



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:

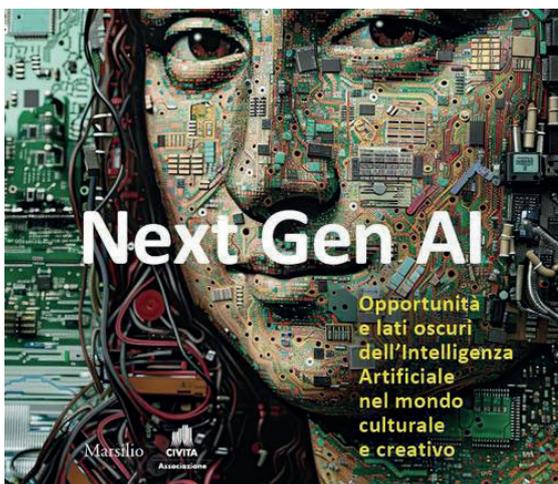




Alfredo Valeri

Riflessioni sulle professioni creative ai tempi dell'Intelligenza Artificiale Generativa

Il presente contributo è ispirato e alimentato dagli esiti della ricerca realizzata nell'ambito del **XV Rapporto Civita Next Gen AI. Opportunità e lati oscuri dell'Intelligenza Artificiale nel mondo culturale e creativo** (Marsilio Editori, 2024), che si focalizza sulle implicazioni derivanti dall'ascesa dell'Intelligenza Artificiale (AI) – e in particolare della componente Generativa (GenAI) – nel contesto delle Industrie creative e all'interno delle organizzazioni culturali.



Il dialogo fra AI e Industrie Creative è in atto da tempo, generando interessanti esperienze di applicazione. In alcuni di questi contesti gli impatti prodotti sono già percepibili in modo significativo, *in primis* grazie al fatto che queste tecnologie rendono disponibili rapidamente nuovi servizi e offrono una migliore *customer experience* ai target di riferimento. Nel nostro Paese, inoltre, alcune importanti realtà culturali, fra cui musei e archivi, stanno sperimentando in modo pionieristico le potenzialità derivanti dall'implementazione della

GenAI. Tuttavia, il loro numero è ad oggi ancora limitato principalmente a causa della carenza di competenze specifiche all'interno delle organizzazioni, il che rende necessario un investimento in formazione e una maggiore apertura a partnership e collaborazioni con imprese tecnologiche in un'ottica di *open innovation*.

Conoscenza e utilizzo della GenAI tra i creativi

Il XV Rapporto Civita contiene un'indagine senza precedenti in Italia, mirata a rilevare il livello di conoscenza e le modalità di utilizzo degli applicativi di AI e GenAI nell'ambito delle professioni artistiche e creative, con percezione di potenzialità, timori e rischi ad essi associati. La *survey* è stata condotta in collaborazione con la società di ricerche di mercato SWG, somministrando un questionario online di 22 domande all'intera platea di circa 85 mila autori e creativi iscritti alla SIAE, e ricevendo 4.777 risposte. Circa la metà del campione analizzato dichiara di

utilizzare correntemente strumenti di AI, ma solo 1 su 3 ha sperimentato direttamente sistemi di GenAI. Questa quota giunge al 54% tra chi opera nel settore cinematografico. Nonostante un impiego relativamente diffuso, l'uso degli strumenti di AI è per lo più esplorativo e nella maggioranza dei casi avviene al di fuori del proprio ambito professionale. Il 60% di coloro che utilizzano l'AI per la generazione di contenuti testuali lo fa principalmente per raccogliere spunti creativi o affinare testi già esistenti. ChatGPT (in versione gratuita) è decisamente l'applicativo più popolare, utilizzato dal 75% degli autori, con un picco dell'80% in ambito audiovisivo. Strumenti a pagamento per la generazione di immagini, come Midjourney e DALL-E, sono impiegati da meno di 2 creativi su 10, così come Suno AI per la generazione di audio, mentre solo l'8% utilizza GitHub Copilot per la scrittura di codici.

Diffusione della GenAI all'interno delle Industrie Culturali e Creative

Il mondo dell'animazione è uno dei pochi ambiti in cui l'avanzata dell'AI è percepita più come un'opportunità che come un rischio. La capacità della GenAI di generare contenuti visivi e animati attraverso tecnologie *text-to-image* o *image-to-image* (con applicativi come Midjourney o Runway) rende, infatti, il comparto particolarmente adatto a sfruttare gli strumenti di AI per accelerare la produzione e innovare i processi creativi. In questo campo, si prevede che la GenAI possa sempre più integrare le competenze umane e migliorare la produttività.

