

Cultura digitale

Versione breve del progetto «Cultura e digitalizzazione»



TA-SWISS, Fondazione per la valutazione delle scelte tecnologiche e centro di competenza delle Accademie svizzere delle scienze, intende riflettere sulle ripercussioni – opportunità e rischi – dell’uso di nuove tecnologie.

Questa sintesi si basa su tre studi scientifici effettuati per conto di TA-SWISS da tre diversi gruppi di progetto della Hochschule Luzern, del Consiglio svizzero della musica e del Think & Do Tank Dezentrum. Essa presenta i principali risultati e le raccomandazioni degli studi in forma condensata e si rivolge a un pubblico non specializzato.



Kultur und Digitalisierung

Ruh, N., Meissner, J.O., Burri, D., Camp, M.-A., Frei, S., Gretler Heusser, S., Grüter, U., Hauser, C., Hübscher, B., Klotz, U., Murri, M., Odermatt, I. & Wey, Y. (2024): Einfluss der Digitalisierung auf die Kulturbereiche Musik, Theater und Visuelles Design. In: TA-SWISS (Ed.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 25–289.

Kunz, S. & Stamm, H. (2024): Chancen, Risiken und Wirkungen der Digitalisierung im Musikbereich. In: TA-SWISS (Ed.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 297–415.

Sprenger, R. & Schneider, J. (2024): Proof of Culture. NFTs in der Kunstwelt – eine Diskursanalyse. In: TA-SWISS (Ed.): Kultur und Digitalisierung, TA 83/2024. Zollikon: vdf. S. 425–498.

ISBN 978-3-7281-4191-0 (edizione stampata)

Download open access:
ISBN 978-3-7281-4192-7
DOI 10.3218/4192-7

Lo studio può essere scaricato gratuitamente:
www.vdf.ch

I contenuti e i risultati possono essere scoperti e sperimentati anche su una piattaforma virtuale, dove a ciascuno dei tre studi è dedicato uno spazio interattivo: www.proofofculture.ch

È disponibile in rete anche questa sintesi:
www.ta-swiss.ch

La digitalizzazione – al servizio e al comando della cultura	4
La cultura digitale: punti essenziali	6
Alcune opportunità ...	6
... e rischi	6
Raccomandazioni principali	7
Un trittico ricco di sfumature	7
Canali per l'arte	8
A tu per tu con le Personas sotto forma di avatar	8
Arte su tutti i canali	9
Nuovi modelli economici	9
Soldi e spirito	10
NFT: democratizzazione dell'arte o veicolo d'investimento?	10
Il mondo dell'arte sottosopra	10
Espressione di una trasformazione culturale	11
Chi decide cos'è l'arte?	11
Reti di relazioni inabituali	12
«Fusi orari digitali» differenti	12
Nuovi spazi di riflessione sociale	12
L'arte si sgancia dal «mestiere artistico»	13
Ripercussioni del fai da te	13
Dal vecchio al nuovo	13
C'est le ton qui fait la musique	14
Assistenti creativi digitali	14
Sole, con alcuni banchi di nuvole	15
Nuove reti sul confine tra arte e informatica	16
Nessun vantaggio a costo zero	17
Le relazioni sociali come compensazione	17
Le dimensioni giuridiche della digitalizzazione nel settore della cultura	18
La digitalizzazione inasprisce la precarietà	18
IA contro diritto d'autore	18
Finché si può copiare, si copierà	19
La digitalizzazione nel settore della cultura dipende da noi: alcune raccomandazioni	19
La digitalizzazione merita la massima attenzione	19
Condizioni salariali eque	19
Offerte di formazione	20
Modifiche legislative	20
Diversità culturale	20

La digitalizzazione – al servizio e al comando della cultura

■ Moritz Leuenberger

Le presenti indagini rappresentano l'ultimo capitolo di una trilogia dedicata ai cambiamenti delle basi democratiche e federalistiche svizzere indotti dalle tecnologie. Dopo gli studi dedicati a «media e potere sull'opinione pubblica» e a «democrazia e digitalizzazione», questo contributo esplora gli influssi digitali sulla cultura e sull'arte nel nostro Paese.

Per dare all'intero studio diverse sfumature, TA-SWISS ha incaricato tre gruppi di progetto con indirizzi diversi di analizzare gli effetti della digitalizzazione sulla produzione, sulla diffusione e sulla ricezione delle opere culturali.

La **Hochschule Luzern** illustra come gli artisti sfruttano la digitalizzazione nella musica, nel teatro e nel design visivo, come tale approccio modifica il loro lavoro creativo e quali opzioni di azione offre.

Il **Consiglio svizzero della musica** ha condotto un'indagine su scala nazionale sugli effetti della digitalizzazione sulla creazione musicale in Svizzera, che rivela le speranze e i timori dei diretti interessati, fungendo così da spunto per valutazioni politiche.

Dezentrum si concentra su un inventario dei discorsi sull'universo NFT. Illustra varie definizioni di arte digitale e consente di esplorare discussioni con operatori artistici, esperti, collezionisti o acquirenti di arte su una piattaforma web interattiva, partecipando così direttamente al discorso politico-culturale sulla problematica.

Indipendentemente dalle singole raccomandazioni concrete, gli studi stimolano ulteriori riflessioni.

La cultura ha e ha sempre avuto bisogno delle tecnologie, sia sui palcoscenici analogici sia sulle piattaforme digitali. Come cinghie di trasmissione comunicative, le tecnologie diffondono le idee degli operatori artistici, danno loro spazio ed estensione e consentono ai messaggi della cultura di raggiungere i nostri occhi e le nostre orecchie.

La trasformazione digitale s'iscrive quindi semplicemente in un'evoluzione culturale continua in atto da secoli o rappresenta un salto di qualità fondamentale? Oltre a nuove forme, porta sui palcoscenici, nella letteratura e nella musica anche nuovi contenuti? Dà un'impronta sostanzialmente diversa al consumo di cultura, dando così vita anche a un altro pubblico della cultura?

La digitalizzazione va di pari passo con altre rivoluzioni sociali e politiche. È praticamente impossibile districare il denso groviglio di sviluppi indotti dalle tecnologie e sviluppi riconducibili alla globalizzazione, come gli oligopoli mediatici Spotify, Facebook o X. L'intreccio di cause ed effetti è troppo fitto.

L'ubiquità nei social media crea nuove comunità, ad esempio sulle piattaforme di comunicazione. La diffusione a livello mondiale della creazione artistica comporta aspettative contenutistiche e formali nei confronti delle opere d'arte, caratterizzate da altre concezioni della cultura. La visualizzazione della musica e l'aspettativa di brani brevi, ad esempio, influenzano il lavoro artistico anche sul piano dei contenuti. Queste tendenze non risparmiano l'attività delle associazioni culturali in Svizzera, ad esempio delle società di canto o delle associazioni bandistiche, che sono espressione di diversità culturale e sono alla base della nostra identità linguistica, regionale e nazionale, né la percezione di tale attività.

Molti attori culturali non sono consapevoli di queste rivoluzioni, soprattutto se vedono il loro lavoro culturale come un'attività amatoriale. Il fatto che spesso non siano neanche in grado di sfruttare veramente le possibilità offerte dalle nuove tecnologie sminuisce l'importanza della loro creazione e del loro operato.

Spetta ai responsabili politici, a cominciare dai Comuni e dai Cantoni, a cui la Costituzione assegna il compito di curare la pluralità culturale, monitorare da vicino questi cambiamenti e provvedere affinché le associazioni culturali possano svolgere il loro ruolo per la collettività anche nelle nuove condizioni.

Le opere d'arte non devono più essere sempre tangibili e fisiche, ma possono essere anche o esclusivamente fruibili in un mondo fittizio. In combinazione con le rivoluzioni globali e mediatiche, questi cambiamenti comportano anche nuove dimensioni giuridiche, ad esempio nuove forme di proprietà delle opere d'arte (*non-fungible token*). Ne risultano nuove condizioni quadro per gli operatori culturali. Ciò ha un impatto sulla loro sicurezza sociale e richiede nuove disposizioni in materia di diritto d'autore, assicurazioni sociali e diritto del lavoro.

Tutto ciò non è riconducibile unicamente alla digitalizzazione. Gli sviluppi tecnologici vanno di pari passo con cambiamenti sociologici, linguistici, economici e politici. Vediamo ad esempio come il giornalismo culturale professionale stia scomparendo e sia sostituito da reazioni spontanee, non sempre frutto di riflessione, nei social media o nelle riviste online, seguite da ondate d'indignazione o dal marketing degli influencer. A sua volta questo moralismo inflazionistico, associato a rivendicazioni di boicottaggio culturale (*cancel culture*), è diventato parte della nostra cultura. Una conseguenza diretta sembra essere il fatto che, sempre più spesso, gli operatori culturali ci dettano imperativamente un'unica interpretazione possibile delle opere. Ci inculcano delle opinioni invece di stimolare l'ulteriore

riflessione autonoma. Ciò modifica il genoma della cultura. Tra le caratteristiche dell'arte figura quella che essa deve essere esplorata, tastata, interpretata e discussa. Se ci viene imposta un'unica interpretazione, ecco che svanisce un elemento essenziale dell'arte e della cultura: l'allusione, l'ambiguità.

