

CAMERA DEI DEPUTATI

VII COMM. CULTURA – 27/02/2025

INTERVENTO:

DOTT. ZANE MASSIMILIANO – CONSULENTE IN ECONOMIA DELLA CULTURA

OGGETTO: AUDIZIONE TECNICA “INDAGINE CONOSCITIVA INNOVAZIONE CULTURA”

Nel settore culturale quando si parla di tecnologie si tende a confondere mezzi e fini: multimediale, cross mediale, social media, app, immersività, open collections e big data, common creative, vr/ar, digital art e intelligenza artificiale spesso ancora diventano un tutto indistinto sotto una unica grande voce della “digitalizzazione” dove tutto vale. Una complessità resa possibile solo grazie (e spesso a “causa”) all’utilizzo di tecnologie che 5 anni fa non esistevano. Una complessità che trova riscontro anche nel contesto sociale e culturale in cui la diffusione delle nuove tecnologie si configura, al contempo, come causa ed effetto di buona parte di questa evoluzione, favorendo un profondo cambiamento nella comune percezione del patrimonio e delle modalità richieste dalla società per la sua fruizione.

Venendo ad approfondire alcune delle priorità indicate nel programma odierno, e su cui verte questa audizione, consideriamo alcuni esempi: dal Rijksmuseum di Amsterdam al Metropolitan di New York, alla National Gallery di Washington, al Belvedere di Vienna; ancora lo Smithsonian sono quasi un migliaio i grandi musei, le gallerie e le biblioteche in tutto il mondo che hanno sposato una politica “open access” per le loro collezioni, con migliaia di capolavori liberamente condivisibili e che possono essere utilizzate senza restrizioni. Una circolazione di immagini e contenuti che è anche uno strumento di promozione indiretto.

Un esempio nazionale di valorizzazione “OPEN” che sottopongo alla Vostra attenzione è il progetto PARCHIUM dell’Archivio di Stato di Agrigento, già attivo e online, pienamente fruibile e cui ho avuto il piacere di partecipare come consulente e cultural designer: un progetto di valorizzazione del materiale archivistico dell’archivio di stato inerente la valle dei templi attraverso una piattaforma integrata web e app. Un unicum nazionale che non solo sfrutta la digitalizzazione fine a se stessa, per l’archiviazione e la gestione del materiale documentale, ma la rende veicolo conoscitivo parlando di azioni, uomini, storie e interventi a favore della salvaguardia e della tutela del patrimonio culturale. Un progetto che oggi fornisce una traccia cui tutti gli archivi possono attingere.

Qui il link <https://www.parchium.it/it/>

Massimiliano Zane - Progettista culturale
Consulente in Economia della Cultura

P.iva 04664530278 - C.F. ZNMSM79R29L736U

Phone +39 3286635105
Mail msm.zane@gmail.com
Skype max.zane

A tal proposito, ricordiamo che oggi, nonostante i recenti aggiornamenti, la struttura normativa di riferimento è ancora parziale. Il legislatore italiano, con il decreto attuativo in vigore dal 12 dicembre 2021, ha recepito l'art 14 della Direttiva UE 2019/790 citato in precedenza, specificando però che, con esclusivo riferimento ai Beni Culturali, si applicheranno unicamente le norme del *Codice dei beni culturali*.

In altri termini, in base alla nuova disposizione inserita nella Legge sul diritto d'autore, sarà possibile diffondere, condividere, anche online, e riutilizzare, anche per finalità commerciali, copie non originali di opere d'arte entrate nel pubblico dominio, ma per le riproduzioni di beni culturali rimarranno applicabili le disposizioni del *Codice dei beni culturali e del paesaggio*. Ed è questo il limite: in Italia, l'uso commerciale delle immagini di tali beni in pubblico dominio, esposti o no a pubblica vista, è fortemente limitato dal Codice dei Beni Culturali, che richiede l'autorizzazione degli enti proprietari o che hanno in consegna o in gestione il bene. Nello specifico, sono gli articoli 107 e 108 del Codice dei Beni Culturali che riservano a tali soggetti il diritto di consentirne la riproduzione, previa richiesta di concessione e pagamento del canone fissato dal soggetto medesimo.

