



Territori della Cultura

Rivista on line Numero 58 Anno 2024

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

ORAVELLO
LAB

NUMERO SPECIALE

XIX edizione Ravello Lab

*Nuove frontiere della cultura:
l'Intelligenza Artificiale*

- *La tecnologia per la cultura*
- *Cultura e sostenibilità*
- *Il lavoro culturale nell'era digitale*

Ravello 24/26 ottobre 2024



Sommario



Comitato di Redazione

Alfonso Andria Cultura e IA: "La centralità dell'umano"	8
Pietro Graziani L'intelligenza artificiale per la cultura, la sostenibilità, il lavoro	12

Contributi

Mario De Caro Luci e ombre dell'intelligenza artificiale: il caso dei beni culturali	16
Francesco Micciché Agrigento Capitale italiana della cultura 2025	20
Antonio Punzi Le macchine pensanti e noi: verso un dialogo tra le intelligenze	22

Panel 1: La tecnologia per la cultura

Serena Bertolucci La materia dell'immateriale. Il caso di M9 - Museo del '900	30
Anna Cinti Tecnologia e Cultura: PastPuglia fra tradizione e innovazione	34
Maria Grazia Mattei Il rapporto tra cultura e tecnologia: fattore decisivo per il futuro	38
Marco Edoardo Minoja Mondo della Formazione, <i>Performing Arts</i> e Tecnologie Digitali. Una breve riflessione sulle prospettive	42
Fabio Pollice La tecnologia per la cultura. Riflessioni sul tema	46
Remo Tagliacozzo Cambiamento e pubblica utilità	52

Panel 2: Cultura e sostenibilità

Adalgiso Amendola Lo sviluppo sostenibile e il ruolo della cultura	60
Salvatore Amura La diagnostica per immagini per il restauro di opere d'arte	72
Franco Broccardi Dalla cultura come eccezione all'eccezionalità della cultura. Verso una nuova economia della cultura: contemporanea, consapevole, sostenibile	76
Marco Calabrò Sostenibilità e patrimonio culturale: prospettive di tutela per le opere di architettura contemporanea	80
Marcello D'Aponte La centralità del lavoro culturale quale elemento di qualificazione delle politiche di sviluppo	86

Sommario



Pierpaolo Forte Oltre la sostenibilità	90
Daniela Picconi Sostenibilità ambientale delle mostre d'arte	94
Daniele Pitteri La cultura per la sostenibilità	98
Irene Sanesi (Se) da una buona <i>governance</i> tutto dipende	104
Roberto Vannata L'azione della Direzione generale Musei per la sostenibilità culturale	108
Panel 3: Il lavoro culturale nell'era digitale	
Deborah Agostino La matrice delle competenze e impatti per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa nel settore culturale	116
Laura Barreca Creatività espansa. Dinamiche culturali tra musei, arte e nuovi linguaggi artificiali	124
Alberto Garlandini Transizione digitale, Intelligenza Artificiale e musei: lo stato dell'arte del dibattito internazionale	128
Francesco Mannino La nuova frontiera della cultura? La piena dignità per chi ci lavora	132
Marcello Minuti Digitalizzazione, Intelligenza Artificiale, lavoro culturale: analisi e prospettive	138
Davide Spallazzo Design-driven strategies for integrating emerging technologies in cultural institutions	154
Francesco Spampinato La consapevolezza dell'artista nell'epoca dell'intelligenza artificiale	162
Emanuela Totaro Lavorare con l'AI generativa: riflessioni e apprendimenti	168
Alfredo Valeri Riflessioni sulle professioni creative ai tempi dell'Intelligenza Artificiale Generativa	172
Appendice	
Programma della XIX edizione di Ravello Lab	177
Gli altri partecipanti ai tavoli	185
Patrimoni viventi 2024. La premiazione	203

Comitato di Redazione



Presidente: Alfonso Andria andria.ipad@gmail.com

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

Direttore editoriale: Roberto Vicerè redazione@quotidianoarte.com

Comitato di redazione

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

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

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

Segreteria di redazione

Eugenia Apicella Segretario Generale univeur@univeur.org
Monica Valiante

Progetto grafico e impaginazione

QA Editoria e Comunicazione

Info

Centro Universitario Europeo per i Beni Culturali
Villa Rufolo - 84010 Ravello (SA)
Tel. +39 089 858195 - 089 857669
univeur@univeur.org - www.univeur.org