La digitalizzazione dà una nuova impronta al nostro modo di pensare e di sentire. È diventata un assistente indispensabile della nostra cultura e al tempo stesso ne ha tuttavia da tempo assunto il comando. Per evitare che si eriga a comandante assoluta, siamo tenuti a sondare le opportunità e i pericoli che comporta e ad assumere il comando noi stessi.

Stimolare questo lavoro è l'obiettivo principale dei tre studi.



Moritz Leuenberger

La cultura digitale: punti essenziali

La digitalizzazione cambia e influenza il modo in cui al giorno d'oggi è creata, diffusa tra la gente e recepita l'arte. Gli strumenti digitali, le applicazioni dell'intelligenza artificiale (IA), le piattaforme online o addirittura il metaverso esplorabile come spazio virtuale offrono agli operatori culturali nuove possibilità per esprimere la loro creatività, collaborare al di là dei confini dello spazio fisico e rendere le loro opere accessibili a un pubblico mondiale. Cambiano anche le condizioni in cui gli operatori culturali creano arte e provvedono al loro sostentamento. Queste metamorfosi digitali nel settore della cultura comportano opportunità, ma anche grandi sfide. Con il «potenziamento digitale» del raggio d'azione, anche la concorrenza per l'attenzione assume dimensioni inedite. E l'avanzata dell'IA generativa nel mondo dell'arte solleva interrogativi sul ruolo che svolgeranno in futuro nella creazione artistica la prestazione umana, la creatività e l'autenticità (nel senso di forma di espressione propria, inconfondibile).

Alcune opportunità ...

- Gli strumenti digitali ampliano e arricchiscono il repertorio di forme artistiche tradizionali. In alcuni settori dell'arte, le vere e proprie «basi del mestiere artistico» – come la capacità di suonare uno strumento o di padroneggiare una tecnica pittorica – slittano in secondo piano. In linea di principio, la creazione artistica risulta così aperta a tutti coloro che hanno accesso a Internet e l'offerta culturale si diversifica.
- Attraverso i canali digitali di diffusione, gli artisti possono aggirare gli intermediari e le gerarchie di mercato tradizionali e rivolgersi direttamente a un pubblico globale o a collezionisti internazionali.
- Attraverso i canali digitali, anche le offerte di nicchia, che attraverso i canali di diffusione analogici e limitati a livello regionale non trovano un pubblico abbastanza grande, possono raggiungere un'ampia portata.
- Le piattaforme digitali e le esposizioni virtuali offrono a un maggior numero di persone un accesso all'arte e alla cultura senza barriere e indipendente dal tempo e dallo spazio. Le istituzioni culturali tradizionali (e in particolare quelle finanziate da enti pubblici) diventano così ancora di più luoghi d'incontro dell'intera società.

... e rischi

- Con gli strumenti digitali, l'arte può essere prodotta a un minor costo e senza grandi conoscenze del mestiere. Occorrono tuttavia competenze digitali, di cui non tutti dispongono, così come non tutti dispongono dell'accesso alle risorse digitali necessarie. Ciò può incrementare le disparità e l'esclusione.
- Gli artisti dipendono spesso da poche grandi piattaforme di streaming e social media, che impongono loro determinate pratiche – ad esempio quella di generare contenuti particolarmente «efficaci in termini di clic». Agli intermediari tradizionali subentrano così nuovi guardiani (gatekeeper), che limitano l'indipendenza artistica e il potere negoziale degli operatori artistici. Inoltre questi ultimi non partecipano in misura sufficiente alla distribuzione finanziaria.
- Le condizioni della digitalizzazione inaspriscono la situazione sociale e giuridica di molti operatori culturali, che già lavorano in condizioni precarie.
- Si pongono interrogativi complessi per quanto riguarda i diritti d'autore e della personalità – in particolare in relazione alle opere generate dall'IA – interrogativi che richiedono un disciplinamento giuridico chiaro.

Sia le opportunità sia i rischi sono legati ai punti di forza della digitalizzazione: quest'ultima crea e semplifica gli accessi, rende più efficienti i processi, consente un impiego mirato delle risorse e, in alcuni contesti, rende superflui gli intermediari. La cultura e l'arte vanno però oltre questa logica di pura efficienza (economica). Non sono un prodotto qualsiasi, ma commentano continuamente ciò che succede attorno a noi. Al tempo stesso garantiscono che ci ricordiamo da dove veniamo e cosa c'era prima di noi. Ci mettono davanti a uno specchio, mettono in discussione e provocano. Promuovono il dialogo politico e sociale, sono simbolo di pluralismo e integrazione sociale. Non per niente, da sempre lo Stato e mecenati sostengono la cultura e l'arte come beni di merito, ossia beni auspicabili dal punto di vista della società, che tuttavia non riscontrano una domanda sufficiente sul mercato.

Con questo progetto TA-SWISS si prefigge di evidenziare come la digitalizzazione interviene in questa struttura complessa e di individuare i margini di manovra per plasmare la digitalizzazione in modo

tale che rafforzi la diversità culturale e promuova la partecipazione culturale di tutti. Attraverso strade diverse, i tre studi parziali condotti nell'ambito del progetto giungono alla stessa conclusione: il mondo digitale può sfruttare i suoi vantaggi a favore della creazione artistica e rafforzarne il ruolo sociale solo in combinazione con i punti di forza del mondo analogico, il suo carattere vincolante, la sua prossimità e il suo calore. Ne scaturisce una serie di raccomandazioni di azione, che si basano su processi e canali concreti e già esistenti della Confederazione.

Raccomandazioni principali

L'impatto della digitalizzazione sulla creazione culturale e sulla promozione della cultura dovrebbe diventare una priorità pluriennale del Dialogo culturale nazionale. I decisori politici, le organizzazioni culturali e gli operatori artistici devono accompagnare attivamente l'evoluzione per poter avviare eventuali correzioni di rotta.

L'Ufficio federale della cultura dovrebbe attuare al più presto le misure per «condizioni quadro eque in ambito digitale» previste nel progetto di messaggio sulla cultura 2025-2028, in stretta collaborazione con altri servizi federali e in particolare con le associazioni degli operatori culturali professionisti.

La legge federale sul diritto d'autore è stata rivista nel 2019, ma di fronte ai rapidissimi progressi nel campo dell'IA il processo di revisione dovrebbe essere portato avanti continuamente a livello politico, analogamente a quanto si fa ad esempio nel campo della pianificazione del territorio.

Per creare condizioni quadro eque anche nel contesto digitale, occorre un disciplinamento fondamentale delle forme di lavoro atipiche, che sulla scia della digitalizzazione si diffondono sempre più nel settore della cultura. La mano pubblica e offerenti privati dovrebbero esaminare in un progetto pilota in particolare il modello dell'accompagnamento salariale («portage salarial»).

Offerte mirate d'informazione e di formazione dovrebbero trasmettere agli operatori artistici e culturali le conoscenze necessarie per destreggiarsi in modo competente con gli strumenti di produzione e i canali di diffusione digitali, capire i meccanismi dei mercati digitali nonché conoscere le possibilità giuridiche ed essere in grado di opporsi alle violazioni del diritto d'autore e allo sfruttamento delle loro creazioni.

Un trittico ricco di sfumature

Lo studio interdisciplinare di TA-SWISS sull'impatto della digitalizzazione sul settore della cultura si articola in tre sottoprogetti, che si completano a vicenda. Ciascuno di essi analizza diversi aspetti della digitalizzazione nel settore della cultura adottando vari approcci.

- La **Hochschule Luzern (HSLU)** presenta una riflessione a tutto campo sugli effetti sociali, economici, politici e giuridici della digitalizzazione sui comparti dell'arte musica, teatro e design visivo, basandosi su ricerche nella letteratura nonché su varie indagini qualitative e focus group con operatori culturali.
- Questa analisi qualitativa è completata dallo studio quantitativo del **Consiglio svizzero della musica (CSM)**, che illustra le sfide e i cambiamenti specifici in ambito musicale e stabilisce, mediante due indagini, come la creazione musicale svizzera è influenzata dall'attuale sviluppo digitale, come lo percepisce e come risponde.
- Nella sua analisi del discorso, il **Think & Do Tank Dezentrum** analizza l'euforia scatenata dall'introduzione dei non-fungible token (NFT) sul mercato dell'arte – gli NFT illustrano bene la difficoltà di inquadrare il potenziale di cambiamento dirompente delle nuove tecnologie digitali nel settore della cultura.



Canali per l'arte



Ha talento e idee da vendere. Avendo studiato chitarra classica, padroneggia le basi del mestiere, ma non teme il contatto con il mondo digitale: Carla Buffi, 28 anni, musicista elettrica di Bellinzona, sperimenta con stili, strumenti e computer. È già stata premiata per il suo marchio distintivo: combinazioni crossover, moderne e sorprendenti. Ma ciò non basta per il successo commerciale. Per sbarcare il lunario, Carla insegna a tempo parziale in una scuola di musica e compone jingle. Gli strumenti digitali che usa arricchiscono anche le sue creazioni e le permettono di controllare completamente la sua produzione e di commercializzarla e distribuirla indipendentemente dalle etichette discografiche. Carla sa che con una presenza online più mirata potrebbe aumentare il suo raggio d'azione e legare maggiormente a sé la sua comunità o intensificare gli scambi con altri artisti al di là dei confini nazionali e culturali. Ma avrà ancora abbastanza tempo ed energia per ciò che ama di più: fare musica e suonare davanti al pubblico?