L'articolo 108 del Codice prevede il pagamento di un corrispettivo per la riproduzione, determinato dal soggetto che ha in consegna il bene in considerazione dei modi e delle finalità della riproduzione: l'importo minimo è comunque fissato per provvedimento dell'amministrazione concedente.

Nonostante le modifiche apportate al predetto Codice dei Beni Culturali nel 2014 e nel 2017, non è ancora possibile riprodurre immagini di beni in pubblico dominio per fini commerciali. Queste restrizioni rappresentano un grandissimo ostacolo per documentare e dare visibilità al patrimonio italiano.

Più nel dettaglio, questa prospettiva confligge con il corpus normativo sul diritto d'autore, esacerbandone le limitazioni: la legge sul diritto d'autore ([Legge n. 633/41](#)), la *Direttiva sul diritto d'autore e sui diritti connessi nel mercato unico digitale* (Direttiva UE 2019/790), il *Codice dei beni culturali e del paesaggio* ([D.Lgs. n. 42/2004](#)) e la *Direttiva relativa all'apertura dei dati e al riutilizzo dell'informazione del settore pubblico* (Direttiva UE n. 2019/1024).

Secondo la stessa prospettiva, ovvero dell'individuazione di nuove forme di condivisione e diffusione del patrimonio, il British Museum è diventato il primo museo di stato con una propria piattaforma online specializzata nel mercato NFT, proponendo in vendita 200 dei suoi capolavori della storia dell'arte. Anche l'Hermitage inizia ad affacciarsi a questo mondo. E poi dall'altra parte del mondo (in tutti i sensi), a Seattle, apre il primo Museo d'arte NFT, con l'intera propria collezione che sarà costituita solo da opere d'arte con marche digitali. L'ambizione dei creatori è quella di registrare il movimento digitale nell'arte in modo tangibile.

Allora, forse, istituzionalizzare un contesto complesso, perimetrandolo, non basta, ma occorre prevedere una certa autonomia gestionale sulla materia, in quanto, esperti giuristi hanno già ampiamente indicato come il fenomeno NFT non vada a limitare o alienare alcun diritto di proprietà sulle opere. Ciò potrà aiutare a capire meglio anche altre due cose fondamentali che emergono sempre quando si discute di arte digitale: la prima è il rischio legato alla capacità d'uso e alla obsolescenza dei mezzi per fruirne. Questo è un problema che esiste anche con un "semplice" file Word, che per esser

letto necessita una varietà di hardware e software e un utente che sappia come interagire con esso attraverso questi strumenti. Questa è una minaccia ancora scarsamente compresa, ma sarà un problema non da poco (che non è stato ancora risolto) nella gestione del nuovo mondo dell'arte digitale. Gestione che rimanda al secondo punto: il futuro di queste opere in termini di conservazione, circolazione, esposizione. Perché è lì che l'arte trova il suo valore, nel veicolare immagini, suggestioni e messaggi attraverso lo spazio ed il tempo. E se un'opera d'arte digitale può facilmente essere “trasportata” (al netto della altrettanto facilità nella duplicazione/alterazione), non è qualcosa che nasce per esistere a lungo.

Qui il link del museo: <https://lnkd.in/d5VxMFy2>

Sicuramente il mondo NFT offre delle opportunità, economiche innanzitutto (ad esempio con i rientri dati dalle plusvalenze rispetto la prima vendita), ma ora come ora il rischio “bolla” è molto alto: è un mercato non ben regolamentato e altamente tecnico (e tecnologico, al limite del nerd) e prevede un mix di competenze trasversali difficili da trovare. Inoltre, vista la scarsa letteratura “classica” italiana, la rapida evoluzione del contesto ben presto metterà il sistema museale nella condizione:

- 1) di esser esclusi dal mercato;
- 2) di creare grosse disparità territoriali, coi grandi musei autonomi che potranno utilizzarne (in parte) le opportunità lasciando agli altri il vuoto;
- 3) di esser “legati” ad agenzie terze in quanto internamente la conoscenza su come gestire questo nuovo servizio è troppo embrionale (servirebbe una figura ad hoc interna per coordinare la produzione e la commercializzazione)

