Evento di apertura ospitato dal Centro interuniversitario per la ricerca e lo Sviluppo della Public History CISPH. e Associazione Italiana Public History AIPH, Università Roma Tre, Roma.
- B) Evento di Apertura del Palio, Conferenza con il pubblico e i partecipanti della Manifestazione storica, (Campagnatico, Settembre 2024). Esposizione dei lavori del workshop e presentazione dei nuovi abiti.
- C) Talk divulgativo conclusivo ospitato dal MAD Murate Art District: (Firenze, giovedì 19 dicembre 2024). Evento in cui saranno chiamate a confrontarsi esperienze di progettazione di PH e di Arte Pubblica, in questa occasione saranno mostrati i risultati del progetto.



Gli occhi del futuro, workshop per i bambini di Campagnatico. Foto Scattata da Alessandro Bacciarelli 6 anni) Piazza Dante Campagnatico.

Le ragazze del Palio, 9/9/1957, Piazza Dante Campagnatico (autore anonimo).



1a Menzione speciale sezione "Enti pubblici"

Erice Website e Virtual Tour

Comune di Erice (TP)
<https://comunediaielli.it/>

Cenni storici

Di antichissime origini, Erice situata a m.751 sopra il livello del mare, sembra essere stata fondata dagli Elimi, un popolo proveniente probabilmente dalla Grecia e stanziatosi nella Sicilia occidentale intorno all'VIII sec. a.C. Centro religioso di fondamentale interesse per la presenza del sacro théménos, il santuario pagano dedicato alla dea dell'amore, fu, per l'importanza strategica meta e obiettivo di conquista di altri popoli come i Cartaginesi che rafforzarono la cinta muraria edificata dagli Elimi e resero la città praticamente inaccessibile e inespugnabile, tanto che con Siracusa ed Enna, come tramanda Strabone (VII sec. a.C.), *Iruka* divenne una delle tre piazzeforti siciliane più importanti dal punto di vista militare. Assunse nel tempo diverse denominazioni: Erix, Iruka, Gabel-el-Hamid, Monte San Giuliano ed Erice. Fu dotata da Federico II di Svevia, con un privilegio del 1241, di un territorio che si estendeva su una superficie vastissima che dalle falde del Monte si dipanava lungo una direttrice che andava verso Palermo e che giungeva fino alle porte dell'odierna Castellammare del Golfo. Nel 1936 assunse definitivamente l'attuale appellativo. Con la fine della seconda guerra mondiale l'antico ed immenso territorio di Erice fu suddiviso in tanti comuni autonomi: Custonaci (1948), Buseto Palizzolo (1950), San Vito Lo Capo (1952) e Valderice (1955). Oggi Erice è un Comune di 29800 abitanti.

Il Polo Museale "A. Cordici"

Il 2 gennaio 1876 in Monte San Giuliano, oggi Erice, venne istituito il Museo comunale "Antonio Cordici" per collocarvi *"tutti gli oggetti d'arte pertinenti alle sopresse Corporazioni come qua-*

dri, statue ed altro ...raccolgendo tutte le lapidi...racimolando tutte le monete, vasi e marmi, per formar così un vero Museo ericino". Vi confluirono infatti alcuni reperti archeologici appartenenti a famiglie nobili ericine e opere d'arte provenienti da chiese e monasteri soppressi nel 1866 per effetto della legge Siccardi. Intitolato allo studioso Antonio Cordici, (1586-1666), il Museo venne classificato con decreto del 1965 dei Ministri della Pubblica Istruzione e degli Interni, "Museo minore" secondo le disposizioni della legge 22 settembre 1960, n. 1080, art. 1°.

Oggi il Polo Museale è ubicato all'interno degli spazi dell'ex Convento dei Frati Minori Francescani (XIV sec.) ed è diviso nelle sezioni archeologica, storico-artistica, delle armi, dell'arte contemporanea e della recente sezione Immersiva "raccontando" la storia dell'antica Monte San Giuliano dall'VIII secolo a.C. ai giorni nostri. con D.A. n. 2997 del 30/06/2017 l'Assessorato regionale dei Beni Culturali e dell'Identità siciliana ha approvato l'elenco relativo ai Luoghi della Cultura nel quale figura il Polo Museale "A. Cordici" di Erice. Proprio per dare ulteriore slancio all'azione intrapresa dall'A.C. per la fruizione dei siti culturali, utilizzando nove tecnologie che diventassero attrattori anche per le nuove generazioni, a partire dal 2023 e con un progetto che si è concluso e messo a regime nel 2024, all'interno del Polo Museale si è realizzata una Video installazione immersiva dal titolo La Venere Ericina dal Sogno al Mito. All'interno di una stanza (ca.12x6) si è voluto narrare la storia di Erice che si intreccia con il mito di Venere che, come evidenziato nei cenni storici, ha rappresentato per Erice fonte di storia, leggenda e tradizione. Con un progetto finanziato dalla Regione Siciliana, Assessorato BB.CC. e I.S. tramite PO FERS Sicilia 2014-2020 – Linea di azione 6.7.2 è stata predisposta una sala del Polo Museale una videoinstallazione immersiva sul mito della Venere ericina realizzata digitalmente partendo da una mappatura dello spazio, creato con diversi frammenti di quadri, foto, materiale di repertorio e video mutuati dalla storia della Venere. Questa video-installazione offre una narrazione innovativa e suggestiva sulla Venere ericina. Lo show multimediale proiettato su tre pareti per 9 minuti promette un'esperienza nella cultura e nella storia. Entrando, i visitatori si troveranno in una sorta di pinacoteca/gipsoteca con opere legate a Venere disposte su pareti e pavimento. Le proiezioni animate ciclicamente raccontano il mito della Venere ericina e la sua presenza nel tempio pagano a lei dedicato, offrendo una mappa emozionale per comprendere il mito nel tempo e nel territorio di Erice. Un vero richiamo a visitare i luoghi della Venere dal vivo! Il Video immersivo può essere ascoltato in inglese, tedesco, francese e spagnolo, oltre che in italiano attraverso le radioguide, capaci di sincronizzare l'audio sul video in qualsiasi momento della riproduzione con il vantag-



gio che utenti di lingua diversa possono fruire contemporaneamente del video, ciascuno nella propria lingua.

