

## ARTICLE INFO

Received	13 March 2026
Revised	29 April 2026
Accepted	30 April 2026
Published	30 June 2026

## DESIGN PER IL TURISMO RIGENERATIVO

### Musei, alleanze territoriali e rafforzamento delle competenze

## DESIGN FOR REGENERATIVE TOURISM

### Museums, territorial alliances, and capacity building

Emanuela Bonini Lessing, Alessandra Bosco, Mario Ciaramitaro, Goran Pavlov

## ABSTRACT

Il paper presenta una ricerca nel campo del Design per i Territori, nell'ambito del progetto europeo Med4Regen, che posiziona musei e Istituzioni culturali come nodi centrali degli ecosistemi del turismo rigenerativo. A differenza del turismo sostenibile, focalizzato sulla mitigazione dell'impatto, quello rigenerativo persegue la vitalità dei luoghi e delle comunità attraverso un paradigma ecosistemico fondato su relazioni, coevoluzione e trasformazione dei modelli mentali. La letteratura sul design territoriale ha finora privilegiato contesti rurali e marginali: qui vengono affrontati contesti ad alta pressione turistica, configurando il designer come mediatore e attivatore tra gli stakeholder e definendo, nelle conclusioni, il suo ruolo riflessivo come centrale per l'azione rigenerativa.

This paper presents research in the field of Design for Territories, developed within the European Med4Regen project, which positions museums and cultural institutions as central nodes within regenerative tourism ecosystems. Unlike sustainable tourism, which is primarily concerned with mitigating impact, regenerative tourism pursues the vitality of places and communities through an ecosystemic paradigm based on relationships, co-evolution, and the transformation of mindsets. To date, the literature on territorial design has mainly addressed rural and marginal contexts: this contribution focuses instead on settings under high tourism pressure, framing the designer as a mediator and activator among stakeholders and, in the conclusions, defining the designer's reflexive role as central to regenerative action.

## KEYWORDS

turismo rigenerativo, design per i territori, istituzioni culturali, progetto partecipativo territoriale, overtourism

regenerative tourism, design for territories, cultural institutions, territorial participatory design, overtourism

**Emanuela Bonini Lessing**, PhD, is an Associate Professor of Design at the Università 'Iuav' di Venezia (Italy). She has been awarded international research fellowships and has been a Visiting Professor and Lecturer at Universities in Europe and Latin America. Her research focuses on environmental graphic design, communication design theory, and design for cultural heritage enhancement. E-mail: ebonini@iuav.it

**Alessandra Bosco**, Architect and PhD, is an Associate Professor of Design at the Università 'Iuav' di Venezia (Italy). Her research focuses on design education, design for cultural heritage enhancement, and exhibit design. E-mail: ambosco@iuav.it

**Mario Ciaramitaro**, PhD, is currently a Research Fellow and has collaborated with Università 'Iuav' di Venezia (Italy) since 2011 as a tutor in visual arts and design courses, where he works on creating scenarios for cultural development. E-mail: mciamaritaro@iuav.it

**Goran Pavlov**, who graduated from the Faculty of Electrical Engineering, Mechanical Engineering and Naval Architecture (Croatia), is a development project manager with experience in private and non-governmental organisations in the fields of agriculture, electronics, and information technology. His professional focus is on innovation and the implementation of best practices, as well as cooperation between SMEs and research institutions / universities. E-mail: goran.pavlov@iricentar.hr



Robert C. Davis (2022), nella nuova edizione italiana del saggio *Il Giocattolo del Mondo – Venezia nell'Epoca dell'Iper turismo*, intitola l'ultimo capitolo con un detto veneziano: 'chi ciapa i schei xe contento, i altri no' ('chi prende i soldi è contento ma tutti gli altri no'). La frase non è una battuta: chi guadagna dal turismo non si occupa di niente altro che del profitto. Quando una città smette di essere un luogo abitato per diventare una macchina di estrazione del valore turistico il beneficio si concentra su pochi, mentre i disagi e i costi, tra cui la scomparsa dei servizi, la perdita di identità e l'aumento del costo degli affitti, si distribuiscono su tutto il territorio. Chi non riesce a convivere e a capitalizzare questa monocultura abbandona la città, trasferendosi o arrendendosi psicologicamente a vivere in una scenografia: in trent'anni la Città di Venezia ha perso oltre un terzo dei suoi residenti e il centro storico potrebbe essere completamente spopolato entro il 2054 (Davis, 2022).

La città che da secoli ha costruito la sua identità sull'utopia della propria esistenza sull'acqua, sull'ingegno e sull'unicità dei suoi abitanti (Calvino, 1995), si trova a perdere la linfa vitale perché il turismo si impone come una monocultura che consuma le condizioni che la rendono possibile (Zanardi, 2020). La città, diventata per il visitatore un esempio di bene di consumo da fotografare e attraversare rapidamente, cercando di coglierne e possederne l'immaginario, risulta così un punto di riferimento negativo per diversi centri urbani, in cui fenomeni di turismo di massa corrompono e depauperano il tessuto sociale, generando al contempo nuovi indotti economici. Dall'introduzione delle piattaforme digitali per affitti di brevissima durata sono trascorsi circa tredici anni; le trasformazioni urbane che ne sono derivate in numerose città, ampiamente discusse in letteratura, trovano nel caso di Venezia (Bertocchi et alii, 2020) uno degli esempi più citati come paradigma delle dinamiche di gentrificazione e di progressivo svuotamento residenziale dei centri storici (Cocola-Gant, 2018).

Meta di turisti da tutto il mondo, Venezia è raggiunta con percorsi che attraversano il continente europeo e l'Italia e via mare lungo le rotte crocieristiche (Fig. 1) del sistema turistico del Mediterraneo, destinazione molto ambita, nonostante rappresenti un ecosistema in difficoltà a causa del cambiamento climatico, dei danni ambientali e delle crescenti pressioni sociali. Per preservarne l'attrattiva e la resilienza, oltre che monitorare gli impatti delle attività antropiche mediante strumenti quantitativi ormai standard internazionali consolidati (Sposito and De Giovanni, 2023), risultano necessarie azioni di sviluppo per nuovi modelli di turismo che includano, fra le priorità, la sostenibilità e la capacità rigenerativa degli interventi.

All'interno di questo contesto, alcuni ricercatori dell'Università 'Iuav' di Venezia (Silvia Maria Carolo e Mario Ciaramitaro) con il supporto del EU project consultant Paolo Carlucci, hanno sviluppato nel 2024 una proposta di progetto per sperimentare azioni in grado di invertire la tendenza in atto, con l'obiettivo di proporre un diverso modello di turismo culturale responsabile e consapevole.

L'ipotesi di ricerca è che tale risultato possa essere raggiunto mettendo in rete le associazioni locali e le Istituzioni culturali in modo da favorire un'alleanza tra cittadini e visitatori, affrontando alcune grandi sfide odierne (Fig. 2): contrastare il turismo di massa e le narrative turistiche dominanti, offrire

un modello alternativo attraverso il ruolo attivo dei centri culturali urbani e di quelli nelle aree periferiche e valorizzare il Patrimonio scientifico e naturale attraverso logiche di sostenibilità ambientale e sociale.

Il progetto, denominato Med4Regen, ha ottenuto un finanziamento nell'ambito della cooperazione territoriale europea Euro-MED e muove dalla consapevolezza che le Istituzioni culturali locali dispongono già di un Patrimonio consolidato di relazioni con le comunità di riferimento e che tale capitale relazionale può sostenere la trasformazione di musei<sup>1</sup>, centri culturali e Patrimonio materiale e immateriale locale in risorse strategiche per un turismo più sostenibile e rigenerativo.

Per conseguire questo obiettivo il progetto si articola in quattro fasi principali: 1) analisi del contesto e delle modalità con cui il turismo è percepito e vissuto alla scala locale; 2) formazione e rafforzamento delle competenze per le Istituzioni culturali, così da consentire loro di acquisire strumenti e metodologie di co-progettazione; 3) implementazione di azioni pilota finalizzate alla costruzione di un'offerta turistica rigenerativa; 4) diffusione dei risultati a decisori pubblici e responsabili delle politiche.

L'obiettivo è dunque superare il paradigma della sostenibilità, intesa prevalentemente in senso conservativo, per approdare a un turismo rigenerativo in grado di coniugare le urgenze ambientali con la sostenibilità economica e sociale, fondata sull'inclusione, sui diritti e sul benessere, orientando lo sviluppo verso maggiore equità. In questa prospettiva, coerente con gli obiettivi dell'Agenda 2030 (UN, 2015), l'armonizzazione tra fattori economici, sociali e ambientali può generare impatti positivi per i luoghi e le comunità ospitanti (Fig. 3).

Med4Regen propone una riflessione sul turismo rigenerativo grazie a un partenariato diversificato con competenze specifiche e sedi in città legate al turismo dell'area del Mediterraneo: Regione del Veneto – Direzione Beni, Attività Culturali e Sport (Italia), Università 'Iuav' di Venezia (Italia), Promálaga (Spagna), Regione dell'Epiro (Grecia), Facoltà di Architettura di Sarajevo (Bosnia-Erzegovina), Open Tourism Lab di Nîmes (Francia), Ente del Turismo Regione di Spalato-Dalmazia (Croazia) e Museo dell'Architettura di Lubiana (Slovenia).

Alla luce delle premesse fin qui delineate il contributo si pone un triplice obiettivo: in primo luogo propone un inquadramento teorico che mette in dialogo il Design per i Territori con il paradigma emergente del turismo rigenerativo, colmando un vuoto nella letteratura che ha privilegiato contesti marginali e rurali, trascurando le dinamiche urbane ad alta pressione turistica; in secondo luogo documenta e analizza criticamente il framework 'iperlocale' e il processo partecipativo sviluppati nella prima fase del progetto europeo Med4Regen, restituendo una metodologia operativa per la transizione rigenerativa del turismo in contesti mediterranei, fondata su strumenti di co-diagnosi e co-progettazione; in terzo luogo mira a fornire un modello di indagine per ricercatori, progettisti e decisori politici che intendano proporre le Istituzioni culturali come presidi di identità e coesione territoriale, infrastrutture relazionali (Battaglini, 2024) tra comunità e visitatori.

**Inquadramento teorico e metodologico** | Il progetto si fonda su due nuclei fondamentali: il turismo rigenerativo e il Design per i Territori, ambiti disciplinari che orientano l'impostazione del progetto verso un riequilibrio della relazione tra visitatori, resi-

denti e contesto urbano, assumendo come imprescindibile la correlazione tra welfare urbano e turismo (Ricci, Poli and Marino, 2025).

Per operare nell'ambito del turismo rigenerativo le discipline del design devono assumere nuovi obiettivi e responsabilità; attraverso processi di co-design progettisti e attori locali agiscono come facilitatori, promotori e attivatori di azioni concrete nelle relazioni con comunità e territori. Spesso definito erroneamente come un'evoluzione del turismo sostenibile (Bellato and Pollock, 2025) che mira alla mitigazione dell'impatto ambientale, anche attraverso la proposta e il sostegno di pratiche di turismo lento (Cimadomo, Lecardane and Torregrossa, 2025), il turismo rigenerativo mira a rafforzare la vitalità dei luoghi e delle comunità, ponendo l'accento su un cambiamento dei modelli mentali, che supera il punto di vista individuale a favore di una prospettiva collettiva (Mang and Reed, 2012; Dredge, 2022).

Adottare tale approccio implica il superamento di pratiche orientate esclusivamente alla gestione e al monitoraggio degli impatti, il che favorisce l'elaborazione di processi trasformativi, capaci di produrre valore sociale, ambientale e culturale, oltre che economico. Come rilevato da Camrass (2020) la rigenerazione non rappresenta una condizione finale, ma un processo continuo di adattamento e apprendimento in cui il design, sostenendo e promuovendo processi partecipativi per la costruzione di capacità e la condivisione della conoscenza, diventa uno strumento di evoluzione culturale e di apprendimento sociale. Adottando un approccio iperlocale il designer co-progetta con i residenti, mettendo al centro conoscenze e risorse locali, presupposto per sviluppare soluzioni di turismo rigenerativo radicate sui contesti e coerenti con essi.

In tale ottica la presente ricerca si riferisce al campo del Design per i Territori (Parente and Sadini, 2017; Bosco, Bonini Lessing and Parente, 2025) finalizzato alla valorizzazione di un sito specifico, abbracciando gli obiettivi e risignificando metodi e strumenti che, riformulati secondo le esigenze strategiche della progettazione europea, supportano i partner in un processo di rafforzamento delle competenze che orienta e promuove pratiche di turismo rigenerativo adattabili in differenti contesti.

In Med4Regen gli strumenti del design per i territori, focalizzati in particolare sulla valorizzazione di aree marginali, rurali e interne (zone a bassa densità colpite dallo spopolamento) e su progetti orientati al turismo sostenibile, vengono verificati e riconfigurati per essere applicati in contesti urbani ed extraurbani soggetti a overtourism, già caratterizzati dalla presenza di spazi culturali attrattivi. Musei e centri culturali sono riposizionati dalla ricerca come hub culturali capaci di aggregare e orientare reti di associazioni e attori locali che mettono in relazione comunità residenti e turisti e costituiscono il motore dello sviluppo di attività di turismo rigenerativo.

Questo processo può costituire un modello iterabile nel tempo e declinabile su diversi territori in cui reti di interlocutori locali responsabili e consapevoli, centri culturali, comunità di residenti e visitatori, adottando gli strumenti dedicati messi a disposizione dal processo di rafforzamento delle competenze locali, possono a loro volta innescare azioni rigenerative, moltiplicando gli impatti della ricerca.