Carla Buffi non esiste, Potrebbe esistere: è una delle sei «Personas», artisti fittizi, ispirati alla realtà – due con diverse affinità digitali per ciascuno dei settori considerati musica, teatro e design visivo. Partendo da queste tipologie di artisti, elaborate sulla base della letteratura specializzata e di colloqui con esperti, lo studio della HSLU mostra come le molteplici possibilità e sfide della digitalizzazione e, in particolare, l'uso di strumenti digitali influenzano la carriera artistica di queste Personas.

I mezzi di produzione digitali (p. es. Logic, Cubase, Ableton Live nonché strumenti virtuali e plugin) facilitano il processo creativo di Carla, esperta di digitale, mentre gli strumenti di distribuzione digitale (p. es. i servizi di streaming come Vimeo o Spotify) svolgono un ruolo importante nella commercializzazione della sua musica. Consentono infatti di raggiungere il pubblico giusto più facilmente, dal momento che il loro uso riduce i «costi di transazione» e gli sforzi necessari. Questi costi non sono solo monetari, ma comprendono anche il tempo investito o lo sforzo emotivo. Ed è qui che emerge una prima volta l'ambivalenza degli strumenti digitali. Carla non è infatti sicura che il tempo che deve dedicare alla cura dei mezzi di comunicazione digitali (come e-mail, chat e servizi di messaggia) o lo stress associato alla gestione dei vari canali di diffusione (p. es. Instagram o TikTok) valgano il prezzo che paga per averli: non riesce infatti quasi più a concentrarsi sulla sua musica.

A tu per tu con le Personas sotto forma di avatar

I gruppi di progetto incaricati da TA-SWISS di analizzare l'impatto della digitalizzazione sulla cultura non si sono limitati a presentare i loro studi sotto forma di rapporto classico: i contenuti e i risultati possono essere scoperti e sperimentati anche su una piattaforma virtuale, dove a ciascuno dei tre studi è dedicato uno spazio interattivo. Nell'area riservata alla HSLU sarà possibile calarsi nella pelle delle Personas e simulare, tramite dialoghi a scelta multipla, come le sfide con cui sono confrontate sulla scia della trasformazione digitale influenzano il loro lavoro artistico. La piattaforma web è accessibile all'indirizzo: www.proofofculture.ch

Arte su tutti i canali

Gli operatori culturali come Carla dispongono di un crescente numero di canali di diffusione, tra cui figurano quelli descritti qui di seguito.

Piattaforme

Le piattaforme riuniscono il maggior numero possibile di offerenti e richiedenti di vari beni in un «luogo» digitale comune, proprio come i tradizionali mercati del mondo analogico. E come nel mondo analogico, non si tratta solo di comprare e vendere: in fondo, il bello di un giro del mercato è vedere e confrontare tutto ciò che viene offerto. Per la maggior parte degli operatori culturali, le piattaforme digitali sono quindi importanti soprattutto come luogo, in cui è possibile trovarli (e trovare il loro lavoro). Se combinato con servizi di streaming in abbonamento, tuttavia, il modello della piattaforma diventa problematico: per i musicisti, troppo spesso la ricompensa per una maggiore visibilità e portata del loro lavoro sono solo introiti irrisori o nulli.

Social Media

Anche in questo caso, non si tratta tanto di generare introiti quanto di marcare una presenza e quindi di gettare un ponte verso milioni di persone in tutto il mondo. Il rischio è che gli operatori artistici rinuncino ai propri standard di qualità per proporre «esche da clic» (clickbait). Gli operatori culturali denunciano inoltre un comportamento quasi di dipendenza, che nasce dalla necessità di ricevere costantemente un feedback ai contributi pubblicati e di dover reagire a loro volta.

NFT e blockchain

Le opere d'arte in forma digitale liberamente disponibili e copiabili diventano un bene pubblico. Questa «cultura del tutto gratis» può aumentare la portata di un'opera, ma allo stesso tempo soffocare economicamente gli operatori artistici. È qui che entra in gioco la tecnologia blockchain, che rende unici i record di dati digitali che altrimenti possono essere copiati a piacimento (cfr. il prossimo capitolo). È su questa idea che si basano i non-fungible token (NFT), particolarmente interessanti per la scena artistica. Grazie a questi certificati digitali di autenticità, gli artisti possono vendere i diritti delle opere digitali senza dover ricorrere a intermediari.

XR e metaverso

Nel metaverso, la realtà estesa (XR) e il mondo fisico si fondono in uno spazio digitale, nel quale le persone interagiscono tra loro come avatar in una realtà virtuale. Per la musica e il design visivo, ma soprattutto per il teatro, il metaverso è un vero e

proprio eldorado di nuove possibilità di espressione artistica. Qui sono possibili interazioni su lunghe distanze geografiche, che raggiungono un pubblico globale e diversificato.

Intelligenza artificiale generativa

Per gli operatori artistici, l'IA generativa sta diventando un'arma a doppio taglio: può sostenere e arricchire il loro lavoro, ma può anche entrare in concorrenza con esso. A ciò si aggiungono questioni irrisolte in materia di diritto d'autore e un notevole potenziale di abusi per commettere reati e manipolazioni. Un'IA sempre più addestrata con dati generati dall'IA stessa potrebbe infine portare alla standardizzazione e alla banalizzazione della creazione artistica.

Nuovi modelli economici

La moltiplicazione dei canali di diffusione crea nuovi meccanismi di mercato. Ciò finirà per aumentare o limitare la diversità culturale? Su questo punto le opinioni divergono.

La teoria della coda lunga (long tail), ad esempio, ipotizza che nell'era di Internet i prodotti di nicchia abbiano maggiori opportunità di mercato, mentre i mercati di massa stanno perdendo importanza. Il motivo è semplice: nel mondo analogico, un teatro non può mettere in scena un nuovo spettacolo ogni sera, i negozi di dischi e le gallerie devono fare una selezione per motivi di spazio e sperare di centrare i gusti del pubblico. I canali di distribuzione digitale possono invece offrire un numero pressoché infinito di opere diverse a basso costo, comprese quelle «esotiche» e quelle che sono richieste raramente. Sul web mondiale, gli artisti che sui mercati tradizionali avrebbero poche opportunità possono soddisfare nicchie specializzate. Questa «coda lunga» di prodotti di nicchia di successo è interessante dal punto di vista economico anche per i canali di distribuzione stessi: la vendita di molti prodotti di nicchia genera infatti ricavi maggiori rispetto alla vendita di pochi prodotti di massa.

Altri modelli partono invece dal presupposto che l'attenzione dei canali digitali di distribuzione si concentrerà su poche superstar. Meccanismi come gli effetti di scala e di rete dell'economia delle piattaforme o dinamiche «chi vince piglia tutto» possono portare la produzione artistica di pochi a diventare «virale», in una sorta di spirale di successo che si autorafforza, soppiantando tutto il resto. Paradossalmente, la scelta digitale globalizzata quasi infinita di offerte artistiche può avere lo stesso effetto: travol-

gere il pubblico finendo per limitare la sua attenzione a pochi grandi nomi mainstream.

Soldi e spirito

Le opere d'arte non hanno solo un valore di mercato: il loro valore sociale va oltre il beneficio puramente economico. Le opere d'arte sono eredità culturali e garanti del pluralismo sociale e politico. Promuovono il dialogo e la riflessione critica e mostrano diverse opzioni. Contribuiscono all'educazione, alla qualità della vita e all'attrattiva di una comunità. In altre parole, le opere d'arte sono beni di merito. In quanto tali, sono sostenute e promosse dalla mano pubblica. Le tecnologie digitali offrono nuove possibilità per promuovere l'apprezzamento dei beni culturali e renderli accessibili a un vasto pubblico.

Lo studio della HSLU «**Influsso della digitalizzazione sui settori della cultura musica, teatro e design visivo**» analizza gli effetti della digitalizzazione sulle condizioni quadro della creazione artistica nei tre comparti menzionati e identifica le opportunità e i rischi associati. Oltre a una valutazione della letteratura specializzata in materia, l'analisi si basa sulle dichiarazioni di operatori culturali e decisori di organizzazioni e istituzioni, raccolte nel quadro di interviste, focus group e contributi a un convegno specialistico («kultur I digital», 2021). L'analisi è completata da raccomandazioni d'azione, la cui trasferibilità ad altri settori della cultura è stata convalidata in workshop di trasferimento. Le raccomandazioni mostrano dove dovrebbero attivarsi la politica, i gruppi di interesse e gli attori economici o giuridici per poter contribuire a plasmare l'influsso della digitalizzazione sulla creazione culturale.

NFT: democratizzazione dell'arte o veicolo d'investimento?

Al più tardi da quando nel 2021 Christie's, una delle principali case d'asta a livello mondiale, ha battuto all'asta un'opera dell'artista digitale Beeple per 69 milioni di dollari, gli NFT si sono trasformati da fenomeno di nicchia alla moda in un caso di storia dell'arte.