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

Per commentare gli articoli:
univeur@univeur.org

ISSN 2280-9376

Main Sponsor:





Deborah Agostino

La matrice delle competenze e impatti per l'utilizzo dell'intelligenza artificiale generativa nel settore culturale

Executive Summary

L'Intelligenza Artificiale Generativa (GAI) è destinata a trasformare profondamente il settore culturale, con un mercato globale dell'IA che, secondo le analisi di Statista (2024), si stima raggiungerà 826,7 miliardi di dollari entro il 2030, mostrando un tasso di crescita medio annuo (CAGR) nel periodo 2024-2030 del 28,46%. Nel settore culturale, la GAI può ampliare le opportunità creative, migliorare l'accessibilità ai contenuti e sostenere la conservazione del patrimonio. Tuttavia, l'adozione di queste tecnologie richiede competenze specifiche a diversi livelli per affrontare sfide etiche, operative e strategiche.

Il problema: Sebbene la GAI offra straordinarie opportunità, le istituzioni culturali si trovano impreparate a gestire i cambiamenti tecnologici e le competenze necessarie per integrarli. In particolare, emerge la necessità di un approccio strutturato per analizzare e sviluppare le capacità umane in modo da sfruttare il potenziale della GAI in modo etico e inclusivo.

La proposta: Per affrontare queste sfide, questo documento introduce una Matrice di Competenze e Impatti che combina tre dimensioni principali del settore culturale – creatività, accessibilità e conservazione – con tre livelli di impatto: macro (*governance*), meso (organizzativo) e micro (individuale). Ogni cella della matrice identifica competenze specifiche da sviluppare, suddivise in sette tipologie chiave: strategiche, etiche, gestionali, tecniche, relazionali, analitiche e operative.

La Matrice di Competenze e Impatti si presenta dunque come uno strumento pratico e scalabile per guidare l'adozione dell'IA generativa, colmando il divario tra potenziale tecnologico e competenze umane necessarie. Investire in formazione continua e sviluppo delle competenze trasversali rappresenta la chiave per trasformare l'IA Generativa in un catalizzatore positivo per il settore culturale.

Le competenze per l'adozione e l'utilizzo di GAI

L'Intelligenza Artificiale Generativa (GAI) rappresenta una delle innovazioni tecnologiche più rivoluzionarie del nostro tempo. Si tratta di sistemi capaci non solo di analizzare dati e risolvere problemi complessi, ma anche di creare contenuti nuovi come testi, immagini, video e musica. Nel settore culturale, la GAI offre opportunità straordinarie per migliorare la creatività, ampliare l'accesso e potenziare la conservazione del patrimonio culturale. Tuttavia, questi benefici sono accompagnati da limiti significativi, tra cui questioni etiche, di copyright e il rischio di omologazione culturale. Fin dalla diffusione dei primi strumenti di intelligenza artificiale generativa a fine 2022, questi strumenti sono stati utilizzati nel comparto culturale a supporto di diverse attività, ad esempio attraverso l'introduzione di chatbot interattivi nei musei che migliorano l'esperienza del visitatore; attraverso l'utilizzo di strumenti come DALL-E per generare opere d'arte innovative o attraverso l'utilizzo di sistemi basati su IA per restaurare opere d'arte o digitalizzare collezioni.

Nonostante queste potenzialità, è essenziale riconoscere che la GAI non può sostituire competenze umane fondamentali, come l'intelligenza sociale, il giudizio critico e la creatività contestualizzata. Questo rende prioritario analizzare e comprendere i fabbisogni formativi legati all'adozione dell'IA Generativa ed identificare le competenze necessarie che i professionisti della cultura dovranno sviluppare. Con riferimento alle competenze che la GAI richiede, queste possono essere raggruppate in sette diverse categorie, come riportato in Tabella 1. È importante sottolineare come l'adozione e l'utilizzo dei sistemi di GAI da parte dei professionisti della cultura, non richiede solo capacità tecniche legate al saper utilizzare lo strumento, ma richiede anche competenze strategiche, gestionali e relazionali, fondamentale per inserire e



utilizzare strumenti di GAI nelle organizzazioni culturali in modo efficiente ed efficace.

