

L'OPERA D'ARTE NELL'EPOCA DELLA SUA PRODUZIONE E RIPRODUZIONE DIGITALE: AULA, LABORATORIO, MUSEO, WEB

ABSTRACT INTERVENTI

1° PANEL

DIGITAL HUMANITIES: ARTE, TECNOLOGIA E DIDATTICA

FUTURE EDUCATION MODENA _ HALTADEFINIZIONE

Obiettivo

Il workshop presenta l'approccio metodologico utilizzato e le tecnologie coinvolte nell'ambiente didattico di Digital Humanities & Digital Cultural Heritage, con un'attenzione particolare all'interdisciplinarietà e al ruolo della didattica dell'arte.

Programma

ore 10:00

Presentazione dello staff di Future Education Modena e Haltadefinizione

ore 10:15

Introduzione: "Insegnare (attraverso) la storia dell'arte nel XXI secolo". Focus sulla proposta didattica:

- Obiettivi e pilastri della proposta metodologica

ore 11:00

Focus sull'interdisciplinarietà

- L'arte come connessione tra differenti discipline

- Percorsi interdisciplinari, esempi e spunti

ore 11:20

Introduzione alle Digital Humanities, focus sul processo di digitalizzazione delle opere e sulla strumentazione tecnologica

- Dimostrazione del processo di digitalizzazione di un'opera d'arte

- Esercitazione finale "Le Digital Humanities in classe"

"Come si potrebbero utilizzare le tecnologie presentate nell'ambito delle Digital Humanities durante le attività in classe?"

- Ricerca di possibili traiettorie didattiche, casi studio e idee che prevedano l'utilizzo delle tecnologie presentate

ore 12.40

Conclusioni e analisi delle proposte

2° PANEL

LA RIPRODUZIONE DIGITALE COME OPERATORE DI CONOSCENZA, CONSERVAZIONE E VALORIZZAZIONE DEL PATRIMONIO ARTISTICO

Paolo Clini, Università Politecnica Marche-DiSTORI, Ancona

La trasformazione digitale del patrimonio come bene comune per combattere il silenzio di una cultura fragile

Gemelli digitali del nostro patrimonio per combattere una cultura fragile e rinchiusa in luoghi che ne limitano la fruizione e il significato di Bene Comune. Una nuova rilettura di Paul Valery e di Walter Benjamin per dare alla digitalizzazione scientifica del patrimonio un senso per la salvezza di una

civiltà artistica, da sempre fondata sul ruolo e il significato della copia. Che cosa è la digitalizzazione scientifica? Che cosa significa dematerializzare un'opera d'arte e trasferirne la dimensione fisica nel metaverso? Il nuovo ruolo del digitale dopo il silenzio del Covid e alcune esperienze esemplari di musei marchigiani che hanno deciso di intraprendere percorsi virtuosi di trasformazione digitale del proprio patrimonio in una nuova e necessaria esigenza di salvezza comune.

Francesco Paolo Di Teodoro (Museo Galileo, Firenze)

Digitalizzazione e *maquette* da Piero della Francesca a Raffaello

L'intervento si occuperà dell'“ampliamento” digitale della *Sacra Conversazione* di Piero della Francesca ora a Brera, ma già a San Bernardino a Urbino, della ricomposizione dell'*Incoronazione di San Nicola da Tolentino* eseguita da Raffaello nel 1500-1501, appena diciassettene, ma già "magister", per la Cappella Baronci in Sant'Agostino a Città di Castello, in gran parte perduta a motivo di un terremoto e le cui quattro porzioni rimasteci si conservano al Musée du Louvre (un frammento), al Museo e Real Bosco di Capodimonte (due frammenti), alla Pinacoteca Tosio Martinengo di Brescia (un frammento). Infine l'intervento verterà sullo studio del tempietto a pianta esadecagonale dello *Sposalizio della Vergine* (Brera), già in San Francesco a Città di Castello, e della sua modellazione lignea.

