



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:





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 **DiPA¹, 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-



FONDAZIONE
KAINÒN

IN COLLABORAZIONE CON
ICOM

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

guistico identifica le analogie tra le risposte fornite dall'utente ad un semplice questionario e una bibliografia di riferimento curata appositamente dalla Fondazione con il supporto di un team di consulenti scientifici sui temi dell'accessibilità e del design di prodotti e servizi digitali. Sulla base di queste fonti autorevoli, l'LLM elabora e restituisce le sue indicazioni per rendere il progetto descritto più accessibile e inclusivo. In pratica, la RAG combina il meglio di due mondi: il **recupero di conoscenze da fonti esterne e qualificate** e la **generazione di testo** basata su quelle informazioni recuperate.



Cosa ci può riservare il futuro

Il lavoro sul DiPA e lo sguardo privilegiato della Fondazione Kainòn ETS sulle evoluzioni dell'innovazione digitale mi offrono la possibilità di condividere qui alcune riflessioni e apprendimenti utili ad individuare quelli che, a mio avviso, costituiscono possibili driver attorno ai quali immaginare o ripensare il lavoro degli operatori culturali. La prima riflessione è connessa al ritmo vorticoso nelle evoluzioni dei modelli di AI. Attualmente tra **aggiornamenti software, ricerche accademiche e nuove applicazioni aziendali**, si contano **decine o addirittura centinaia di aggiornamenti e nuovi rilasci ogni giorno**. Questo, in una lettura più approfondita, ci indica la direzione verso la quale siamo probabilmente diretti, caratterizzata da alcuni elementi:

- **Semplicità di utilizzo.** Non dovremo "imparare" ad usare l'AI perché la useremo...semplicemente. È quello che già accade, in particolare tra i più giovani. Sappiamo che due ragazzi su tre per esempio usano l'AI ma non sanno come funziona². Cosa sarà rilevante più di tutto sia per le istituzioni culturali che la useranno sia per i cittadini? Sviluppare la capacità di chiedere e di fare domande corrette. Le risposte saranno vecchie, sostituite da altre sempre più affinate.
- **Altissima qualità e umanizzazione dell'interazione** supportata dal linguaggio immediato che è quello della tecnologia (un input, una risposta), allo scopo di acquisire sempre di più la nostra fiducia. Quello verso cui si sta andando sarà un **rapporto**

² https://www.ilsole24ore.com/art/due-adolescenti-tre-hanno-sperimentato-chat-gpt-e-altre-ai-ma-pochi-saprebbero-spiegare-come-funzionano-AFA5d2bC?refresh_ce&nof

di coppia con l'AI, nel quale la useremo per informarci, risolvere i problemi, apprendere, scoprire, organizzare, farci guidare con sistemi di raccomandazione estremamente efficienti, proprio grazie alla capacità di parlarci e di conoscerci perfettamente. Le imprese hanno già iniziato a guardare in questa direzione e anche le organizzazioni culturali dovranno confrontarsi inevitabilmente con questa nuova dimensione "relazionale", ripensando i modelli e le pratiche relative alle esperienze di fruizione e partecipazione.

- **Convergenza tecnologica.** Mai come ora stiamo assistendo ad una convergenza di alcune tecnologie come IOT/VR/Digital Twins con blockchain e AI. In questo scenario quest'ultima agisce quasi da detonatore, facilitando l'interazione tra mondo fisico e digitale, che sarà sempre più fluida e integrata, con esperienze individuali, iperpersonalizzate ed estese.
- **Il tempo come variabile chiave quando si lavora con l'AI,** con riferimento in particolare a due elementi: **testing**) attività fortemente *time consuming* ma cruciale per la riduzione dei bias, il controllo della qualità, soprattutto quando lavoriamo con contenuti creativi e risultati imprevedibili, per la gestione dell'accuratezza e della sicurezza, per l'affinamento dei modelli e l'adattamento ai contesti specifici. Per le organizzazioni significa investire sulla capacità di pianificare e sviluppare una propensione alla sperimentazione e alla prototipazione quindi nuovi approcci; **velocità**) dobbiamo essere a mio avviso coscienti che non solo molti dei lavori indicati nel position paper potrebbero essere automatizzati, ma che le stesse "nuove professioni" a cui oggi guardiamo andranno probabilmente verso un'automazione. C'è infatti un disallineamento tra tempo di sviluppo delle tecnologie e tempo di penetrazione delle stesse nella società, che affrisce invece a resistenze culturali. Viviamo quindi di passaggi intermedi. Ed è quello in cui siamo. Per questo secondo me ragionare sulla definizione stringente di nuove professioni è difficile e, forse, poco utile.

Gli impatti sui decision maker della cultura

Alla luce di quanto affermato e tornando quindi agli impatti dell'AI sulle professioni culturali, la domanda giusta da porsi è: quali competenze tecniche saranno necessarie oggi nel brevissimo periodo e quali saranno quelle fondamentali per coltivare una reattività delle professioni culturali alle trasformazioni? Cosa sarà dunque rilevante?

1. La capacità di **visione** quindi una combinazione di competenze di pianificazione strategica e competenze cognitive ovvero legate alla capacità di sapere leggere i contesti e i cambia-

- 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 Kainòn 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 Kainòn ETS, istituzione privata nata per facilitare l'incontro tra settore culturale e nuove tecnologie, che sta sviluppando il tema dell'AIG su diversi progetti.