

Incluseum, la (ri)scoperta del patrimonio culturale locale per un nuovo sviluppo territoriale

MICHELE SPAGNUOLO*

Abstract

This paper examines the potential expressed by the enhancement process of the Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj in Tolentino, within the framework of cultural tourism development as a strategic axis for the economic and social recovery of the area. Following the pandemic, the internal areas of the Macerata province, already severely impacted by the consequences of the 2016 earthquake, faced the significant challenge of initiating a recovery characterized as a genuine renaissance.

This renaissance is rooted in the endogenous resources that narrate the sense of belonging and identity of the communities that have chosen to remain in places where marginality can transform into a strength.

Inaugurated in November 2023, Incluseum represents an innovative model of museum requalification that weaves together culture and technology in a sustainable and inclusive framework. It highlights the virtuous relationship that can be established between museums, cultural tourism, and local development. The new exhibition design translates the traditional language of archaeological museums into a series of tactile and digital pathways that offer diverse narratives, facilitating understanding and interpretation for a genuinely plural audience.

The introduction of cutting-edge digital technologies and the creative use of analog tools enable a museum experience that fosters the engagement of those often excluded from cultural content consumption. Thus, accessibility and interactivity have become the Cartesian coordinates of a space where discovery and learning are, for everyone and anyone, grounded in a generative process of sensory empiricism. The

* Università degli Studi di Messina - Dipartimento di Scienze Cognitive, Psicologiche, Pedagogiche e Studi Culturali, Via Concezione, 6/8, Messina, michele.spagnuolo@studenti.unime.it.

rediscovery of local cultural heritage, through experimental archaeology, has thereby evolved into a sustainable tourism practice.

Keywords: territorial development, tourist destination, cultural heritage, musealization, accessibility.

1. *Introduzione*

Nel 1995, a Lanzarote (Canarie, Spagna) si tiene la prima conferenza mondiale sul turismo sostenibile. Le riflessioni, gli spunti e i risultati sono sintetizzati nella Carta del turismo sostenibile [01] – poi confermati nel 2008 anche dalla Carta di Rimini per un turismo (ancora) sostenibile e (anche) competitivo [02] – e tra i punti del Piano d’Azione viene esplicitata l’esigenza di dare priorità ad alcune specificità quali piccole isole, aree costiere, zone di alta montagna, città e centri storici in una elencazione, si ritiene, più esemplificativa che esaustiva. Una relazione, quella tra sostenibilità e turismo, che, a partire dalla fine degli anni ’80, pur nell’ambito di un dibattito spesso frammentato e sconnesso (Liu, 2003), era diventata un campo di ricerca sempre più popolare, ma che, definita come un approccio positivo inteso a ridurre le tensioni create dalle complesse interazioni tra industria del turismo, visitatori, ambiente e comunità ospitanti (Bramwell, Lane, 1993), a distanza di un paio di decenni ha mostrato il fianco a più di una critica da parte di chi, nonostante la crescente consapevolezza pubblica circa le problematiche legate alla sostenibilità (Moscardo, Hughes, 2018), ha concluso come lo sviluppo turistico sostenibile fosse un obiettivo non realizzabile (Sharpley, 2020), inafferrabile (Boluk ed Altri, 2019).

Nel frattempo a Santiago del Cile, nel 1999, nel corso della tredicesima Assemblea Generale dell’UNWTO (United Nations World Tourism Organization), viene adottato il Codice Mondiale di Etica del Turismo [03] che, sottolineando, all’articolo 7, come la possibilità di accedere direttamente e personalmente alla scoperta e al godimento delle ricchezze del pianeta sia un diritto di cui tutti gli abitanti del mondo devono poter usufruire in modo paritario, raccomanda esplicitamente l’incoraggiamento e la facilitazione del turismo per le persone con disabilità, rappresentan-

dolo quale fattore di sviluppo (di nuovo) sostenibile, mezzo privilegiato di soddisfazione individuale e collettiva e contributo all'arricchimento del patrimonio culturale dell'umanità. Del turismo, questa volta, vengono sottolineati l'aspetto culturale e quello inclusivo. Nel primo caso, è inteso come ogni viaggio attraverso il quale i viaggiatori ricevono informazioni sulla storia, sul patrimonio culturale e le pratiche quotidiane della vita di altri popoli (McIntosh, Goelner, 1986) e, se ne possiamo ritrovare una forma embrionale nel Grand Tour nato nel XVI secolo in Gran Bretagna (Feifer, 1985), per alcuni studiosi, comunque, tutto il turismo è già cultura (MacCannell, 1993) ed esperienza culturale (Urry, 1990). Lontano, dunque, dall'essere un fenomeno postmoderno, cambia però nella portata culturale del suo consumo (Richards, 1996).

Il riferimento all'inclusività parla invece di una forma di turismo trasformativa il cui intento è superarne le tendenze escludenti e garantire la partecipazione di più persone, affrontando le disuguaglianze, sfidando gli stereotipi e aprendosi alla comprensione della situazione delle minoranze (Scheyvens, Biddulph, 2018). L'ideale è ambizioso ma l'interesse a generare impatti socioeconomici più ampi, per risultati più equi e sostenibili, è autentico. Occorre eliminare le barriere all'accesso dei gruppi svantaggiati al turismo sia come produttori sia come consumatori, renderne effettiva la partecipazione nei processi decisionali e cambiare la mappa del turismo per coinvolgere, insieme a nuove persone, nuovi luoghi (Gillovic, McIntosh, 2020). E di questi ultimi si occupa, nel 2006 la Convenzione sui diritti delle persone con disabilità [04] che, dichiarando come la partecipazione alla vita sociale sia un diritto fondamentale dell'uomo (McCabe, Diekmann, 2015), evidenzia l'importanza di rispettare il concetto di accessibilità anche, e più specificamente, negli spazi culturali (Michopoulou ed Altri, 2015), segnando così un cambio di passo nell'accesso alla cultura e imprimendo un nuovo ritmo nell'adozione e nella sperimentazione, da parte delle istituzioni museali, di strategie volte a soddisfare il bisogno di narrazioni (più) inclusive di quel segmento della popolazione portatrice di disabilità fisiche, visive, uditive e intellettive, troppo spesso 'presenze inaspettate' (Hetherington, 2000).