In linea di principio, l'arte digitale – creata con l'aiuto di tecnologie informatiche, codici software o editor grafici – è copiabile all'infinito. Per questo motivo ha avuto difficoltà ad affermarsi sul mercato dell'arte. «Everydays: The First 5000 Days» di Beeple, un mosaico di 5000 immagini digitali che l'artista ha pubblicato quotidianamente dal 2013, è invece legato a un non-fungible token (NFT), un gettone salvato sulla blockchain, che non può essere scambiato né modificato. Un certificato digitale di questo tipo conferma da un lato la proprietà di un'opera virtuale e dall'altro l'inesistenza di altre copie di questa particolare opera d'arte NFT: è unica. Se abbinata a un NFT, anche un'opera d'arte digitale – di seguito denominata appunto NFT – diventa quindi un pezzo unico autentificato.

Gli NFT sono strettamente legati al web 3.0, a cui è associato l'ideale di un Internet decentrato, trasparente ed equo, in cui non ci sono più gatekeeper e

intermediari. Nel web 3.0 il dominio di piattaforme centrali come Google o Facebook è sostituito dal decentramento, vigono la trasparenza, l'anonimato, la partecipazione, e il potere sui dati e i valori patrimoniali digitali torna nelle mani degli utenti. Gli NFT svolgono quindi una funzione fondamentale: creano una «proprietà digitale». L'arte digitale, che prima poteva essere copiata a piacimento, può ora essere posseduta, collezionata e scambiata.

Il mondo dell'arte sottosopra

È proprio questa caratteristica degli NFT a mettere in subbuglio il mondo dell'arte. Siccome gli NFT cartolarizzano inequivocabilmente la proprietà, gli operatori artistici possono vendere le loro opere direttamente, senza dipendere da intermediari tradizionali come gallerie, musei e fiere d'arte. Il fatto che sulla blockchain sia possibile vedere chi ha acquistato quale opera e a quale prezzo rende inoltre trasparenti le transazioni. E non è tutto: i «contratti intelligenti» (smart contract) – contratti auto-esecutivi iscritti nel codice – consentono tra l'altro agli artisti di guadagnare automaticamente sulle vendite successive, migliorando così la loro sicurezza finanziaria.

Grazie a Internet, l'arte NFT è accessibile su scala globale e quindi democratica: in linea di principio, chiunque abbia una connessione a Internet può creare o acquistare un NFT. Le piattaforme Internet e i social media si sostituiscono alle gallerie, alle fiere e ai musei quale luogo in cui gli artisti interagiscono con i potenziali acquirenti o con i fan e in cui nasce un ricco ecosistema di comunità e sotto-comunità, che svolgono un ruolo importante anche nella valutazione e nella classificazione delle opere. La creazione di valore non è quindi più determinata e controllata soltanto dalle autorità centrali tradizionali, ma viene negoziata nella comunità con la partecipazione di molti. Ciò modifica i rapporti di potere e rende il mercato dell'arte (potenzialmente) più equo.

Espressione di una trasformazione culturale

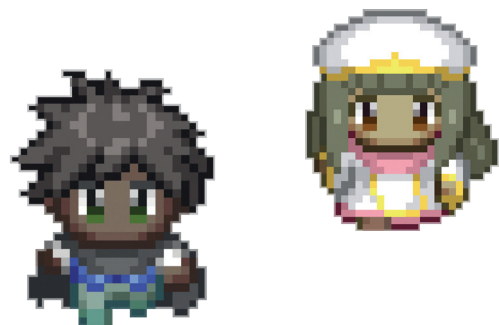
Gli smart contract consentono altre forme di interattività. Grazie alla loro programmabilità, gli NFT diventano oggetti dinamici, che interagiscono con l'ambiente circostante, ad esempio reagendo in tempo reale alle condizioni di illuminazione del mondo fisico o distruggendosi se rimangono di proprietà della stessa persona oltre un certo termine. Questa dinamica apre nuovi margini di manovra per una riflessione critica su ciò che è e dovrebbe essere l'arte e su concetti come il valore o la proprietà. Gli NFT diventano così uno strumento della nostra realtà sempre più digitalizzata, l'espressione di una trasformazione culturale.

L'equità e l'inclusione non possono tuttavia essere date per scontate neanche sul mercato degli NFT. In fondo basta un dispositivo terminale e una connessione a Internet per offrire, osservare, vendere o acquistare NFT. Gli artisti devono tuttavia investire ingenti risorse per dare alle loro opere la necessaria visibilità su mercati digitali come OpenSea, Rarible e Foundation o su piattaforme di comunicazione come Discord e X (ex Twitter). Anche la creazione e il commercio di NFT richiedono una certa conoscenza tecnica sia da parte degli offerenti sia da parte dei potenziali acquirenti e sono spesso soggetti a elevate commissioni di transazione. Infine, il divario digitale fa sì che non tutti possano partecipare al mercato degli NFT su un piano di parità.

Chi decide cos'è l'arte?

Il riconoscimento da parte di operatori come Christie's, fiere come Art Basel e musei come il Centre Pompidou di Parigi dà peso agli NFT, che sono ormai diventati oggetto del discorso artistico ufficiale. Ciò comporta tuttavia il rischio che il classico mondo dell'arte assoggetti alle proprie regole anche la sovranità dell'interpretazione degli NFT, l'accesso a essi e la loro diffusione. Prezzi record come i 69 milioni di dollari incassati da Beeple hanno inoltre attirato operatori interessati più all'investimento che all'arte digitale. Creando una proprietà digitale e introducendo così nello spazio digitale il principio di scarsità, gli NFT sono diventati oggetti di speculazione, il cui valore artistico e sociale è condizionato dalla logica e dalle fluttuazioni dei mercati finanziari.

Lo studio di Dezentrum **«Proof of Culture. Gli NFT nel mondo dell'arte – un'analisi del discorso»** analizza come gli NFT stiano cambiando l'intreccio di relazioni tra gli operatori artistici, le istituzioni artistiche e il grande pubblico – e come si posizionano gli esperti intervistati sulle promesse di democratizzazione e decentramento del mercato dell'arte attraverso la tecnologia NFT. A tal fine, documenta una serie di opinioni e atteggiamenti basati su una rassegna della letteratura, interviste semi-strutturate con rappresentanti della scena artistica e delle criptovalute nonché voci e punti di vista provenienti da focus group e focus talk. I risultati di questa raccolta, classificazione e contrapposizione di valutazioni sono confluiti in una pubblicazione digitale multimediale, dove gli interessati possono immergersi nel mondo degli NFT sotto forma di figure pixel art ed esplorarne le varie facce interagendo con gli oggetti e con gli altri visitatori (se sono disposti a condividere microfono e telecamera). È inoltre possibile scaricare la pubblicazione in formato PDF e leggerla sotto forma di testo visualizzato sullo schermo o stampato.



Reti di relazioni inabituali



Carolin Hasler, 28 anni, mediamatica diplomata, vive in un appartamento condiviso a Thalwil. Lavora al 60 per cento per una compagnia di assicurazioni, ma è appassionata di fotografia e design grafico. Padroneggia diversi strumenti digitali di videoproduzione ed è superutente di Adobe. Pensa che anche gli strumenti di IA siano interessanti, ma non è sicura di volerli usare su larga scala. La situazione giuridica per l'uso di immagini generate dall'IA non è infatti chiara: quanto è grande il rischio di violare il diritto d'autore di altri? Sarebbe ancora l'autrice di un'opera creata con l'aiuto di tali strumenti? Anche altri aspetti dell'IA la fanno riflettere: se chiunque abbia accesso a un computer e a Internet può creare opere d'arte, come può lei distinguersi dalla massa? L'unica soluzione che intravede è quella di coltivare ancora più intensamente il rapporto di fiducia con la sua piccola, ma crescente comunità di fan. Ciò le ha già portato alcuni ordini. In cambio, deve sopportare lo stress di dover essere costantemente presente su questi canali. A ciò si aggiunge la pressione di non perdere nessuna nuova tendenza: adesso deve forse anche mettersi a fare mining di NFT, cioè a convertire le sue opere digitali in cripto-oggetti da collezione? Ma come si fa?

«Fusi orari digitali» differenti

L'impatto della trasformazione digitale sui vari settori dell'arte e della cultura non è omogeneo. Nel design visivo e nella musica, le tecniche di produzione e i canali di diffusione digitali sono quasi inevitabili e la padronanza delle competenze digitali è ormai data per scontata. Il teatro, invece, è più restio. Qui prevalgono ancora l'esperienza teatrale in presenza e il contatto diretto con il pubblico. Strumenti di produzione come le videoinstallazioni, la realtà virtuale (VR) e la realtà aumentata (AR) o le possibilità di distribuzione come lo streaming sono utilizzati solo con esitazione e sono percepiti come un onere aggiuntivo a causa degli elevati requisiti tecnici e delle risorse finanziarie necessarie. Anche il pubblico (e le istituzioni promotrici) preferiscono gli spettacoli tradizionali. Il fatto che gli operatori artistici si muovano in «fusi orari digitali» differenti e che i processi di appropriazione artistica delle nuove tecnologie siano spesso in ritardo rispetto al loro sviluppo si riflette anche nelle differenze quanto all'accettazione e all'uso delle piattaforme di social media. Per molti artisti, la presenza sui social è un necessario strumento di cura delle relazioni con la clientela, ma spesso utilizzato con scarsa convinzione.