In ogni caso l'evoluzione c'è, occorrerà organizzarla per non rischiare di subire la speculazione e farsi trovare impreparati. <https://jingculturecommerce.com/nft-platforms-for-museums/>

Con tutte le differenze del caso, quindi, non si può non constatare che per un numero sempre maggiore di musei fornire un accesso aperto alle collezioni online è considerato fondamentale per coinvolgere il pubblico e adempiere più estensivamente alla propria missione. E non parliamo solo della “semplice” trasposizione in digitale delle collezioni e del materiale bibliografico d'archivio, ma della messa a sistema dei supporti online e della ridefinizione degli standard di fruibilità e servizi di accessibilità offerti.

Di contro ecco qualche dato sui musei autonomi italiani: solo uno su quattro dei nostri musei più importanti ha un vero e proprio “piano digitale”, e se l'80% degli istituti offre la biglietteria online, soltanto il 6% consente la vendita di oggettistica e pubblicazioni tramite web. Sul fronte delle collezioni, è vero che il 63% dei musei ne offre la consultazione su supporto digitale, ma solo il 10% dei musei nazionali ha un catalogo digitale; alcuni presentano solo un semplice inventario fotografico delle opere; alcuni propongono la sola selezione di capolavori, altri una banca dati di taglio scientifico. Se poi il 51% dei musei si è dotato di app, più della metà di queste sono obsolete e non aggiornate. Senza contare che poco meno della metà dei musei fornisce indicazioni per scaricarle dal sito. Sito web che il 74% dei musei ha tradotto soltanto in lingua inglese (e solo un decimo lo hanno tradotto in tedesco). Fonte Osservatorio Digitale.

E questo ancor oggi, nonostante dall'europa, ad esempio con il PNRR, abbia messo sul piatto un totale di 6,68 miliardi di euro per il settore della Cultura (circa il 4% dei fondi complessivi). Un cortocircuito facilmente spiegato dai dati di attuazione della misura di Ripresa e Resilienza: ad oggi solo un museo su tre (38%) ha preso parte a almeno un bando PNRR, e meno della metà di questi (46%) ha ricevuto un finanziamento. Fonte Osservatorio Digitale.

Eventuale proposta emendativa:

Stante a quanto di cui sopra, una possibile indicazione migliorativa, potrebbe sussistere nel considerare non solo le opportunità offerte per finanziare questa transizione, ma nel come queste e questa transizione vengono interpretate e considerate dagli enti stessi, spesso sordi – per mille motivi, tra cui la mancanza di personale interno esperto nella progettazione: una selezione attenta delle priorità progettuali ed una formazione interna con le opportunità di prevedere accompagnamenti esterni, sono quindi da incrementare. Perché i carichi di lavoro in materia sono da censire ex novo ogni giorno, il mercato lo impone, e poiché le modalità del fare cultura sono rapidamente e sostanzialmente mutate. E questa è un'altra criticità che mi sento di sottoporre a questa commissione.

Ancora, parlando di cultura e musei la parentesi che si apre è ampia e inizia dall'evoluzione dei contesti sociali, lo si è visto, e il quadro normativo e degli strumenti tecnologici a supporto della fruizione e dell'accessibilità al patrimonio culturale non sono da meno. Non si tratta solo di comunicazione e social media ma parliamo anche di tecnologie strutturali e strumentali: trasposizione in digitale delle collezioni e del materiale bibliografico d'archivio; o della messa a sistema dei supporti online, come i siti internet, e della ridefinizione degli standard dei servizi offerti, ad esempio e-commerce e bigliettazioni; di comunicazione di contatto e fruizione onsite, con ri-allestimenti che prevedano innesti tecnologici innovativi, come APP o VR, o online, si coi "social" o i virtual tour, ma anche della qualità dei contenuti che propongono. Quindi: di cosa si sta parlando quando si parla di digitalizzazione spesso si ragiona in maniera settoriale e non organica. Tutto quanto di cui sopra messo insieme in maniera integrata, e ciò spesso non viene considerato, relegando gli interventi di digitalizzazione ad innesti forzati, traslitterazioni dall'analogico, quando il valore aggiunto delle tecnologie per la valorizzazione e la fruizione sta nell'esser parte di una strategia complessiva, non nella semplice somma delle parti. Interpretazione questa, oggi troppo spesso perseguita e che può limitare la capacità di adattare in maniera ottimale la propria offerta culturale e la filiera ad essa connessa, alle nuove forme di fruibilità e valorizzazione 4.0.