Il 2014 è l'anno del *World Summit Destinations for All*, tenutosi a Montreal con il coinvolgimento dell'Organizzazione Mondiale del Turismo (UNWTO), e, al termine di questa prima edizione, viene adottata la Dichiarazione "*A World for Everyone*" [05]. Oltre 360 partecipanti, provenienti da 31 Paesi, condividono conoscenze ed esperienze e gli importanti contributi forniti allo sviluppo e alla promozione del Turismo e della 'Destinazione per Tutti' (per 'tutti' [i visitatori] intendendo persone con disabilità, anziani e famiglie con bambini) e si impegnano a mettere in comune le proprie competenze a beneficio della comunità internazionale, comprendendo che i cittadini locali sono i primi a trarre vantaggio da tali sforzi.

Nel 2015 le Nazioni Unite approvano l'Agenda 2030 per lo Sviluppo Sostenibile [06], piano di azione globale per le persone, il Pianeta e la prosperità, tra i cui 17 *Sustainable Development Goals*, al numero 11, trova spazio l'obiettivo di rendere le città inclusive, sicure, durature e sostenibili, sottolineando ulteriormente, come specifico traguardo, il potenziamento di insediamenti umani partecipativi e integrati.

È evidente come il filo conduttore di tutta questa serie di interventi sia il turismo, nelle sue diverse declinazioni, ma protagonista ne è il territorio inteso come costituito da beni materiali e immateriali, capace di rispondere ai bisogni, anche questi materiali e immateriali, di popolazioni e individui che contribuiscono al suo continuo divenire e che ne vengono, a propria volta, influenzati (Manti, 2021). Un territorio concepito come ambiente, spazio, fisico e mentale, tridimensionale e, per questa stessa natura, includente.

Sostenibilità e inclusività si fanno, dunque, ordito e trama di una tensione verso questa valorizzazione proiettata alla tutela e alla conservazione dell'esistente, ma in una prospettiva di sviluppo qualitativo, alla promozione di un'immagine, purché non effimera, e al rispetto di un'eredità culturale e paesaggistica (Pileri, 2020) che non risulti mero esercizio retorico.

Ed è esattamente questo il contesto nel quale si è inserito il processo di valorizzazione del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj al quale il Comune di Tolentino, in provincia di Macerata, nelle Marche,

ha deciso di dare l'avvio partecipando al bando PNRR finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU – Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura Misura 1 “Patrimonio culturale per la prossima generazione” Componente 3 – Cultura 4.0 (M1C3-3) Investimento 1.2 “Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura”, con il progetto “Incluseum: inclusive museum Aristide Gentiloni Silverj”.

Risultato aggiudicatario del bando, Incluseum si è concretizzato nel riallestimento museale (fig. 1) che, inaugurato nel novembre 2023, è oggetto di studio del presente contributo che intende esplorarne le poten-

Fig. 1 - Realizzazione del progetto “Incluseum: inclusive museum Aristide Gentiloni Silverj” aggiudicatario del bando PNRR finanziato dall’Unione europea - NextGenerationEU - Missione 1 - Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura Misura 1 “Patrimonio culturale per la prossima generazione” Componente 3 - Cultura 4.0 (M1C3-3) Investimento 1.2 “Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura”



Fonte: archivio PlayMarche srl

zialità nell’ambito della scelta della città di Tolentino di intraprendere un percorso di crescita e di sviluppo del turismo culturale come asse strategico della ripresa economica e sociale del proprio territorio (Corsale, Iorio, 2010) che deve la propria specificità alla posizione geografica che occupa, agli accadimenti della contemporaneità che lo hanno ‘investito’ e al carattere delle popolazioni che qui insistono (a restare e a vivere).

2. *Tolentino: dalla memoria archeologica all’identità contemporanea*

“Luogo multiplo, geografico e storico, mitologico e religioso” (Ferretti, Arminio, 2019), la regione Marche, unica declinata al plurale, è una rappresentazione crasica di opposti – mare e montagna, industria e agricoltura, dinamismo e tradizione, storia e futuro – di cui deve però tener conto per rispondere contemporaneamente alle diverse esigenze ordinando le altrettanto diverse azioni da una prospettiva complessa per un risultato complessivo.

Da nord a sud, i tredici bacini fluviali dagli Appennini all’Adriatico disegnano una struttura geomorfologica ‘a pettine’, perpendicolare alla costa, mentre gli strapiombi argillosi e rocciosi delle ‘ripe’ movimentano il paesaggio spezzando le linee tracciate delle colline. Delle cinque marchigiane la provincia di Macerata, la più estesa, fa da mediana tra quelle di Pesaro-Urbino e Ancona a nord e quelle di Fermo e Ascoli Piceno a sud. “Disteso come un vecchio addormentato” cantava un tempo Jimmy Fontana, il territorio maceratese proprio per la sua posizione geografica è stato in realtà luogo di contatti e di scambi favoriti dagli insediamenti umani presenti sin dalla preistoria.

È proprio a Tolentino (*Tolentinum*), incastonata tra vette e litorale lungo la riva sinistra del Chienti, che infatti sono state ritrovate le più antiche, e le più significative d’Europa, testimonianze di arte mobile – e quindi di frequentazione della zona – risalenti al Paleolitico superiore (fig. 2)¹.

1. Il manufatto, oggi conservato al Museo Archeologico Nazionale delle Marche di Ancona, è stato ritrovato durante gli scavi aperti e guidati dall’erudito Aristide Gentiloni Silverj nel 1884.

Fig. 2 - Replica del ciottolo in fanite rinvenuto nel 1884 da Aristide Gentiloni Silverj. Reperto presente all'interno del nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj di Tolentino



Fonte: archivio PlayMarche srl

Gli scavi tra fine Ottocento e primi Novecento, hanno portato poi alla luce le necropoli picene (quelle di Settedolori e Bura nella parte ovest dell'attuale centro storico e quelle Benaducci e Sant'Egidio nella parte est, oltre a quelle più distanti di Salcito e Rotondo Casone), individuate e scavate dal Conte Aristide Gentiloni Silverj negli anni compresi tra il 1879 e il 1883 e i cui reperti, oggi esposti nell'omonimo Museo Civico Archeologico, raccontano le trasformazioni economiche e sociali e le pratiche, fortemente rivolte alla guerra, della civiltà picena che ha occupato parte del territorio marchigiano tra il IX e il III secolo a.C. alla fine del quale risalgono anche le prime attestazioni romane a Tolentino, anche se i ritrovamenti più significativi sono riferiti al I secolo a.C. e anch'essi opera di Gen-

tiloni Silverj che ha individuato sotto Palazzo Parisani Bezzi un edificio pubblico oltre a numerose epigrafi a carattere funerario.