TIPOLOGIA DI COMPETENZA	DESCRIZIONE
Competenze strategiche	Capacità di definire visioni a lungo termine e anticipare gli impatti futuri delle innovazioni tecnologiche.
Competenze etiche	Capacità di valutare le implicazioni etiche delle decisioni tecnologiche e di proteggere la diversità culturale.
Competenze gestionali e di leadership	Abilità di guidare team e organizzazioni nell'integrazione della GAI nei processi creativi e operativi.
Competenze tecniche	Conoscenza e utilizzo di strumenti basati su GAI, come software per la generazione di contenuti e la digitalizzazione.
Competenze relazionali	Capacità di lavorare in team multidisciplinari e di interagire con pubblici diversificati.
Competenze analitiche	Capacità di interpretare dati complessi e utilizzarli per prendere decisioni informate.
Competenze operative	Abilità pratiche per implementare tecnologie, come configurazione di sistemi GAI per la conservazione e creazione di esperienze interattive.

Tabella 1. Le competenze associate a GAI

La tipologia di competenze che i professionisti della cultura dovranno sviluppare sarà diversa in funzione del livello a cui i professionisti culturali operano e la dimensione di impatto che si vuole ottenere, ovvero la finalità con cui si sta utilizzando lo strumento di GAI. Ad esempio, un professionista di comunicazione digitale sarà maggiormente interessato a sviluppare competenze operative e analitiche per utilizzare strumenti di GAI per generare immagini e contenuti creativi a supporto delle attività di comunicazione. Viceversa, il direttore di un'organizzazione culturale avrà maggiormente la necessità di sviluppare le competenze di leadership e strategiche per introdurre correttamente questi strumenti all'interno della propria organizzazione. Questo documento, partendo dalla tipologia di competenze sopra elencate, propone una matrice per associare le competenze alle attività con cui gli strumenti di GAI sono utilizzati ed il livello a cui sono utilizzati. Il fine ultimo è quello di fornire una bussola per orientare la definizione delle priorità strategiche di formazione, in funzione dell'impatto atteso e del livello a cui si sta operando.

La matrice competenze e impatti per la GAI nella cultura

La matrice competenze e impatti per la GAI nella cultura si propone come uno strumento pratico pensato per supportare diverse categorie di utenti nel comprendere e gestire le trasformazioni introdotte dalla GAI nel settore culturale. La matrice si articola su

due assi: un primo asse che identifica le dimensioni d'impatto attese della GAI nella cultura (creatività, accessibilità e conservazione) ed un secondo asse che identifica il livello d'impatto (micro, meso e macro). Incrociando la dimensione d'impatto attesa con il livello, s'identificano le competenze prioritarie associate all'utilizzo di strumenti di GAI.

Le dimensioni d'impatto della GAI nella cultura: creatività, accessibilità e conservazione.

L'asse orizzontale della matrice identifica gli impatti attesi derivanti dall'utilizzo di strumenti di GAI nella cultura. Se si analizzano i casi di utilizzo esistente di GAI nelle organizzazioni culturali, è possibile identificare tre principali ambiti d'impatto:

- **Creatività:** La capacità di ideare, sviluppare e realizzare opere o esperienze innovative. Nel contesto della GAI, questo significa utilizzare strumenti tecnologici per ampliare i confini dell'espressione artistica, pur mantenendo un legame con le radici culturali e il patrimonio umano.
- **Accessibilità:** La possibilità per un pubblico diversificato di accedere a contenuti culturali, indipendentemente da barriere geografiche, linguistiche o fisiche. La GAI contribuisce a rendere le esperienze culturali più inclusive, personalizzate e facilmente fruibili da tutti.
- **Conservazione:** L'insieme di pratiche volte a proteggere, restaurare e preservare il patrimonio culturale per le future generazioni. L'IA Generativa può supportare questi processi attraverso la digitalizzazione, il restauro automatizzato e l'archiviazione intelligente.