**Lo stato dell'arte nel dibattito internazionale** | Il campo di studio del Design per i Territori si è con-



Fig. 1 | Cruise ship crossing the Giudecca Canal, 2009 (source: commons.wikimedia.org).

solidato a partire dalla fine degli anni Novanta, evolvendo progressivamente da una concezione del territorio come semplice contesto del progetto a quella di oggetto e sistema relazionale di intervento.

Parente e Sedini (2017) ricostruiscono questa traiettoria distinguendo tre approcci – design nel, del e per il territorio – evidenziando come quest'ultimo integri e amplii i precedenti, assumendo il capitale territoriale come fulcro di strategie progettuali multiattoriali. Tamborini (2019) estende questa articolazione proponendo una progettazione 'con' il territorio, in cui il luogo diviene parte integrante del processo e l'Università opera come nodo relazionale tra progettisti e imprese per l'innovazione sostenibile. In questa prospettiva Villari (2012, 2024) propone un approccio centrato sulla comunità che articola il ruolo delle comunità locali come beneficiarie, co-progettiste e attivatrici d'innovazione, delineando scenari – design con, per e delle comunità (Villari, 2021) – che restituiscono la complessità dei processi partecipativi a scala locale. Al ruolo della comunità nel Design per i Territori fa riferimento ad esempio Brignoni et alii (2023) che, sviluppan-

do una tassonomia per mappare interventi guidati dal design di rigenerazione in piccole città fortificate e aree interne, utilizzano come variabili interdipendenti la dimensione temporale e il grado di coinvolgimento della comunità.

Sul piano culturale Manzini (2016) argomenta la necessità di superare i limiti del soluzionismo e del partecipazionismo che impoveriscono il design emergente, proponendo un approccio dialogico in cui i progettisti contribuiscono con visioni, valori e criteri di qualità, non limitandosi a facilitare processi. Cruz, Rocha e Rodrigues (2025) sottolineano la centralità della dimensione territoriale nelle indagini progettuali e confermano il valore dell'interdisciplinarietà nella ricerca che mette in relazione design e contesto, identificandone i metodi più ricorrenti.

La dimensione territoriale è al centro delle recenti definizioni di turismo rigenerativo che mira a migliorare attivamente la salute e la vitalità dei sistemi socio-ecologici di cui il turismo è parte integrante (Bellato and Pollock, 2025; Dredge, 2022). In questa prospettiva il turismo non si limita a 'non danneggiare' l'ambiente o le comunità locali, ma

diventa uno strumento di co-evoluzione tra persone, luoghi e natura, contribuendo alla prosperità condivisa e alla resilienza dei territori (Mang and Reed, 2012). Secondo Bellato e Pollock (2025) il turismo rigenerativo si fonda su un paradigma ecologico e sistemico, che riconosce il mondo come un insieme di sistemi viventi interconnessi.

Questa visione implica che ogni intervento turistico debba contribuire alla rigenerazione dei processi vitali locali anziché estrarne valore. Il turismo viene pertanto concepito come un processo di reciproca cura e rigenerazione tra visitatori, comunità e ambienti attraverso tre elementi cardine: una prospettiva fondata sui sistemi viventi che considera i luoghi come organismi complessi e interdipendenti; la centralità del luogo e delle comunità attraverso pratiche che valorizzano saperi locali, favorendo un legame autentico con il territorio; il superamento di una visione meccanicistica e lineare della crescita economica a favore di una visione ecosistemica basata su relazioni, benessere e co-evoluzione (Bellato and Pollock, 2025; Dredge, 2022; Mang and Reed, 2012). Dredge (2022) descrive questo

cambiamento come un'evoluzione da un turismo gestito secondo logiche di pianificazione lineare e di gestione scientifica a un turismo inteso come un sistema adattivo complesso, in cui il valore nasce dalle connessioni e dalle interazioni tra attori e ambienti. Le radici della letteratura che più lega la progettazione ai luoghi in sintonia con un approccio rigenerativo possono essere rintracciate nel lavoro di Norman W. Sheehan (2011) sul Respectful Design fondato sui saperi indigeni. Sheehan propone una visione del design come intersezione attiva tra materiali, prodotti, interazioni sociali e ambienti, radicata nella consapevolezza che i sistemi naturali e le comunità umane sono entità (vive), interdipendenti e dotate di una propria intelligenza relazionale.

Pur muovendosi su piani disciplinari diversi, tre filoni condividono un'attenzione comune per la dimensione situata (Parente, Lupo and Sedini, 2018) del progetto. Ezio Manzini (2010) definisce l'innovazione sociale con quattro attributi chiave – piccola, locale, aperta e connessa – che indicano sistemi progettuali distribuiti localmente e mostrano come il Design incida sulle strutture della vita quotidiana (Manzini, 2018). Fagnoni (2018) dapprima ha esplorato il legame circolare tra design e territorio, identificando nelle tracce (memoria, cultura e immaginario) il materiale generativo per prodotti, servizi e azioni, articolando lo sviluppo in cultura, persone ed economia, successivamente ha introdotto il concetto di 'design in allerta', identificando micro-azioni iperlocali orientate alla sopravvivenza e alla cura (Fagnoni, 2022).

Tuttavia la letteratura esaminata, sia quella interna al Design per i Territori sia quella dei filoni tangenziali, si concentra prevalentemente su contesti marginali, rurali o a bassa densità abitativa come campo di applicazione, oppure su prospettive centrate sulla mitigazione degli impatti, sull'ottimizzazione dell'esperienza individuale o sulla costruzione di identità visive. Si tratta di un tratto ricorrente, quest'ultimo, riconosciuto anche nella letteratura sul 'place branding', in cui Kavaratzis, Warnaby e Ashworth (2015) hanno sollecitato il superamento di approcci puramente comunicativi a favore di uno sviluppo integrale del brand territoriale, fondato su cultura, identità e coinvolgimento degli stakeholder. Nel dibattito più recente ad esempio il progetto dell'identità territoriale è stato indagato anche come dispositivo comunicativo scalabile, capace di organizzare e rendere leggibile la complessità dei luoghi attraverso sistemi visivi e narrativi coerenti (Trochianesi, 2012; Casarotto and Oddone, 2024). Le linee di ricerca finora richiamate privilegiano la va-

lorizzazione di aree marginali e a bassa densità, il rafforzamento delle identità visive territoriali e l'innovazione dell'esperienza individuale di visita, lasciando il dibattito sui contesti urbani ad alta pressione turistica frammentario e prevalentemente affidato a discipline esterne al Design per i Territori e in particolare alla pianificazione urbanistica e agli studi sulla governance turistica dei territori; su queste basi il contributo si articola in tre piani complementari e verificabili.

Sul piano contestuale la ricerca sposta intenzionalmente il campo di applicazione del Design per i Territori dai contesti rurali e marginali (Brignoni et alii, 2023; Fagnoni, 2018, 2022; Pereno and Barbero, 2020), ai contesti urbani mediterranei caratterizzati da sovraccarico turistico e tensioni strutturali tra residenti e visitatori.

Sul piano metodologico il contributo non adotta strumenti generalisti di co-design né una matrice puramente analitica di valutazione dei sistemi turistici locali, ma propone un modello integrato a tre componenti: il quadro metodologico iperlocale, derivato dall'estensione del modello circolare di Fagnoni (2018) e articolato in sei dimensioni di lettura del territorio – Patrimonio, Tracce, Narrazioni, Azioni, Eventi, Immaginario – incrociate con quattro modelli di azione rigenerativa – Riparare, Riconnettere, Riattivare, Redistribuire; uno strumento di autovalutazione a dieci dimensioni, che consente a ricercatori, progettisti e attori locali di verificare il grado di integrazione dell'approccio in qualsiasi progetto territoriale; un protocollo di focus group strutturati e comparabili condiviso tra otto partner in sette Paesi mediterranei, che restituisce dati qualitativi confrontabili e fonda la dimensione transnazionale della ricerca. La combinazione di questi fattori distingue il contributo sia dagli approcci centrati sull'uso di singoli strumenti partecipativi sia dall'adozione di metodologie quantitative di monitoraggio degli impatti, costituendone il principale punto di originalità.

Sul piano culturale il posizionamento di musei e Istituzioni culturali come infrastrutture relazionali (Battaglini, 2024) tra comunità residenti e visitatori sposta il dibattito museale oltre le polarità tradizionali della valorizzazione del Patrimonio, dell'innovazione dell'esperienza di visita e della gestione integrata dei dati di fruizione (Rosmino, 2024; Villani, Romagna and Oddi, 2024), assegnando alle Istituzioni culturali una funzione di mediazione tra città abitata e città visitata; tale riposizionamento è verificato empiricamente attraverso la selezione di nove casi studio raccolti dalla partnership e i due cicli

di focus group e si configura come struttura operativa replicabile in altri contesti mediterranei.

**Obiettivi della prima fase di Med4Regen** | Il Work Package 1 di Med4Regen ha perseguito tre obiettivi interconnessi; sul piano teorico-metodologico ha elaborato un framework condiviso, definito 'approccio iperlocale', per leggere i territori mediterranei della partnership in chiave rigenerativa, superando la pianificazione turistica standardizzata e ancorando il turismo rigenerativo a dinamiche microterritoriali: patrimoni materiali e immateriali, reti di prossimità, memorie collettive e immaginari locali.

In secondo luogo la ricerca ha raccolto dati qualitativi strutturati sulle percezioni, i bisogni e le tensioni espresse da organizzazioni culturali (musei, centri culturali e fondazioni) e comunità locali (residenti, associazioni, PMI e operatori turistici), costruendo una base di conoscenza transnazionale utile a orientare le azioni pilota successive e a individuare le leve concrete per la transizione rigenerativa. In modo trasversale è stata sperimentata l'efficacia di strumenti di design partecipativo – focus group strutturati, matrici di valutazione e mappatura sistemica – come dispositivi di ascolto, co-diagnosi e co-progettazione tra attori istituzionali, culturali e comunitari in contesti mediterranei eterogenei.

**Approccio iperlocale e ricerca per azioni rigenerative** | L'impianto metodologico dell'attività si è fondato su due nuclei complementari: l'elaborazione del framework iperlocale e la progettazione di un processo di indagine partecipativa articolato in focus group. Il framework iperlocale, sviluppato dalla 'Università luav di Venezia' (PP2), nasce dalla convergenza tra le pratiche del Design per i Territori e i principi del turismo rigenerativo.

Il quadro metodologico basato sull'approccio circolare di Fagnoni (2018) supera l'accezione meramente geografica del termine 'locale' per introdurre una prospettiva relazionale, qualitativa e temporale; esso si struttura intorno a sei dimensioni analitiche (Tab. 1) – Patrimonio, Tracce, Narrazioni, Azioni, Eventi, Immaginario – che costituiscono altrettante lenti attraverso le quali indagare le specificità di un territorio, le sue stratificazioni storiche e culturali e le possibilità di trasformazione che ne derivano. A queste dimensioni si affiancano quattro modelli di azione rigenerativa – Riparare, Riconnettere, Riattivare, Redistribuire – identificati dal partner Open Tourisme Lab (OTL; Fig. 4), che orientano la traduzione dei dati di ricerca in interventi progettuali concreti.

## The 5 MED4REGEN challenges

The MED4REGEN project focuses on five major challenges to transform Mediterranean tourism into a regenerative model that repairs, reconnects, redistributes, and reengages.



Fig. 2 | The five thematic challenges identified by the project (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

Il framework iperlocale è stato concepito fin dall'origine come metodologia trasferibile: rappresenta infatti un primo passaggio per il rafforzamento delle competenze, utile a interrogare associazioni e Istituzioni sulle modalità con cui interpretano il territorio e a promuoverne, attraverso nuove lenti, un diverso orientamento progettuale. Il principio fondamentale è che le conoscenze tacite, la memoria collettiva e gli immaginari di un luogo non possono diventare risorse private, ma devono sempre essere restituiti e connessi alle comunità che li custodiscono. A tal proposito è stato definito uno strumento di autovalutazione a dieci dimensioni – Patrimonio, Tracce, Narrazioni, Azioni, Eventi, Immaginario, Riparare, Riconnettere, Riattivare, Redistribuire – che offre una modalità di autovalutazione agile e replicabile, utilizzabile da ricercatori, progettisti e attori locali per verificare il grado di integrazione dell'approccio iperlocale e dei principi di rigenerazione in qualsiasi progetto territoriale (Tab. 2).

Parallelamente lo 'luav' e il partner di ricerca OTL hanno predisposto una metodologia strutturata per i focus group, concepita come strumento di raccolta di dati qualitativi e di attivazione partecipativa (Muratovski, 2022). La metodologia, proposta agli altri partner della ricerca e successivamente affinata sulla base dei contributi condivisi, prevede l'impiego di strumenti ispirati al Design Thinking, di mappe sistemiche degli stakeholder, di matrici per la valutazione della prontezza rigenerativa, di esercizi di definizione collettiva delle priorità e di schede progetto per micro-sperimentazioni. Tali strumenti sono stati inseriti in sessioni di lavoro della durata di due o tre ore, con gruppi composti da quattro a otto partecipanti, facilitati da un conduttore e da un verbalizzatore. Tutti i partner hanno realizzato, entro le tempistiche definite dal progetto, i rispettivi focus group sulla base di un modello condiviso per l'azione sul campo e per la restituzione dei risultati, garantendo la comparabilità analitica degli esiti pur nel rispetto delle specificità locali.