Francesco Gavioli, Haltadefinizione, Modena

Strumenti e tecnologie digitali per la conservazione e la valorizzazione del patrimonio culturale

L'intervento si concentrerà sull'utilizzo delle immagini gigapixel come strumenti digitali per la fruizione e lo studio del patrimonio storico-artistico. Le immagini gigapixel sono fotografie ad altissima risoluzione, in grado di catturare dettagli incredibilmente piccoli di opere d'arte e oggetti culturali. Nel corso dell'intervento, verranno presentati esempi concreti di come queste immagini possono favorire interventi di conservazione e di valorizzazione del patrimonio culturale.

3° PANEL

ARTE DELL'IMMAGINE DIGITALE: INTELLIGENZA ARTIFICIALE, METAVERSO, NON-FUNGIBLE TOKEN

Federico Cabitza, Università Milano-Bicocca

La musa stocastica e il bardo automatico

Cosa c'è dietro il mirabile gioco di prestigio che permette alle macchine, comunemente dette di intelligenza artificiale, non solo di ispirare opere d'arte ma di crearne esse stesse? Sapere che "sono solo algoritmi" risolve i dilemmi che ci pone dinnanzi la nuova intelligenza artificiale generativa, ad esempio sul rischio di dequalificazione e deresponsabilizzazione, e sul tramonto del diritto d'autore, oppure li ripropone con urgenza?

Alice Barale, Università Statale, Milano

Arte e intelligenza artificiale: un percorso filosofico

L'intelligenza artificiale sta diventando sempre più importante nelle nostre vite. È presente nei nostri navigatori satellitari, nei nostri telefoni cellulari e nelle nostre case. Recentemente, poi, sta iniziando a presentarsi anche come “protagonista” della scena artistica. Cosa significa, però, che un'opera

d'arte sia fatta da, o con, l'intelligenza artificiale? L'artista umano dunque sta per essere sostituito dall'algoritmo? E ancora, può una macchina essere "creativa", e chi è il vero autore di queste opere? L'intervento contribuirà a riflettere in modo filosofico su queste e altre domande.

Rebecca Pedrazzi, IULM, lab. AI, Milano

Scenari storici e artistici dell'AI Art: tra algoritmi e dataset

Quando nasce l'AI Art e quali sono stati gli artisti che per primi hanno sperimentato l'AI per creare opere d'arte? Quali gli scenari attuali? Quali le riflessioni sulla "creatività" della macchina? Una panoramica sulla storia e sullo stato dell'arte dell'AI Art con focus sull'importanza dei dataset e sull'impiego dei tools di ultima generazione per generare immagini e video.

Mirco Tangherlini, artista, illustratore digitale, AI artist, Ancona

Come Midjourney e l'Intelligenza Artificiale hanno riscritto il mio percorso di artista

Qual è l'impatto rivoluzionario di Midjourney e dell'Intelligenza Artificiale sul mondo della creatività, dell'illustrazione e dell'arte? Attraverso esempi personali e concreti sarà raccontato come queste innovazioni tecnologiche stanno cambiando il modo di lavorare, aprendo nuovi orizzonti di possibilità artistiche e ridefinendo il significato di 'creatività' nell'era digitale.

Giuseppe Ragazzini, pittore, illustratore, visual artist, Milano

Arte e IA: quando l'innovazione tecnologica incontra la creatività umana

L'avvento dell'intelligenza artificiale ha portato un'importante rivoluzione nell'ambito artistico, aprendo nuovi orizzonti creativi che combinano l'innovazione tecnologica con la sensibilità e l'espressività umana. Questo intervento si propone di esplorare l'intersezione tra arte e IA, mettendo in luce le opportunità e le sfide che emergono da questa fusione.

Verranno presentati alcuni esempi di come l'IA sia stata utilizzata dall'autore, si discuterà di come l'IA possa ampliare le possibilità espressive dell'artista umano e saranno discusse anche le varie implicazioni etiche.