Il livello d'impatto di GAI nella cultura: macro, meso e micro.

La seconda dimensione di analisi della matrice si focalizza sul livello d'impatto che gli strumenti di GAI portano. Infatti, è importante considerare che l'utilizzo di sistemi di GAI si focalizza, non solo sul singolo individuo (livello micro), ma considera l'intero ecosistema della cultura all'interno del quale i professionisti culturali sono chiamati ad operare. Questo richiede pertanto lo sviluppo di un'analisi su tre livelli interconnessi: macro (*governance*), meso (organizzativo) e micro (individuale). Ognuno di questi richiede approcci specifici per adattarsi alle sfide e alle opportunità poste dall'IA Generativa.

Il **livello macro** si riferisce alla *governance* della GAI e include la definizione della regolamentazione e politiche per un uso etico e inclusivo della GAI; la promozione di strategie nazionali per favorire l'adozione dell'IA nel settore culturale; lo sviluppo di partenariati pubblico-privato per sostenere innovazioni tecnologiche.

Il **livello meso** si riferisce all'organizzazione all'interno della quale i professionisti della cultura operano, come musei, archivi o biblioteche. L'analisi del livello meso richiede considerazioni in merito all'integrazione della GAI nei processi operativi delle istituzioni culturali, la creazione di nuovi modelli di business basati

sulle tecnologie digitali; la misurazione e valutazione dell'impatto dell'IA sulle performance organizzative.

Il **livello micro** si riferisce al singolo individuo e alle competenze che questo deve sviluppare per poter presidiare e gestire strumenti di GAI. Questo comprende la riqualificazione professionale per utilizzare strumenti di GAI; l'acquisizione di soft skill come flessibilità, adattabilità e intelligenza digitale; la collaborazione tra intelligenza umana e artificiale nei processi creativi.

Analizzare la GAI a tre livelli è importante perché il livello macro influenza la definizione delle priorità strategiche e le normative, il livello meso modifica i flussi di lavoro, richiedendo nuove competenze organizzative; ed il livello micro trasforma i ruoli professionali, rendendo necessario un apprendimento continuo.

Le competenze per ciascun ambito della matrice

La Matrice di Competenze e Impatti della GAI rappresenta un modello per comprendere e affrontare le sfide e le opportunità offerte dall'introduzione dell'IA Generativa nel settore culturale. Essa si articola su tre dimensioni principali: creatività, accesso e conservazione, ognuna delle quali presenta esigenze specifiche ai tre livelli macro, meso e micro.

	Creatività	Accessibilità	Conservazione
Macro (Governance)	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze strategiche: Definizione di politiche per regolamentare l'uso etico della GAI nella creazione artistica. - Competenze etiche: Bilanciare innovazione e protezione dei diritti culturali. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze strategiche: Sviluppo di strategie nazionali per rendere inclusivi e accessibili i contenuti culturali. - Competenze strategiche/relazionali: Creare alleanze pubblico-private. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze strategiche: Standard e linee guida per la digitalizzazione e l'archiviazione etica del patrimonio culturale. - Competenze gestionali: Allocazione sostenibile di risorse.
Meso (Organizzazione)	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze gestionali: Integrazione della GAI nei flussi creativi delle istituzioni culturali. - Competenze di leadership: Guidare team verso l'adozione di nuove tecnologie. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze tecniche: Utilizzo di strumenti di GAI per personalizzare l'esperienza dei visitatori. - Competenze analitiche: Interpretare i dati per migliorare il coinvolgimento del pubblico. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze operative: Implementazione di tecnologie GAI per il restauro e la conservazione dei manufatti. - Gestire progetti di digitalizzazione complessi.
Micro (Individuo)	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze tecniche: Utilizzare strumenti come DALL-E per progetti creativi. - Competenze creative: Collaborare con la GAI per ampliare i confini espressivi.. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze relazionali: Adattare strumenti di GAI alle esigenze di fruizione di diversi pubblici. - Competenze operative (digitali): Familiarità con interfacce e applicazioni basate su IA. 	<ul style="list-style-type: none"> - Competenze operative: Digitalizzare e restaurare beni culturali con il supporto della GAI. - Competenze tecniche avanzate: Uso di software specializzati per la conservazione digitale.