Il Circuito integrato di fruizione turistico-culturale

Erice è un museo diffuso, bellezze paesaggistiche e storico-monumentali s'intrecciano e consentono di fruire di uno spazio outdoor/indoor. Negli ultimi dieci anni l'Amministrazione comunale ha intrapreso un percorso virtuoso che ha portato a valorizzare i siti storici di interesse culturale con l'obiettivo, attraverso una fruizione aperta ai visitatori, non solo di fare conoscere l'immenso patrimonio culturale comunale, ma anche di mettere a sistema tutti i siti insistenti nel tessuto urbano. Il Castello di Venere, eretto nell'VIII sec. a.C. quale tempio pagano dedicato alla Venere ericina,

la Torretta Pepoli, fatta costruire dal mecenate conte Agostino Pepoli intorno al 1870 ed oggi, completamente restaurata anche denominata "Faro" di Pace nel Mediterraneo, il Polo Museale "A. Cordici", collocato nell'ex convento dei Francescani dove si "racconta", attraverso i reperti archeologici e storici-artistici in mostra, la storia dell'antica Monte San Giuliano, oggi Erice, il Quartiere Spagnolo, antica fortezza del XVII sec., sede di due mostre permanenti "Arti e mestieri di una volta" ed "Erice terra di mare" e Erice in miniatura che vuole raffigurare i percorsi, le case, le strade, i vicoli, le botteghe artigiane, chiese, monumenti, ospitata nell'ex convento di Santa Teresa sono i siti culturali messi a sistema integrato di fruizione culturale e turistica.

Ai siti comunali si aggiungono i siti gestiti dalla Curia vescovile di Trapani attraverso il MEMS. MUSEO DI ERICE LA MONTAGNA DEL SIGNORE che valorizza e mette in relazione e a fruizione aperta al pubblico tutti i beni culturali disponibili in un tessuto urbano caratterizzato da un contesto storico e culturale di alto valore. Questo progetto voluto dalla Diocesi di Trapani ha iniziato il suo percorso nel 1998 e dopo un'opera di ristrutturazione e restauro di chiese e conventi, oggi mette a sistema culturale e turistica i seguenti siti: Real Duomo, Sant'Isidoro, Sant'Alberto, ex SS. Salvatore, San Martino, San Pietro, San Carlo, San Giuliano, San Cataldo, Casa Santa Sales, Sant'Antonio Abate, Sant'Orsola, San Carlo.



Ad Erice dal 1963 ha sede la FONDAZIONE E CENTRO DI CULTURA SCIENTIFICA "ETTORE MAJORANA" (EMFCSC), un'organizzazione scientifica fondata dal fisico Antonino Zichichi, che ne è anche il presidente. Tre sono le sedi: ex monasteri di San Rocco), San Domenico e San Francesco. Durante gli anni della guerra fredda, il Centro Ettore Majorana di Erice fu sede di incontri fra scienziati di Russia e Stati Uniti. In questi anni 106 scienziati che hanno preso parte ai corsi sono poi stati insigniti del premio Nobel dopo la loro partecipazione alle attività, e 49 erano già premi Nobel.

Nei vari decenni, infatti, le oltre 130 scuole postuniversitarie, per decine e decine di corsi in tutte le branche scientifiche, hanno accolto 160mila studenti da tutto il mondo, migliaia di professori, ricercatori, luminari della scienza e 158 Premi Nobel, venuti ad Erice per condividere con i giovani il loro sapere, elevando la Fondazione a eccellenza nel settore, riconosciuta a livello mondiale. A partire dal 2019, per la prima volta la Fondazione "Ettore Majorana", Centro di Cultura Scientifica, fondata e diretta dal prof. Antonino Zichichi, scienziato di fama internazionale, ha aperto i suoi spazi al pubblico e in particolare gli istituti Wigner-San Francesco e Blackett-San Domenico diventati anche contenitori d'arte e luoghi di conoscenza e cultura condivisa. Le mostre permanenti riguardano intanto una "Storia del Centro Majorana" e, con il supporto di pannelli illustrativi, foto d'archivio, pagine di giornali e cimeli, ricostruisce mezzo secolo di attività della fondazione (nata nel 1963) che, di fatto, ha determinato la rinascita di Erice sotto l'egida della cultura scientifica internazionale.

Poi la prima mostra "Fibonacci e il Numero Aureo. La forma generatrice": trenta opere classiche e contemporanee – firmate da Piero Guccione, Pizzi Cannella, Umberto Mastroianni, Carlo Gavazzeni Ricordi e installazioni *site-specific* di Paola Lo Sciuto – si prestano a raccontare ai visitatori la "Proporzione Aurea", il

rapporto "magico" contenuto nel DNA delle forme della natura e utilizzato dagli artisti, da Giotto in poi, come parametro di Bellezza universale.

E ancora la mostra "Stelle, Costellazioni e Oroscopi", in cui il professor Zichichi affronta in modo scientifico il problema dei segni zodiacali coinvolgendo, con opere sul tema, artisti contemporanei come Gregorio Botta, Bruno Ceccobelli, Lucia Crisci, Ettore de Conciliis, Nedda Guidi, Riccardo Monachesi, Thomas Mustaki, Marco Tamburro. In mostra anche due capolavori di Igor Mitoraj (*Grande notturno [omaggio a Galilei]* del 2008) e Pizzi Cannella (*Luna o luna nuova* del 2004). Negli anni è stato creato un circuito culturale integrato, con ticket d'ingresso singolo o cumulativo, che vede tutti gli attori culturali che insistono in Erice centro storico impegnati a promuovere i siti culturali del Comune di Erice (Castello di Venere, Torretta Pepoli, Quartiere Spagnolo, Erice in miniatura), della Fondazione E. Majorana (Istituto Wigner-San Francesco, Istituto Blackett-San Domenico) e della Curia vescovile di Trapani (Chiesa madre, Torre campanaria, Ruderer ex monastero SS. Salvatore, chiesa S. Martino, chiesa di san Carlo, chiesa di san Giuliano, chiesa di san Pietro).

