



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" dieterrichter@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:





Francesco Spampinato

La consapevolezza dell'artista nell'epoca dell'intelligenza artificiale

All'interno dell'articolato sistema delle odierne industrie culturali e creative o ICC, un ruolo tanto centrale quanto difficilmente classificabile è quello dell'artista. Si tratta, infatti, di una figura non solo ibrida e sfuggente – almeno secondo i tradizionali parametri che regolano le norme di produzione e comunicazione nella nostra società –, ma anche di un profilo in continuo stato di trasformazione. Le questioni sociali e politiche rappresentano sicuramente tra le ragioni preponderanti di questo stato fluttuante, come del resto è comprensibile in un'epoca segnata da crisi emergenziali e dinamiche geopolitiche le cui ricadute sono talmente tangibili quanto radicali. Bisogna, però, tenere in considerazione anche l'impatto dei media e l'evoluzione accelerata della tecnologia digitale per avere un quadro completo della situazione attuale. La diffusione dell'audiovisivo e di software accessibili alla stragrande maggioranza della popolazione mondiale, infatti, spinge a riconsiderazioni sul ruolo stesso dell'artista, nonché su una realtà sempre più imperniata su e delegata a immagini, in cui l'artista diventa una guida in grado di controllare e al contempo esibire i meccanismi della cultura visuale.

A complicare la situazione, entra in gioco anche la diversificazione delle arti, non solo in termini disciplinari (arti visive, performative e mediali), ma anche in funzione delle varie sfere, pratiche e comunità nelle quali le tradizionali discipline artistiche vengono declinate o specificate. Parlare di "creatività" da un'unica prospettiva, come spesso accade nell'ambito dei discorsi pubblici sulle arti, rischia di restituire una versione parziale dell'universo multidirezionale che, invece, sottende al fare artistico nelle sue varie sfumature e pieghe. La creatività non è una, soprattutto se consideriamo che lo stesso termine, che è sinonimo di inventiva, estro, originalità, è ormai utilizzato anche nel discorso imprenditoriale e in associazione all'area scientifica e tecnica. Risulta opportuno, quindi, specificare che la creatività nel presente testo non sarà intesa con accezione generica, ma in quanto fondata sull'esercizio del pensiero critico. Per riprendere Arthur Danto si dirà, pertanto, che un'opera d'arte è tale quando è a proposito di qualcos'altro, quando non si limita a essere il risultato di un'ope-

razione creativa, ma quando ci propone una riflessione su qualcosa che ci riguarda.

Nello scenario in divenire del lavoro culturale nell'era digitale, ancor più nella fase accelerata di questa epoca post-pandemica, per l'artista non valgono necessariamente le stesse premesse e considerazioni che faremmo per altre figure professionali delle ICC. A riprova, si prenda l'intelligenza artificiale, con tutte le contraddizioni e le potenzialità di una tecnologia che, ormai alla metà del secondo decennio del XXI secolo, sta dimostrando di essere in grado di determinare una condizione esistenziale, e così anche produttiva e comunicativa, profondamente diversa, come non accadeva da tempo. L'impiego crescente dell'AI nei mondi delle arti, della comunicazione, dello spettacolo e dell'intrattenimento è destinato ad avere un impatto sempre più profondo, per esempio relativamente alle possibilità di risparmiare forza lavoro e ottenere risultati ottimali con un margine di errori minore di quello umano. Ma è pur vero che il suo utilizzo, il nostro affidamento su questo tipo di intelligenza, se mosso da spirito acritico, non solo favorirebbe forme di automazione dalle quali l'essere umano sta cercando di liberarsi, paradossalmente, anche grazie all'AI, ma porterebbe a rinvigorire e perpetuare vecchi errori e pregiudizi.