Figura centrale per la storia dell'archeologia marchigiana a cavallo tra Ottocento e Novecento (Xavier de Silva, 2024), quindi, quella di Aristide Gentiloni che, nato in una famiglia appartenente a pieno titolo alla nobiltà feudale dell'odierna provincia anconetana fin dal XII secolo (Gentiloni, 1936; Pancaldi, 1998), si sposta a Tolentino dopo le nozze con Adele Silverj, unica figlia, e femmina, dell'illustre famiglia torentinate, ma oramai estinta in linea maschile e, proprio per consentirne la prosecuzione, aggiunge al proprio casato il nome e lo stemma della moglie. Uomo dai molteplici interessi che spaziano dalla numismatica all'araldica all'archeologia, è Ispettore degli Scavi, autore di una scrupolosa attività di documentazione che, tra carteggi, manoscritti e disegni, ha consentito di ricavare informazioni fondamentali circa le operazioni di scavo, la disposizione degli oggetti ritrovati e i defunti nelle tombe rinvenute e fondatore e Direttore del Museo Archeologico, a lui intitolato, dal 1880 al 1936, prima allestito all'interno degli spazi espositivi del complesso monumentale della Basilica di San Nicola di Tolentino, e oggi ospitato, su due piani, nell'ala nord di un altro simbolo della città, il Castello della Rancia. La costruzione deve il proprio nome al termine francese *grange*, fattoria fortificata per la difesa delle derrate agricole, e infatti originariamente è utilizzata dai Monaci Cistercensi della vicina Abbazia di Chiaravalle di Fiastra (Pallotta, 1933; Bedini, 1964, p. 33), eretta nel sec. XII, come magazzino per la conservazione dei cereali. Ibrida la propria funzione a partire dalla metà del XIV secolo quando si trasforma, almeno per alcuni periodi dell'anno, in dimora signorile divenendo così palazzo-castello la cui posizione consente di controllare la maggiore arteria che da Roma e dal mare porta nel cuore della penisola. Nel tempo, passa più volte di proprietà, dai Varano allo Stato Pontificio, da possesso dei Gesuiti fino alla soppressione dell'Ordine a concessione in enfiteusi al marchese Caucci, prima, e Bandini dopo (Alimenti, Pasquali, 2014), e nel 1815 diventa l'ultima difesa di Gioacchino Murat contro gli austriaci in un battaglia, quella di Tolentino appunto,

ogni anno protagonista di un'imponente rievocazione storica che vede, per due giorni, oltre cinquecento figuranti, provenienti da tutta Europa, allestire i propri accampamenti, indossando le divise dell'epoca e regalando a visitatori e turisti un'esperienza immersiva unica. Nel 1973 il castello è acquistato dal Comune di Tolentino dalla famiglia Giustiniani Bandini e riconvertito in un contenitore culturale che, oltre a ospitare il Museo Civico Archeologico "Aristide Gentiloni Silverj" all'interno del quale, insieme ai ritrovamenti di origine picena e romana, sono conservati, in una nuova sezione preistorica, reperti del Mesolitico rinvenuti tra il 2019 e il 2020, è anche sede di un'esposizione dedicata ai musical e agli spettacoli teatrali della Compagnia della Rancia² e location per concerti, festival e rassegne.

Una matrisoka, dunque. Esso stesso patrimonio della comunità vede infatti i propri elementi identitari, di natura ritrosi e difensivi, trasfigurarsi in spazi compiacenti e ospitali in cui le tracce, i segni, le impronte e le memorie del passato si fondono con il presente di una comunità in grado di mettere in discussione i costrutti retorici della perifericità (Carta, 1999).

3. *Restare per ricostruire*

"Ma presto chiuderò, tanto qui non viene più nessuno", dice il titolare del Bora Caffè, accanto alla stupenda Basilica di San Nicola, patrono di Tolentino.

Gli eventi sismici del 2016 hanno colpito profondamente Tolentino che, flagellata da crolli, cedimenti e crepe in molti edifici, anche storici, è

2. Fondata nel 1983, è la prima compagnia teatrale specializzata nella produzione di musical in Italia. Oltre 40 le produzioni all'attivo (tra cui *Grease*, *Frankenstein Junior*, *Cats*, *La piccola bottega degli orrori*, *A Chorus Line*, *West Side Story*, *Sette spose per sette fratelli*, *Cantando sotto la pioggia*, *Jesus Christ Superstar*, *Hello, Dolly!*, *A qualcuno piace caldo*) la cui qualità artistica è stata riconosciuta negli anni da un sempre crescente successo di pubblico e di critica, oltre che dall'assegnazione di prestigiosi premi, tra i quali i "Biglietti d'Oro Agis", il "Premio Fondi La Pastora/Protagonisti", il "Premio per il Musical Bob Fosse", l'IMTA (Italian Musical Theatre Award), il "Premio Tani per le Arti dello Spettacolo", il Premio ETI "Olimpici del Teatro", il Premio "I Teatranti dell'anno Vittorio Gassman" l'"Italian Musical Awards" e il "Tim Music Awards 2023" all'Arena di Verona.

stata tra le città più danneggiate della regione. Molti se ne sono andati. Ma molti sono anche rimasti. Un restare che non è stato immobilismo, inerzia, nostalgia, ma presa di posizione, nucleo fondativo di nuovi progetti e nuove aspirazioni, motore della riconfigurazione di luoghi ed esistenze. È stata una *restanza* (Teti, 2022).

Dopo un terremoto, a cambiare non sono solo i luoghi, le cose e le persone. La concezione del tempo cambia e tutto si fa più lento. C'è un prima e un dopo nel modo di relazionarsi e di esprimersi e di alcune parole, sebbene conservino lo stesso suono, si può immediatamente percepire il nuovo senso. Il diverso peso. Come 'restare', anche 'tornare', infatti, non avrà più lo stesso significato per chi se ne è dovuto andare dalla propria casa, dal proprio borgo, dalla propria città. È una nuova lingua, condivisa, ma profondamente personale ed emotiva. Un fenomeno mimetico per accorgersi del quale serve un ascolto attento. Le dimensioni fisiche del territorio si fanno spesso 'invisibili' e ora devono essere ricordate, riempite, ma anche rilette e ribaltate. Occorre ripartire, ricostruire, riattivare. Forse dove era. Ma non più come era (De Cunto, Pasta, 2022), perché "I Paesi vanno ricostruiti, ma non come presepi"³.

E a suggerire il nuovo uso del mondo (Matthey, 2008) è stata proprio la prospettiva interna delle comunità locali che, controbilanciando immaginari stereotipati e rappresentazioni spesso distorte, o comunque, in contrasto con l'identità dei luoghi, hanno scardinato quella concettualizzazione monolitica di fragilità e di emarginazione che rischiava di compromettere, alla base, il processo di valorizzazione, anche turistica di questi territori (Pollice, 2012) perché «[...] ciò che muove il turista e ne orienta le decisioni di viaggio non è l'attrattività in sé dei luoghi ma l'immagine che di essi il turista si è costruito» (Albanese, 2016, p. 420). Si intravede la luce. Covid 19. Di nuovo buio.