L'attività si è sviluppata attraverso un processo articolato in quattro fasi, tra loro connesse sul piano logico e cronologico; la prima fase, dedicata all'analisi dei casi studio individuati da ciascun partner (Figg. 5, 6), ha evidenziato la prevalenza di iniziative orientate alla trasformazione delle narrazioni turistiche e alla valorizzazione del Patrimonio paesaggistico, con netta predominanza di progetti di lun-

go periodo e con le comunità locali quali principali beneficiarie.

Nove casi raccolti dalla partnership Med4Regen con contesti eterogenei e scale differenziate coprono tutto lo spettro dei trentacinque casi studio raccolti: dall'oggetto-dispositivo dell'Alghero Playful Itinerary al quartiere (Museum in the Community del MAO a Fužine, Urban Pop-up nel Museums Quarter di Sarajevo), dalla comunità rurale (Museo Papagiannis in Ioannina, Archivio Atena in Campania) al sistema portuale-metropolitano del Reclaiming the Waterfront a Málaga, fino alla rete territoriale e transnazionale di Derrière Le Hublot lungo il GR65, dell'AA Nanotourism Summer School e di Tocati, festival di giochi storici riconosciuto come Buona Pratica UNESCO.

Gli attori-promotori che coprono l'intero spettro istituzionale con Amministrazioni locali, Musei, Autorità infrastrutturali, Scuole di architettura, Associazioni non profit e Cooperative di comunità sono tutti orientati alle comunità residenti e i loro obiettivi rigenerativi si polarizzano lungo le sfide del progetto: il contrasto alle narrazioni turistiche dominanti procede attraverso la riscrittura sensibile dei luoghi e la valorizzazione della memoria (Alghero, Nanotourism, Derrière Le Hublot, Archivio Atena); l'attivazione dei centri culturali urbani e periurbani trasforma i musei in infrastrutture relazionali di prossimità (MAO, Sarajevo, Papagiannis); la risposta all'overtourism ridistribuisce la pressione attraverso la riconversione di fronti urbani (Málaga); la salvaguardia del Patrimonio immateriale costruisce reti internazionali di comunità di pratica (Tocati).

Le metodologie convergono sull'approccio partecipativo e iperlocale, declinato in dispositivi distinti (gamification, co-design dello spazio pubblico, prototipazione site-specific, pop-up modulari, commissione artistica, archivi digitali partecipati, festival) e generano esiti che spaziano da prodotti tangibili a infrastrutture relazionali consolidate fino a riconoscimenti internazionali. I punti di forza ricorrenti riguardano la qualità della relazione fra Istituzioni e comunità, la riusabilità dei dispositivi e la durata di lungo periodo; le barriere riguardano la frammentazione della governance, la rigidità dei quadri normativi e la difficoltà di attivazione dei residenti; fra i limiti si segnalano la stagionalità di alcuni eventi, il rischio di estrazione simbolica nelle riscritture narrative, la commercializzazione delle rigenerazioni

infrastrutturali e l'interruzione dei processi al termine dei finanziamenti, come dimostra la sospensione di Archivio Atena.

La trasferibilità mostra geometrie variabili: i casi a vocazione metodologica esplicita (Nanotourism, MAO) e gli strumenti modulari (Sarajevo) presentano un'alta replicabilità, mentre quelli infrastrutturali (Málaga) o ancorati a comunità portatrici specifiche (Tocati, Papagiannis) richiedono un adattamento più consistente. La transizione rigenerativa non si configura dunque come trasposizione di modelli, ma come traduzione contestuale di repertori, in cui le sei dimensioni iperlocali e i quattro modelli di azione rigenerativa fungono da grammatica comune per leggere casi eterogenei senza ridurli a un denominatore comune.

Successivamente il framework iperlocale, basato su una matrice di lettura del Patrimonio esistente, è stato presentato ai partner nel corso di un focus group online dedicato; da questo confronto sono emersi riscontri positivi sulla capacità dell'approccio di approfondire il legame con le comunità, di rafforzare la dimensione narrativa dei territori e di valorizzare la memoria e le esperienze vissute.

La terza fase, corrispondente al primo focus group, ha consentito di mappare l'ecosistema locale degli attori, il grado di strutturazione delle relazioni, le modalità di interazione e il livello di apertura alla transizione rigenerativa. Questa attività ha prodotto una fotografia qualitativa del tessuto relazionale e istituzionale di ciascun territorio, funzionale alla preparazione delle sessioni successive.

La quarta fase ha coinciso con il secondo focus group (Figg. 7-9), tenuto tra settembre e ottobre 2025 con il coinvolgimento di attori comunitari quali residenti, associazioni di quartiere, piccole e medie imprese del settore turistico, innovatori, giovani, educatori e collettivi civici. Le sessioni, della durata di centoventi minuti, erano articolate in tre momenti: percezioni e rappresentazioni del turismo; barriere e bisogni concreti; ideazione di azioni sperimentabili. I risultati dei due cicli di focus group sono stati infine consolidati in una mappa concettuale transnazionale delle sfide, delle risorse, dei bisogni e degli stakeholder attivabili nei processi di turismo rigenerativo.

**Protocollo metodologico e replicabilità** | Il protocollo metodologico può essere descritto attra-

## MED4REGEN Partnership

- |  |  |
|--|--|
| LP1 Veneto Region (IT) [LEAD]                  | PP5 UNSA University of Sarajevo, Faculty of Architecture (BiH) |
| PP2 IUAV – Università Iuav di Venezia (IT)     | PP6 Central Dalmatia (HR)                                      |
| PP3 MAO Museum of Architecture and Design (SI) | PP7 PHP Region of Epirus (EL)                                  |
| PP4 PROMALAGA (ES)                             | PP8 OTL Open Tourism Lab (F)                                   |
- + 8 Associated Partners

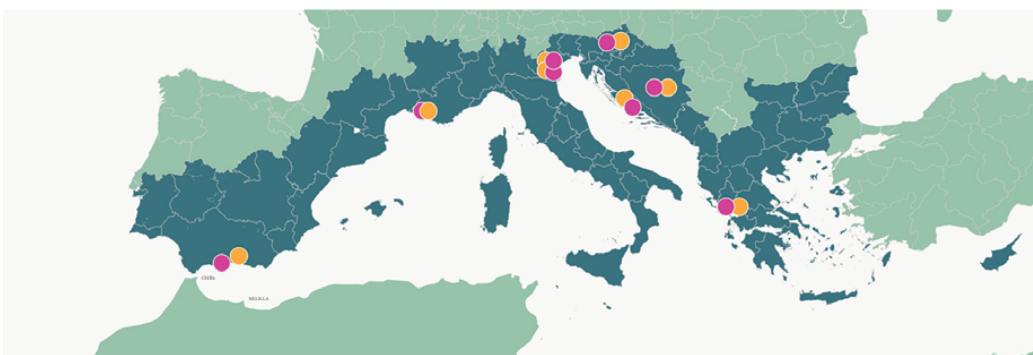


Fig. 3 | Partnership map (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

Heritage	Traces	Narratives	Actions	Events	Imaginaries
Tangible and intangible heritage present in the local area, including landscape, built heritage, traditions, and knowledge	Tangible and intangible traces of specific heritage assets or communities, including places, signs, customs, memories, and everyday practices	Narratives, including recent ones, about a place, a community, or a territorial identity	Existing community-led and citizen-led initiatives	Events already taking place in the local area	Imaginaries associated with the area, such as slow tourism, a contested neighbourhood, or an idealised landscape

Tab. 1 | Hyperlocal research table (source: Fagnoni, 2018; adapted by Med4Regen 'luav' team, 2025).

verso sei prospettive operative, alle quali si affianca una distinzione esplicita tra le tipologie di dati prodotti dai focus group (Tab. 3). Per chiarire la natura delle evidenze prodotte e la loro replicabilità è utile distinguere tre livelli del materiale empirico: 'dati osservativi', le dinamiche dei gruppi rilevate dal facilitatore come livelli di partecipazione, asimmetrie comunicative, momenti di consenso o di conflitto; 'dati dichiarativi', ovvero ciò che i partecipanti hanno esplicitamente verbalizzato rispetto a percezioni, bisogni e aspettative, restituito nei report di partner secondo il modello condiviso; 'dati inferenziali', ovvero il prodotto della codifica tematica e della comparazione tra territori coinvolti che rappresentano l'interpretazione analitica del gruppo di ricerca.

I risultati non aspirano alla rappresentatività statistica né alla generalizzazione quantitativa, ma alla costruzione di una conoscenza situata, comparabile e replicabile, fondata sulla tracciabilità del passaggio dal dato grezzo all'inferenza analitica.

**Limiti e aperture** | I limiti delle attività finora sviluppate e le aperture critiche che ne derivano possono essere ricondotti a tre piani distinti: i limiti propri dell'impianto di ricerca, le barriere strutturali che ostacolano la diffusione dell'approccio e le condizioni di validità che ne governano la trasferibilità.

Sul piano metodologico, l'approccio qualitativo e interpretativo adottato non aspira né alla rappresentatività statistica né alla generalizzazione quantitativa: i risultati, riflettendo le percezioni e le esperienze dei partecipanti ai focus group, non possono essere né automaticamente aggregati né comparati agli esiti raggiunti dalle organizzazioni culturali partner o dalle comunità dei territori coinvolti. La composizione dei gruppi, pur diversificata, è dipesa dalla capacità di ciascun partner di attivare le proprie reti locali, con il rischio di sottorappresentazione di alcune categorie di attori, in particolare dei gruppi marginali, dei giovani e delle minoranze. A questa considerazione se ne aggiunge una più strutturale: gli strumenti elaborati nel WP1 sono stati pensati per favorire la riflessione (Fig. 10) e produrre dati confrontabili tra contesti diversi ma non sono stati progettati per generare consapevolezza nei partecipanti, aspetto rilevante per lo sviluppo e la diffusione dell'impatto prefigurato, e risultano per loro natura parzialmente estrattivi rispetto ai luoghi che osservano e rappresentano.

Sul piano operativo una criticità ricorrente segnalata dai partner riguarda la difficoltà di tradurre i principi dell'approccio iperlocale nel passaggio dall'analisi all'azione e dalla ricerca alla progettazione di interventi rigenerativi. Il coinvolgimento dei residenti si è rivelato una sfida costante: le comunità locali, pur essendo i destinatari primari delle azioni, risultano spesso le più difficili da attivare per ragioni di parziale fiducia nelle Istituzioni, mancanza di tempo o percezione che il turismo sia un problema troppo grande rispetto al quale il singolo contributo apporta poco incisivo.

A queste difficoltà si aggiunge quella di conciliare tra loro logiche economiche di breve periodo e obiettivi rigenerativi di lungo periodo: le organizzazioni culturali operano frequentemente con risorse umane e finanziarie limitate, in contesti di governance frammentata, in cui cultura e turismo afferiscono a settori amministrativi separati e poco coordinati, pertanto la dipendenza da finanziamenti legati a singoli progetti e la rigidità dei quadri normativi di tutela del Patrimonio ostacolano la sperimentazione, mentre l'assenza di indicatori qualitativi e relazionali capaci di misurare l'impatto rigenerativo oltre le metriche economiche convenzionali rende difficile riconoscere e legittimare i risultati ottenuti. Il quadro metodologico iperlocale è stato concepito come replicabile, ma la sua trasferibilità non è automatica e richiede l'esplicitazione delle condizioni di validità che ne garantiscono l'efficacia.

L'adozione di questo modello mostra il proprio potenziale in contesti urbani ad alta densità relazionale, segnati da una forte stratificazione storico-culturale, da un tessuto di comunità identificabili e da una pressione turistica sufficiente a rendere visibili le tensioni tra residenti e visitatori; il quadro mediterraneo in cui Med4Regen opera ne rappresenta un terreno particolarmente fertile per la convergenza tra peso del Patrimonio, intensità dei flussi e radicamento delle Istituzioni culturali.

Sul piano dei prerequisiti istituzionali l'approccio richiede Istituzioni culturali disponibili ad assumere un ruolo relazionale oltre che conservativo, forme di interlocuzione attiva con le comunità di prossimità, una governance locale ricettiva al coordinamento tra cultura e turismo e meccanismi di finanziamento compatibili con tempi lunghi di sperimentazione. In contesti non mediterranei l'applicazione del quadro metodologico richiederebbe adattamenti che riguarderebbero il peso relativo delle sei dimensioni analitiche, la calibrazione delle narrazioni rispetto a tradizioni patrimoniali differenti e la ridefinizione dei modelli di azione in funzione delle dinamiche turistiche locali.

Un'ulteriore sfida si pone laddove le Istituzioni culturali siano deboli, frammentate o assenti: in tali condizioni l'approccio non può poggiare sulla loro funzione di infrastruttura relazionale e deve individuare nodi alternativi quali associazioni civiche, biblioteche, scuole, reti informali di cura del Patrimonio immateriale. Riconoscere queste condizioni significa promuovere una metodologia situata, la cui adozione richiede sempre una calibrazione contestuale e l'integrazione con le competenze locali.

#### Contributo agli Obiettivi di Sviluppo Sostenibile

Med4Regen dialoga con l'Agenda 2030 lungo tre piani: gli effetti diretti del nucleo metodologico, le sinergie indirette del processo partecipativo e i compromessi tra Obiettivi parzialmente in tensione.