Nuovi spazi di riflessione sociale

Le tecnologie digitali creano nuovi spazi sperimentali e nuove possibilità di riflessione sociale, che i media tradizionali non possono offrire. Nelle esposizioni e nelle produzioni teatrali, ad esempio, la VR e l'AR coinvolgono il pubblico in modo assolutamente inedito, consentendo così una riflessione più intensa sui temi affrontati. Le piattaforme online e le gallerie virtuali si prestano anche a progetti di cooperazione innovativi tra discipline artistiche, idee e tecniche che possono interessare anche gruppi target che non hanno accesso alle istituzioni artistiche tradizionali. Ciò promuove la diversità culturale e lo scambio tra diverse scene artistiche. In tutti i comparti dell'arte si sottolinea tuttavia che gli strumenti digitali non possono sostituire completamente gli incontri fisici – e che l'arte ha ancora bisogno di formati di presenza fisica come contrappeso alla tendenza all'accelerazione e alla volatilità del digitale, sia per lo scambio tra operatori culturali sia per il rapporto con il pubblico.

L'arte si sgancia dal «mestiere artistico»

Oggi un musicista pop deve ancora suonare uno strumento e un grafico deve essere particolarmente bravo a disegnare? In alcuni settori della musica e del design visivo, il «mestiere» slitta in secondo piano. Gli strumenti e la tecnologia digitali permettono di creare opere «presentabili» con poco sforzo, anche senza conoscere le tradizionali «basi del mestiere artistico». Questo amplia le possibilità di accesso e, soprattutto nel settore del design visivo, ha rilanciato la discussione su ciò che è arte e ciò che non lo è. Nello spazio digitale diventa una sfida anche distinguere tra prodotti uniformi – creati con gli stessi strumenti di produzione. Molti musicisti professionisti che si sono mantenuti a galla finanziariamente ad esempio grazie alla produzione di jingle pubblicitari rischiano di perdere una fonte di monetizzazione, se la «musica pubblicitaria meno impegnativa» può ora essere creata semplicemente fornendo dei prompt a un'IA. In alcuni segmenti della musica, questa tendenza sta portando a una reinterpretazione della professionalità: quest'ultima non si misura più in base al virtuosismo artigianale (eseguito digitalmente), ma in base all'intensità e alla perseveranza con cui si lavora a un progetto.

D'altro canto, la digitalizzazione porta a una rivitalizzazione delle arti, facendo emergere nuove forme di espressione e tecniche creative e ampliando così i confini del possibile. L'attenzione si sposta allora verso nuove competenze creative: con la produzione generata dall'IA, ad esempio, diventa centrale la padronanza della formulazione dei prompt, nel teatro l'acquisizione di competenze tecniche per la realizzazione di scenografie complesse. Le competenze digitali sono fondamentali anche per ridurre i propri costi di produzione.

Il fatto che la padronanza delle basi del mestiere artistico slitti in secondo piano democratizza l'accesso alla produzione artistica. Gli strumenti e le tecnologie digitali sono spesso più economici delle tecniche e dei materiali artistici tradizionali. Un maggior numero di persone può così creare e condividere arte – spesso prescindendo dal loro background o dalle loro risorse. La conseguenza è una maggiore diversità nel mondo dell'arte, con l'aggiunta di nuove voci e prospettive. A ciò si contrappone il timore che gli strumenti tecnologici possano portare a una svalutazione delle opere d'arte, se fanno passare in secondo piano le basi del mestiere e la creatività umana.

Ripercussioni del fai da te

Nella musica, nel design visivo e nella scena teatrale, la digitalizzazione fa sì che gli operatori artistici svolgano in prima persona molti compiti indirettamente legati al loro lavoro: dalla produzione all'editing e alla distribuzione delle loro opere, fino al marketing e alla cura della loro presenza online. Queste pratiche fai da te consentono una maggiore autonomia e un maggior controllo sul proprio lavoro, ma comportano anche maggiore impegno e stress.

Anche Carolin Hasler gestisce da sola tutti gli aspetti del suo lavoro. Scatta fotografie, crea grafici e li modifica. Cura il suo sito Internet e si occupa di marketing per attirare nuovi clienti. Questi molteplici compiti richiedono un ampio ventaglio di competenze: gli operatori artistici devono ora essere anche un po' imprenditori e cavarsela con strategie commerciali, meccanismi di mercato e gestione dei clienti.

Dal vecchio al nuovo

La digitalizzazione relativizza l'importanza dei tradizionali custodi della creazione culturale, come le etichette discografiche e le gallerie. Al loro posto subentrano però nuovi organismi di controllo. I servizi di streaming come Spotify e Apple Music e i mercati digitali come Amazon sono diventati indispensabili per la distribuzione della musica, mentre i social media come TikTok e Instagram sono essenziali per le relazioni con il pubblico. Tutti questi servizi e piattaforme hanno tuttavia i propri modelli di affari e algoritmi, ai quali gli operatori culturali devono adattare i propri contenuti per essere visibili, soddisfare le aspettative del pubblico e avere successo. Se così facendo mettono in secondo piano le proprie esigenze, la qualità del loro lavoro potrebbe risentirne. Un altro esempio sono i mercati digitali come Etsy ed eBay, che offrono agli operatori artistici l'opportunità di vendere le loro opere direttamente ai clienti senza intermediari, ma allo stesso tempo riscuotono commissioni che possono incidere sui margini. Ciò crea nuove asimmetrie di potere e dipendenze lungo la catena del valore aggiunto monetario, che possono limitare la libertà artistica.

C'est le ton qui fait la musique

Occorre anzitutto precisare che la maggior parte degli operatori musicali svizzeri è piuttosto aperta nei confronti della digitalizzazione. Le tecnologie digitali, in particolare i tool per conferenze, gli strumenti digitali, i social media nonché le applicazioni di streaming e ticketing, sono apprezzate e utilizzate attivamente. Le persone che lavorano nel settore musicale sono generalmente disposte ad acquisire le competenze necessarie per usare gli strumenti digitali, senza però buttarsi a capofitto in ogni innovazione tecnologica. Gli sviluppi nel campo delle applicazioni dell'IA e della tecnologia blockchain, ad esempio, sono seguiti con interesse, ma gli strumenti di IA sono ancora poco utilizzati.

A prima vista, questo pragmatismo può sorprendere: oggi la musica può essere composta, prodotta e venduta automaticamente e (quasi) senza intervento umano. I servizi di streaming e i dispositivi di riproduzione mobile l'hanno trasformata in un bene di consumo illimitato e sempre disponibile. Più di un quarto degli operatori musicali e quasi due quinti delle organizzazioni vedono tuttavia la digitalizzazione soprattutto come un'opportunità, mentre meno del dieci per cento ne sottolinea soprattutto i rischi e il resto vede opportunità e rischi in misura simile. Naturalmente ci sono differenze all'interno dell'industria musicale: le società, le associazioni e i musicisti amatoriali, i musicisti più giovani (tendenzialmente di sesso maschile) e quelli che lavorano

nei generi musicali popolari e nelle produzioni musicali commerciali sono più ottimisti rispetto ai più anziani, alle imprese, alle organizzazioni di diritto pubblico o alle fondazioni. Hanno un atteggiamento particolarmente negativo gli operatori musicali professionisti che fanno fatica a guadagnarsi da vivere dignitosamente con la loro musica.

Assistenti creativi digitali

Della tecnologia digitale è apprezzato il fatto che semplifica molti processi di creazione, distribuzione e ricezione della musica, li rende più economici e schiude nuove possibilità. I tool di conferenza facilitano ad esempio lo scambio e la collaborazione tra gli operatori musicali, i software di notazione aiutano nella composizione e nell'arrangiamento, gli strumenti elettronici sono dotati di funzioni che attribuiscono automaticamente un'armonia alle melodie, la funzione «autotune» corregge gli errori di intonazione e l'IA consente di comporre, arrangiare e registrare automaticamente intere canzoni – relegando al passato le lunghe e costose registrazioni in studio. Sfruttano queste possibilità soprattutto i giovani operatori musicali e i musicisti professionisti dei generi pop, rock, soul e jazz. Per la distribuzione si fa ricorso a servizi di streaming e canali di social media, alcuni dei quali hanno in parte assunto la funzione della stampa musicale e consentono agli artisti di rivolgersi direttamente ai loro



fan. Le piattaforme di streaming svolgono un ruolo centrale anche nella ricezione: grazie allo streaming, gli ascoltatori possono sentire la loro musica preferita in qualsiasi momento e in qualsiasi luogo e persino portarsi i concerti tra le pareti domestiche, attraverso il live streaming.

Le nuove possibilità digitali hanno democratizzato la produzione, la condivisione e l'ascolto della musica: il 53 per cento degli intervistati ritiene che per le persone socialmente svantaggiate e per quelle con disabilità sia diventato più facile partecipare alla vita musicale. Vi sono tuttavia anche aree in cui la digitalizzazione si sta rivelando problematica. Alla luce delle nuove abitudini di ascolto e dell'ubiquità dei servizi di streaming, i supporti audio fisici non si vendono quasi più, il che mette in discussione l'equa remunerazione dei servizi. La concorrenza globale rende inoltre più difficile il riconoscimento da parte dei media, tanto più che la visibilità della creazione musicale svizzera sulle piattaforme di streaming internazionali è scarsa. Questa tendenza è associata a notevoli svantaggi economici in particolare per gli operatori musicali professionisti con redditi precari. Vi sono inoltre preoccupazioni in relazione alla protezione dei dati e al diritto d'autore, in particolare nel contesto delle applicazioni dell'IA generativa.

