



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
Ilaria Manzini	
Patrimonio culturale, innovazione, sostenibilità: il partenariato PNRR 'CHANGES'	20
Francesco Micciché	
Agrigento Capitale italiana della cultura 2025	24
Antonio Punzi	
Le macchine pensanti e noi: verso un dialogo tra le intelligenze	26

Panel 1: La tecnologia per la cultura

Serena Bertolucci	
La materia dell'immateriale. Il caso di M9 - Museo del '900	34
Anna Cinti	
Tecnologia e Cultura: PastPuglia fra tradizione e innovazione	38
Maria Grazia Mattei	
Il rapporto tra cultura e tecnologia: fattore decisivo per il futuro	42
Marco Edoardo Minoja	
Mondo della Formazione, <i>Performing Arts</i> e Tecnologie Digitali. Una breve riflessione sulle prospettive	46
Roberto Montanari	
Digitalizzazione, patrimonio culturale e User eXperience: per un uso virtuoso delle "tecnologie per la cultura"	50
Fabio Pollice	
La tecnologia per la cultura. Riflessioni sul tema	56
Remo Tagliacozzo	
Cambiamento e pubblica utilità	62

Panel 2: Cultura e sostenibilità

Adalgiso Amendola	
Lo sviluppo sostenibile e il ruolo della cultura	70
Salvatore Amura	
La diagnostica per immagini per il restauro di opere d'arte	82
Franco Broccardi	
Dalla cultura come eccezione all'eccezionalità della cultura. Verso una nuova economia della cultura: contemporanea, consapevole, sostenibile	86
Marco Calabrò	
Sostenibilità e patrimonio culturale: prospettive di tutela per le opere di architettura contemporanea	90

Sommario



Marcello D'Aponte	
La centralità del lavoro culturale quale elemento di qualificazione delle politiche di sviluppo	96
Pierpaolo Forte	
Oltre la sostenibilità	100
Daniela Picconi	
Sostenibilità ambientale delle mostre d'arte	104
Daniele Pitteri	
La cultura per la sostenibilità	108
Irene Sanesi	
(Se) da una buona <i>governance</i> tutto dipende	114
Roberto Vannata	
L'azione della Direzione generale Musei per la sostenibilità culturale	118
Giuliano Volpe	
Alcune considerazioni a proposito della sostenibilità nell'ambito del patrimonio culturale	124
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	130
Laura Barreca	
Creatività espansa. Dinamiche culturali tra musei, arte e nuovi linguaggi artificiali	138
Alberto Garlandini	
Transizione digitale, Intelligenza Artificiale e musei: lo stato dell'arte del dibattito internazionale	142
Francesco Mannino	
La nuova frontiera della cultura? La piena dignità per chi ci lavora	146
Marcello Minuti	
Digitalizzazione, Intelligenza Artificiale, lavoro culturale: analisi e prospettive	152
Davide Spallazzo	
Design-driven strategies for integrating emerging technologies in cultural institutions	168
Francesco Spampinato	
La consapevolezza dell'artista nell'epoca dell'intelligenza artificiale	176
Emanuela Totaro	
Lavorare con l'AI generativa: riflessioni e apprendimenti	182
Alfredo Valeri	
Riflessioni sulle professioni creative ai tempi dell'Intelligenza Artificiale Generativa	186
Appendice	
Programma della XIX edizione di Ravello Lab	191
Gli altri partecipanti ai tavoli	199
Patrimoni viventi 2024. La premiazione	217

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

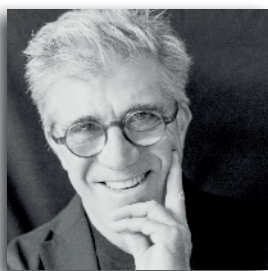
Per consultare i numeri precedenti e
i titoli delle pubblicazioni del CUEBC:
www.univeur.org - sezione Mission

Per commentare gli articoli:
univeur@univeur.org

ISSN 2280-9376

Main Sponsor:





Marco Edoardo Minoja

Mondo della Formazione, *Performing Arts* e Tecnologie Digitali. Una breve riflessione sulle prospettive

L'avvento prima, e la diffusione poi, delle tecnologie digitali hanno portato negli ultimi anni una trasformazione significativa all'interno del mondo delle arti performative.

L'apertura di nuove strade per la creazione artistica, la diffusione culturale, la crescita di nuove professioni hanno indubbiamente segnato il settore, apportando significative novità anche nell'ambito della formazione.

A questo si aggiunge l'enorme portato trasformativo determinato dalla pandemia globale COVID 19, che se da un lato ha portato a uno sviluppo esponenziale delle produzioni artistiche e performative nate e pensate per un'interazione digitale, ha d'altro canto cambiato anche radicalmente i sistemi della fruizione, sia degli eventi performativi sia delle pratiche di formazione ad essi connesse.

L'adozione e poi la diffusione delle tecnologie digitali ha reso possibile l'espansione e diversificazione dell'offerta formativa nelle *performing arts* così come in ogni altro campo delle interazioni interpersonali.

Piattaforme online, corsi di formazione a distanza, workshop virtuali hanno dato accesso a una formazione di qualità a un pubblico ampio e diversificato, sia per possibilità di spostamenti che per collocazione geografica. E analogamente l'utilizzo delle tecnologie hanno permesso la relazione con docenti e professionisti dislocati in tutte le parti del mondo e lo sviluppo di prodotti per la formazione a distanza, sia in modalità sincronica sia attraverso la costituzione di bacheche virtuali fruibili anche in modalità differita.