Sul piano metodologico, il progetto attiva quattro Obiettivi: l'SDG 11 (Città e comunità sostenibili) costituisce il riferimento più immediato, poiché

Med4Regen interviene su destinazioni urbane mediterranee ad alta pressione turistica per ricomporre il rapporto tra residenti e visitatori e rafforzare vivibilità, inclusività e resilienza dei centri storici; l'SDG 9 (Industria, innovazione e infrastrutture) è perseguito attraverso innovazioni metodologiche trasferibili – il framework iperlocale e lo strumento di autovalutazione – e attraverso il riposizionamento delle Istituzioni culturali come infrastrutture relazionali tra comunità, visitatori e operatori economici; l'SDG 10 (Ridurre le disuguaglianze) è affrontato contrastando le asimmetrie del turismo estrattivo: concentrazione dei benefici, esclusione delle comunità periferiche dalle narrazioni dominanti e progressiva riduzione dell'accesso allo spazio urbano; l'SDG 12 (Consumo e produzione responsabili) è riferibile al paradigma rigenerativo che propone modelli di fruizione fondati sulla qualità dell'esperienza più che sulla sua misurazione quantitativa.

Sul piano delle sinergie indirette il progetto genera ricadute sull'SDG 4 (Istruzione di qualità) attraverso i processi di rafforzamento delle competenze, intesi come apprendimento sociale tra Università, partner pubblici e attori comunitari; sull'SDG 8 (Lavoro dignitoso) tramite la redistribuzione dei benefici turistici verso le economie locali e la valorizzazione di filiere brevi; sull'SDG 17 (Partnership per gli obiettivi) mediante il partenariato transnazionale di sette Paesi mediterranei. Sinergie meno immediate ma rilevanti riguardano l'SDG 5 e l'SDG 16, nella misura in cui i processi partecipativi includono gruppi sottorappresentati e ricostruiscono la fiducia tra comunità e Istituzioni, e l'SDG 13 poiché il turismo rigenerativo si inserisce nel quadro dell'adattamento climatico mediterraneo che orienta il programma Euro-MED.

L'attivazione simultanea di più Obiettivi può tuttavia generare tensioni: tra attrattività economica (SDG 8) e inclusione sociale (SDG 10, 11), che rischia di tradursi in gentrificazione; tra promozione del Patrimonio (SDG 11) e capacità di carico antropico dei siti turistici, che può alimentare l'overtourism; tra innovazione (SDG 9) ed equità digitale (SDG 10); tra consumo responsabile (SDG 12) e ricavi economici di breve periodo (SDG 8); tra coinvolgimento delle comunità (SDG 11, 16) e cultura del progetto, dove l'assenza di quest'ultima rischia di far scendere la partecipazione in partecipazionismo, compromettendo l'apprendimento sociale (SDG 4). La portata rigenerativa di Med4Regen risiede proprio in questo equilibrio dinamico in cui la riflessività progettuale funge da competenza chiave per gestire tali compromessi.

**Conclusioni** | La prima fase di Med4Regen ha prodotto tre esiti distinti ma interconnessi. Sul piano teorico-metodologico è stato elaborato il quadro metodologico iperlocale, che traduce la convergenza tra Design per i Territori e turismo rigenerativo in una griglia operativa a sei dimensioni analitiche – Patrimonio, Tracce, Narrazioni, Azioni, Eventi, Im-

## The 4 pillars of regenerative tourism

### INTRODUCTION & COMMON FRAMEWORK

#### Tourism that creates value

Regenerative tourism goes beyond sustainable tourism: rather than simply limiting negative impacts, it actively aims to restore and improve ecosystems, economies, and local communities.

These four pillars represent the fundamental principles of an approach that transforms tourism into a vehicle for positive change in Mediterranean regions.

#### Application

For each proposed action, verify that it meets at least two of these pillars to ensure its regenerative nature.

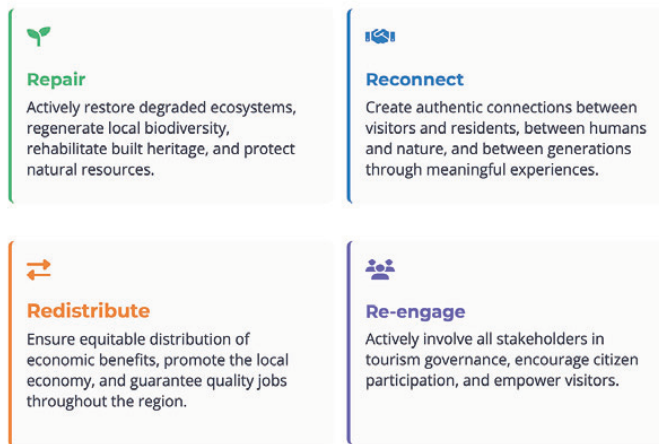


Fig. 4 | Four regenerative approaches (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

maginario – integrata da quattro modelli di azione rigenerativa – Riparare, Riconnettere, Riattivare, Redistribuire – e in uno strumento di autovalutazione a dieci dimensioni concepito come dispositivo agile per ricercatori, progettisti e attori locali.

Sul piano empirico la ricerca ha generato una base di conoscenza qualitativa transnazionale sulle percezioni, sui bisogni e sulle tensioni espresse da Istituzioni culturali e comunità locali in sette Paesi mediterranei, restituita in una mappa concettuale comparabile, pur nel rispetto delle specificità territoriali. Sul piano procedurale è stata validata una metodologia di focus group strutturati, replicabile e adattabile, che si è dimostrata efficace come dispositivo di ascolto, co-diagnosi e co-progettazione tra attori istituzionali, culturali e comunitari.

Gli esiti raggiunti vanno letti entro vincoli precisi poiché l'impianto qualitativo e interpretativo della ricerca non aspira alla rappresentatività statistica; la composizione dei gruppi dipende dalla capacità di ciascun partner di attivare le proprie reti territoriali. A queste considerazioni se ne aggiunge una più strutturale: gli strumenti sviluppati nel WP1 producono dati confrontabili non progettati per generare consapevolezza nei partecipanti e risultano per loro stessa natura parzialmente estrattivi rispetto ai contesti che osservano: riconoscere questo limite è il presupposto per la loro adozione consapevole nelle fasi successive.

La trasferibilità del framework iperlocale, concepito fin dall'origine come metodologia replicabile, può essere ora valutata su tre livelli: tipologico, geografico e tematico. Lo strumento di autovalutazione si presta a essere adottato da Istituzioni culturali, Amministrazioni e gruppi di ricerca su scale e progetti differenti; la metodologia, sviluppata in contesti mediterranei ad alta pressione turistica, può essere estesa ad altre destinazioni urbane europee con dinamiche analoghe; le sei dimensioni analitiche e i quattro modelli di azione possono inoltre fungere da matrice di lettura per processi di rigenerazione non turistica, dal welfare urbano alla valorizzazione dei Beni culturali comuni. In ogni caso la trasferibilità non è automatica e richiede una calibrazione contestuale e l'integrazione delle competenze locali.

Il WP1 di Med4Regen è stato incentrato sulla costruzione di una visione comune tra gli operatori del consorzio in modo da fornire nel WP2 un pro-

cesso di formazione per i musei e un trasferimento efficace ai decisori politici nel WP3. Al momento della stesura di questo contributo restano aperte, sul piano scientifico, alcune questioni di rilievo: lo sviluppo di indicatori qualitativi e relazionali in grado di stabilire l'impatto rigenerativo oltre le metriche economiche convenzionali; la costruzione di metodologie capaci di valutare nel tempo le trasformazioni indotte nei tessuti urbani; l'elaborazione di strategie più efficaci per il coinvolgimento dei gruppi marginali; l'approfondimento del rapporto tra approccio iperlocale e processi decisionali pubblici, soprattutto laddove cultura e turismo afferiscono a settori amministrativi separati.

Su questo terreno scientifico-operativo si innesta una riflessione più ampia che riguarda il ruolo del designer nei processi di turismo rigenerativo e la cultura del progetto che li deve supportare. Interrogarsi su questo è indispensabile per non scivolare nei due equivoci che Manzini (2016) ha già identificato: da un lato la riduzione del progetto a una sequenza efficiente di soluzioni tecniche (soluzionismo); dall'altro la dissoluzione del progettista in una figura meramente facilitatrice, neutra solo in apparenza, che raccoglie contributi senza apportare cultura del progetto, visioni e criteri di qualità (partecipazionismo).

Entrambi i rischi sono presenti nei processi di turismo rigenerativo: il primo quando si confonde il toolkit con la rigenerazione stessa; il secondo quando si convoca la comunità senza che il designer costruisca con essa un terreno condiviso di temi, prospettive e possibilità di azione. È qui che il concetto di 'design reflexivity' elaborato da Smit, Melissen e Font (2024) diventa centrale sul piano operativo, in quanto i tre autori identificano tre meccanismi di riflessività che devono attraversare ogni processo di co-progettazione di sistemi turistici: la definizione del problema, la definizione del metodo e la definizione degli stakeholder. In questo quadro la riflessività non è una qualità innata del designer ma una competenza che si costruisce metodologicamente e deve essere praticata per diventare parte del suo patrimonio procedurale.

Questo ci riporta alla radice epistemologica del Design per i Territori. Parente (2016) descrive l'approccio disciplinare come fondato sulla conoscenza situata (Lave and Wenger, 1990) e sulla pratica

riflessiva (Schön, 1993). Fagnoni (2021) sostiene che il designer lavora oltre la soluzione del problema, per studiare e offrire opportunità attraverso il progetto di prodotti-servizi per il territorio, la città, la cultura, per i cittadini e con i cittadini. Ciò significa che il processo partecipativo non è semplice supporto al progetto ma la costruzione delle capacità collettive di cui parla Dredge (2022) quando descrive il turismo rigenerativo come cambiamento dei modelli mentali.

Sempre Fagnoni (2021) aggiunge che gran parte della progettazione si concentra sul promuovere la ricerca del senso e della consapevolezza senza inseguire l'efficienza del prodotto-servizio fine a se stesso. Il modello integrato adottato dal progetto Med4Regen, costituito da tre componenti – il framework iperlocale, lo strumento di autovalutazione e la metodologia dei focus group – si rivela utile nella misura in cui supporta la ricerca di possibilità rigenerative e produce dati confrontabili per loro stessa natura 'estrattivi', non volti a generare consapevolezza nei partecipanti.

Il designer che emerge da questa convergenza teorica non coincide né con un semplice facilitatore, né con un tecnico esecutore, né con un osservatore neutrale; è un professionista riflessivo che porta una cultura del progetto, la mette in gioco dialogicamente con le culture degli altri attori, costruisce metodologicamente la propria riflessività rispetto ai meccanismi di definizione del problema, del metodo e degli stakeholder e orienta l'intero processo non alla sola efficienza della soluzione ma alla crescita della consapevolezza collettiva. In questo senso la questione non è soltanto tecnica ma riguarda anzitutto la postura progettuale; richiede designer capaci di abitare l'incertezza del processo senza risolverla prematuramente, di tenere aperta la tensione tra ciò che il territorio è e ciò che potrebbe diventare e di restituire questa tensione alle comunità come risorsa generativa piuttosto che come problema da chiudere.

In the new Italian edition of *Il Giocattolo del Mondo – Venezia nell'Epoca dell'Iperturismo*, Robert C. Davis (2022) entitles the final chapter with a Venetian saying: 'chi ciapa i schei xe contento, i altri no'

(lit. ‘those who take the money are happy, everyone else is not’). The sentence is not a joke: those who profit from tourism are concerned with little beyond profit extraction. When a city ceases to be an inhabited place and becomes a machine for extracting tourism value, benefits are concentrated among a few actors, while disruption and costs, including the disappearance of services, the loss of identity, and rising rents, are distributed across the entire territory. Those unable to coexist with, or capitalise on, this monoculture leave the city, either by moving away or by psychologically resigning themselves to living within a stage set: over the last thirty years, the City of Venice has lost more than one third of its residents, and its historic centre may be completely depopulated by 2054 (Davis, 2022).

Venice is a city that, for centuries, has built its identity on the utopia of its existence on water, on the ingenuity, and on the uniqueness of its inhabitants (Calvino, 1995), and is now losing its vital substance because tourism has imposed itself as a monoculture that consumes the very conditions that make it possible (Zanardi, 2020). For visitors, the city has become a consumable good to be photographed and traversed rapidly in an attempt to grasp and possess its collective imaginary. It therefore becomes a negative reference point for many urban centres where mass tourism corrupts and impoverishes the social fabric while simultaneously generating new economic spillovers. Approximately thirteen years have passed since the introduction of digital platforms for very short-term rentals; the urban transformations they have produced in numerous cities, widely discussed in the literature, find in the case of Venice (Bertocchi et alii, 2020) one of the most cited examples of gentrification dynamics and the progressive residential hollowing-out of historic centres (Cocola-Gant, 2018).

A destination for tourists from all over the world, Venice is reached through routes that cross the European continent and Italy, as well as by sea along the cruise routes (Fig. 1) of the Mediterranean tourism system. This system remains a highly desirable destination, despite being an ecosystem

under stress due to climate change, environmental damage, and growing social pressures. To preserve its attractiveness and resilience, alongside the monitoring of anthropogenic impacts using quantitative instruments that have become established international standards (Sposito and De Giovanni, 2023), development actions are needed to construct new tourism models that prioritise sustainability and the regenerative capacity of interventions. Within this context, researchers from the Università ‘luav’ di Venezia (Silvia Maria Carolo and Mario Ciaramitaro), with the support of the EU project consultant Paolo Carlucci, developed a project proposal in 2024 to test actions capable of reversing the current trend, with the aim of proposing a different model of responsible and conscious cultural tourism.