Sole, con alcuni banchi di nuvole

Essendo moderatamente ottimista sugli effetti della digitalizzazione della musica, la maggioranza delle organizzazioni intervistate non vede la necessità di un'azione politica immediata. Le opinioni divergono quando si tratta di valutare le prospettive future. Il 34 per cento degli intervistati ritiene ad esempio che, sulla scia degli imminenti cambiamenti, il mondo della musica si diversificherà maggiormente, mentre il 29 per cento è convinto del contrario. La maggioranza ritiene che le lezioni di musica subiranno una pressione crescente e che in futuro sempre meno bambini impareranno a suonare uno strumento. Anche il futuro delle associazioni amatoriali, che attualmente rappresentano un pilastro centrale della creazione musicale svizzera, è visto con pessimismo. Il calo di adesioni alle associazioni di musica potrebbe tuttavia non avere a che fare tanto con la digitalizzazione quanto piuttosto con il declino dell'importanza delle associazioni in Svizzera e con il fatto che oggi le formazioni musicali tradizionali attraggono meno i giovani in generale.

Nel complesso, gli operatori musicali svizzeri ritengono che la vita nel settore musicale potrebbe diventare più dura. E in tutti i livelli e gruppi, circa un quinto degli intervistati afferma di sentirsi (piuttosto) sopraffatto dalle tecnologie. Rimangono tuttavia fiduciosi su un punto: credono fermamente che la musica dal vivo e gli aspetti sociali del fare musica «in modo analogico» manterranno la loro importanza nella vita culturale – forse proprio come contrappeso alla digitalizzazione in altre aree della vita.

In base a una rilevazione quantitativa, lo studio **«Opportunità, rischi e impatto della digitalizzazione nel settore musicale»** del Consiglio svizzero della musica (CSM) analizza come gli operatori musicali e le organizzazioni attive nel settore musicale valutano l'impatto della digitalizzazione sulla propria attività e sulla musica in generale. Tra maggio e agosto 2023, il CSM, l'organizzazione mantello della musica in Svizzera, ha consultato oltre 1000 operatori musicali (professionisti e amatoriali, insegnanti di musica e persone attive nell'industria musicale) e 250 organizzazioni (associazioni, club, organizzatori di concerti e scuole di musica) mediante un'indagine online. Sono stati sondati l'uso delle tecnologie digitali, la percezione della digitalizzazione e le prospettive future nel settore musicale. Lo studio consente di trarre conclusioni rappresentative sulla percezione dell'impatto della digitalizzazione sui vari gruppi e organizzazioni del settore musicale. Identifica esigenze e sfide specifiche e ne deriva misure mirate per sostenere e accompagnare la digitalizzazione nel settore musicale.



Nuove reti sul confine tra arte e informatica



André Lescouret, 38 anni, di Losanna, è attore per passione. Per molto tempo ha fatto parte della compagnia permanente del teatro municipale, ma si è fatto un nome anche come attore e voce narrante freelance – addirittura a livello nazionale grazie ad alcuni premi. Per lui il successo è molto importante, ma è altrettanto importante trasmettere la sua passione in corsi di formazione per giovani talenti. Con loro si cimenta anche negli strumenti digitali. Per il suo prossimo progetto, un'opera di Molière, la sua giovane troupe vuole coinvolgere il pubblico direttamente nello spettacolo attraverso interfacce digitali. È una bella sfida per André. Può però contare su un'ampia rete personale, che completa le sue capacità professionali. I nerd tra i suoi amici potranno sicuramente dargli consigli per il suo «Molière, comme si vous y étiez!». L'unico peccato è che la direzione della scuola abbia sentimenti contrastanti riguardo all'esperimento.



Le possibilità di interconnessione digitale cambiano il modo in cui gli operatori artistici e altre persone attive nel settore artistico collaborano e fanno rete tra loro. Emergono nuovi tipi di reti anche tra gli operatori culturali e i possibili committenti nonché il pubblico (potenzialmente) globale. La cura di queste reti richiede una gestione dei social media molto dispendiosa in termini di tempo, che porta da un lato a una maggiore indipendenza dagli intermediari tradizionali (p. es. le agenzie di marketing e comunicazione), ma dall'altro anche a un maggior onere di tempo o addirittura a uno stress eccessivo.

Soprattutto nella piccola industria creativa svizzera, dove già in epoca analogica si tendeva a creare connessioni informali e collaborazioni temporanee, si sta sviluppando una struttura di reti informali e altamente individualizzate, che permette di scambiare idee con i colleghi, di collaborare, di imparare gli uni dagli altri – ad esempio con tutorial e corsi di formazione – e di realizzare progetti comuni al di là dei confini geografici e di quelli delle discipline. Anche i contatti con le istituzioni culturali e gli enti finanziatori avvengono sempre più spesso attraverso i canali digitali. Chi sa usarli in modo competente si assicura quindi anche l'accesso a nuovi incarichi e fonti di reddito.

Il lavoro di rete consente agli operatori culturali – sempre con un notevole sforzo – di commercializzare e vendere le proprie opere direttamente, senza istituzioni intermedie e, in linea di principio, in tutto il mondo, senza dipendere da intermediari professionisti o contratti con canali di distribuzione consolidati. Questa mentalità «fai da te» si riflette anche nelle reti. Anche qui la comunicazione e la cura delle relazioni avvengono tramite software organizzativi, gruppi di messaggeria e social media. Siccome gli strumenti più efficienti sono spesso disponibili solo come software a pagamento, molti operatori artistici indipendenti devono ricorrere a software gratuiti e a versioni accessibili liberamente con capacità molto limitate.

Nessun vantaggio a costo zero

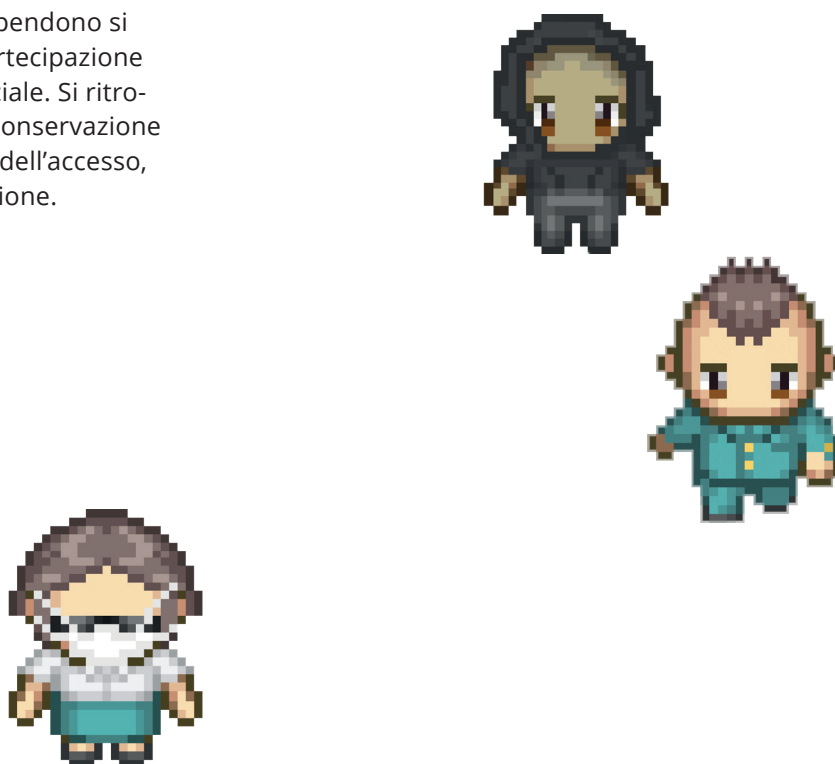
Proprio a causa dei requisiti elevati posti agli artisti dalla comunicazione digitale in termini di competenze e risorse, ma anche di organizzazioni e reti informali, alcuni comparti della cultura la mettono in discussione in modo critico. È il caso in particolare delle arti dello spettacolo (teatro e musica), perché qui la creazione artistica si basa fundamentalmente sull'interazione diretta tra persone in presenza. Ed è proprio qui che emerge chiaramente anche quanto sia complesso coinvolgere il pubblico con i mezzi digitali e cancellare i confini tra produttori e consumatori di arte e quanti mezzi e risorse umane vi siano necessari. La promessa che la digitalizzazione vada di pari passo con una maggiore partecipazione e democratizzazione non può essere mantenuta a costo zero.

Anche la gestione dell'interfaccia con il pubblico è impegnativa. Da un lato si deve tener conto dei requisiti del mezzo digitale in sé, dall'altro si devono però anche assecondare le aspettative di un pubblico in continua evoluzione: da sola la presenza digitale non è infatti sufficiente per assicurare a se stessi e alla propria opera un posto privilegiato nella tanto corteggiata economia dell'attenzione o per ottenere visibilità per un evento specifico – un vernissage, un concerto, una prima teatrale. I canali dei social media nascondono ulteriori insidie: gli operatori culturali devono destreggiarsi tra l'autopromozione che questi canali richiedono e favoriscono per catturare l'attenzione degli utenti e al tempo stesso la necessità di profilarsi nella propria unicità artistica e dimostrare la propria rilevanza sociale. Il finanziamento pubblico della cultura da cui dipendono si aspetta infatti che si battano per la partecipazione culturale, l'inclusione e la coesione sociale. Si ritrovano così stretti tra due fuochi: tra la conservazione dei contenuti artistici e la facilitazione dell'accesso, tra l'esclusività e l'eccessiva banalizzazione.