L'ERICECARD è lo strumento che permette di visitare tutti i siti con un unico ticket d'ingresso e che ha dato negli ultimi tre anni un notevole incremento di visitatori e ovviamente di incassi che sono stati investiti in attività culturali prevalentemente nel centro storico della città.

"ERICE WEBSITE E VIRTUAL TOUR"

Per accrescere ancor di più l'appeal della ns. Città si è voluto realizzare nel 2024 con i fondi PNRR MISSIONE 1 - COMPONENTE 1 – INVESTIMENTO 1.4 "SERVIZI E CITTADINANZA DIGITALE" - MISURA 1.4.1 ESPERIENZA DEL CITTADINO NEI SERVIZI PUBBLICI, un ambizioso progetto che vedeva la città di Erice e il suo centro storico proiettata nel web con l'obiettivo di rendere appetibile da remoto a cittadini di tutto il mondo l'offerta turistica e culturale proposta con un interesse a visitare "dal vivo" i nostri spazi outdoor/indoor.

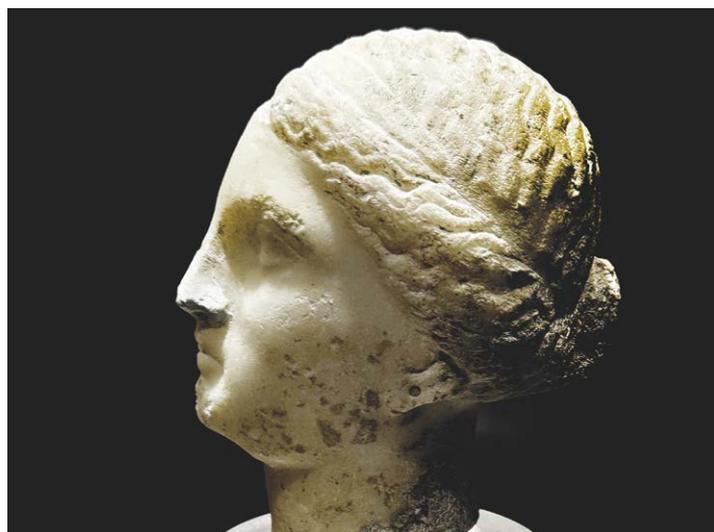
Nasce dunque "ERICE WEBSITE E VIRTUAL TOUR", in lingua Italiana e Inglese, un progetto realizzato in 180 (centottanta) giorni che ha visto la realizzazione di un numero consistente di video emozionali e di un virtual tour. Questo progetto e la sua realizzazione si propone dunque di fare conoscere Erice con una visione a 360° e attraverso il sito <https://virtualtour.comune.ericetp.it/> tutti potranno accedervi. Per semplificare: attraverso il sito sopra indicato si accede ad un portale web, in formato HTML,

che permette la conoscenza delle bellezze del centro storico ericino, e delle frazioni a mare del comune. Si troverà:

- Sezione descrittiva storica e turistica dei siti principali;
- Sezione planimetrica con indicazione dei siti e link a gallery fotografiche e video;
- Sezione informazioni e link;
- Sezione virtuale con sezione interattiva droni e siti.

In questa ultima sezione, la più innovativa, si può navigare attraverso una planimetria con le indicazioni dei percorsi e dei siti e dove sarà inoltre possibile entrare al loro interno con scansioni 3D a luce strutturata di oggetti di pregio artistico con ulteriori informazioni fotografiche sui beni presenti corredati da brevi commenti sulle opere.

Dunque una navigazione virtuale interattiva di tutti i siti, una navigazione virtuale area drone /insta 360 - 35 viste 360°. Tale servizio è visionabile da semplice browser web tramite pc o smartphone/tablet.



Per rendere ancora più appetibile l'offerta è stato posizionato all'interno del Polo Museale "A. Cordici" un monitor touch 55 pollici dove il turista/visitatore potrà direttamente entrare nel virtual tour, visionare in anteprima il *virtual tour* e scegliere dove spostarsi in base al tempo a disposizione.

Inoltre nei tre infopoint di Erice sono stati collocati alcuni visori immersivi VR collegati al virtual tour dove il fruitore può, indossando semplicemente un casco, navigare e spaziare per Erice aumentando la realtà virtuale e visitando Erice dall'altro e in maniera assolutamente innovativa. I visori sono stati nel 2024 portati in alcune fiere del turismo (Budapest, Monaco di Baviera, Vienna, etc.), fatti indossare ai visitatori con un notevole successo in termini di presenze in Erice nel 2025.

Inoltre nei tre infopoint di Erice sono stati collocati alcuni visori immersivi VR collegati al virtual tour dove il fruitore può, indossando semplicemente un casco, navigare e spaziare per Erice aumentando la realtà virtuale e visitando Erice dall'altro e in maniera assolutamente innovativa. I visori sono stati nel 2024 portati in alcune fiere del turismo (Budapest, Monaco di Baviera, Vienna, etc.), fatti indossare ai visitatori con un notevole successo in termini di presenze in Erice nel 2025.