The research hypothesis is that this outcome can be achieved by networking local associations and cultural institutions, fostering an alliance between citizens and visitors, and addressing several major contemporary challenges (Fig. 2): countering mass tourism and dominant tourism narratives, offering an alternative model through the active role of urban cultural centres and those located in peripheral areas, and enhancing scientific and natural heritage through principles of environmental and social sustainability.

The project, named Med4Regen, received funding under the Euro-MED European territorial cooperation programme and is grounded in the awareness that local cultural institutions already possess a consolidated heritage of relationships with their reference communities. This relational capital can support the transformation of museums<sup>1</sup>, cultural centres, and local tangible and intangible heritage into strategic resources for more sustainable forms of regenerative tourism.

To achieve this objective, the project is structured around four main phases: 1) analysis of the context and of the ways in which tourism is perceived and experienced at the local scale; 2) training and capacity building for cultural institutions, enabling them to acquire co-design tools and methodologies; 3) implementation of pilot actions aimed

at constructing a regenerative tourism offer; and 4) dissemination of the results to public decision-makers and policymakers.

The objective is therefore to move beyond the paradigm of sustainability, understood mainly in a conservative sense, towards a form of regenerative tourism capable of combining environmental urgencies with economic and social sustainability, based on inclusion, rights, and wellbeing, and oriented towards greater equity. From this perspective, consistent with the objectives of the 2030 Agenda (UN, 2015), the harmonisation of economic, social, and environmental factors can generate positive impacts for places and host communities (Fig. 3).

Med4Regen develops a reflection on regenerative tourism through a diversified partnership, bringing together specific expertise and organisations based in cities shaped by tourism across the Mediterranean area: Veneto Region – Department of Cultural Heritage, Cultural Activities and Sport (Italy), Università ‘luav’ di Venezia (Italy), Promálaga (Spain), Region of Epirus (Greece), Faculty of Architecture of Sarajevo (Bosnia and Herzegovina), Open Tourisme Lab in Nîmes (France), Tourist Board of Split-Dalmatia County (Croatia), and the Museum of Architecture and Design in Ljubljana (Slovenia).

Against the background outlined above, the contribution has a threefold objective: first, it proposes a theoretical framework that brings Design for Territories into dialogue with the emerging paradigm of regenerative tourism, filling a gap in the literature, which has so far privileged marginal and rural contexts while neglecting urban dynamics under high tourism pressure; second, it documents and critically analyses the ‘hyperlocal’ framework and the participatory process developed in the first phase of the European Med4Regen project, providing an operational methodology for the regenerative transition of tourism in Mediterranean contexts based on co-diagnosis and co-design tools; third, it aims to provide an investigative model for researchers, designers, and policymakers who intend to position cultural institutions custodians of identity and territorial cohesion, and as relational

Dimensions	Checkpoint questions
Heritage	Which tangible and intangible heritage resources have been identified (landscape, architecture, traditions, knowledge)? How will they be connected to the project? To what extent are they recognised and valorised?
Traces	Which tangible or intangible traces have been identified (places, signs, customs, memories)? How will they be used? Are they integrated into the project narrative?
Narratives	Have narratives, including recent ones, about the community and its territory been collected? How do they shape the project? To what extent have they informed or guided the design process?
Actions	Have existing initiatives by citizens or associations been mapped? How? To what extent does the project connect to or strengthen these initiatives?
Events	Are there events that structure the cultural or social life of the area? To what extent does the project enhance, support, or create synergies with them?
Imaginarities	Which imaginaries characterise the place (for example, slow tourism, a contested neighbourhood, or an idealised landscape)? Does the project help to reinforce, transform, or redefine these imaginaries?
Regenerative action models	Which regenerative action models are intended to be adopted (select at least two of the following): Repair (restoring ecosystems, biodiversity, and built heritage); Reconnect (creating authentic connections between visitors and residents, humans and nature, and generations); Re-engage (involving stakeholders in tourism governance and civic participation); Redistribute (supporting the equitable distribution of economic benefits, the local economy, and quality employment)

Tab. 2 | Self-Assessment Tool: Hyperlocal approach (credit: Med4Regen ‘luav’ team, 2025).

infrastructures (Battaglini, 2024) between communities and visitors.

**Theoretical and methodological framework |**

The project is based on two fundamental axes: regenerative tourism and Design for Territories. These disciplinary fields orient the project towards rebalancing the relationship between visitors, residents, and the urban context, taking the correlation between urban welfare and tourism as an essential premise (Ricci, Poli and Marino, 2025).

To operate within regenerative tourism, the design disciplines must assume new objectives and responsibilities. Through co-design processes, designers and local actors act as facilitators, promoters, and initiators of concrete actions in their relationships with communities and territories. Often incorrectly defined as an evolution of sustainable tourism (Bellato and Pollock, 2025), which aims to mitigate environmental impact, including through the proposal and support of slow tourism practices (Cimadomo, Lecardane and Torregrossa, 2025), regenerative tourism instead aims to strengthen the vitality of places and communities, emphasising a change in mindsets that shifts from an individual point of view to a collective perspective (Mang and Reed, 2012; Dredge, 2022).

Adopting this approach entails moving beyond practices focused exclusively on impact management and monitoring, thereby enabling the development of transformative processes capable of producing social, environmental, cultural, and economic value. Following Camrass (2020), regeneration is not a final condition but a continuous process of adaptation and learning in which design, by supporting and promoting participatory processes for capacity building and knowledge sharing, becomes an instrument of cultural evolution and social learning. By adopting a hyperlocal approach, the designer co-designs with residents, placing local knowledge and resources at the centre: this is a prerequisite for developing regenerative tourism solutions that are rooted in, and coherent with, their contexts.

Within this perspective, the present research refers to the field of Design for Territories (Parente and Sedini, 2017; Bosco, Bonini Lessing and Parente, 2025), aimed at enhancing a specific site, while embracing and re-signifying objectives, me-

thods, and tools that, reformulated according to the strategic requirements of European project design, support partners in a capacity-building process that guides and promotes regenerative tourism practices adaptable to different contexts.

In Med4Regen, Design for Territories tools, which have focused particularly on the enhancement of marginal, rural, and inland areas (low-density zones affected by depopulation) and on projects oriented towards sustainable tourism, are tested and reconfigured for application in urban and extra-urban contexts subject to overtourism and already characterised by the presence of attractive cultural spaces. Museums and cultural centres are repositioned by the research as cultural hubs capable of aggregating and orienting networks of associations and local actors, connecting resident communities and tourists, and acting as engines for the development of regenerative tourism activities.

This process may constitute a model that can be iterated over time and adapted to different territories, where networks of responsible and aware local interlocutors, including cultural centres, resident communities, and visitors, can in turn trigger regenerative actions by adopting the dedicated tools made available through the local capacity-building process, thereby multiplying the impacts of the research.

**The state of the art in the international debate |**

The field of Design for Territories has consolidated since the late 1990s, progressively evolving from a conception of territory as the mere context of design to one that understands it as both the object and the relational system of intervention.

Parente and Sedini (2017) reconstruct this trajectory by distinguishing three approaches – design in, of, and for the territory – and showing how the latter integrates and expands the previous two by taking territorial capital as the fulcrum of multi-actor design strategies. Tamborini (2019) extends this articulation by proposing design ‘with’ the territory, in which place becomes an integral part of the process and the University operates as a relational node between designers and enterprises for sustainable innovation.

From this perspective, Villari (2012, 2024) proposes a community-centred approach that artic-

ulates the role of local communities as beneficiaries, co-designers, and activators of innovation, outlining scenarios – design with, for, and by communities (Villari, 2021) – that convey the complexity of participatory processes at the local scale. The role of community in Design for Territories is addressed, for example, by Brignoni et alii (2023), who, in developing a taxonomy for mapping design-driven regeneration interventions in small fortified towns and inland areas, use the temporal dimension and the degree of community involvement as interdependent variables.

At the cultural level, Manzini (2016) argues for the need to overcome the limits of solutionism and participationism, which impoverish emerging design, and proposes a dialogic approach in which designers contribute visions, values, and quality criteria, rather than merely facilitating processes. Cruz, Rocha, and Rodrigues (2025) underline the centrality of the territorial dimension in design investigations and confirm the value of interdisciplinarity in research that connects design and context, identifying the methods that recur most frequently.

The territorial dimension is central to recent definitions of regenerative tourism, which actively seeks to improve the health and vitality of the socio-ecological systems of which tourism is an integral part (Bellato and Pollock, 2025; Dredge, 2022). From this perspective, tourism does not simply ‘avoid harming’ the environment or local communities, but becomes an instrument of co-evolution between people, places, and nature, contributing to shared prosperity and territorial resilience (Mang and Reed, 2012). According to Bellato and Pollock (2025), regenerative tourism is based on an ecological and systemic paradigm that recognises the world as a set of interconnected living systems.

This vision implies that every tourism intervention should contribute to the regeneration of local vital processes, rather than extracting value from them. Tourism is therefore conceived as a process of mutual care and regeneration among visitors, communities, and environments through three core elements: a living-systems perspective, which considers places as complex and interdependent organisms; the centrality of place and communities, through practices that enhance local knowledge and foster an authentic connection with the territory; and the overcoming of a mechanistic and lin-

**Med4Regen preliminary case studies by PPs**



Fig. 5 | Case studies selected by the partnership, 2025 (credit: Med4Regen ‘luav’ team, 2025).



**Fig. 6** | Museum in the Community by MAO, Ljubljana, a case study particularly appreciated by the partnership for the way it involved the Fužine neighbourhood community (credit: MAO Architectural Museum Ljubljana, M. Rušt, and K. Goljat, 2025).

ear vision of economic growth in favour of an eco-systemic vision based on relationships, wellbeing, and co-evolution (Bellato and Pollock, 2025; Dredge, 2022; Mang and Reed, 2012). Dredge (2022) describes this shift as an evolution from tourism managed according to linear planning and scientific-management logics towards tourism understood as a complex adaptive system, in which value emerges from connections and interactions among actors and environments.

The roots of the literature that most closely connects to place in keeping with a regenerative approach can be traced to Norman W. Sheehan's work (2011) on Respectful Design, grounded in Indigenous knowledge. Sheehan proposes a vision of design as an active intersection between materials, products, social interactions, and environments, rooted in the awareness that natural systems and human communities are living, interdependent entities endowed with their own relational intelligence.

Although they operate on different disciplinary planes, three strands share a common concern with the situated dimension (Parente, Lupo and Sadini, 2018) of design. Ezio Manzini (2010) defines social innovation through four key attributes – small, local, open, and connected – that characterise locally distributed design systems and show how design affects the structures of everyday life (Manzini, 2018). Fagnoni (2018) has explored the

circular relationship between design and territory, identifying traces (memory, culture, and imaginary) as the generative material for products, services, and actions, and articulating development around culture, people, and economy. Fagnoni (2022) subsequently introduced the concept of 'alert design', identifying hyperlocal micro-actions oriented towards survival and care.

However, the literature examined, both within Design for Territories and in related strands, focuses predominantly on marginal, rural, or low-density contexts as fields of application, or on perspectives centred on impact mitigation, the optimisation of individual experience, or the construction of visual identities. This latter aspect is also a recurring feature in the literature on 'place branding', where Kavatzis, Warnaby, and Ashworth (2015) have called for the overcoming of purely communicative approaches in favour of the integral development of territorial brands based on culture, identity, and stakeholder engagement. In the more recent debate, for example, territorial identity has also been investigated as a scalable communicative device capable of organising and making legible the complexity of places through coherent visual and narrative systems (Trocchianesi, 2012; Casarotto and Oddone, 2024).

The research lines outlined above privilege the enhancement of marginal and low-density areas, the strengthening of territorial visual identities, and

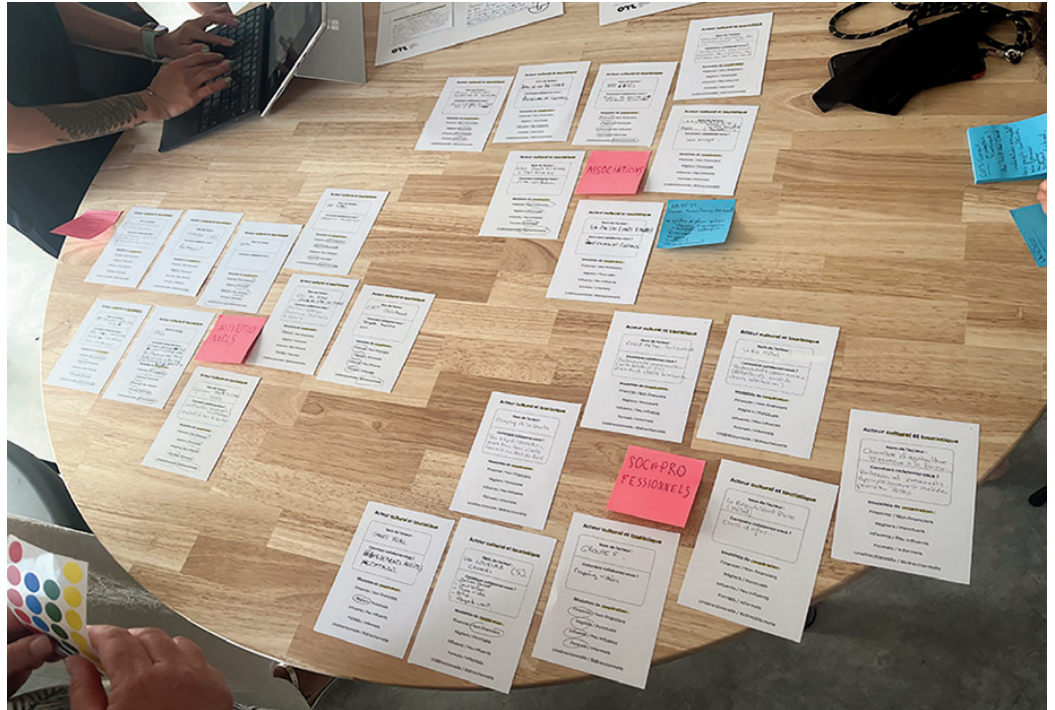
innovation in the individual visit experience, leaving debate on urban contexts under high tourism pressure fragmented and largely located within disciplines outside Design for Territories, particularly urban planning and studies on the governance of tourism territories. On this basis, the contribution is articulated on three complementary and verifiable levels.