Le relazioni sociali come compensazione

Anche se le reti digitali stanno diventando sempre più importanti, esistono ancora piattaforme fisiche per lo scambio professionale nei tradizionali formati in presenza, come i festival musicali o le borse degli artisti. Questi luoghi consentono incontri tra operatori artistici, sponsor, critici e fan, che le piattaforme digitali, per quanto raffinate dal punto di vista tecnico, possono solo simulare. L'intreccio di relazioni nelle reti digitali, che si forma e si dissolve su singoli progetti, significa anche che gli attori sono permanentemente abbandonati a se stessi. A ciò si aggiunge l'isolamento causato dalle numerose fasi di lavoro in cui la collaborazione con gli altri è stata sostituita dal «fai da te» – tutto ciò porta alla necessità di coltivare consapevolmente i rapporti personali con i colleghi, il pubblico e le istituzioni culturali nel mondo analogico e di riservare i canali digitali più al puro scambio di informazioni.

Nel frattempo, nella creazione culturale svizzera si registra addirittura una tendenza verso una produzione culturale più orientata al livello regionale o persino locale, al fine di compensare l'instabilità delle relazioni nelle reti puramente digitali. Ciò è ulteriormente favorito dalla natura frammentata del settore culturale. Fatta eccezione per i programmi speciali di Pro Helvetia e delle sue sedi nel mondo, anche la promozione pubblica federalista della cultura è perlopiù legata a mandati e mercati di vendita entro i confini nazionali.



Le dimensioni giuridiche della digitalizzazione nel settore della cultura

Sempre più operatori culturali lavorano in rapporti di lavoro cosiddetti atipici (il 60 per cento nella Svizzera tedesca, il 45 per cento nella Svizzera francese): sono perlopiù lavoratori indipendenti che cambiano spesso committente o datore di lavoro, svolgendo più lavori a un basso grado di occupazione. Passano da un impegno a breve termine all'altro e per sbarcare il lunario accettano spesso anche lavori non artistici. Nonostante i numerosi sforzi della mano pubblica, delle fondazioni e delle associazioni professionali, negli ultimi due decenni la sicurezza sociale è migliorata solo a tratti, in particolare nei settori del teatro, del cinema e dell'audiovisivo. Secondo uno studio condotto dalla Fondazione svizzera per la cultura Pro Helvetia, più della metà degli operatori culturali vive in condizioni di precarietà e non è coperta in misura sufficiente contro la perdita di guadagno in caso di infortunio o malattia. E alla fine è in agguato la povertà in età avanzata: un terzo dei lavoratori indipendenti nel settore della cultura non dispone di una previdenza per la vecchiaia.

La digitalizzazione inasprisce la precarietà

Le assicurazioni sociali non sono pensate in misura sufficiente per la situazione lavorativa degli operatori artistici – a differenza di altri Stati europei, la legislazione svizzera sulle assicurazioni sociali non contempla disposizioni specifiche per gli operatori culturali. Nelle condizioni della digitalizzazione, la situazione degli operatori culturali è destinata a peggiorare ulteriormente e, con l'avanzata delle piattaforme digitali e l'aumento del raggio d'azione e della concorrenza sui mercati digitali (internazionali), i problemi legati alle conseguenze del diritto in materia di lavoro e assicurazioni sociali diventeranno ancora più complessi.

Il fatto che la digitalizzazione stia trasformando il mondo del lavoro anche in altri settori potrebbe tuttavia avere un impatto positivo. Con l'emergere dell'economia delle piattaforme con i suoi modelli di lavoro flessibili, indipendenti dal tempo e dal luogo, la questione della copertura sociale per i rapporti di lavoro atipici sta diventando più urgente e si sta spostando sotto i riflettori della politica. È già in discus-

sione ad esempio il modello dell'accompagnamento salariale («portage salarial»), elaborato in Francia. In questo modello, tra i lavoratori indipendenti e i loro committenti si interpone una società promotrice, che funge da datore di lavoro: l'onorario diventa così un salario e i lavoratori indipendenti ottengono la sicurezza di un rapporto di lavoro e sono assicurati contro la disoccupazione, oltre a essere coperti dai regimi obbligatori della previdenza professionale e dell'assicurazione infortuni.

IA contro diritto d'autore

Nell'era digitale è diventato più difficile stabilire chi ha accesso a un'opera d'arte o a un canale di distribuzione e chi no: il cosiddetto principio di escludibilità può essere controllato solo con uno sforzo tecnico supplementare, ad esempio con barriere di pagamento, o non può essere affatto applicato. Senza tali barriere, le disposizioni sul diritto d'autore e i diritti di licenza possono facilmente essere ignorati. In genere, le violazioni del diritto d'autore significano quindi anche che gli operatori culturali sono privati di un'adeguata remunerazione per le loro opere.

E ora entra in gioco anche l'IA. Nel 2023 per mesi sceneggiatori e attori hanno protestato assieme davanti ai cancelli dei principali studios di Hollywood. Lo sciopero, uno dei più lunghi e duri nella storia dell'industria cinematografica americana, ha dimostrato i timori esistenziali che l'IA generativa sta risvegliando nelle arti dello spettacolo: autori e attori, cantanti, ballerini e musicisti potrebbero essere estromessi dal mercato del lavoro dai loro alter ego digitali.

Il rapido progresso dell'IA è visto con preoccupazione anche in Svizzera, in particolare a causa dei problemi nuovi e ancora irrisolti di protezione della personalità e del diritto d'autore che solleva. Ciò ha spinto il Consiglio federale a incaricare il Dipartimento federale dell'ambiente, dei trasporti, dell'energia e delle comunicazioni (DATEC) di elaborare una panoramica dei possibili approcci per disciplinare l'IA, che dovrebbe essere disponibile entro la fine del 2024.

Finché si può copiare, si copierà

Le questioni di diritto d'autore sono problematiche ad esempio quando, nel campo della musica e del design visivo, opere e immagini di operatori artistici sono utilizzate contro la loro volontà per l'addestramento dell'IA o per la creazione di progetti di IA. Non per niente la controversia legale che il New York Times ha avviato contro OpenAI e Microsoft alla fine del 2023 è seguita con grande interesse anche nella scena culturale svizzera. Nel nostro Paese, gli operatori culturali hanno la possibilità di intentare un'azione di diritto civile contro lo sfruttamento del loro lavoro. Si tratta tuttavia di una possibilità perlopiù teorica: i procedimenti civili sono costosi e quindi in genere non sono un'opzione praticabile per gli operatori culturali.

Sorgono però interrogativi anche quando a loro volta gli artisti utilizzano opere dell'IA per il loro

lavoro. Non è chiaro ad esempio se gli utenti – come previsto dalle condizioni per l'uso – possano essere effettivamente ritenuti responsabili se i contenuti generati dall'IA violano i diritti di terzi. Non è neanche chiaro se possano esistere diritti sui contenuti generati dagli strumenti di IA, a chi spettino e chi possa quindi cederli a terzi.

Nonostante la loro popolarità come «certificati di proprietà digitali», anche gli NFT non convincono dal punto di vista giuridico: essendo memorizzati su una blockchain, sono al massimo «certificati con maggiore credibilità». Tuttavia, finché non esiste una tecnologia in grado di fissare un'opera d'arte digitale originale in modo tale che non possa più essere copiata, dal punto di vista fattuale o legale non ha senso acquistarne (o venderne) la proprietà. In termini legali, sarebbe ipotizzabile tutt'al più una licenza.

La digitalizzazione nel settore della cultura dipende da noi: alcune raccomandazioni

La digitalizzazione permea l'intera società. I settori dell'arte e della cultura non ne sono risparmiati e devono adattarsi. A essere coinvolti sono i mezzi ausiliari impiegati, le strutture organizzative, i processi, le offerte, i servizi e non da ultimo anche la forma e il contenuto della creazione artistica e culturale e persino la definizione fondamentale di cosa siano l'arte e la cultura e di quali ruoli possano e debbano svolgere nella società.

Per non limitarsi a subire la trasformazione digitale, ma per contribuire a plasmarla, è fondamentale un approccio strategico, che tenga conto del nocciolo della creazione culturale e lo faccia coincidere con le aspettative, le esigenze e le abitudini di consumo dell'era digitale. In altre parole, la digitalizzazione dipende dall'azione proattiva degli attori coinvolti. È in questo senso che vanno lette anche le raccomandazioni emerse dagli studi della HSLU e del CSM, di cui qui di seguito sono riassunte alcune delle più importanti.

La digitalizzazione merita la massima attenzione

L'enorme impatto della digitalizzazione sulla creazione culturale e sulla promozione della cultura dovrebbe diventare una priorità pluriennale del Dialogo culturale nazionale, nell'ambito del quale la Confederazione, i Cantoni, le città e i Comuni analizzano congiuntamente le sfide attuali della politica culturale ed elaborano misure coordinate – nel rispetto della sovranità dei Cantoni in materia di cultura – eventualmente basandosi sulla Convenzione UNESCO del 2005 sulla protezione e la promozione della diversità delle espressioni culturali, ratificata dalla Svizzera, che tematizza l'impatto della trasformazione digitale.