1a Menzione speciale sezione “Privati”

Terre Sonanti – Il Mammut

ASS. Libera Pupazzeria ETS L'Aquila

https://www.facebook.com/liberapupazzeria/?locale=it_IT

Nel 2024, nel settantesimo del ritrovamento a Scoppito di uno degli esemplari di mammut più completi in Europa, il fossile di *Mammuthus Meridionalis* custodito dal Museo Nazionale D'Abruzzo (MuNDA) nel Castello dell'Aquila, il progetto “**Terre Sonanti - Il Mammut**” si è proposto di valorizzare in maniera creativa e innovativa questo reperto di grande interesse nazionale ed internazionale, simbolo identitario per la città dell'Aquila e per l'intero territorio, correlando la dimensione museale storico-paleontologica e geologica con quella artistica simbolica, attraverso modalità creative di valorizzazione del patrimonio culturale e creando sinergie tra Enti pubblici e privati.

Il 14 settembre 2024 una *performance* collettiva, fisica e sonora, preparata nei mesi precedenti con laboratori partecipati aperti a tutta la comunità, ha accompagnato l'uscita dal Castello e l'incedere attraverso la città del “Mammut” ricostruito a grandezza naturale e trasfigurato in opera d'arte, segnando l'inizio del successivo “viaggio” sul territorio attraverso 13 Comuni dell'aquilano. Ogni tappa è stata preceduta da laboratori artistici che hanno coinvolto creativamente la popolazione nel preparare la festa di arrivo per il Mammut, attraverso canti, poesie, brevi messinscena e racconti ispirati dal mammut stesso mentre i licei e le scuole venivano coinvolti attivamente nella conoscenza scientifica del fossile e nella sua rilettura creativa.

Il progetto, ideato e diretto dall'artista Silvia Di Gregorio, ispirandosi ad uno dei simboli identitari del territorio, ha promosso sinergie tra persone, enti, associazioni, artisti, studenti e comunità per affermare la vitalità del patrimonio culturale e le potenzialità che è in grado di esprimere quando se ne riattraversi e rinnovi il senso, attraverso la partecipazione, facendo del Mammut una “terra sonante” che invita metaforicamente a ricontattare dentro di sé una forza visionaria e a mettersi in cammino.



Uscita dal Castello del Mammut (foto Francesco Paolucci).

Il progetto si è svolto in due fasi principali. Da febbraio a settembre 2024 si è valorizzato il bene culturale custodito dal MuNDA creando collettivamente un'opera d'arte per riprodurre il fossile del Mammut a grandezza naturale (4 metri di altezza x 6,5 metri circa di lunghezza) avviando un percorso di conoscenza e formazione storico-artistica e scientifica che ha stimolato la conoscenza del territorio e l'attivazione di sinergie: questa prima fase è culminata con l'evento performativo e partecipato realizzato all'interno della rassegna Performative 04 curata dal MAXXI L'Aquila, che ha segnato l'inizio del viaggio del "Mammut" sul territorio.

Nella seconda fase (settembre-novembre 2024), denominata "Il viaggio del mammut" sono stati coinvolti tutti i Comuni partner con attività ispirate al Mammut, alla memoria del suo ritrovamento, alla conoscenza scientifica del reperto e alle conoscenze geologiche connesse, al significato e al valore della presenza sul territorio di questo bene culturale: laboratori di produzione e formazione artistica, creazione nelle scuole di "libri d'arte " e di performance partecipate in occasione dell'arrivo del mammut in ciascun paese, con cui si è valorizzato il patrimonio materiale ed immateriale, promosso il dialogo intergenerazionale, la conoscenza e la partecipazione e stimolata la ricostruzione della memoria collettiva.

Enti culturali e artistici, Istituzioni preposte alla formazione, Comuni, artisti, associazioni e cittadini hanno lavorato in sinergia dando vita ad una rete inedita.



Arrivo del Mammut a Beffi di Acciano (foto di Silvia Di Gregorio).



Arrivo Mammut a San Martino d' Ocre (foto di Silvia Di Gregorio).

Il viaggio è stato animato dalla volontà di unire un territorio mettendone in luce peculiarità e differenze, differenze senza le quali non sarebbe possibile creare legami, sinergie e valorizzarsi reciprocamente: 13 Comuni, la città dell' Aquila, migliaia di persone raggiunte, decine di associazioni coinvolte attivamente nei paesi, 7 scuole, 3 Istituti Comprensivi, più di 30 studenti, più di 30 artisti, musicisti ed attori, una rete di partner fatta di più di 20 tra Enti ed istituzioni culturali e associazioni attive sul territorio, ..sono solo alcuni dei numeri di un progetto nato per riconnettersi con un antichissimo abitante delle nostre terre che si è messo in cammino per ispirarci fiducia invitandoci a collaborare , ad essere visionari e solidali e a valorizzare potenzialità e ricchezze dei territori insieme a chi li ama e sceglie ogni giorno di abitarli. Cosa c'è nel nostro immaginario di più immobile di un fossile? Abbiamo voluto ridare vita al mammut senza pretendere di ricostruirlo realisticamente ma trasfigurandolo per farne il simbolo della capacità collettiva di ricontattare dentro sé e nella relazione con gli altri una profonda energia vitale, farne espressione della forza generativa dell'arte, liberare un'energia di sogno e far sì che le strade venissero attraversate collettivamente e dalla poesia, dalla dismisura, dalla musica, dall'anomalia.

L'uscita dal castello, dalla fortezza, dalle mura che proteggono, ma anche imprigionano, si è fatta espressione del desiderio di ricontattare dentro di noi e nella relazione con gli altri e con i luoghi che abitiamo una profonda energia, una forza visionaria per andare oltre le proprie ferite individuali e collettive e aprirsi all'imprevisto, all'inatteso, andare nell'aperto della vita, riconoscerci come esseri sempre in cammino.



Enza Pagliara e Dario Muci performance del 14 settembre (Foto di Francesco Paolucci).



Laboratorio con Comunità 24 Luglio (foto di Francesco Paolucci).



Laboratorio di canto nella sala del fossile Mammut in preparazione della performance (foto di Francesco Paolucci).