At the contextual level, the research intentionally shifts the field of application of Design for Territories from rural and marginal contexts (Brignoni et alii, 2023; Fagnoni, 2018, 2022; Pereno and Barbero, 2020) to Mediterranean urban contexts characterised by tourism overload and structural tensions between residents and visitors.

At the methodological level, the contribution does not adopt generic co-design tools or a purely analytical matrix for assessing local tourism systems. Instead, it proposes an integrated model with three components: the hyperlocal methodological framework, derived from an extension of Fagnoni's Circular Model (2018) and articulated through six dimensions for reading the territory – Heritage, Traces, Narratives, Actions, Events, and Imaginary – crossed with four models of regenerative action – Repair, Reconnect, Reactivate, and Redistribute; a ten-dimension self-assessment tool, which enables researchers, designers, and local actors to verify the degree to which the approach is integrated into any territorial project; and a pro-



**Fig. 7, 8** | Focus group conducted by Open Tourism Lab (credits: Open Tourism Lab, 2025).



tool for structured and comparable focus groups shared by eight partners in seven Mediterranean countries, which produces comparable qualitative data and supports the transnational dimension of the research. The combination of these factors distinguishes the contribution both from approaches centred on the use of single participatory tools and from the adoption of quantitative methodologies for impact monitoring, constituting its main point of originality.

At the cultural level, the positioning of museums and cultural institutions as relational infrastructures (Battagliani, 2024) between resident communities and visitors shifts the museum debate beyond the traditional polarities of heritage enhancement, innovation in the visit experience, and the integrated management of visitor-use data (Rosmino, 2024; Villani, Romagna and Oddi, 2024). It assigns cultural institutions a mediating function between the inhabited city and the visited city; this repositioning is empirically verified through the selection of nine case studies collected by the partnership and two cycles of focus groups, and it is configured as an operational structure replicable in other Mediterranean contexts.

**Objectives of the first phase of Med4Regen** | Work Package 1 of Med4Regen pursued three interconnected objectives. At the theoretical and methodological level, it developed a shared framework, defined as the 'hyperlocal approach', for reading the Mediterranean territories of the partnership through a regenerative lens, moving beyond standardised tourism planning and anchoring regenerative tourism to micro-territorial dynamics: tangible and intangible heritage, proximity networks, collective memories, and local imaginaries.

Second, the research collected structured qualitative data on the perceptions, needs, and tensions expressed by cultural organisations (museums, cultural centres, and foundations) and local communities (residents, associations, SMEs, and tourism operators), building a transnational knowledge base useful for orienting subsequent pilot ac-

tions and identifying concrete levers for the regenerative transition. Across the process, the effectiveness of participatory design tools – structured focus groups, evaluation matrices, and systemic mapping – was tested as a set of devices for listening, co-diagnosis, and co-design among institutional, cultural, and community actors in heterogeneous Mediterranean contexts.

**Hyperlocal framework and research for regenerative actions** | The methodological structure of the activity was based on two complementary cores: the development of the hyperlocal framework and the design of a participatory research process articulated through focus groups. The hyperlocal framework, developed by Università 'luav' di Venezia (PP2), emerged from the convergence between Design for Territories practices and the principles of regenerative tourism.

The methodological framework based on Fagnoni's circular approach (2018) moves beyond a merely geographical understanding of the term 'local' and introduces a relational, qualitative, and temporal perspective. It is structured around six analytical dimensions (Tab. 1) – Heritage, Traces, Narratives, Actions, Events, and Imaginary – which function as lenses through which to investigate the specificities of a territory, its historical and cultural stratifications, and the transformative possibilities that derive from them. These dimensions are accompanied by four models of regenerative action – Repair, Reconnect, Reactivate, and Redistribute – identified by the research partner Open Tourisme Lab (OTL; Fig. 4), which orient the translation of research data into concrete design interventions.

The hyperlocal framework was conceived from the outset as a transferable methodology: it represents an initial step for capacity building, useful for questioning associations and institutions about how they interpret the territory and for promoting, through new lenses, a different design orientation. The core principle is that tacit knowledge, collective memory, and the imaginaries of a place cannot become private resources; they must always

be returned to, and connected with, the communities that preserve them. To this end, a ten-dimension self-assessment tool was defined – Heritage, Traces, Narratives, Actions, Events, Imaginary, Repair, Reconnect, Reactivate, and Redistribute – offering an agile and replicable mode of self-assessment that can be used by researchers, designers, and local actors to verify the degree of integration of the hyperlocal approach and regenerative principles in any territorial project (Tab. 2).

In parallel, luav and the research partner OTL prepared a structured methodology for the focus groups, conceived as a tool for qualitative data collection and participatory activation (Muratovski, 2022). The methodology, proposed to the other research partners and subsequently refined on the basis of shared contributions, includes the use of tools inspired by Design Thinking, systemic stakeholder mappings, matrices for assessing regenerative readiness, exercises for the collective definition of priorities, and project sheets for micro-experiments. These tools were included in working sessions lasting two or three hours, with groups of four to eight participants, facilitated by a moderator and a rapporteur. All partners carried out their respective focus groups within the timeframes defined by the project, using a shared model for field action and for the presentation of results, thereby ensuring the analytical comparability of outcomes while respecting local specificities.

The activity was developed through a process articulated in four phases, connected both logically and chronologically. The first phase, dedicated to the analysis of the case studies identified by each partner (Fig. 5, 6), highlighted the prevalence of initiatives oriented towards the transformation of tourism narratives and the enhancement of landscape heritage, with a marked predominance of long-term projects and local communities as the primary beneficiaries.

The nine cases gathered by the Med4Regen partnership, with heterogeneous contexts and differentiated scales, cover the full spectrum of the thirty-five case studies collected: from the object-

device of the Alghero Playful Itinerary to the neighbourhood scale (Museum in the Community by MAO in Fužine and Urban Pop-up in the Museums Quarter of Sarajevo), from the rural community (Papagiannis Museum in Ioannina and Archivio Atena in Campania) to the metropolitan port system of Reclaiming the Waterfront in Málaga, and finally to the territorial and transnational network of Derrière Le Hublot along the GR65, the AA Nanotourism Summer School, and Tocati, a festival of historic games recognised as a UNESCO Good Practice.

The promoting actors, covering the full institutional spectrum through local administrations, museums, infrastructure authorities, schools of architecture, non-profit associations, and community cooperatives, are all oriented towards resident communities, and their regenerative objectives are polarised along the project challenges: countering dominant tourism narratives proceeds through the careful re-narration of places and the enhancement of memory (Alghero, Nanotourism, Derrière Le Hublot, and Archivio Atena); the activation of urban and peri-urban cultural centres transforms museums into relational infrastructures of proximity (MAO, Sarajevo, and Papagiannis); the response to over-tourism redistributes pressure through the reconversion of urban waterfronts (Málaga); and the safeguarding of intangible heritage constructs international networks of communities of practice (Tocati).

The methodologies converge around the participatory and hyperlocal approach, articulated through distinct devices (gamification, co-design of public space, site-specific prototyping, modular pop-ups, artistic commissions, participatory digital archives, and festivals), and generate outcomes ranging from tangible products to consolidated relational infrastructures and international recognition. Recurring strengths concern the quality of the relationship between institutions and communities, the reusability of devices, and long-term duration; barriers concern fragmented governance, the rigidity of regulatory frameworks, and the difficulty of activating residents; limitations include the seasonality of some events, the risk of symbolic extraction in narrative rewritings, the commercialisation of infrastructural regeneration, and the interruption of processes once funding ends, as demonstrated by the suspension of Archivio Atena.

Transferability is uneven: cases with an explicit methodological vocation (Nanotourism and MAO)

and modular tools (Sarajevo) present high replicability, while infrastructural cases (Málaga) or those anchored in specific bearer communities (Tocati and Papagiannis) require more substantial adaptation. The regenerative transition is therefore not the transposition of models but the contextual translation of repertoires, in which the six hyperlocal dimensions and the four regenerative-action models function as a common grammar for reading heterogeneous cases without reducing them to a common denominator.

The hyperlocal framework, based on a matrix for reading existing heritage, was subsequently presented to the partners during a dedicated online focus group; this exchange produced positive feedback on the approach's capacity to deepen the connection with communities, strengthen the narrative dimension of territories, and enhance memory and lived experiences.

The third phase, corresponding to the first focus group, enabled the mapping of the local ecosystem of actors, the degree of structuring of relationships, the modes of interaction, and the level of openness to the regenerative transition. This activity produced a qualitative picture of the relational and institutional fabric of each territory, functional to the preparation of subsequent sessions.

The fourth phase coincided with the second focus group (Figg. 7-9), held between September and October 2025 with the involvement of community actors such as residents, neighbourhood associations, small and medium-sized enterprises in the tourism sector, innovators, young people, educators, and civic collectives. The sessions, lasting one hundred and twenty minutes, were articulated in three moments: perceptions and representations of tourism; barriers and concrete needs; and the ideation of testable actions. The results of the two focus-group cycles were finally consolidated in a transnational conceptual map of the challenges, resources, needs, and stakeholders that can be activated in regenerative tourism processes.

**Methodological protocol and replicability** | The methodological protocol can be described through six operational perspectives, alongside an explicit distinction between the types of data produced by the focus groups (Tab. 3). To clarify the nature of the evidence produced and its replicability, it is useful to distinguish three levels of empirical mate-

rial: 'observational data' refer to group dynamics recorded by the facilitator, such as levels of participation, communicative asymmetries, and moments of consensus or conflict; 'declarative data' refer to what participants explicitly verbalised in relation to perceptions, needs, and expectations, as returned in the partner reports according to the shared model; and 'inferential data' refer to the outcome of thematic coding and comparison among the territories involved, representing the analytical interpretation of the research group.

The results do not aim for statistical representativeness or quantitative generalisation, but for the construction of situated, comparable, and replicable knowledge based on the traceability of the passage from raw data to analytical inference.

**Limits and openings** | The limits of the activities developed so far, and the critical openings that derive from them, can be traced to three distinct planes: the limits inherent to the research design, the structural barriers that hinder the dissemination of the approach, and the validity conditions that govern its transferability.

At the methodological level, the qualitative and interpretative approach adopted does not aspire either to statistical representativeness or to quantitative generalisation: the results, reflecting the perceptions and experiences of focus-group participants, cannot be automatically aggregated or compared with the outcomes achieved by partner cultural organisations or by the communities of the territories involved. Although diversified, the composition of the groups depended on each partner's capacity to activate its local networks, with the risk that some categories of actors, particularly marginal groups, young people, and minorities, may be underrepresented. This is compounded by a more structural consideration: the tools developed in WP1 were designed to encourage reflection (Fig. 10) and produce comparable data across different contexts, but they were not designed to generate awareness among participants, an aspect that is relevant to the development and dissemination of the anticipated impact, and they are by their nature partially extractive with respect to the places they observe and represent.

At the operational level, a recurring critical issue reported by the partners concerns the difficulty of translating the principles of the hyperlocal ap-

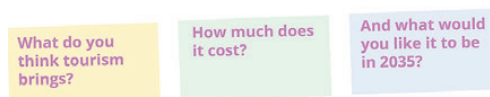
## Step 1 - Perceptions & representations (30 min)

### Objectives

- Bringing out representations, tensions, and hopes surrounding tourism
- Encouraging discussion through lived experience

### Method

Each participant answers three questions on sticky notes (10 minutes individually):



Then share in pairs, then in groups (20 min)

### Support

- Kraft paper or flipchart divided into 3 columns

### Facilitation script

*"Now, we're going to start sharing our ideas about tourism. On three separate sticky notes, I invite you to answer these three questions:*

*What do you think tourism brings?*

*What does it cost?*

*And what would you like it to be in 2035?*

*Take 10 minutes, then discuss in pairs. Afterward, we will share our thoughts as a group.*

*(When the group comes back together) What came up frequently? What surprises or disagreements were there?*

Fig. 9 | Slide from focus group 2, which invited participants to reflect on their capacity to intervene in tourism mechanisms (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

proach in the transition from analysis to action and from research to the design of regenerative interventions. Resident involvement proved to be a constant challenge: although local communities are the primary addressees of the actions, they are often the most difficult to activate because of partial trust in institutions, lack of time, or the perception that tourism is too large a problem for an individual contribution to appear effective.

These difficulties are compounded by the challenge of reconciling short-term economic logics with long-term regenerative objectives: cultural organisations frequently operate with limited human and financial resources, in contexts of fragmented governance, where culture and tourism fall under separate and poorly coordinated administrative sectors. Dependence on funding tied to individual projects and the rigidity of heritage-protection regulatory frameworks hinder experimentation, while the absence of qualitative and relational indicators capable of measuring regenerative impact beyond conventional economic metrics makes it difficult to recognise and legitimise the results obtained. The hyperlocal methodological framework was conceived as replicable, but its transferability is not automatic and requires the explicit definition of the validity conditions that ensure its effectiveness.