Dopo la pandemia, l'entroterra maceratese, già così provato dalle conseguenze del terremoto si trova a dover affrontare l'enorme sfida di una ul-

3. Leonardo Sciascia per *Il Mattino di Napoli* il 5 dicembre del 1980.

teriore ripartenza che doveva avere però le caratteristiche di un vero e proprio rinascimento. Il panorama infatti era nuovamente cambiato, le esigenze, di tutti, si erano modificate (Bulchand-Gidumal, 2022). Se l'urgenza è quella di viaggiare, i nuovi desiderata collettivi ora sono lentezza (Cerutti, 2023), perifericità e isolamento (Valacchi ed Altri, 2020).

Il risorgimento, a questo punto, poteva, e doveva, allora affondare le proprie radici in quelle risorse endogene che avevano saputo raccontare il senso di appartenenza e di identità delle comunità che avevano scelto di continuare ad abitare luoghi in cui l'essere marginali sarebbe potuto diventare una ricchezza. Così è stato. E sono diventati avanguardia.

4. *Patrimonio culturale e innovazione: il progetto Incluseum*

Le proposte, a questo punto, concentrate sulla valorizzazione di un modo di vivere e di un rapporto, etico-estetico-poetico, con gli spazi geografici (Frémont, 2009), hanno condotto a un approccio reattivo e proattivo nei confronti di quello che si stava profilando come uno *Spatial e Cultural (Re)Turn* (Buttimer, 2003).

Ai blocchi di partenza per la costruzione di una realtà turistica sostenibile, in questo momento storico, ci sono tutti perché la pandemia è stata una livella. La differenza possono farla le scelte e i territori marginali, che oramai sanno di poter essere competitivi, decidono di promuovere le proprie ricchezze attraverso l'offerta di esperienze interculturali veicolate dal dialogo costante tra adattamento e anticipazione, concetti che si erano rivelati evidentemente tutt'altro che dicotomici, il cui alfa e omega fossero inclusione e accessibilità.

L'occasione è data dal bando PNRR finanziato dall'Unione europea – NextGenerationEU – Missione 1 – Digitalizzazione, innovazione, competitività e cultura Misura 1 “Patrimonio culturale per la prossima generazione” Componente 3 – Cultura 4.0 (M1C3-3) Investimento 1.2 “Rimozione delle barriere fisiche e cognitive in musei, biblioteche e archivi per consentire un più ampio accesso e partecipazione alla cultura”, al quale

nell'agosto 2022 partecipa il Comune di Tolentino, aggiudicandoselo, con il progetto "Incluseum: inclusive museum, Aristide Gentiloni Silverj" perché se "ogni individuo ha diritto di prendere parte liberamente alla vita culturale della comunità e di godere delle arti" [07], i musei troppo spesso solo ambienti in cui raccogliere, conservare ed esporre oggetti, hanno il dovere imperativo e categorico di reinventarsi come luoghi di disseminazione, diffusione e divulgazione del patrimonio culturale – nella massima estensione espressiva – echi che ne dovrebbero propagare le prospettive molteplici, implicitamente infinite, e farsi antesignani di un modello sociale di disabilità e di rigenerazione sociale (Coxall, 2006) che fornisca opportunità di co-creazione e di partecipazione.

Dopo quasi un anno di lavori, il nuovo allestimento, realizzato a cura di PlayMarche srl, primo *spin off* dell'Università degli Studi di Macerata e con il coordinamento scientifico dello stesso Ateneo, è stato inaugurato nel novembre 2023 e fin da subito si è presentato come modello innovativo di riqualificazione museale che annoda i fili di cultura e tecnologia in una trama sostenibile e inclusiva, testimonianza della relazione virtuosa che può instaurarsi tra musei, turismo culturale e sviluppo locale (Buhalis, Amaranggana, 2015).

Lo spazio fisico che già ospitava il Museo Archeologico Aristide Gentiloni Silverj è stato interamente riprogettato, ridefinendo la percezione dello spazio espositivo. La sala, posta al primo piano del castello, è stata divisa concettualmente in due ambienti, uno dedicato al percorso museale vero e proprio l'altro trasformato in laboratorio, spazio di condivisione e sperimentazione. Due quinte scenografiche definiscono le aree. La prima, lunga diciotto metri e alta due e settanta, percorre, tagliandolo trasversalmente, l'intero spazio espositivo, lo duplica e crea una segnaletica di orientamento forte. La seconda, un quadrato di tre metri per tre metri sospeso da terra, è posizionata di taglio rispetto alla precedente e pilota il visitatore nella zona laboratoriale.

Anche le scelte cromatiche sono state essenziali nell'esprimere il nuovo progetto. Il colore è, infatti, il principale agente indicatore dei co-

Fig. 3 - *Web app* per la fruizione di contenuti in realtà aumentata all'interno del nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj di Tolentino. *Skyphos* ricostruito in 3D



Fonte: archivio PlayMarche srl

dici narrativi scelti, quello informativo e quello emozionale. A fare da fondale estetico della narrazione didascalica è il grigio, declinato in due diversi toni che si alternano nella lunga parete, mentre pannellature rosso mattone, anche queste quadrate e appese in sospensione alle pareti della stanza, costituiscono ulteriori elementi visivi che connotano il percorso, segnalando al pubblico le varie esperienze, tattili e digitali, fruibili. Dalle scenografie alle didascalie, la grafica d'ambiente è stata pensata e disegnata per facilitare la comprensione dei contenuti e l'orientamento degli utenti. L'obiettivo dell'effettivo coinvolgimento di ogni visitatore è stato raggiunto attraverso una narrazione del percorso espositivo declinata a più livelli (Spagnuolo, 2024). Un museo che, in virtù del *design* tipografico ad alta leggibilità, del linguaggio Braille e dei testi in EtR è divenuto facile da leggere e un *exhibition* che, grazie alla *web app* per tablet (fig. 3), appositamente

mente creata, confeziona visite su misura per diverse tipologie di utenti (den Brok, Sterkenburg, 2014).