Condizioni salariali eque

Le misure per «condizioni quadro eque in ambito digitale» previste dall'Ufficio federale della cultura nel progetto di messaggio sulla cultura 2025-2028 vanno attuate rapidamente in collaborazione con altri servizi federali e con le associazioni culturali.

Vanno disciplinate anche le forme di lavoro atipiche che – sotto la spinta della digitalizzazione e soprat-

tutto dell'economia delle piattaforme – stanno prendendo piede in molti settori professionali, anche al di fuori del settore della cultura. In questo contesto, le autorità statali e offerenti privati dovrebbero esaminare in un progetto pilota in particolare il modello dell'accompagnamento salariale («portage salarial») ed esplorare ancora meglio le possibilità.

Offerte di formazione

Occorrono offerte d'informazione e formazione mirate, che sostengano gli operatori artistici e culturali nello sfruttare il potenziale degli strumenti di produzione, distribuzione e comunicazione digitale per il loro lavoro artistico. È necessario trasmettere da un lato competenze pratiche nell'uso dei vari strumenti e piattaforme e dall'altro la conoscenza dei meccanismi dei mercati digitali e dell'impatto di nuovi sviluppi come gli NFT.

Nell'ambito della formazione di base e continua è inoltre essenziale affrontare le questioni di diritto del lavoro e delle assicurazioni sociali nel contesto della situazione lavorativa speciale degli artisti indipendenti. È necessario un approccio coordinato da parte delle associazioni culturali, che la Confederazione potrebbe promuovere in modo mirato attraverso convenzioni sulle prestazioni.

Le associazioni culturali dovrebbero mettere a disposizione offerte d'informazione e sostegno a bassa soglia, in modo che gli operatori culturali siano consapevoli delle possibilità giuridiche disponibili per difendersi dalle violazioni del diritto d'autore e dallo sfruttamento del loro lavoro.

Modifiche legislative

La legge federale sul diritto d'autore è stata sottoposta a revisione nel 2019. Di fronte ai rapidissimi progressi nel campo dell'IA, il processo di revisione dovrebbe essere portato avanti continuamente a livello politico, analogamente a quanto si fa nel campo della pianificazione del territorio. Alle associazioni spetta un importante ruolo di coordinamento.

La digitalizzazione è un fenomeno globale. L'attuale intensa attività normativa dell'UE nel campo della digitalizzazione (e in particolare dell'IA) dovrebbe quindi fungere da bussola per un Paese come la Svizzera, fortemente integrato nel mercato europeo. Le modifiche legislative dovrebbero essere adottate allo stesso ritmo o perlomeno armonizzate

con quelle dell'UE, verificando sempre se il diritto vigente non possa già essere applicato anche ai nuovi sviluppi tecnologici, conformemente al principio di neutralità tecnologica.

Attualmente gli operatori culturali le cui opere sono utilizzate per prodotti generati dall'IA senza il loro consenso possono solo intentare azioni di diritto civile – con prospettive di successo incerte e il rischio di ingenti costi processuali. L'introduzione di una fattispecie penale di violazione della personalità da parte dell'IA potrebbe fornire loro uno strumento più efficace per far valere i loro diritti.

Diversità culturale

Solo pochi operatori culturali svizzeri riescono a diventare superstar internazionali sulle piattaforme digitali. Una strategia più promettente è quella di creare una nicchia per la propria creatività e di distinguersi dalla massa attraverso un'autenticità messa in scena accuratamente. La promozione dell'arte può contribuire riconoscendo l'arte e la cultura come beni di merito e sostenendo anche progetti artistici che non hanno prospettive di successo commerciale immediato.

Le associazioni amatoriali, in particolare quelle musicali, dovrebbero essere promosse in modo mirato come importanti nuclei della cultura svizzera. Sarebbe utile sia monitorarne sistematicamente l'evoluzione sia garantire loro un sostegno finanziario da parte della Confederazione, dei Cantoni e dei Comuni. Un contributo di base fisso legato al numero di soci potrebbe motivare le associazioni a contrastare più attivamente la perdita di soci. Le organizzazioni specializzate e mantello dovrebbero sostenerle nello sfruttare gli strumenti digitali per rendere la loro offerta più attuale e attraente.

Secondo molti operatori musicali, anche l'educazione musicale come importante forma di cultura e pratica culturale è sotto pressione: temono che in futuro ancora meno bambini e giovani impareranno a suonare uno strumento musicale. Per contrastare questo fenomeno, gli insegnanti di musica dovrebbero essere preparati a rispondere in modo competente ai nuovi sviluppi nel mondo digitale della musica (e ad avvalersi a tal fine anche di strumenti digitali). Le organizzazioni specializzate e mantello o le scuole universitarie professionali dovrebbero garantire un'adeguata offerta di formazione continua.

Gruppo di accompagnamento per il progetto «Cultura e digitalizzazione»

Presidente del gruppo di accompagnamento

- **Moritz Leuenberger**, è stato avvocato, Consigliere di Stato e poi Consigliere federale (1995–2010) presso il Dipartimento dell'ambiente, dei trasporti, dell'energia e delle comunicazioni (DATEC); moderatore e docente di cultura e politica; ex presidente del Comitato di direzione di TA-SWISS (2015–2022).

Membri del gruppo di accompagnamento

- **Luca Brunoni**, Institut de Lutte contre la criminalité économique (ILCE), HES-SO; scrittore e sceneggiatore
- **Franziska Burkhardt**, responsabile della cultura e capo dipartimento della Città di Berna
- **Dr. Beat Estermann**, Estermann Digital Transformation Consulting
- **Andreas Geis**, responsabile della promozione della Stiftung für Kunst, Kultur und Geschichte (SKKG)
- **Dr. Olivier Glassey**, Faculté des sciences sociales et politiques, Université de Lausanne; direttore del «Musée de la main» di Losanna; membro del Comitato di direzione di TA-SWISS
- **Sabine Himmelsbach**, direttrice e curatrice della Casa delle arti elettroniche (HEK) di Basilea
- **Chantal Hirschi (supplente: Manuel Kühne)**, direttrice di t. Professioni dello spettacolo Svizzera
- **Alex Meszmer**, direttore di Suisseculture
- **Caterina Mona**, regista, sceneggiatrice, montatrice e membro del Consiglio di Fondazione Suissimage
- **Dr. Marc Perrenoud**, docente e ricercatore, Faculté des sciences sociales et politiques, Laboratoire capitalisme, culture et sociétés (LACCUS), Université de Lausanne
- **Nathalie Pichard**, direttore di ArtTech Foundation
- **Prof. Dr. Reinhard Riedl**, Institut Digital Technology Management, Berner Fachhochschule; membro del Comitato di direzione di TA-SWISS.
- **Prof. Dr. Franziska Sprecher**, direttrice del Zentrum für Gesundheitsrecht und Management im Gesundheitswesen, Universität Bern; membro del Comitato di direzione di TA-SWISS
- **Dr. David Vitali**, responsabile della sezione Cultura e società dell'Ufficio federale della cultura

Gestione del progetto presso TA-SWISS

- **Dr. Elisabeth Ehrensperger**, Direttrice
- **Dr. Bénédicte Bonnet-Eymard**, Responsabile di progetto (2021–2023)
- **Dr. Martina von Arx**, Responsabile di progetto (2023–2024)
- **Fabian Schluep**, comunicazione

Impressum

Cultura digitale

Sintesi del progetto «Cultura e digitalizzazione»

TA-SWISS, Berna 2024

TA 83A/2024

Autrice: Christine D'Anna-Huber, Wissenschaft im Text, Paradiso

Traduzione: Giovanna Planzi, Zurigo

Produzione: Dr. Martina von Arx e Fabian Schluep, TA-SWISS, Berna

Grafica: Hannes Saxer, Berna

Stampa: Jordi AG – Das Medienhaus, Belp

TA-SWISS – Fondazione per la valutazione delle scelte tecnologiche

Spesso le nuove tecnologie portano netti miglioramenti per la qualità di vita. Talvolta nascondono però anche nuovi rischi, le cui conseguenze non sono sempre prevedibili in anticipo. La fondazione per la valutazione delle scelte tecnologiche TA-SWISS esamina le opportunità e i rischi dei nuovi sviluppi tecnologici in materia di «biotecnologia e medicina», «digitalizzazione e società» e «digitalizzazione e società». I suoi studi si rivolgono sia ai decisori nella politica e nell'economia che all'opinione pubblica. TA-SWISS promuove inoltre lo scambio di informazioni e opinioni tra specialisti della scienza, dell'economia, della politica e la popolazione attraverso metodi di partecipazione. Siccome devono fornire informazioni il più possibile obiettive, indipendenti e solide sulle opportunità e sui rischi delle nuove tecnologie, i progetti di TA-SWISS sono elaborati d'intesa con gruppi di esperti composti in modo specifico a seconda del tema. Grazie alla competenza dei loro membri, questi gruppi d'accompagnamento coprono un ampio ventaglio di aspetti della tematica esaminata.

La fondazione TA-SWISS è un centro di competenza delle Accademie svizzere delle scienze.



TA-SWISS
Fondazione per la valutazione
delle scelte tecnologiche
Brunngasse 36
CH-3011 Berna
info@ta-swiss.ch
www.ta-swiss.ch

membro delle
 **accademie svizzere
delle scienze**