Alla luce di queste considerazioni di partenza, il modo in cui gli artisti usano l'AI è per noi d'interesse quando sottende all'invenzione di un metalinguaggio, ovvero quando l'artista fa in modo che l'AI parli di AI, delle sue potenzialità e promesse, ma anche dei suoi limiti, e dei nostri limiti e crescente dipendenza da questa come da numerose altre tecnologie precedenti. In questo senso, sembra che gli artisti non abbiano "scoperto" l'AI come il resto della popolazione mondiale, sebbene da parte loro fascino ed entusiasmo nei confronti di questa tecnologia siano indubbi. Infatti, se guardiamo all'evoluzione delle pratiche artistiche d'avanguardia negli ultimi centocinquanta anni circa, noteremo come gli artisti abbiano già sviluppato opere d'arte fondate sull'affidamento e in certi casi dipendenza da fenomeni, materiali e procedure che, con le dovute differenze, sono oggi alla base dell'AI. Basterà tracciare le coordinate fondative di queste forme di affidamento e delega, per comprendere da che punto di vista gli artisti utilizzano oggi l'AI, in che modo e a quale scopo, ammesso che non si possa dire, come Danto, che è sufficiente l'allusione a piuttosto che determinare finalità e dichiarare significati.

Consideriamo, per esempio, il modo in cui i sistemi di AI utilizzano informazioni già disponibili, come materiale su cui allenarsi e anche materia prima che ci viene restituita in nuova forma. Gli artisti che usano oggi *text-to-image software* di AI quali DALL-E o Midjourney, esplorano il modo in cui la cultura visuale del passato è rimpastata dagli algoritmi su nostra sollecitazione. In questo senso, gli artisti si muovono sulla scorta di un'esperien-

za maturata in decenni di pratiche appropriazioniste, a partire dal *readymade* di Marcel Duchamp e le sue prerogative di negare il mito dell'opera come manufatto unico. Ma si pensi anche all'uso di collage, fotomontaggio e montaggio nell'ambito delle avanguardie storiche, dal Cubismo a DADA, dal Costruttivismo al Surrealismo, tecniche finalizzate sulle possibilità di rimediare la realtà, di vedere il quotidiano da prospettive diverse, assegnando nuovi significati a segni e simboli fino a quel momento determinati. E in questo senso si pensi alle forme di appropriazione di simboli della cultura consumistica, dalla Pop Art al Postmodernismo al Culture Jamming, nel tentativo di svelare le logiche subliminali della comunicazione politica, del marketing e dell'intrattenimento mainstream.

Un'altra forma di affidamento sperimentata da artisti di generazioni precedenti è quella su un sistema, così come si sviluppa nell'ambito di neoavanguardie quali il Minimalismo, la Process Art, l'Arte Concettuale e l'Arte Povera. Si pensi all'utilizzo in queste pratiche tipiche degli anni Sessanta e Settanta, da Joseph Kosuth a Jannis Kounellis, di serialità e sequenzialità come metafore procedurali per parlare di una realtà sempre più uniforme e codificata. Ma anche a nuovi materiali impiegati per sculture e installazioni, spesso di origine edilizia o industriale, indicatori di impersonalità, come quella che regola le più basilari strategie di marketing all'apice del boom economico. E che dire dei diagrammi e delle istruzioni, da Yoko Ono a Sol LeWitt, che inevitabilmente alludono alle progressive dinamiche di automazione e codificazione nella *information age*? Sequenze, sistemi, codici, procedure e informazioni sono, in modo molto evidente, elementi fondativi della cultura algoritmica, e delegare ad essi lo sviluppo di un'opera d'arte, come fanno oggi gli artisti che usano l'AI, non è sintomo di stanchezza o insicurezza, ma una precisa modalità d'intervento finalizzata a mostrare i rischi di una eccessiva fiducia in questi mezzi.

Individuati due elementi alla base dell'AI sul cui affidamento oggi gli artisti basano le loro operazioni critiche, rimane da identificare un terzo ancor più fondamentale fattore, quello che determina il funzionamento dell'AI, ovvero la sua natura digitale. Anche su questo aspetto gli artisti si presentano alla sfida forti di decenni di allenamento, se pensiamo all'evoluzione della media art e nello specifico della computer art in epoca cibernetica, della personal computer art negli anni Ottanta, della Internet Art negli anni Novanta e Duemila e della Post-Internet Art durante lo scorso decennio. I protagonisti di queste pratiche hanno tutti proposto forme di indagine metalinguistica, utilizzando il digitale per parlare di digitale nelle sue progressive incarnazioni e dell'impatto dei dispositivi tecnologici sulla nostra percezione della realtà. In particolare, si noti l'enfasi ricorrente sulle proprietà di quello che