Una mancanza di strategia e di riferimenti univoci, che costituiscano una matrice comune sulla quale innervare diversi programmi e progetti di scala attraverso la ridefinizione degli standard di fruibilità e servizi -un tempo accessori- di accessibilità offerti. Questa la seconda criticità del sistema, sia a livello tecnico che normativo.

Eventuale proposta emendativa:

Stante a quanto di cui sopra, una possibile indicazione migliorativa, potrebbe sussistere nel considerare oltre col continuare con queste lodevoli iniziative di consultazione, far sì che da esse emerga una volontà di revisione che intervenga sui Livelli uniformi di qualità del sistema culturale (DM 113/2018 – Decreto 21 febbraio 2018),

particolarmente quello museale, e sui Servizi accessori individuati nel codice – considerate che la nozione di "servizi aggiuntivi" è stata introdotta nell'ordinamento dall'[art. 4 del D.L. 433/1992](#) (L. 4/1993 con la legge Ronchey-, quali strumento di attivazione del Sistema stesso e di raggiungimento delle finalità da esso perseguite. Perché sia il codice che i Livelli uniformi ad oggi costituiscono ancora un importante documento di verifica del raggiungimento di standard minimi di qualità, un riferimento univoco e, al tempo stesso, di supporto per la definizione di obiettivi di miglioramento. Ma si tratta di un documento da aggiornare il più rapidamente possibile. Io inizierei da qui. Perché è cosa buona mettere risorse a disposizione per la digitalizzazione, ma occorre che queste siano correttamente investite e gestite secondo una matrice unificante proiettata al futuro, non semplicemente rivolta a riempire vuoti del passato.

Partendo dal principio secondo cui l'innovazione è un fatto culturale, prima ancora che tecnologico, oggi come non mai occorre sostenere la maturazione di una consapevolezza nuova rispetto alla relazione tra digitale e cultura. Ciò prima di cadere nella trappola dei "social facili" e di ridurre il tutto ad una rincorsa al like o alla "diretta Instagram", nonostante le risorse a disposizione. E non è cosa da poco, perché è opportuno distinguere fra competenze digitali e cultura digitale: le competenze digitali, su cui tanto si investe, sono insiemi di saperi che permettono di procedere a corto raggio e su breve durata, rivolti all'oggi, a padroneggiare lo stato dell'arte, fondamentalmente con un approccio tattico; mentre la cultura digitale rappresenta la capacità di adottare una visione a largo raggio e di lunga durata, con un approccio strategico che usa anche le competenze di cui sopra. Competenze che, oggi, riguardano software, linguaggi, sistemi, piattaforme, e che sono destinate a invecchiare rapidamente, a causa dell'alto tasso di innovazione e di rapida obsolescenza intrinseca del digitale; mentre la cultura rappresenta la base teorica profonda che consentirà domani di cambiare software o sistema con la piena consapevolezza dei pro e dei contro muovendosi in una visione di ampio respiro. Fare altrimenti significa che tra soli 5 anni avremo magnifiche tecnologie a disposizione che o utilizzeremo in modo parziale, o proprio non sapremo utilizzare...

Riferimenti normativi

- Decreto ministeriale del 21 febbraio 2018 (DM 113/2018), «Adozione dei livelli minimi uniformi di qualità per i musei e i luoghi della cultura di appartenenza pubblica e attivazione del Sistema museale nazionale» pubblicato su Gazzetta Ufficiale della Repubblica Italiana n.78 del 04 aprile 2018
- Decreto 20 giugno 2018 – Prime modalità di organizzazione e funzionamento del Sistema museale nazionale
- Decreto Ministeriale 10 maggio 2001, "Atto di indirizzo sui criteri tecnico-scientifici e sugli standard di funzionamento e sviluppo dei musei"
- Decreto Ministeriale 23 dicembre 2014, "Organizzazione e funzionamento dei Musei Statali"