Anche l'industria dei videogiochi è uno dei pochi settori in cui l'AI è ampiamente utilizzata e ben accolta sia dagli operatori che dagli utenti. Circa il 60% di questi, soprattutto nelle fasce giovanili, è favorevole all'uso dell'AI per la creazione di giochi, grazie alla capacità di generare contenuti immersivi e personalizzati. Tecniche di *machine learning* sono, infatti, utilizzate per migliorare l'esperienza di *gaming* e per automatizzare compiti di sviluppo ripetitivi. La GenAI viene correntemente sfruttata per creare ambientazioni, trame e personaggi autonomi, offrendo nuove possibilità creative agli sviluppatori di videogiochi.

Anche il settore cinematografico è tra quelli che già oggi utilizza maggiormente la GenAI, ma la percezione degli operatori e dei fruitori è assai controversa. Circa il 54% dei cineasti intervistati dichiara di fare uso di strumenti di AI, in particolare per generare spunti creativi, affinare sceneggiature o creare effetti visivi. Tuttavia, nonostante l'adozione, emergono diffusi timori che la GenAI possa ridurre le opportunità lavorative e omologare la produzione creativa, soprattutto nella fase di post-produzione e nella creazione di effetti speciali.



L'impatto della GenAI nel settore musicale è percepito in modo eterogeneo. Da un lato, gli strumenti di AI possono essere utilizzati per generare tracce audio, componimenti musicali e melodie, offrendo nuove opportunità ai creatori per sperimentare e favorendo l'autoproduzione. Dall'altro lato, emerge preoccupazione per il rischio che l'utilizzo dell'AI possa compromettere il valore del lavoro umano e rendere più difficile per i musicisti emergenti farsi notare in un mercato sempre più affollato di contenuti generati artificialmente. Anche i pericoli legati alla tutela della proprietà intellettuale e del diritto d'autore sono particolarmente sentiti in questo settore. Nel giornalismo e nella scrittura creativa strumenti di GenAI, come ChatGPT, sono già ampiamente in uso per la generazione di articoli, racconti, contenuti editoriali e per effettuare traduzioni. Malgrado ciò, in questi contesti l'impatto della GenAI è visto assai negativamente, con una percezione di rischio significativo riguardo all'omologazione dei contenuti, alla diffusione di *fake news* e alla perdita di autenticità creativa. Si teme, in definitiva, che la GenAI possa compromettere l'unicità degli autori e la qualità dell'informazione.

Nelle arti performative e nello spettacolo da vivo l'AI può impattare in diversi modi, con influenze che vanno dall'innovazione creativa alla trasformazione dei processi produttivi. In particolare, la GenAI può supportare gli autori nella scrittura di sceneggiature, creare scenari virtuali dinamici che rispondono in tempo reale alle azioni degli attori, offrire esperienze immersive, creare effetti visivi e sonori in tempo reale, fino a generare nuovi formati di spettacolo (ad esempio con ologrammi o avatar che creano un ponte tra fisico e digitale). Anche in questo contesto i principali rischi percepiti riguardano la standardizzazione dei contenuti, intaccando l'unicità delle opere e riducendo il valore del lavoro umano e artistico, oltre a frequenti fenomeni di violazione del diritto d'autore nella fase di addestramento dei sistemi di AI senza consenso o compenso per gli autori.

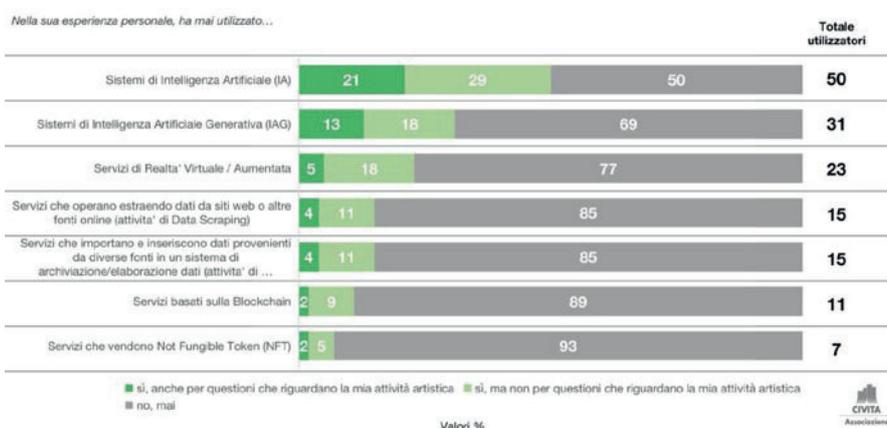
Nel campo delle arti visive l'accoglienza di queste tecnologie è assai limitata in quanto l'unicità percepita di queste forme d'arte riduce l'apertura verso l'uso della GenAI. Sebbene strumenti come DALL-E e Midjourney possano facilmente generare immagini partendo da descrizioni testuali, la componente autoriale rimane centrale quando si tratta di forme artistiche che tradizionalmente richiedono un forte apporto umano, come la pittura e la scultura.