A ricordarci che il patrimonio culturale è vivente quando è generativo, capace di innescare processi partecipativi e significanti, essere fonte di ispirazione, stimolare nuove visioni, relazioni non possesso identitario immobile perché non esiste identità senza relazione e questa è possibile solo nel riconoscimento dell'alterità, perché "identità" è sempre un processo che ci chiama in causa, nessuno ne detiene l'esclusiva o prerogativa.

Il "mammut", inoltre, ci rimette a contatto con quell'irriducibile alterità che la sua presenza-assenza evoca, irriducibile a causa dell'estinzione ma anche in quanto animale, primo sguardo ricambiato di essere vivente simile ma allo stesso tempo irrimediabilmente altro rispetto a noi uomini e donne, primo scarto, differenza grazie a cui abbiamo potuto percepire cosa ci rende propriamente umani: arriva nei paesi come una forza pacifica, come un amico che ritorna, a conoscere e riconoscere le strade, le case e chi le abita, sembra quasi di poterlo toccare, come se fosse sempre stato lì dietro un velo, qualcosa di perduto nella voragine del tempo ma in verità sempre qui con noi che continua a vivere nel fiume, nella montagna, negli atomi di cui siamo fatti. Era e non è più, anche noi non saremo più, quale traccia lasceremo di noi?

Dal fondo del fondo del tempo ci ricorda che nonostante tutti i nostri sforzi come umanità per crescere, evolvere, potremmo anche fallire, sparire, estinguerci, e che viviamo in un mondo di forze, altri esseri, pietre, elementi, profondità marine e tempeste e dovremmo stare in esso con timore, cura, ascolto, umiltà, con la consapevolezza di quanto mistero ci circonda.

I vari restauri hanno rivelato che questo mammut era un essere fragile, aveva perso una zanna in giovane età e a causa di ciò aveva modificato la sua postura, lo sbilanciamento dovuto alla differenza di peso gli aveva provocato una scoliosi e un'andatura sbilenco che lo rendeva all'interno del branco un diverso, un

essere debole, marginale destinato forse a soccombere presto e invece, non solo ha vissuto a lungo, ma addirittura ha attraversato il tempo, acquisendo per noi una straordinaria importanza, un invito infine quindi a riflettere su quello che noi consideriamo marginale e poco significativo e come invece ogni essere sia prezioso nella e per la sua straordinaria unicità.

Credits

Ideazione e direzione: Silvia Di Gregorio, per l'Asso. Libera Puppazzeria Ets, in partenariato con 13 Comuni del cratere, Scoppito (sito di ritrovamento del Mammut e capofila del bando Restart,) e Campotosto insieme ad Acciano, Barisciano, Fagnano Alto, Fontecchio, Fossa, Ocre, Poggio Picenze, San Demetrio Ne' Vestini, Sant'Eusanio Forconese, Tione Degli Abruzzi, Villa Sant'Angelo e con l' Università degli studi de L'Aquila, (attività culturali di Ateneo) il MAXXI L'Aquila, il Teatro Stabile d'Abruzzo, l'Accademia di Belle Arti de L'Aquila, il Museo Nazionale d'Abruzzo, la Regione