A questo fine un ‘facilitatore’, inteso come uno dei “fattori nell’ambiente di una persona che, attraverso l’assenza o la presenza, migliorano il funzionamento e riducono la disabilità” [08], è proprio la tecnologia digitale che aiuta a moltiplicare i livelli di comunicazione dei contenuti, generando quella stratificazione di sensi che rende le visite ‘multilivello’. Fondamentali quindi per dar vita a una buona pratica di accessibilità complessiva e progettare una gamma di formati alternativi che sappia tener conto delle esigenze e delle aspettative differenziate di un più ampio pubblico di visitatori (Cook, Polgar, 2014) le ICT, declinate secondo i principi dell’*Universal Design*, non solo consentono di immaginare e realizzare

Fig. 4 - Fedele riproduzione 3D della cosiddetta Hydria del Signore dei Cavalli all’interno del nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj di Tolentino



Fonte: archivio PlayMarche srl

prodotti e servizi in grado di offrire indipendenza nella fruizione anche ai visitatori con disabilità, ma, coinvolgendoli attraverso esperienze interattive, complete e appaganti, forniscono loro altresì motivazioni alla visita degli spazi museali, che, con queste premesse, si trasformano in ambienti dinamici e veri e propri epicentri di una questione di giustizia sociale.

E così sono state studiate una serie di strategie di comunicazione innovative per l'archeologia (Ripanti, Distefano, 2013). Una proiezione riproduce in scala aumentata il modello *wireframe*, e cioè convenzionalmente per contorni di entità, della cosiddetta Hydria del Signore dei Cavalli (Xavier de Silva, 2024) da Tolentino, offrendo in questo modo una visione trasparente della struttura, mentre una sua fedele riproduzione 3D consente di esperirne la forma anche attraverso il tatto (fig. 4).

Fig. 5 - Quattro postazioni audio che riproducono l'universo sonoro del villaggio piceno all'interno del nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj di Tolentino



Fonte: archivio PlayMarche srl

Quattro postazioni audio riproducono l'universo sonoro del villaggio piceno (fig. 5) – a cura del *foley artist* Mauro Eusepi vincitore di due David di Donatello⁴ – immergendo l'ascoltatore in un tempo e in uno spazio immaginifico.

Contenuti V/R e A/R simulano l'interazione con oggetti e ambienti: un visore All-in-one Meta Quest 3, con maschera standard regolabile preinstallata, consente di rivivere l'esperienza del ritrovamento e dello scavo della Tomba nel podere Settedolori – poi chiamata appunto Tomba Settedolori 23 – narrata attraverso uno *storyboard* che parte con una visione dall'alto della necropoli e arriva alla tomba, scavata, con scheletro, armi, oggetti del corredo funerario, tutti ricostruiti; attraverso diversi marker QR code, collocati in vari punti del museo, si possono aumentare, appunto, le informazioni relative a oggetti preselezionati dal comitato scientifico dell'Università di Macerata – un'anforetta attica a figure nere, uno *skyphos* a figure nere, un cratere a colonnette a figure rosse, un *hydria* in bronzo e uno *stamnos* etrusco a figure rosse – che in mostra ma chiusi all'interno delle vetrine possono essere visionati a 360° e ingranditi in tutti i loro particolari in una strategia espositiva che beneficia del contrasto con il resto della collezione fisica.

La postazione aptica, posizionata nel Laboratorio, offre l'opportunità di interagire con le riproduzioni virtuali di alcuni reperti archeologici restituendone un *feedback* tattile di forme e superfici con alto livello di realismo. Ed essendo molto numerosi i fattori dinamico-strutturali e di carattere espressivo che possono originare proprio, e a volte solamente, dalla percezione aptica (pensiamo a ruvidezza o scivolosità, durezza, morbidezza, lunghezza e brevità, levigatezza, spigolosità) il livello di indagine si sposta da una prospettiva legata a determinate categorie verso un problema di valore universale (Tiberti, 2020) (fig. 6).

4. Mauro Eusepi, che ha all'attivo circa cento crediti tra film e fiction, ha fatto parte del *team* che ha vinto due David di Donatello nel 2019 per il miglior suono con "Dogman" di Matteo Garrone ripetendo il successo con "Il Primo Re" di Matteo Rovere.

Fig. 6 - Postazione aptica all'interno del laboratorio del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj



Fonte: archivio PlayMarche srl

L'attitudine a indagare, con le nuove tecnologie, frammenti e interstizi temporali ha poi fecondato l'idea di creare un'installazione in cui sonoro e visivo si fondono in un'unica performance. La protagonista è un'epigrafe romana che, mappata, prende vita con un coro di due voci che, in contemporanea, leggono e traducono l'iscrizione latina mentre le parole incise sulla pietra vengono, a una a una, illuminate da una proiezione.

Il Laboratorio, frontiera di integrazione tra analogico e digitale, è spazio mutevole che accoglie e raccoglie esperienze e funzioni. Un sistema modulare di sedute, appositamente realizzate, diviene tavolo per giocare con un macro *puzzle* interattivo che riproduce in stile pop art l'immagine del Signore dei Cavalli (fig. 7). Sulla superficie creata dalle panche unite vengono, infatti, proiettati i bordi dei singoli pezzi così da tracciare la griglia che aiuta nel riposizionamento delle coloratissime e giganti tessere in

Fig. 7 - Nuovo allestimento multimediale all'interno del laboratorio del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj; macro *puzzle* interattivo che riproduce in stile *pop art* l'immagine del Signore dei Cavalli e video in *animation graphic* con il Conte Aristide Gentiloni Silverj da bambino in versione *cartoon*



Fonte: archivio PlayMarche srl

poliespanso. La fantasia nel mescolare i colori fa poi il resto. Un processo di comprensione e di appropriazione del patrimonio culturale territoriale che viene favorito ancora attraverso il linguaggio dell'*edutainment* con le due realizzazioni in *animation graphic* che raccontano la storia del Conte Aristide Gentiloni Silverj e delle vicende che portarono alla fondazione del Museo nel 1882. Due le diverse postazioni cronologiche: quella del fondatore adulto che accoglie il pubblico all'ingresso con immagini e documenti storici che contestualizzano il racconto nel ricco panorama culturale e storico delle Marche dell'epoca e quella del piccolo archeologo (fig. 7) che, nello spazio laboratoriale, mostra ai più piccoli gli strumenti del mestiere e li stupisce con curiosità e domande guidandoli così alla scoperta di un mondo affascinante e misterioso (Moscatelli, 2015).

È stato inoltre installato un dispositivo di gestione del flusso di visitatori del nuovo allestimento per consentirne una quantificazione numerica. L'intenzione era infatti quella di verificare la capacità del progetto di essere attrattivo e di monitorarne l'andamento giornaliero, settimanale, mensile e stagionale ai fini di una comprensione complessiva della sua riuscita non solo come *driver* di sviluppo del turismo culturale ma anche come asse strategico di destagionalizzazione delle presenze sul territorio in un'ottica di diversificazione dell'offerta.