The adoption of this model shows its potential in urban contexts with high relational density, mar-

ked by strong historical and cultural stratification, by a fabric of identifiable communities, and by sufficient tourism pressure to make tensions between residents and visitors visible; the Mediterranean framework in which Med4Regen operates represents a particularly fertile ground for the convergence of heritage weight, intensity of flows, and the rootedness of cultural institutions.

In terms of institutional prerequisites, the approach requires cultural institutions willing to assume a relational as well as a conservative role, forms of active interlocution with proximity communities, local governance receptive to coordination between culture and tourism, and funding mechanisms compatible with long experimental timeframes. In non-Mediterranean contexts, the application of the methodological framework would require adaptations concerning the relative weight of the six analytical dimensions, the calibration of narratives in relation to different heritage traditions, and the redefinition of action models according to local tourism dynamics.

A further challenge arises where cultural institutions are weak, fragmented, or absent: under such conditions, the approach cannot rely on their function as relational infrastructure and must identify alternative nodes, such as civic associations, libraries, schools, or informal networks for the care of intangible heritage. Recognising these conditions

means promoting a situated methodology, whose adoption always requires contextual calibration and integration with local expertise.

**Contribution to the Sustainable Development Goals** | Med4Regen engages with the 2030 Agenda on three levels: the direct effects of its methodological core, the indirect synergies of the participatory process, and the trade-offs between Goals that are partly in tension.

At the methodological level, the project activates four Goals. SDG 11 (Sustainable Cities and Communities) constitutes the most immediate reference, as Med4Regen intervenes in Mediterranean urban destinations under high tourism pressure in order to recompose the relationship between residents and visitors and strengthen the liveability, inclusiveness, and resilience of historic centres. SDG 9 (Industry, Innovation and Infrastructure) is pursued through transferable methodological innovations – the hyperlocal framework and the self-assessment tool – and through the repositioning of cultural institutions as relational infrastructures between communities, visitors, and economic operators. SDG 10 (Reduced Inequalities) is addressed by countering the asymmetries of extractive tourism: the concentration of benefits, the exclusion of peripheral communities from dominant narratives, and the progressive reduction of access

Operational perspective	Description
Partner and case-study selection	The Med4Regen partnership was assembled according to criteria of territorial and typological diversity, in order to cover a sufficiently broad range of Mediterranean tourism pressures: high-intensity urban areas (Venice/Mestre, Málaga), heritage landscapes (Pont du Gard), post-conflict urban contexts (Sarajevo), mid-sized cultural capitals (Ljubljana), and rural or semi-rural territories (Sinj / Split-Dalmatia, Epirus); each partner identified a reference case study – a cultural site or proximity area – to anchor the listening and co-design activities, ensuring coherence between the scale of inquiry and the scale of the subsequent pilot actions
Participant recruitment criteria	Recruitment was managed by each partner through their local networks, on the basis of criteria shared by the consortium; the first focus-group cycle involved cultural organisations (museums, cultural centres, and foundations) and tourism-system operators; the second cycle mobilised community actors, such as residents, neighbourhood associations, educators, youth groups, volunteers, users of cultural services, and SMEs; group composition was intentionally heterogeneous, in order to include a plurality of voices, while acknowledging that reliance on partners' networks may underrepresent some actor categories
Duration, roles, and focus-group tools	The sessions were held in person, with a duration of 120 minutes for the second cycle and up to three hours for the first, in groups of four to eight participants, facilitated by a moderator and a rapporteur; operational tools, drawn from design thinking, included systemic stakeholder mapping, matrices for assessing regenerative readiness, collective priority-setting exercises, and project briefs for micro-experiments; the hyperlocal self-assessment tool, structured around ten dimensions, functioned as a cross-cutting device for reading territories
Data collection grid	The sessions were structured around seven shared analytical dimensions: (i) perceptions of tourism and its impacts on everyday life; (ii) positive and negative effects on the community; (iii) relationships between tourism, culture, and territory; (iv) community needs and priorities; (v) expectations regarding regenerative tourism; (vi) barriers to participation; and (vii) potential community roles in regenerative processes; the grid was operationalised through a shared reporting template, enabling partners to adapt facilitation formats to local contexts without compromising the analytical comparability of the returns
Synthesis and cross-partner comparison	The analysis unfolded in four stages: systematic review of partner returns, thematic coding of perceptions, needs, tensions, and roles, cross-territorial comparison to identify recurring patterns and context-specific divergences, and analytical synthesis into transversal categories; no quantitative scoring was applied: the analysis prioritises patterns of meaning over frequency counts, in line with qualitative research standards; territorial cross-tabulations were used as comparative visualisation devices rather than as statistical measures.
Outputs	The protocol generated three interconnected deliverables that jointly form the WP1 transnational knowledge base: D.1.2.1 (mapping of cultural and tourism actors), D.1.2.2 (analysis of cultural organisations' needs), and D.1.2.3 (analysis of local communities); these are complemented by the transnational conceptual map of challenges, resources, needs, and stakeholders who can be activated, which orients the subsequent pilot-action phase
Regenerative-action criteria	Each proposed action was assessed against the four regenerative-action models adopted by the project: Repair (restoring ecosystems, biodiversity, and built heritage); Reconnect (creating authentic connections between visitors and residents, humans and nature, and generations); Re-engage (involving stakeholders in tourism governance and civic participation); and Redistribute (supporting the equitable distribution of economic benefits, the local economy, and quality employment) – partners were asked to select at least two action models for each proposal, in order to verify its regenerative consistency and avoid treating isolated activities as regenerative by default

**Tab. 3** | Methodological protocol and data, supporting the replicability of the pathway in other Mediterranean contexts (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

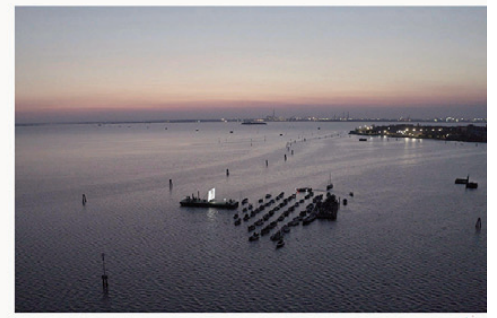
**Fig. 10** | Slide from an international partnership meeting on overtourism. Comparison between different local inhabitable imaginaries: the experience of 200,000 Pink Floyd visitors in 1989 and the new floating cinema organised by the Microclima association (credit: Med4Regen 'luav' team, 2025).

### Pink Floyd concert during Redentore night



1989

### Cinema Galleggiante (Microclima)



2020 - on going



to urban space. SDG 12 (Responsible Consumption and Production) relates to the regenerative paradigm, which proposes models of use based on the quality of experience rather than its quantitative measurement.

In terms of indirect synergies, the project generates effects on SDG 4 (Quality Education) through capacity-building processes understood as social learning among universities, public partners, and community actors; on SDG 8 (Decent Work and Economic Growth) through the redistribution of tourism benefits towards local economies and the enhancement of short supply chains; and on SDG 17 (Partnerships for the Goals) through the transnational partnership of seven Mediterranean countries. Less immediate but relevant synergies concern SDG 5 and SDG 16, insofar as participatory processes include underrepresented groups and rebuild trust between communities and institutions, and SDG 13, since regenerative tourism is situated within the framework of Mediterranean climate adaptation that orients the Euro-MED programme.

The simultaneous activation of multiple Goals may nevertheless generate tensions: between economic attractiveness (SDG 8) and social inclusion (SDGs 10 and 11), which may translate into gentrification; between heritage promotion (SDG 11) and the human carrying capacity of tourist sites, which may fuel overtourism; between innovation (SDG 9) and digital equity (SDG 10); between responsible consumption (SDG 12) and short-term economic revenues (SDG 8); and between community involvement (SDGs 11 and 16) and design culture, where the absence of the latter risks reducing participation to participationism, compromising social learning (SDG 4). The regenerative scope of Med4Regen lies precisely in this dynamic balance, in which design reflexivity functions as a key competence for managing these trade-offs.

**Conclusions** | The first phase of Med4Regen produced three distinct but interconnected outcomes. At the theoretical and methodological level, the hyperlocal methodological framework was developed, translating the convergence between Design for Territories and regenerative tourism into an operational grid of six analytical dimensions – Heritage, Traces, Narratives, Actions, Events, and Imaginary – integrated with four models of regenerative action – Repair, Reconnect, Reactivate, and Redistribute – and into a ten-dimension self-assessment tool conceived as an agile device for research,

designers, and local actors. At the empirical level, the research generated a transnational qualitative knowledge base on the perceptions, needs, and tensions expressed by cultural institutions and local communities in seven Mediterranean countries, returned in a comparable conceptual map while respecting territorial specificities. At the procedural level, a methodology of structured focus groups was validated as a replicable and adaptable device that proved effective for listening, co-diagnosis, and co-design among institutional, cultural, and community actors.

The outcomes achieved must be read within precise constraints, since the qualitative and interpretative structure of the research does not aspire to statistical representativeness, and the composition of the groups depends on each partner's capacity to activate its territorial networks. These considerations are accompanied by a more structural issue: the tools developed in WP1 produce comparable data, but they were not designed to generate awareness among participants and are, by their very nature, partially extractive in relation to the contexts they observe. Recognising this limit is the prerequisite for their conscious adoption in subsequent phases.

The transferability of the hyperlocal framework, conceived from the outset as a replicable methodology, can now be assessed at three levels: typological, geographical, and thematic. The self-assessment tool can be adopted by cultural institutions, administrations, and research groups across different scales and projects; the methodology, developed in Mediterranean contexts under high tourism pressure, can be extended to other European urban destinations with analogous dynamics; and the six analytical dimensions and four action models can also function as a reading matrix for non-tourism regeneration processes, from urban welfare to the enhancement of cultural commons. In all cases, transferability is not automatic and requires contextual calibration and the integration of local expertise.

WP1 of Med4Regen focused on constructing a shared vision among the consortium operators in order to provide, in WP2, a training process for museums and, in WP3, an effective transfer to policymakers. At the time of writing, several significant scientific questions remain open: the development of qualitative and relational indicators capable of establishing regenerative impact beyond conventional economic metrics; the construction

of methodologies able to assess over time the transformations induced in urban fabrics; the elaboration of more effective strategies for involving marginal groups; and the further examination of the relationship between the hyperlocal approach and public decision-making processes, especially where culture and tourism fall under separate administrative sectors.

On this scientific and operational ground, a broader reflection emerges concerning the posture of the designer within regenerative tourism processes and the design culture required to support them. Addressing this issue is essential in order to avoid slipping into the two misunderstandings already identified by Manzini (2016): on the one hand, the reduction of design to an efficient sequence of technical solutions (solutionism); on the other, the dissolution of the designer into a merely facilitative figure, only apparently neutral, who collects contributions without bringing design culture, visions, and quality criteria.

Both risks are present in regenerative tourism processes: the first arises when the toolkit is confused with regeneration itself; the second arises when the community is convened without the designer constructing with it a shared ground of themes, perspectives, and possibilities for action. Here, the concept of 'design reflexivity' developed by Smit, Melissen, and Font (2024) becomes operationally central. The three authors identify three mechanisms of reflexivity that must run through every co-design process for tourism systems: problem definition, method definition, and stakeholder definition. Within this framework, reflexivity is not an innate quality of the designer but a competence that is constructed methodologically and must be practised in order to become part of the designer's procedural repertoire.

This brings us back to the epistemological root of Design for Territories. Parente (2016) describes the disciplinary approach as grounded in situated knowledge (Lave and Wenger, 1990) and reflective practice (Schön, 1993). Fagnoni (2021) argues that the designer works beyond problem-solving, studying and offering opportunities through the design of product-service systems for the territory, the city, and culture; for citizens, and with citizens. This means that the participatory process is not a mere support to the project, but the construction of the collective capacities to which Dredge (2022) refers when describing regenerative tourism as a change in mindsets.



**Fig. 11** | The M9 Museum and its district in Mestre. M9 is one of the eight associated partners of Med4Regen implementing regenerative tourism pilot actions: these initiatives are designed to connect local communities, associations, cultural institutions, and visitors through locally grounded narratives developed through hyperlocal research (credit: Museo M9, A. Chemollo, 2017).

Fagnoni (2021) further observes that much design activity focuses on promoting the search for meaning and awareness, rather than pursuing the efficiency of the product-service as an end in itself. The integrated model adopted by Med4Regen, composed of three components – the hyperlocal framework, the self-assessment tool, and the focus-group methodology – proves useful insofar as it supports the search for regenerative possibilities and produces comparable data; however, these data remain, by their very nature, ‘extractive’ unless they are explicitly reoriented towards generating awareness among participants.

#### Acknowledgements

The research presented here reports the preliminary results of Work Package 1 of the Med4Regen project (Interreg Euro-MED 2025–2027), for which the Veneto Region acts as Lead Partner and Università ‘Iuav’ di Venezia as WP1 leader. The project moved into Work Package 2 at the end of April 2026; this contribution therefore presents the outcomes of its first methodological phase. The Authors would like to thank the Lead Partner, all project partners and associated partners of the Med4Regen project. The Authors would also like to thank M. Tognon, S. M. Carolo, P. Carlucci and the collaborators who contributed to this research, especially D. D’Avanzo, who contributed to data analysis and the review process.