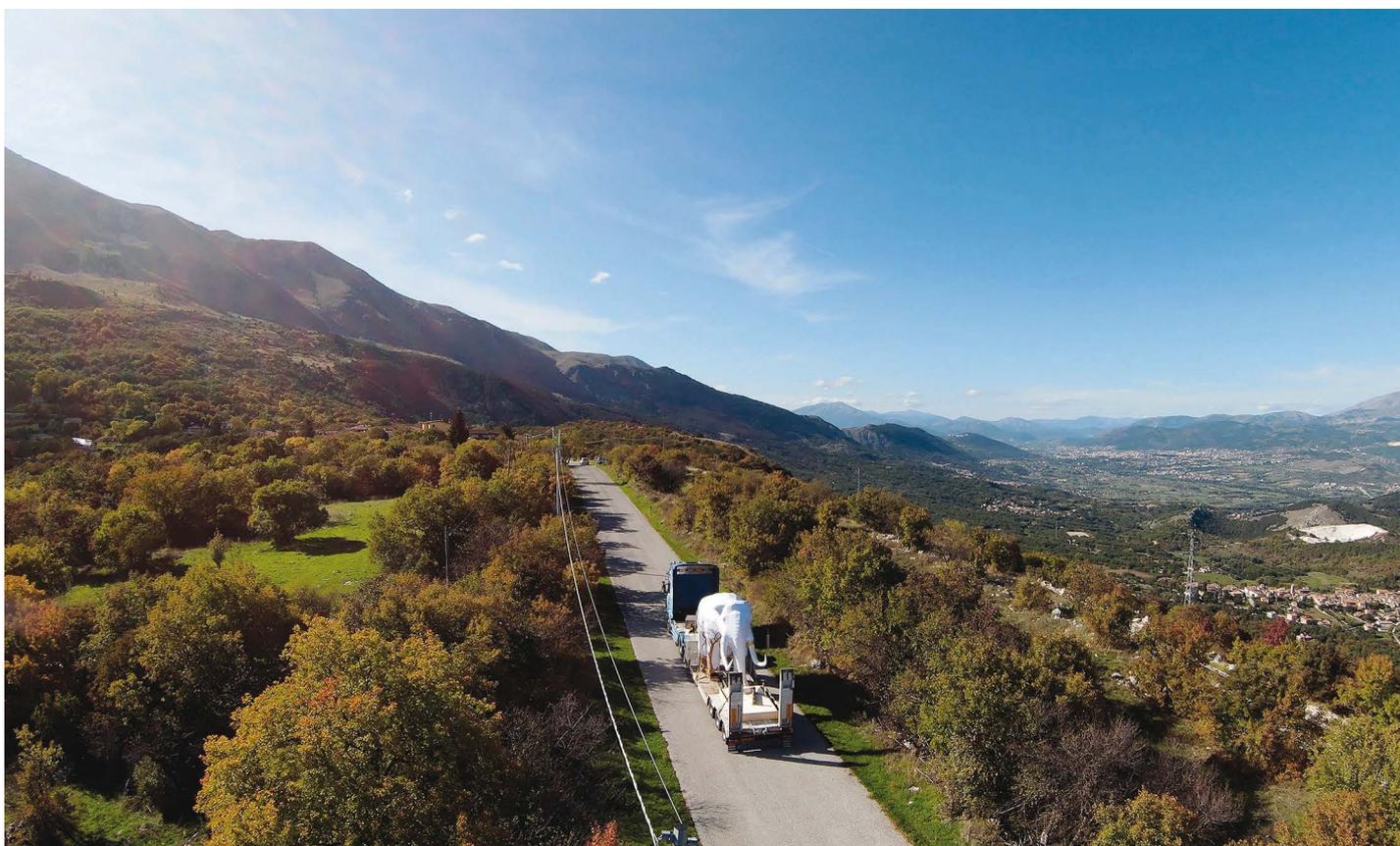


Laboratorio di costruzione partecipata del mammut (foto di Francesco Paolucci).

Abruzzo, l'Ente Parco Sirente Velino, la "Comunità 24 Luglio", il Liceo Artistico Fulvio Muzi (IISBafile) gli Istituti Comprensivi scolastici di San Demetrio- Rocca di Mezzo, di Navelli e di Scoppito (plessi di Barisciano, Poggio Picenze, Fontecchio, San Demetrio, Fossa, Scoppito ed Ocre), Appstart società cooperativa Onlus; il progetto ha avuto il patrocinio dell' Ufficio Speciale per la Ricostruzione del Cratere sismico e la performance che si è tenuta a L' Aquila è stata inserita nel Performative 04 del MAXXI L' Aquila ed era compresa nel programma di " Aria- Festival di teatro" dell' Università de L'Aquila e dell' Accademia di belle arti; sostenuto anche con fondi Restart - Sviluppo delle potenzialità culturali Delibera CIPE 10 agosto 2016, n. 49" intervento "sviluppo delle potenzialità culturali per l'attrattività turistica del cratere" filone C annualità 2024.

Artisti e musicisti:

- Massimo Piunti: costruzione del mammut e modellatura finale.
- Ferdinando Tacconi: struttura portante interna del mammut.



Trasporto per il viaggio del Mammut (foto di Alessandro Stefanucci).

- Alberto Santucci: laboratori teatrale fisico e vocale.
- Elena D' Ascenzo e Davide Zanini: laboratori musicali e sonorizzazione del Mammut.
- Debora Frasca e Francesca Racano: laboratori realizzazione "Libri d'arte" ispirati al mammut.
- Patrizia Urbani e Chiara Duronio: docenti Referenti attività del Liceo Artistico.
- Francesco Paolucci: video documentazione.
- Enza Prestia: laboratori ritmici e musicali con adolescenti del Punto Luce L'Aquila e con ragazzi della comunità di accoglienza per migranti non accompagnati Mani Tese.
- Marco Rodomonti: laboratori realizzazione strumenti musicali immaginari con Comunità 24 Luglio.
- Enza Pagliara e Dario Muci: canti e musiche nella *performance*.
- Luisa Vivio: laboratori coreografici di preparazione alla *performance*.

Nei Comuni:

Michele Avolio, Antonio Franciosa, Luca Sebastiani, Tiberio Boccanera, Salima Cure, Armando Rotilio, Rosella Pezzuti, Antonella Lattanzi, Domenico Capanna, Antonio Marinelli, Saverio Di Pasquale, Banda musicale Sirentina, Barbara Saturni, Mubaq, Assunta Perilli.

2a Menzione speciale sezione “Privati”

La Piccola Biblioteca di Amantea

La Guarimba International Film Festival
<https://www.lagarimba.com>

La Piccola Biblioteca di Amantea è uno spazio culturale multifunzionale aperto 24 ore su 24 attraverso un sistema di fiducia tra gli utenti e l'associazione.

La Biblioteca nasce per diventare un punto culturale e sociale di riferimento per la comunità, con un'attenzione particolare a giovani e fasce sociali più fragili. Inaugurata il 5 agosto 2024 dall'Associazione La Guarimba, la biblioteca si configura come spazio di accesso libero, aperto tutti i giorni dalle 24h, dove studenti, cittadini e famiglie possono usufruire di servizi e attività che promuovono integrazione, crescita e contrasto alla povertà educativa. Situata nel cuore di Amantea, la biblioteca è pensata come luogo di aggregazione e crescita collettiva, con alternative alla migrazione verso grandi centri, rafforzando solidarietà e responsabilità sociale.

Infrastruttura e servizi educativi

Una delle prime iniziative è l'aula studio, accessibile e dotata di connessione internet veloce, che riduce le disuguaglianze nell'accesso a risorse educative, offrendo un ambiente inclusivo per ricerca e studio. Attiva da agosto 2024, la sala sarà potenziata con orari estesi, per permettere a studenti e lavoratori di accedervi in orari flessibili.

Il supporto scolastico e universitario è organizzato attraverso attività di tutoraggio e aiuto compiti, guidate da volontari ed educatori, per migliorare le competenze scolastiche e garantire assistenza personalizzata agli studenti più vulnerabili. Con l'avvio del progetto, s'intende rafforzare questo supporto educativo continuo.



Aula studio.



Musicisti ucraini nello studio di musica.

Promozione della lettura e accessibilità

La biblioteca offre il servizio di prestito libri, con una collezione che spazia da testi accademici a narrativa, arricchendo così l'offerta culturale e facilitando l'accesso alla lettura. Il progetto punta a espandere il catalogo, in particolare per la fascia 0-6, promuovendo



Proiezione di cinema per bambini.



Club di lettura.