5. Conclusioni

Questi i molti capitoli che compongono il racconto di "Incluseum", ritratto di un museo che, in una dimensione d'uso contemporanea, è riuscito a rendere ergonomica l'interazione della cultura con i prodotti digitali. Il nuovo allestimento traduce il linguaggio tradizionale dell'archeologia museale in una serie di percorsi, tattili e digitali, che offrono una varietà di narrazioni facilitandone la lettura e la decodifica da parte di un pubblico realmente plurale.

Purtroppo, agli inizi di aprile 2024, il Castello della Rancia ha chiuso i battenti per far fronte ai lavori di riparazione, miglioramento sismico e restauro della struttura a seguito del sisma del 2016. Un progetto di circa 1 milione e 200mila euro, finanziato dalla Presidenza del Consiglio dei Ministri, che dovrebbe concludersi entro la fine dell'anno in corso. Il primo stralcio dei lavori non ha interessato l'intero edificio, mentre la seconda fase si è occupata del recupero statico del castello che aveva subito danni a livello delle murature in elevazione, specialmente nelle torri nord e sud, avendo queste una più elevata vulnerabilità dovuta alla 'snellezza'. La chiusura del maniero ha comportato la chiusura delle sale museali ivi ospitate, compreso il Museo Civico Aristide Gentiloni Silverj e il suo neonato allestimento, circostanza questa che ha evidentemente inciso sui numeri del turismo della stagione estiva. Ma proprio dai numeri di cui oggi è possibile disporre grazie al sensore PC2SE è possibile ricavare una serie

di dati che ci consentono qualche riflessione conclusiva. Il dispositivo, infatti, a partire dal giorno inaugurale, 18 novembre 2023, fino a quello di chiusura, 31 marzo 2024, entrambi compresi, ha rilevato le presenze di coloro che hanno visitato la sala dedicata a *Incluseum* indicando il totale di 3.407 visitatori. Il dato mensile invece riportato, sempre nell'arco di tempo di apertura considerato (18 novembre 2023 - 31 marzo 2024) è di:

- 1.114 visitatori dal 18 novembre 2023 al 30 novembre 2023;
- 578 visitatori dal 1° dicembre 2023 al 31 dicembre 2023;
- 391 visitatori dal 1° gennaio 2024 al 31 gennaio 2024;
- 402 visitatori dal 1° febbraio 2024 al 29 febbraio 2024;
- 670 visitatori dal 1° marzo 2024 al 31 marzo 2024.

Nel 2023, fino appunto al 18 novembre, si sono svolti i lavori per l'allestimento di *Incluseum*, mentre il dato aggregato, l'unico al momento fornito dal Comune di Tolentino, per i dodici mesi 2022 mostra un numero di presenze pari a complessivamente di 6642 visitatori.

È dunque evidente come il nuovo allestimento del Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj, nei suoi pochi mesi di apertura, abbia già registrato un numero di presenza pari a oltre la metà di quelle registrate nell'intero anno 2022. Sebbene il *trend* di netta crescita sia stato purtroppo interrotto dall'esigenza di chiudere la struttura per i lavori resi necessari dal terremoto del 2016 – circostanza che ha fatto perdere al maniero, peraltro, l'intera stagione estiva – si tratta comunque di un risultato molto importante che dimostra come l'introduzione delle più avanzate tecnologie digitali insieme all'impiego creativo di strumenti analogici consentano di creare un'esperienza museale più attrattiva e capace di favorire anche il coinvolgimento di coloro che spesso sono costretti ai margini della fruizione di contenuti culturali. E così, come accessibilità e interattività si sono fatte coordinate cartesiane di uno spazio in cui scoperta e apprendimento hanno, per chiunque e per tutti, la propria matrice generativa in un processo empirico sensoriale, la riscoperta del patrimonio culturale locale, attraverso l'archeologia sperimentale, è diventata pratica turistica sostenibile.

Bibliografia

- ALBANESE V., “Sentiment Analysis per analizzare gli effetti del cinema sulla percezione dei luoghi. Il caso pugliese”, NICOSIA E. (a cura di), “La città di celluloidi tra vocazione turistica ed esperienze creative Atti della giornata di studio” (Macerata, 26 marzo 2015), *Il Capitale Culturale, Studies on the Value of Cultural Heritage*, Supplementi, 4(2016), pp. 420-429, DOI: 0.13138/2039-2362/1416.
- ALIMENTI G. - PASQUALI S., *Fondazione Giustiniani Bandini. Cronache di 40 anni*, Macerata, Biemmegraf, 2014.
- BEDINI G., *Breve prospetto delle abazie cistercensi d'Italia: dalla fondazione di Cîteaux (1098) alla metà del secolo decimoquarto*, Casamari, Tip. Casamari, 1964.
- BOLUK K. ed Altri, “A critical framework for interrogating the United Nations Sustainable Development Goals 2030 Agenda in tourism”, *Journal of Sustainable Tourism*, 27(2019), pp. 847-864, DOI: 10.1080/09669582.2019.1619748.
- BRAMWELL B. - LANE B., “Sustainable tourism: An evolving global approach”, *Journal of Sustainable Tourism*, 1(1993), pp. 1-5, DOI: 10.1080/09669589309450696.
- DEN BROK W.L.J.E. - STERKENBURG P., “Self-controlled technologies to support skill attainment in persons with an autism spectrum disorder and/or an intellectual disability: a systematic literature review”, *Disability and Rehabilitation Assistive Technology*, 10(2014), 1, pp. 437-443, DOI: 10.3109/17483107.2014.921248.
- BUHALIS D. - AMARANGGANA A., “Smart tourism destinations Enhancing Tourism Experience Through Personalisation of Services”, TUSSYADIAH I. - INVERSINI A. (a cura di), *Information and communication technologies in tourism 2015. Proceedings of the International Conference in Lugano, Switzerland, February 3-6, 2015*, Cham, Springer, 2015, pp. 377-389, DOI: 10.1007/978-3-319-14343-9_28.
- BULCHAND-GIDUMAL J., “Post-COVID-19 recovery of island tourism using a smart tourism destination framework”, *Journal of Destination Marketing & Management*, 5(2022), 2, pp. 16-29, DOI: 100689. 10.1016/j.jdmm.2022.100689.
- BUTTNER A., Cultural (Re) “Turning in geography: retrospect and prospect”, *The cultural turn in geography. Proceedings of the Conference, 18-20th of September 2003 Gorizia Campus*, Trieste, EUT Edizioni Università di Trieste, 2003, pp. 23-32.
- CARTA M., *L'armatura culturale del territorio. Il patrimonio culturale come matrice di identità e strumento di sviluppo*, Milano, FrancoAngeli, 1999 (2^a ed. 2002).
- CERUTTI S., “Il ruolo delle dinamiche slow nei processi di valorizzazione degli spazi marginali”, MARENGO M. (a cura di), *La «rinascita» dei territori marginali. Dalla desertificazione socio-demografica e funzionale alla gentrificazione rurale e le lifestyle migrations*, Genova, Genova University Press, 2023, pp. 13-24.
- COOK A.M. - POLGAR J.M., *Assistive technologies. Principles and practice* (4th ed.), St. Louis, MO, Elsevier, 2014.
- CORSALE A. - IORIO M., “I musei di identità: un'opportunità per lo sviluppo locale e turistico delle aree marginali. Esperienze in Sardegna, Romania e Marocco”, *PASOS, Revista de Turismo y Patrimonio Cultural*, 8(2010), 4, pp. 555-568.
- COXALL H., “Open minds: Inclusive practice”, GENOWAYS H.H. (ed.), *Museum philosophy for the twenty-first century*, Walnut Creek, Altamira Press, 2006, pp. 139-149.
- DE CUNTO G. - PASTA F., “Non salvate le aree interne”, FLORA N. ed Altri (a cura di), *Sperimentare per riabilitare le aree interne. Con sperimentazioni progettuali per il dismessio nei piccoli comuni molisani di Riccia, Jelsi e Gambatesa*, Siracusa, LetteraVendite Edizioni, 2022, pp. 37-46.
- FEIFER M., *Tourism in History. From Imperial Rome to the Present*, New York, Stein and Day, 1985.