In generale, gli operatori temono che l'AI possa generare omologazione, erodere i propri guadagni e ridurre le opportunità di lavoro. Circa 4 su 10 ritengono che l'AI potrà al massimo integrare la creatività umana, ma 1 su 3 teme che possa soppiantare alcune forme di espressione artistica rendendole obsolete. Solo 1 autore su 10 è convinto che la GenAI possa migliorare la creatività umana, offrendo nuovi strumenti espressivi. Una delle principali preoccupazioni riguarda l'impatto della GenAI sulla tutela del diritto d'autore. Le paure più diffuse non riguardano, tuttavia, l'impatto a lungo termine sul settore creativo, quanto i possibili effetti lesivi determinati, in particolare, dai servizi di *data scraping* e di *data ingestion*¹

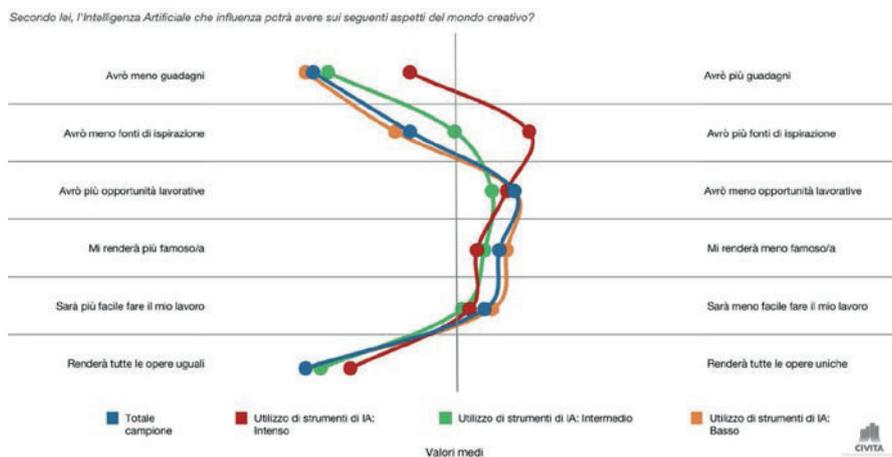
¹ Si tratta rispettivamente di estrapolazione di dati da fonti online e di acquisizione di dati da fonti diverse, inserendoli in un sistema informativo.

alimentati da sistemi di AI. Malgrado ciò, circa la metà degli intervistati si dichiara disponibile a permettere l'utilizzo delle proprie opere per l'addestramento delle AI, purché a fronte di adeguato compenso.

In definitiva, mentre settori come l'animazione, la cinematografia e i videogiochi sono considerati ambiti in cui la GenAI può offrire strumenti utili a migliorare i processi e innovare, settori più tradizionali come la musica, le arti visive, il giornalismo e la scrittura creativa mostrano una maggiore resistenza, con il timore che l'AI possa compromettere il valore dell'autenticità e dell'unicità creativa, riducendo l'originalità delle opere e limitando le opportunità per i creativi di esprimersi in maniera personale.



Impiego dell'AI e di altre tecnologie fra i creativi. Fonte: XV Rapporto Civita



Impatti dell'AI sugli operatori del settore creativo. Fonte: XV Rapporto Civita

Alfredo Valeri

Responsabile Ricerca e Innovazione di Associazione Civita, PhD presso lo IUAV di Venezia, con esperienza ventennale nella direzione scientifica di ricerche sulla digital transformation in atto nel sistema culturale e creativo. Esperto di pratiche di co-design e progetti di open innovation in partnership pubblico-privata, attualmente sta indagando gli impatti dell'IA Gen nel mondo delle ICC. È Professore a contratto di Economia e Management dell'Arte e della Cultura presso l'Università La Sapienza di Roma ed è autore di oltre 30 fra pubblicazioni e articoli scientifici.