Esterno biblioteca.

la lettura fin dai primi anni e supportando il legame genitori-figli. Il "Club di Letture Femministe di Amantea" favorisce la discussione su temi sociali, amplificando la consapevolezza culturale.

Attività e laboratori per bambini e giovani

Il progetto sostiene laboratori creativi per bambini e ragazzi, stimolando la curiosità e la creatività attraverso attività manuali e artistiche. I laboratori, pensati per la fascia 0-12, partiranno a gennaio 2025 e supporteranno i bambini e le loro famiglie, facendo della biblioteca un punto di riferimento per l'educazione informale.



Laboratorio creativo per bambini.

È previsto anche un laboratorio di podcasting per adolescenti tra i 14 e i 18 anni, per sviluppare competenze tecniche e comunicative.

Studio di registrazione

La biblioteca ospita uno studio di registrazione, attivo da agosto 2024, che offre ai musicisti locali uno spazio gratuito per registrare musica e contenuti artistici. Il progetto ne permetterà l'estensione oraria e la disponibilità di un tecnico del suono, rendendo lo studio ac-

cessibile a più artisti e incentivando la creatività musicale. Ma non solo: lo studio viene usato dalla nostra associazione per fare ricerca etnomusicale calabrese, registrando canti popolari che altrimenti andrebbero persi nella memoria della gente.

Progetti culturali internazionali

La biblioteca ospita iniziative culturali di respiro internazionale, come il programma Kino Guarimba, residenza cinematografica che coinvolge artisti internazionali nella creazione di cortometraggi. Con il supporto del progetto, l'edizione 2025 di Kino Guarimba vedrà un aumento di partecipanti, promuovendo l'educazione cinematografica e generando impatto positivo sulla comunità locale. Un'altra iniziativa è il Music Camp, residenza musicale internazionale che incoraggia i partecipanti a collaborare nella produzione musicale, con date previste per l'estate 2025.



Laboratorio di musica popolare.

3a Menzione speciale sezione "Privati"

Museo dei Quaderni di Scuola Un museo dedicato alla Storia e alle storie di bambini e ragazzi

Quaderni Aperti APS-ETS / associazione di promozione sociale – MILANO
<https://www.museoquaderni.it/quaderniaperti/>

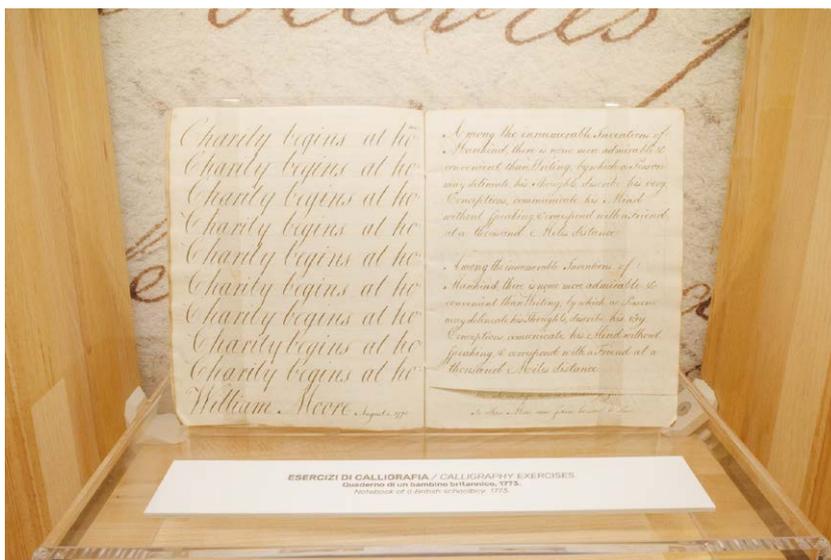
Il Museo dei Quaderni di Scuola: dove l'infanzia racconta la storia

Le testimonianze scritte dei bambini, di qualsiasi luogo ed epoca, sono uno dei patrimoni più preziosi che l'umanità ha a disposizione: non solo per comprendere l'infanzia, ma anche per comprendere se stessa. È da questa convinzione che nasce a Milano il **Museo dei Quaderni di Scuola**, il primo e unico museo al mondo interamente dedicato alla conservazione e valorizzazione delle memorie infantili e adolescenziali attraverso quaderni, diari e lettere.

Il museo è curato dall'associazione Quaderni Aperti, attiva dal 2014. La collezione raccoglie oltre 2.500 documenti originali scritti da bambini e ragazzi tra la fine del Settecento e i primi anni Duemila, in più di 18 lingue e provenienti da oltre 35 paesi. Un patrimonio diffuso e plurale, capace di attraversare confini, epoche e sistemi scolastici, restituendo un'immagine viva e frammentata dell'infanzia nel tempo.

Il nucleo principale è composto da circa 1.500 quaderni italiani e 1.000 provenienti dall'estero. In totale, l'archivio conserva **decine di migliaia di pagine manoscritte**, delle quali oltre **40.000 sono già state digitalizzate** e sono consultabili da ricercatori, educatori e studenti. Il documento più antico è un quaderno britannico di calligrafia del 1773. L'intera raccolta è stata riconosciuta dalla Soprintendenza archivistica della Lombardia come patrimonio di interesse storico particolarmente rilevante.

I materiali custoditi non documentano soltanto l'istruzione formale, ma anche aspetti più intimi e quotidiani della vita degli



studenti. Accanto agli esercizi scolastici si trovano temi, lettere, disegni, cronache familiari e riflessioni personali che raccontano l'infanzia da un punto di vista diretto, non mediato. Alcuni testi descrivono eventi storici vissuti in prima persona – guerre, cambiamenti sociali e geopolitici – altri restituiscono rituali domestici, paure, aspirazioni o desideri.