- FERRETTI L.G. - ARMINIO F., *L'Italia profonda. Dialogo dagli Appennini*, Roma, GOG, 2019.
- FRÉMONT A., *La région, espace vécu*, Paris, Flammarion, 2009.
- GENTILONI A., *Genealogia della famiglia Gentiloni*, Tolentino, Tip. Filelfo, 1936.
- GILLOVIC B. - MCINTOSH A., "Accessibility and Inclusive Tourism Development: Current State and Future Agenda", *Sustainability*, 12(2020), pp. 1-15, DOI: 10.3390/su12229722.
- HETHERINGTON K., "Museums and the visually impaired: The spatial politics of access", *Sociological Review*, 48(2000), pp. 444-463, DOI: 10.11/1467-954X.00225.
- LIU Z., "Sustainable Tourism Development: A Critique", *Journal of Sustainable Tourism*, 11(2003), pp. 459-475, DOI: 10.1080/09669580308667216.
- MACCANNELL D., *Empty Meeting Grounds; the Tourist Papers*, London, Routledge, 1993.
- MANTI F., "La valorizzazione dei territori come responsabilità sociale", MARENGO M. - BERNARDINI E. (a cura di), *I territori locali. Fra valorizzazione endogena e fruizione turistica sostenibile*, Quaderni di TeTusLab, Genova, Genova University Press, 2021, pp. 13-21.
- MATTHEY L., "Quand la forme témoigne. Réflexion autour du statut du texte littéraire en géographie", *Cahiers de géographie du Québec*, 52(2008), pp. 401-417, DOI: 10.7202/029868ar.
- MCCABE S. - DIEKMANN A., "The rights to tourism: Reflections on social tourism and human rights", *Tourism Recreation Research, Tour. Recreat. Res.*, 40(2015), pp. 194-204, DOI: DOI: 10.1080/02508281.2015.1049022.
- MCINTOSH R. - GOELDNER C., *Tourism principles, practices, philosophies* (5th Ed.), New York, John Wiley and Sons, 1986.
- MICHHOPOULOU E. ed Altri, "Accessible tourism futures: the world we dream to live in and the opportunities we hope to have", *Journal of Tourism Futures*, 1(2015), pp. 179-188, DOI: 1. 10.1108/JTF-08-2015-0043.
- MOSCARDO G. - HUGHES K., "All aboard! Strategies for engaging guests in corporate responsibility programmes", *Journal of Sustainable Tourism*, 26(2018), pp. 1257-1272, DOI: 10.1080/09669582.2018.1428333.
- MOSCATELLI U., "Per piacere a tutti: mediazioni dell'archeologo nel vivere contemporaneo", VII Congresso Nazionale di Archeologia Medievale (Palazzo Turrisi, Lecce, 9-12 settembre 2015), ARTHUR P. - IMPERIALE M.L. (a cura di), *VII Congresso Nazionale di Archeologia Medievale*, vol. 1, Firenze, All'Insegna del Giglio, 2015, pp. 61-64.
- PANCALDI M.G., "L'archivio Gentiloni Silverj di Tolentino: riflessioni per una ricerca", *La nobiltà della Marca nei secoli XVI-XVIII: patrimoni, carriere, cultura, Atti del XXXII Convegno di Studi Maceratesi*, (Abbadia di Fiastra, Tolentino, 24-25 novembre 1996), Tolentino, Centro Studi Maceratese, 1998, pp. 513-522.
- PALLOTTA G., *Note sull'arte marchigiana del medioevo*, Roma, Arti grafiche e fotomeccaniche Sansaini, 1933, p. 60.
- PILERI P., *Progettare la lentezza*, Busto Arsizio, People, 2020.
- POLLICE F., "Il cinema nella costruzione dello spazio turistico", NICOSIA E. (a cura di), *Cineturismo e territorio: un percorso attraverso i luoghi cinematografici*, Bologna, Pàtron, 2012, pp. 11-16.
- RICHARDS G., *Cultural Tourism in Europe*, Wallingford, CAV International, 1996, pp. 99-115.
- RIPANTI F. - DISTEFANO M.S., "Ricostruzioni, 3D e narritività: strategie diversificate per la comunicazione dell'archeologia", *ArcheoFOSS, Free, Libre and Open Source Software e Open Format nei processi di ricerca archeologica. Atti del VII Workshop*

