



# 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
<b>Panel 3: Il lavoro culturale nell'era digitale</b>	
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
<b>Appendice</b>	
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](mailto:andria.ipad@gmail.com)

Direttore responsabile: Pietro Graziani [pietro.graziani@hotmail.it](mailto:pietro.graziani@hotmail.it)

Direttore editoriale: Roberto Vicerè [redazione@quotidianoarte.com](mailto:redazione@quotidianoarte.com)

## Comitato di redazione

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

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

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

## Segreteria di redazione

Eugenia Apicella Segretario Generale [univeur@univeur.org](mailto: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](mailto:univeur@univeur.org) - [www.univeur.org](http://www.univeur.org)

Per consultare i numeri precedenti e  
i titoli delle pubblicazioni del CUEBC:  
[www.univeur.org](http://www.univeur.org) - sezione Mission

Per commentare gli articoli:  
[univeur@univeur.org](mailto:univeur@univeur.org)

ISSN 2280-9376

Main Sponsor:





Emanuela Totaro

## Lavorare con l'AI generativa: riflessioni e apprendimenti

Il contributo che porto a questo tavolo relativo alle trasformazioni del lavoro culturale nell'era digitale è frutto di un duplice sguardo della Fondazione Kainòn ETS. Da una parte quello di una fondazione privata che lavora su questi temi con la missione di facilitare il dialogo e il confronto tra le istituzioni culturali e creative e le imprese e i centri di ricerca che operano nell'innovazione tecnologica. Dall'altro il punto di vista (seppur indiretto) sul mercato, in quanto ente nato nel solco di una storia e una visione che affonda il proprio background operativo in diverse aziende che si occupano di tecnologie immersive, AI, gaming, cybersecurity, anche (ma non solo) per la cultura.

### Il lavoro con l'intelligenza artificiale generativa: il DiPA Tool

La Fondazione ha iniziato ad occuparsi di GAI (**generative artificial intelligence**) oltre un anno fa, quando ha avviato il lavoro per la realizzazione del **DiPA<sup>1</sup>, Digital Project's Accessibility Tool**, piattaforma web nata nell'ambito di un progetto più grande "Ver-

so un museo del futuro", creata per supportare i musei nella valutazione e nel miglioramento dell'accessibilità dei propri progetti di innovazione digitale.

Il DiPA, completamente gratuito, integra l'Intelligenza Artificiale generativa per offrire suggerimenti personalizzati sia su progetti realizzati e conclusi che per quelli in fase di lancio o avvio. Utilizza una strategia di prompting chiamata **Retrieval-Augmented Generation (RAG)**, che affina e "ancora" le conoscenze del Large Language Model (LLM). Questo paradigma di interrogazione del modello lin-



<sup>1</sup> \* <https://dipa.fondazionekainon.it/>

- menti tecnologici e di saperli mettere in relazione con altri aspetti che riguardano l'evoluzione dei consumi, delle società.
2. **La capacità di progettazione** con riferimento in particolare al **design delle esperienze digitali in ambienti ibridi o fisici** con focus sui meccanismi di partecipazione e motivazione alla conoscenza quindi competenze di project management, nuovi modelli di curatela digitale, mediazione digitale.
  3. In generale una buona maturità sulla **cultura digitale** ovvero comprensione non solo degli strumenti ma soprattutto delle "regole del gioco" del pensiero digitale che non riguardano le tecnologie ma come si producono informazioni, come si trasmettono, come si comprendono, i tempi con cui questo avviene, le dinamiche, anche non digitali, che attivano.
  4. Capacità legate ai **data e ai processi** che afferiscono la loro produzione, analisi, organizzazione, conservazione, sicurezza, utilizzo in ambienti digitali.
  5. Infine rinnovate capacità di lavorare con la creatività e con gli artisti per costruire nuovi riti e ritualità collettive all'interno di spazi fisici che operano in una cultura digitale.
- Sarà questo ultimo il vero terreno di sfida per le istituzioni culturali e per chi vi lavorerà.

Emanuela Totaro

*Segretario Generale Fondazione Kainò ETS. Esperta di marketing e management culturale ha seguito l'avvio, lo sviluppo e la gestione di diverse realtà in Italia: da quelle più tradizionali come biblioteche, musei, teatri, fondazioni lirico sinfoniche ai nuovi centri culturali tra i quali il Polo del '900, dove è oggi Consigliera di Amministrazione.*

*È attualmente Segretario Generale della Fondazione Kainò ETS, istituzione privata nata per facilitare l'incontro tra settore culturale e nuove tecnologie, che sta sviluppando il tema dell'AIG su diversi progetti.*