oggi definiamo *computer-generated imagery* o CGI, ovvero forme di iperrealità per dirla con Jean Baudrillard, fondate sulla ricostruzione della realtà fisica, da cui però prendono inevitabilmente le distanze. Per definizione l'AI genera una realtà artificiale, idea questa con cui i *media artists* si sono da sempre misurati. Le prime vere e proprie forme di utilizzo dell'AI da parte degli artisti risalgono a una decina di anni fa e rappresentano la frangia più sperimentale della generazione post-Internet che a partire dalla fine degli anni Duemila aveva rivolto gran parte del proprio interesse a questioni di originalità, riproducibilità e omologazione, ai social media e all'Antropocene. Il primo esempio di come l'AI sarebbe di lì a poco diventata la questione principale risale al 2015, quando Ian Cheng inizia la sua trilogia di animazioni costruite attorno alle figure di "emissari", ambientate in scenari futuribili dominati da entità algoritmiche, che l'artista definisce come videogame che si giocano da soli. Al 2019 risale l'installazione *Power Plants* presentata da Hito Steyerl alla Serpentine Gallery di Londra e alla Biennale di Venezia, una sorta di giardino dell'Eden di schermi su cui vengono continuamente generate piante immaginifiche e fiori meravigliosi. Per Trevor Paglen, invece, la preoccupazione riguarda l'uso massivo dell'AI nei sistemi di sorveglianza e riconoscimento facciale, come emerge dal



Hito Steyerl, *Power Plants*.



Kate Crawford & Trevor Paglen, *Training Humans*.

progetto *Training Humans* condiviso con Kate Crawford e presentato nel 2019 presso Fondazione Prada Osservatorio.

Con il 2019 si chiude un'epoca e se ne apre una nuova, anche se la consapevolezza di questa cesura si avrà solo qualche mese più tardi, precisamente il 10 marzo 2020 quando l'OMS dichiara lo stato di Pandemia da Covid-19. I giorni, le settimane e i mesi che seguono, almeno fino al 2022, sono segnati da forme coercitive di distanziamento sociale e di lockdown, uno dei più grandi esperimenti sociali lo definiranno alcuni, in cui la tecnologia subisce un'accelerazione senza precedenti, si pensi a piattaforme come Zoom e Teams che consentono connessioni da remoto anche nella forma di teleconferenze e telelavoro. Sulla scorta di questa crescente dipendenza da servizi online e software, nel 2021 viene lanciato DALL-E e l'anno successivo Midjourney e ChatGPT. Nelle mani degli artisti, questi non rappresentano necessariamente degli strumenti per ottimizzare il proprio lavoro ma, come emerge dal breve excursus tracciato in precedenza, esibiscono le loro proprietà di funzionamento, i loro caratteri fondamentali. In bilico tra fascinazione e scetticismo, le produzioni recenti di artisti come Jon Rafman, Sofia Crespo e Grégory Chatonsky, per citarne alcuni, usano l'AI per parlare di AI.

Le ricadute culturali di sistemi quali i *text-to-image software* sono senza precedenti, soprattutto se pensiamo alla loro dimensione democratizzante, tanto da permetterci di parlare di una nuova categoria di artisti, ovvero quegli utenti che usano sistemi generativi per proporre un commento sulla cultura di cui sono essi stessi un prodotto o il risultato. Quando è condotto con spirito critico, l'impiego di sistemi di natura tecnologica fondati sull'appropriazione di oggetti mediali preesistenti è sintomatico di una nuova forma di arte vernacolare, praticabile da chiunque, come emerso in precedenza con un simile fenomeno, quello dei

meme. Già diffusi nei sistemi di comunicazione online, i social media in modo particolare, il passo successivo sarà forse, auspicabilmente, di integrare queste dinamiche metalinguistiche anche all'interno delle ICC e più in generale nel mondo della produzione industriale. Sarà così possibile sfruttare l'AI ma senza lasciarsi controllare, riutilizzare informazioni, immagini e opere creative del passato, ma con contezza, fare affidamento su un sistema ma senza dipenderne, delegando a un algoritmo la lettura di grandi dati ma avocandoci il diritto e il dovere esclusivo di interpretarli.

Francesco Spampinato
Professore ordinario di Storia dell'arte contemporanea e coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Arti Visive del Dipartimento delle Arti, Alma Mater Studiorum – Università di Bologna.