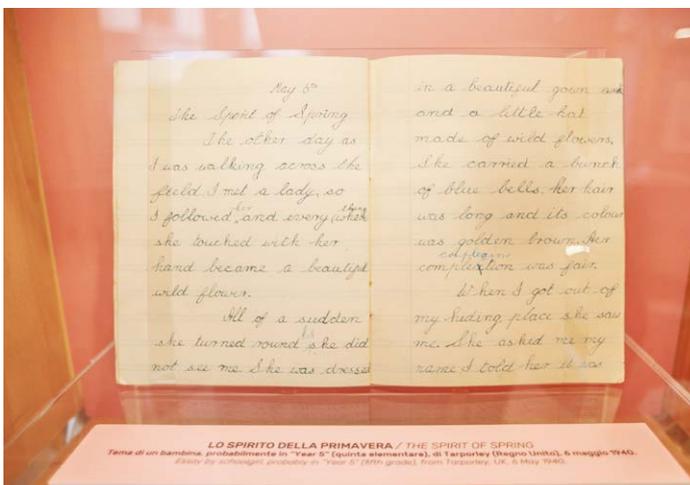
L'allestimento museale è organizzato in sezioni tematiche e cronologiche. Una parete temporale ripercorre oltre due secoli di storia scolastica, collegata all'archivio digitale Exercise Book Archive, una piattaforma internazionale di volontariato dedicata alla trascrizione e traduzione dei contenuti dei quaderni. Quattro totem tematici – dedicati a concetti come sogno, identità, propaganda e immaginario – offrono percorsi di lettura trasversali. Alcune aree ospitano mostre temporanee focalizzate su temi, territori o periodi specifici.

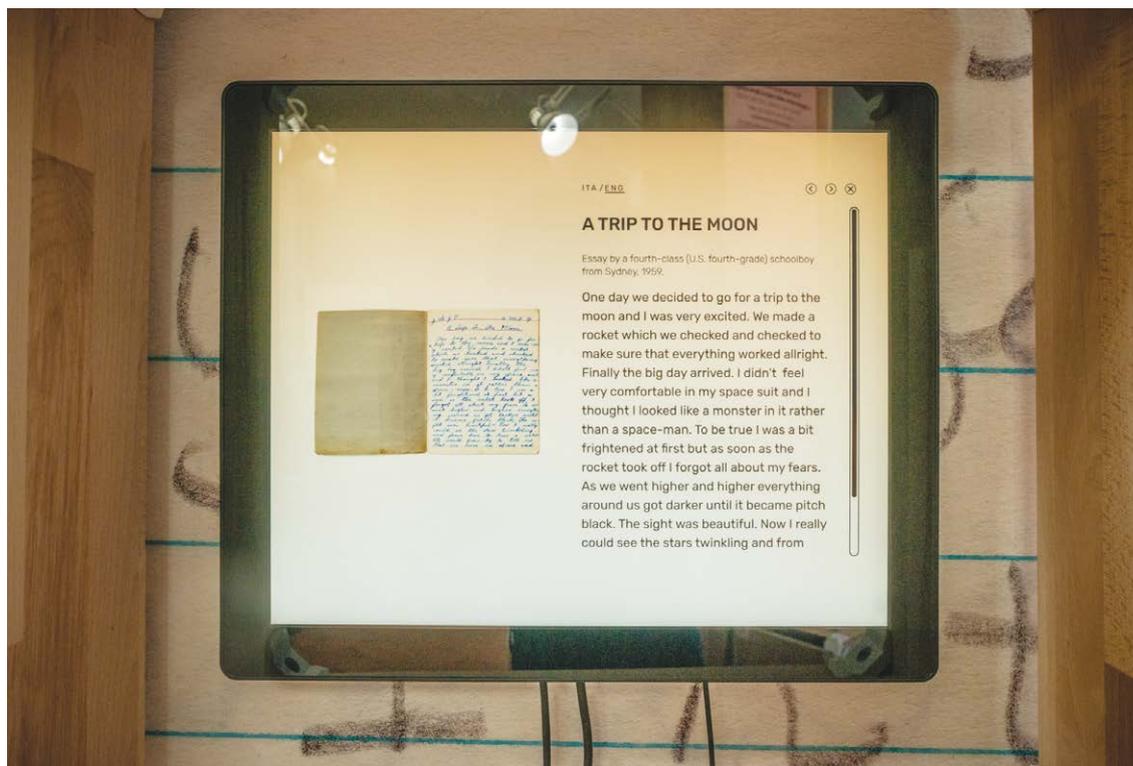
Il museo offre anche spazi di consultazione con riproduzioni fi-



siche integrali dei quaderni, sfogliabili dal pubblico, e postazioni audio che propongono voci narranti tratte dai testi originali. L'esperienza di visita combina l'aspetto documentario con quello sensoriale e narrativo.

Accanto alla funzione espositiva, il museo promuove attività educative e progetti di ricerca. Collabora con scuole, università e istituzioni culturali, e propone laboratori per le scuole primarie e secondarie che incoraggiano il confronto tra passato e presente, tra scritture infantili di epoche diverse. Alcuni percorsi favoriscono il dialogo intergenerazionale, stimolando la scrittura a partire da tracce d'archivio o il racconto dell'esperienza scolastica dei propri familiari.





La collezione è in continua espansione grazie a donazioni e prestiti da parte di cittadini. Il progetto, avviato nel 2004, si basa su un approccio partecipativo che invita chiunque a contribuire con quaderni, lettere o diari che raccontino storie d'infanzia.

Il Museo dei Quaderni di Scuola è uno spazio che dà voce a chi raramente ne ha avuta nella narrazione ufficiale della storia. Non solo uno sguardo su come si è insegnato e appreso nel tempo, ma anche su come i bambini hanno osservato, descritto e interpretato il mondo attorno a sé. Non semplici oggetti d'uso, ma frammenti di memoria capaci di restituire esperienze collettive a partire da prospettive individuali. L'infanzia, spesso invisibile nelle fonti storiche, trova qui un luogo di ascolto, visibilità e racconto.



ISSN 2280-9376