LIVELLO DI IMPATTO DELLA GAI SULLA CULTURA

DIMENSIONI DI IMPATTO DELLA GAI SULLA CULTURA

Creatività

La creatività rappresenta uno degli ambiti in cui la GAI può ampliare le possibilità espressive, ma richiede interventi e competenze mirate. A livello macro, è necessaria la regolamentazione per bilanciare innovazione e protezione dei diritti culturali. Questo include politiche che garantiscano l'equità nell'accesso agli strumenti di GAI e norme che tutelino i contenuti generati. Sono, quindi le competenze strategiche, etiche e normative quelle che devono essere maggiormente sviluppate.

A livello meso, le istituzioni devono integrare strumenti di GAI nei loro flussi di lavoro creativi, come mostre interattive e piattaforme di narrazione generativa. Occorre quindi agire su competenze gestionali e di leadership.

A livello micro, i professionisti devono acquisire competenze tecniche per collaborare con strumenti di GAI come DALL-E e Chat-GPT, utilizzandoli per arricchire i processi creativi. A questo livello occorre, pertanto, agire sulle competenze tecniche e creative.

Accessibilità

L'accessibilità riguarda la democratizzazione dell'esperienza culturale, con l'obiettivo di raggiungere un pubblico più ampio e diversificato. A livello macro, occorre sviluppare strategie nazionali che promuovano l'inclusione digitale e la riduzione delle disuguaglianze nell'accesso ai beni culturali attraverso l'utilizzo di strumenti di GAI. Sono, quindi, le competenze strategiche e relazionali a dover essere potenziate.

A livello meso, le organizzazioni culturali possono utilizzare strumenti di GAI per personalizzare l'esperienza del pubblico, ad esempio attraverso chatbot o applicazioni basate su dati. Occorre, quindi, agire su competenze tecniche e analitiche relative alla comprensione dei dati generati da strumenti di GAI.

A livello micro, i professionisti devono essere in grado di adattare gli strumenti di GAI alle esigenze specifiche dei visitatori, migliorando così l'interazione e l'engagement. A questo livello, l'impatto è prevalentemente sulle competenze tecniche e digitali.

Conservazione

La conservazione rappresenta un ambito cruciale, dove la GAI può supportare la digitalizzazione e la protezione del patrimonio culturale. A livello macro, è essenziale definire standard per la conservazione digitale e garantire che i dati siano gestiti in modo etico e sostenibile. Ancora una volta, a questo livello, occorre agire ed investire sulle competenze strategiche e gestionali.

A livello meso, le organizzazioni possono adottare tecnologie di GAI per restaurare e preservare opere d'arte, documenti e manufatti. Le competenze operative sono fondamentali per comprendere come inserire strumenti di IA nei processi di lavoro.

A livello micro, i professionisti devono sviluppare competenze tecniche per implementare processi di digitalizzazione e restauro assistiti da GAI. A questo livello, sono fondamentali le competenze tecniche legate al sapere utilizzare i software.

L'adozione della GAI richiede una visione sistemica che consideri le competenze necessarie a tutti e tre i livelli, ovvero capacità strategiche a livello macro per guidare l'innovazione e definire politiche inclusive; competenze organizzative a livello meso per integrare tecnologie nei processi culturali e misurarne l'impatto, abilità tecniche e creative a livello micro per collaborare con l'IA nei contesti operativi quotidiani. La matrice è pensata per i decisori politici, che possono utilizzarla per orientare strategie di *governance* e politiche pubbliche; i manager culturali: che possono applicarla per identificare gap di competenze e progettare interventi formativi; i professionisti del settore culturale: che possono individuare le competenze necessarie per adattarsi ai nuovi strumenti e processi.

La matrice può essere utilizzata come guida per analizzare i bisogni formativi: valutando le competenze richieste a diversi livelli e dimensioni, pianificare strategie formative: definendo percorsi di aggiornamento e riqualificazione per professionisti e organizzazioni, monitorare l'impatto valutando l'efficacia dell'integrazione della GAI nelle pratiche culturali.