- (Roma, 11-13 Giugno 2012), *Archeologia e Calcolatori*, Supplemento, 4(2013), pp.174-180.
- SCHEYVENS R. - BIDDULPH R., "Introducing inclusive tourism", *Tourism Geographies*, 20(2018), pp. 583-588, DOI: 10.1080/14616688.2018.1486880.
- SCIASCIA L., *Il Mattino di Napoli* il 5 dicembre del 1980.
- SHARPLEY R., "Tourism, sustainable development and the theoretical divide: 20 years on", *Journal of Sustainable Tourism*, 28(2020), pp. 1932-1946, DOI: 10.1080/09669582.2020.1779732.
- SPAGNUOLO M., "Inclusione e tecnologia nei musei del XXI secolo: il progetto 'Incluseum' come modello di accessibilità e innovazione", *Catalogo Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj*, Loreto, Gruppo Editoriale Eli, 2024, pp. 46-49.
- TETI V., "La restanza", *Scienze del Territorio*, 7(2019), pp. 20-25.
- TIBERTI V., *Il museo sensoriale. L'accessibilità culturale e l'educazione artistica ed estetica per le persone con minorazione visiva nei musei del comune di Roma*, Roma, Sapienza Università Editrice, 2020, pp. 48-64.
- URRY J., *The Tourist Gaze: Leisure and Travel in Contemporary Societies*, London, Sage, 1990.
- VALACCHI F. ed Altri, "Fuori dalla crisi. Ricerca scientifica e comunicazione / Out of the crisis. Scientific research and communication", *Il Capitale Culturale. Studies on the Value of Cultural Heritage*, 11(2020), pp. 17-32, DOI: 10.13138/2039-2362/2575
- XAVIER DE SILVA L., "Il Museo Civico Archeologico "Aristide Gentiloni Silverj": dalla collezione ottocentesca a museo di tutti", *Catalogo Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj*, Loreto, Gruppo Editoriale Eli, 2024, pp. 6-15.
- XAVIER DE SILVA L., "Il Signore dei Cavalli", *Catalogo Museo Civico Archeologico Aristide Gentiloni Silverj*, Loreto, Gruppo Editoriale Eli, 2024, p. 112.

Sitografia

- [01] https://www.aitr.org/_files/ugd/3296d0_c8d5998a7f8449d4a8cb4baca8f3363f.pdf, consultato 26 Settembre 2024.
- [02] <https://www.a21italy.it/medias/AA98D81CB4923DF7.pdf>, consultato il 26 Settembre 2024.
- [03] https://webunwto.s3.eu-west-1.amazonaws.com/s3fs-public/2019-11/sanmarino_0.pdf, consultato 2 Ottobre 2024.
- [04] <https://www.lavoro.gov.it/temi-e-priorita/disabilita-e-non-autosufficienza/focus-on/Convenzione-ONU/Documents/Convenzione%20ONU.pdf>, consultato 8 Gennaio 2025.
- [05] <https://isto.international/wp-content/uploads/2022/02/declaration-montreal-final-eng.pdf>, consultato 16 Settembre 2024.
- [06] https://asvis.it/public/asvis2/files/Pubblicazioni/Fatti_%26_Cifre_2020.pdf, consultato 16 Settembre 2024.
- [07] https://www.ohchr.org/sites/default/files/UDHR/Documents/UDHR_Translations/itn.pdf, consultato 29 Agosto 2024.
- [08] <https://www.who.int/teams/noncommunicable-diseases/sensory-functions-disability-and-rehabilitation/world-report-on-disability>, consultato 2 Ottobre 2024.

Résumé

Cette contribution explore les potentialités offertes par le processus de valorisation du Musée Civique Archéologique Aristide Gentiloni Silverj de Tolentino, dans le cadre de la

croissance et du développement du tourisme culturel en tant qu'axe stratégique de relance économique et sociale du territoire. Après la pandémie, les zones intérieures de la province de Macerata, déjà éprouvées par les conséquences du séisme de 2016, se sont retrouvées face à l'énorme défi de redémarrer avec les caractéristiques d'une véritable renaissance. Celle-ci s'enracine dans les ressources endogènes capables d'exprimer le sentiment d'appartenance et d'identité des communautés qui ont choisi de rester dans des lieux où la marginalité peut se transformer en richesse.

Inauguré en novembre 2023, *Incluseum* représente un modèle innovant de réhabilitation muséale qui, en tissant les fils de la culture et de la technologie dans une trame durable et inclusive, illustre la relation vertueuse pouvant s'établir entre musées, tourisme culturel et développement local. La nouvelle scénographie traduit le langage traditionnel de l'archéologie muséale en une série de parcours, tactiles et numériques, qui offrent une pluralité de narrations, facilitant leur lecture et leur décryptage par un public véritablement diversifié.

L'introduction des technologies numériques les plus avancées et l'utilisation créative d'outils analogiques permettent en effet une expérience muséale favorisant l'inclusion de ceux qui, souvent, sont marginalisés dans l'accès aux contenus culturels. Ainsi, à mesure que l'accessibilité et l'interactivité deviennent les coordonnées cartésiennes d'un espace où découverte et apprentissage trouvent, pour chacun et pour tous, leur matrice génératrice dans un processus empirique et sensoriel, la redécouverte du patrimoine culturel local, grâce à l'archéologie expérimentale, s'affirme comme une pratique touristique durable.

Mots-clés: développement territorial, destination touristique, patrimoine culturel, muséalisation, accessibilité.

Resumen

Este trabajo explora las potencialidades expresadas por el proceso de valorización del Museo Cívico Arqueológico Aristide Gentiloni Silverj de Tolentino en el camino hacia el crecimiento y el desarrollo del turismo cultural como eje estratégico de la recuperación económica y social del territorio. Después de la pandemia, las áreas interiores de la provincia de Macerata, ya afectadas por las consecuencias del terremoto de 2016, se enfrentaron al enorme desafío de una reactivación que tuviera las características de un verdadero renacimiento, cuyas raíces se basaran en aquellos recursos endógenos capaces de narrar el sentido de pertenencia e identidad de las comunidades que han optado por permanecer en lugares donde la marginalidad puede convertirse en una riqueza.

Inaugurado en noviembre de 2023, *Incluseum* representa un modelo innovador de revalorización museística que, tejiendo los hilos de cultura y tecnología en una trama sostenible e inclusiva, testimonia la relación virtuosa que puede establecerse entre museos, turismo cultural y desarrollo local. La nueva disposición traduce el lenguaje tradicional de la arqueología museística en una serie de itinerarios, táctiles y digitales, que ofrecen una variedad de narrativas, facilitando su lectura y decodificación por parte de un público verdaderamente plural.

La introducción de las tecnologías digitales más avanzadas y el uso creativo de herramientas analógicas permiten, de hecho, una experiencia museística que fomenta la participación de aquellos que a menudo se ven relegados a los márgenes del acceso a contenidos culturales. Así, mientras la accesibilidad y la interactividad se convierten en coordenadas cartesianas de un espacio en el que el descubrimiento y el aprendizaje tienen, para todos y cada uno, su matriz generadora en un proceso empírico sensorial, el redescubrimiento del patrimonio cultural local, a través de la arqueología experimental, se ha transformado en una práctica turística sostenible.

Palabras clave: desarrollo territorial, destino turístico, patrimonio cultural, musealización, accesibilidad.