Analogamente l'impatto delle nuove tecnologie digitali è evidentemente significativo e facilmente verificabile anche e soprattutto nell'innovazione delle pratiche artistiche.

Questo vale innanzitutto nell'ambito della produzione: l'utilizzo

di software per la creazione di contenuti differenti, l'animazione 3D e sempre più ampiamente l'adozione di tecnologie per la creazione e utilizzo di realtà aumentata e virtuale hanno notevolmente ampliato la gamma dei prodotti di natura digitale e allargato esponenzialmente il raggio della possibile fruizione. La relazione tra strumenti digitali e produzione artistica e performativa ha in realtà una storia di lungo periodo che radica all'interno dei primi decenni delle sperimentazioni delle strumentazioni informatiche, come abbiamo avuto occasione di sentire raccontare anche oggi attraverso gli esempi illuminanti che ci ha proposto Maria Grazia Mattei. È innegabile tuttavia che in questi ultimi anni la diffusione delle nuove tecnologie e l'accelerazione nella diffusione di strumenti sempre più avanzati e performanti abbia ampliato e velocizzato enormemente il processo.

Da questo punto di vista un punto di attenzione va sicuramente posta al tema della diffusione di contenuti artistici e performativi attraverso le reti.

È un tema interessante e complesso, che se da un lato pone in essere una riflessione sulla possibilità di controllo – e di sfruttamento – dei contenuti artistici da parte delle Big Tech, i cui investimenti nell'ambito dell'intelligenza artificiale generativa sono in costante crescita, pone d'altro canto in rilievo il fattore della trasversalità e diffusione dell'accesso ai sistemi di comunicazione e veicolazione dei propri contenuti, come strumento di affermazione di nuove identità artistiche su un mercato peraltro estremamente controllato e dominato da fattori economici ingenti.

In una interessante intervista al Sole 24 Ore dell'agosto 2024, Paola Zukar, una delle massime esperte italiane dell'industria musicale, manager a sua volta di alcuni dei principali artisti nell'ambito della nuova scena produttiva italiana, ha affermato con convincente e categorica certezza che *"Il rap è l'unico ascensore sociale che in Italia funziona bene ... soprattutto se hai alle spalle famiglie complicate, sei cresciuto in città dure o scappi da province chiuse"* (Paolo Bricco, «Il rap è l'unico ascensore sociale che funziona bene in Italia», Il Sole 24 Ore, 14 agosto 2024).

Si tratta di un'affermazione interessante, che inferisce in una certa misura un qualche valore di livellamento democratico attribuito all'accesso alle piattaforme online nell'ambito della creazione e diffusione dei contenuti artistici.

Continua in proposito l'osservazione di Zukar: *"I primi anni Duemila ... sono stati segnati dalla diffusione della rete e dalla pirateria musicale. Il digitale non era stato ancora istituzionalizzato e regolarizzato come è successo negli ultimi anni ... Era un momento selvaggio. Tutte le forme di musica nuova ne venivano insieme esaltate nella loro diffusione e abbattute nel tentativo di farne, come dicono quelli che parlano bene, una industry"*.

La possibilità di creare contenuti artistici con risorse accessibili, anche tipicizzate rispetto ad alcune culture e fasce generazionali, come ad esempio gli smartphone per Millennials e Z generation è un fattore interessante (e altrettanto interessante è l'attuale tendenza alla riduzione *detox* dell'utilizzo degli stessi strumenti, segno evidente di un abuso strutturale di livello generazionale); *cinque cellulari nella tuta gold* è non casualmente il refrain di un brano di successo nonché l'esito di una storia in cui ritroviamo alcuni degli elementi di questa riflessione; accessibilità agli strumenti della produzione e della comunicazione digitale, diffusione virale dei contenuti attraverso le reti, ascesa sociale ed economica dell'artista o del performer nato in una famiglia diventata monogenitoriale, con residenza in ambito periferico e limitate disponibilità economiche.

Questo non significa che il tema dell'accesso alle risorse produttive non costituisca comunque un elemento critico. Per quanto diffusi in maniera capillare smartphone e web non esauriscono certo il quadro delle risorse necessarie.

Anzi proprio la diffusione capillare delle produzioni comporta la creazione di un sistema caratterizzato da una competizione crescente, che richiede costante aggiornamento, device sempre ag-



giornati e qualitativamente performanti, software costosi e connessioni affidabili, il che può limitare le opportunità di creazione e di apprendimento.

Il compito della formazione deve essere sempre più improntato da un lato alla comprensione di fenomeni complessi e di tecnologie in costante aggiornamento, dall'altro alla messa a disposizione in forma accessibile e trasversale di possibilità di sperimentazione di strumenti innovativi per la crescita e lo sviluppo delle identità artistiche del prossimo futuro.

Marco Minoja

Manager culturale con un'esperienza decennale. alla guida di diverse amministrazioni. Attualmente è Direttore Generale di Fondazione Milano Scuole Civiche. Dal 2018 ha diretto la Direzione Cultura del Comune di Milano. Precedentemente ha diretto i Segretariati del MiBACT in Lombardia e in Sardegna, coordinando l'attività di tutte le direzioni periferiche in ambito regionale. Laureato e specializzato in archeologia all'Università di Milano, ha diretto dal 2009 al 2015 diverse Soprintendenze. La sua bibliografia conta oltre cento titoli tra monografie, curatele, cataloghi di mostre, guide museali, articoli su riviste specializzate.