Discussione e Conclusioni

L'introduzione dell'IA Generativa nel settore culturale rappresenta una sfida e un'opportunità senza precedenti. La Matrice di Competenze e Impatti della GAI offre un approccio strutturato per guidare le istituzioni culturali nell'adattarsi a questa trasformazione, fornendo un quadro per orientare nello sviluppo di competenze specifiche. Tuttavia, per massimizzare l'impatto positivo, è essenziale considerare alcune implicazioni pratiche, etiche e strategiche.

Le istituzioni culturali possono utilizzare la matrice per identificare lacune nelle competenze e sviluppare programmi di formazione mirati. In questo contesto, le organizzazioni possono analizzare i propri processi per determinare quali competenze siano prioritarie nei diversi livelli di impatto, creando percorsi formativi specifici, come workshop per migliorare le competenze tecniche e relazionali dei professionisti. La collaborazione tra pubblico e privato assume un ruolo cruciale, poiché consente di accedere a risorse tecnologiche e finanziarie indispensabili per sostenere l'adozione della GAI. Ad esempio, una biblioteca che utilizza la GAI per migliorare la catalogazione e l'accessibilità ai testi può progettare un piano di formazione che includa competenze tecniche per il personale operativo, competenze gestionali per i re-

sponsabili di progetto e competenze strategiche per i decisori. Un utilizzo responsabile della GAI deve integrare principi etici e promuovere inclusività. È fondamentale assicurarsi che gli algoritmi siano progettati per riflettere la diversità culturale e non perpetuare stereotipi. Inoltre, è necessario garantire che tutte le istituzioni culturali, indipendentemente dalle loro dimensioni, abbiano accesso alle risorse necessarie per integrare la GAI. Percorsi formativi mirati possono sensibilizzare i professionisti alle implicazioni etiche delle tecnologie, contribuendo a ridurre le disuguaglianze nell'accesso agli strumenti digitali.

Guardando al futuro, emergono nuove opportunità per combinare la GAI con altre tecnologie avanzate, come la realtà aumentata e virtuale, per creare esperienze culturali sempre più immersive. Inoltre, il ruolo delle partnership internazionali diventa fondamentale per condividere risorse e competenze, specialmente in contesti con risorse limitate. Per assicurare il successo degli interventi, è necessario sviluppare sistemi di monitoraggio e valutazione che misurino l'impatto delle competenze acquisite, attraverso metriche per valutare l'efficacia delle iniziative formative, e indicatori per analizzare il grado di inclusività degli interventi stessi.

La trasformazione culturale guidata dalla GAI richiede un impegno congiunto da parte di diversi stakeholder. Le istituzioni culturali devono rafforzare gli investimenti in formazione continua e progetti innovativi. I policymaker hanno il compito di promuovere politiche che incentivino l'adozione responsabile della GAI, mentre le aziende private possono supportare progetti culturali attraverso finanziamenti e partnership tecnologiche. È essenziale bilanciare l'introduzione della GAI con l'empowerment delle competenze umane. La GAI non sostituisce le capacità creative e relazionali dei professionisti, ma le amplifica. Investire nella valorizzazione del capitale umano rappresenta un passo cruciale per costruire un ecosistema culturale resiliente e innovativo.

In conclusione, la GAI deve essere utilizzata come strumento per ampliare le possibilità creative, migliorare l'accessibilità e preservare il patrimonio culturale, ma sempre nel rispetto di principi etici. Le competenze necessarie devono essere sviluppate in modo trasversale, combinando capacità tecniche, gestionali e creative. Favorire la collaborazione tra stakeholder pubblici e privati è cruciale per garantire che i benefici dell'IA siano equamente distribuiti. Investire nella formazione continua e nell'innovazione inclusiva rappresenta la chiave per trasformare l'IA Generativa in un catalizzatore positivo per il futuro del settore culturale.

Deborah Agostino

Professoressa Associata in Heritage Management (Politecnico di Milano), Direttrice dell'Osservatorio Innovazione Digitale per la Cultura del Politecnico di Milano, membro del collegio docenti del Dottorato Nazionale in Heritage Science e co-direttrice del Master in Management dei Beni Culturali.