The designer who emerges from this theoretical convergence is neither a simple facilitator, nor an executive technician, nor a neutral observer; rather, the designer is a reflexive professional who brings a design culture into play, engages it dialogically with the cultures of other actors, methodologically constructs reflexivity in relation to mechanisms of problem, method, and stakeholder definition, and orients the entire process not only towards the efficiency of the solution but also towards the growth of collective awareness. In this sense, the issue is not merely technical but concerns, above all, the design posture; it requires de-

The paper is the result of a shared reflection among the Authors. The introductory section was written jointly by all the Authors; the sections ‘Theoretical and methodological framework’ and ‘Hyperlocal framework and research for regenerative actions’ are attributable to M. Ciaramitaro; ‘The state of the art in the international debate’ and ‘Methodological protocol and replicability’ are attributable to A. Bosco; ‘Objectives of the first phase of Med4Regen’ is attributable to G. Pavlov; ‘Contribution to the Sustainable Development Goals’, ‘Limits and openings’, and ‘Conclusions’ are attributable to E. Bonini Lessing.

#### Note

1) For further information on the definition of ‘museum’,

signers capable of inhabiting the uncertainty of the process without resolving it prematurely, keeping open the tension between what the territory is and what it may become, and returning this tension to communities as a generative resource rather than as a problem to be closed.

see the webpage: [icom-italia.org/definizione-di-museo/](https://icom-italia.org/definizione-di-museo/) [Accessed 30 March 2026].

#### References

- Battaglini, E. (2024), *Innovazione territoriale – Metodi, tecniche di progettazione, casi di studio*, Carocci Editore, Roma.
- Bellato, L. and Pollock, A. (2025), “Regenerative tourism – A state-of-the-art review”, in *Tourism Geographies | An International Journal of Tourism Space, Place and Environment*, vol. 27, issue 3-4, pp. 558-567. [Online] Available at: [doi.org/10.1080/14616688.2023.2294366](https://doi.org/10.1080/14616688.2023.2294366) [Accessed 30 March 2026].
- Bertocchi, D., Camatti, N., Giove, S. and van Der Borg, J. (2020), “Venice and overtourism – Simulating sustainable

development scenarios through a tourism carrying capacity model”, in *Sustainability*, vol. 12, issue 2, article 512, pp. 1-15. [Online] Available at: doi.org/10.3390/su12020512 [Accessed 30 March 2026].

Brignoni, M., Dall’Osso, G., Gasparotto, S. and Varini, R. (2023), “Mappatura dei processi design-driven per la rigenerazione delle piccole città fortificate in aree interne | Mapping design-driven processes for the regeneration of small fortified towns in inland areas”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 13, pp. 281-290. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/13242023 [Accessed 30 March 2026].

Bosco, A., Bonini Lessing, E. and Parente, M. (2025), “Patrimoni come risorse generative – Processi e prospettive nella ricerca di design”, in *Design e ricerca – Fonti e Risorse – Atti della Conferenza annuale SID – Società Italiana di Design, 4-5 luglio 2024, Università Iuav di Venezia*, pp. 614-620. [Online] Available at: societaitalianadesign.it/wp-content/uploads/2025/11/Design-e-Ricerca-Atti-di-convegno.pdf [Accessed 30 March 2026].

Calvino, I. (1995), “Venezia – Archetipo e utopia della città acquatica”, in Barenghi, M. (ed.), *Saggi (1945-1985)*, Mondadori, Milano, pp. 2688-2692.

Camrass, K. (2020), “Regenerative futures”, in *Foresight | The journal of future studies, strategic thinking and policy*, vol. 22, issue 4, pp. 401-415. [Online] Available at: doi.org/10.1108/FS-08-2019-0079 [Accessed 30 March 2026].

Cardini, P. (2022), “Endogenesis”, in *diid | Disegno Industriale – Industrial Design*, issue 76, pp. 6-17. [Online] Available at: doi.org/10.30682/diid7622a [Accessed 30 March 2026].

Casarotto, L. and Oddone, M. (2024), “Identità territoriale scalabile – Progettare la comunicazione della complessità | Scalable territorial identity – Designing the communication of complexity”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 16, pp. 324-333. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/16272024 [Accessed 30 March 2026].

Cimadomo, G., Lecardane, R. and Torregrossa, P. M. (2025), “Agenda 2030 per un turismo sostenibile – Il Cammino di Santiago de Compostela e la Trasversale Sicula | 2030 Agenda for sustainable tourism – The Way of Santiago de Compostela and the Ancient Trasversale Sicula”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 17, pp. 80-93. [Online] Available at: doi.org/10.69143/2464-9309/1742025 [Accessed 30 March 2026].

Cocola-Gant, A. (2018), “Tourism gentrification”, in Lees, L. and Phillips, M. (eds), *Handbook of Gentrification Studies*, Edward Elgar Publishing, Cheltenham, pp. 281-293. [Online] Available at: doi.org/10.4337/9781785361746.00028 [Accessed 30 March 2026].

Cruz, F., Rocha, F. and Rodrigues, C. (2025), “A study on research methods in design and territory”, in Assoreira Almeida, R. (ed.), *Proximity in Design Research – People, Processes, Products, Philosophy*, Routledge, Abingdon, pp. 225-235. [Online] Available at: doi.org/10.4324/9781003509653-23 [Accessed 30 March 2026].

Davis, R. C. (2022), *Il giocattolo del mondo – Venezia nell’epoca dell’iperturismo*, Wetlands, Venezia.

Dredge, D. (2022), “Regenerative tourism – Transforming mindsets, systems and practices”, in *Journal of Tourism Futures*, vol. 8, issue 3, pp. 269-281. [Online] Available at: doi.org/10.1108/JTF-01-2022-0015 [Accessed 30 March 2026].

Fagnoni, R. (2022), “Design in allerta”, in *MD Journal*, vol. 14, issue 2, pp. 12-23. [Online] Available at: mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/261 [Accessed 30 March 2026].

Fagnoni, R. (2021), “Dal possesso all’uso – Oltre il binomio prodotto / servizio”, in Casarotto, L., Fagnoni, R. and Sinni, G. (eds), *Dialoghi oltre il Visibile – Il design dei servizi per il territorio e i cittadini*, Ronzani Editore, Vicenza, pp. 71-84.

Fagnoni, R. (2018), “Da ex a next”, in *MD Journal*, vol. 5, issue 1, pp. 16-27. [Online] Available at: mdj.materialdesign.it/index.php/mdj/article/view/113 [Accessed 30 March 2026].

Kavaratzis, M., Warnaby, G. and Ashworth, G. J. (eds)

(2015), *Rethinking Place Branding – Comprehensive Brand Development for Cities and Regions*, Springer, Cham. [Online] Available at: doi.org/10.1007/978-3-319-12424-7 [Accessed 30 March 2026].

Lave, J. and Wenger, E. (1990), *Situated Learning – Legitimate Peripheral Participation*, Cambridge University Press, Cambridge.

Mang, P. and Reed, B. (2012), “Designing from place – A regenerative framework and methodology”, in *Building Research and Information*, vol. 40, issue 1, pp. 23-38. [Online] Available at: doi.org/10.1080/09613218.2012.621341 [Accessed 30 March 2026].

Manzini, E. (2018), *Politiche del quotidiano – Progetti di vita che cambiano il mondo*, Edizioni di Comunità, Roma.

Manzini, E. (2016), “Design Culture and Dialogic Design”, in *Design Issues*, vol. 32, issue 1, pp. 52-59. [Online] Available at: doi.org/10.1162/DESI\_a\_00364 [Accessed 30 March 2026].

Manzini, E. (2010), “Small, local, open, and connected – Design for social innovation and sustainability”, in *The Journal of Design Strategies*, vol. 4, issue 1, pp. 8-11. [Online] Available at: issuu.com/journalofdesignstrategies/docs/the\_journal\_of\_design\_strategies\_vo\_3d28703899b84f [Accessed 30 March 2026].

Muratovski, G. (2022), *Research for Designers – A guide to methods and practice*, SAGE Publications, London.

Parente, M. (2016), “Design for Territories as reflective practice”, in *PAD | Pages on Art and Design*, vol. 13, pp. 10-27. [Online] Available at: padjournal.net/wp-content/uploads/2024/01/PAD13.pdf [Accessed 30 March 2026].

Parente, M., Lupo, E. and Sedini, C. (2018), “Design Approaches and Methodologies for the Valorization of Places – Experiences from the Western Mediterranean Area”, in *PAD | Pages on Art and Design*, vol. 14, pp. 61-84. [Online] Available at: padjournal.net/wp-content/uploads/2023/01/1405-PAD-OK-PARENTE-LUPO-SEDINI.pdf [Accessed 30 March 2026].

Parente, M. and Sedini, C. (2017), “Design for Territories as Practice and Theoretical Field of Study”, in *The Design Journal | An International Journal for All Aspects of Design*, vol. 20, issue supp. 1, pp. S3047-S3058. [Online] Available at: doi.org/10.1080/14606925.2017.1352812 [Accessed 30 March 2026].

Pereno, A. and Barbero, S. (2020), “Systemic design for territorial enhancement – An overview on design tools supporting sociotechnical system innovation”, in *Strategic Design Research Journal*, vol. 13, issue 2, pp. 113-136. [Online] Available at: doi.org/10.4013/sdrj.2020.132.02 [Accessed 30 March 2026].

Ricci, L., Poli, I. and Marino, M. (2025), “Welfare urbano e rigenerazione – Sostenibilità e inclusione sociale per il raggiungimento degli SDG | Urban welfare and regeneration – Sustainability and social inclusion for achieving the SDGs”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 17, pp. 94-107. [Online] Available at: doi.org/10.69143/2464-9309/1752025 [Accessed 30 March 2026].

Rosmino, A. (2024), “Corpi, menti e design – Un approccio integrato per l’innovazione museale | Bodies, minds, and design – An integrated approach to museum innovation”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 16, pp. 278-289. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/16232024 [Accessed 30 March 2026].

Schön, D. A. (1993), *Il professionista riflessivo – Per una nuova epistemologia della pratica professionale*, Edizioni Dedalo, Bari.

Sheehan, N. W. (2011), “Indigenous Knowledge and Respectful Design – An evidence-based approach”, in *Design Issues*, vol. 27, issue 4, pp. 68-80. [Online] Available at: doi.org/10.1162/DESI\_a\_00106 [Accessed 30 March 2026].

Smit, B., Melissen, F. and Font, X. (2024), “Co-designing tourism experience systems – A living lab experiment in reflexivity”, in *Journal of Destination Marketing & Management*, vol. 31, article 100858, pp. 1-10. [Online] Available at: doi.org/10.1016/j.jdmm.2024.100858 [Accessed 30 March 2026].

Sposito, C. and De Giovanni, G. (2023), “Affrontare la

complessità – Integrare LCA, ERA ed ESA per valutare impatti e benefici antropici sulla biosfera | Dealing with complexity – Integrating LCA, ERA and ESA to assess human impacts and benefits on the biosphere”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 14, pp. 12-39. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/1412023 [Accessed 30 March 2026].

Tamborrini, P. (2019), “Design e Territorio – Un modello di innovazione per la sostenibilità e l’imprenditorialità”, in Russo, D. and Tamborrini, P. (eds), *D&T – Design e Territori*, Palermo University Press, Palermo, pp. 25-33. [Online] Available at: doi.org/11583/2897394 [Accessed 30 March 2026].

Trocchianesi, R. (2012), “From the Place Identity to Scenarios for the Valorisation of the Territory – Design as an Interpreter of New Vocations and Languages to the Fruition”, in *Strategic Design Research Journal*, vol. 5, issue 3, pp. 129-135. [Online] Available at: doi.org/10.4013/sdrj.2012.53.05 [Accessed 30 March 2026].

UN – United Nations (2015), *Transforming our World – The 2030 Agenda for Sustainable Development*. [Online] Available at: sdgs.un.org/2030agenda [Accessed 30 March 2026].

Villani, T., Romagna, G. and Oddi, A. (2024), “Ottimizzare la fruibilità nei musei – Gestione integrata di dati sui modi d’uso dello spazio e dei contenuti culturali | Optimising usability in museums – Integrated management of data on the use of space and cultural content”, in *Agathón | International Journal of Architecture, Art and Design*, vol. 16, pp. 220-231. [Online] Available at: doi.org/10.19229/2464-9309/16192024 [Accessed 30 March 2026].

Villari, B. (2024), “Generative City and Generative Communities”, in Galluzzo, L. and Zurlo, F. (eds), *Designing Proximity – Reflections on Future Cities*, Springer, Cham, pp. 1-12. [Online] Available at: doi.org/10.1007/978-3-031-60145-3\_1 [Accessed 30 March 2026].

Villari, B. (2021), “Community-centered Design – A Design Perspective on Innovation in and For Places”, in *The International Journal of Design in Society*, vol. 16, issue 1, pp. 47-58. [Online] Available at: doi.org/10.18848/2325-1328/cgp/v16i01/47-58 [Accessed 30 March 2026].

Villari, B. (2012), *Design per il territorio – Un approccio community centred*, FrancoAngeli, Milano.

Zanardi, C. (2020), “Se il diritto è a una città svuotata – Venezia nel deserto della monocultura turistica”, in *Critica Urbana | Revista de Estudios Urbanos y Territoriales*, vol. 3, issue 13, pp. 31-26. [Online] Available at: criticaurbana.com/wp-content/uploads/2020/07/Cr%C3%ADtica-Urbana-13.-Clara-Zanardi.pdf [Accessed 30 March 2026].