

ANTONELLA POCE

“Arte e Benessere: intelligenza artificiale, tecnologia e robotica nella fruizione di alcuni esempi del patrimonio genovese”

La concezione contemporanea del museo sta cambiando profondamente: non è più soltanto un luogo da visitare in modo occasionale, ma diventa uno spazio che si intreccia con la vita quotidiana delle persone. Sempre più spesso viene pensato come un'estensione dell'ambiente domestico, un luogo accogliente in cui incontrarsi, condividere esperienze e coltivare il proprio benessere, non solo sul piano culturale, ma anche psicofisico ed emotivo. In questo senso, il museo contribuisce a rafforzare il senso di appartenenza e la relazione tra individuo e comunità.

In questo scenario si inserisce l'integrazione tra tecnologia e patrimonio culturale. Strumenti come la realtà virtuale, la digitalizzazione 3D, l'intelligenza artificiale e la robotica non vengono utilizzati come semplici innovazioni tecniche, ma come mezzi per facilitare la conoscenza e rendere il rapporto con il patrimonio più diretto e significativo. L'obiettivo è aiutare le persone a riconoscersi nei beni culturali, rendendo l'esperienza più accessibile, coinvolgente e personalizzata.

Un ruolo centrale è svolto proprio dall'intelligenza artificiale e dalla robotica. L'IA permette di comprendere meglio i bisogni dei visitatori, offrendo contenuti e percorsi su misura, capaci di creare un rapporto più “intimo” con le opere e i luoghi. I robot, invece, agiscono come mediatori: dispositivi come Pepper o Buddy stimolano la curiosità, favoriscono il dialogo e incoraggiano la partecipazione, soprattutto in contesti educativi e intergenerazionali.

Un esempio significativo di questo approccio è il progetto “Artistic”, che integra intelligenza artificiale e robotica per sviluppare esperienze educative inclusive legate al patrimonio, in particolare quello ligure e genovese. Le attività si svolgono in contesti diversi, come i Giardini di Uzzati, il Museo di Archeologia Ligure e il Museo di Sant'Agostino, combinando rigenerazione urbana e valorizzazione culturale. In questo progetto la narrazione assume un ruolo fondamentale: raccontare diventa uno strumento per acquisire consapevolezza della realtà, motivo per cui si lavora anche con esperti dell'ambito letterario.

L'approccio agli oggetti culturali va oltre la semplice trasmissione di informazioni storiche o artistiche. Si punta a favorire un coinvolgimento attivo attraverso “routine di pensiero”, che invitano a osservare, condividere, partecipare e interpretare. Domande guidate e stimoli mirati aiutano i visitatori a costruire un rapporto personale con ciò che osservano. Inoltre, il progetto pone grande attenzione alla collaborazione e alla valutazione: vengono utilizzati strumenti psicologici per misurare il coinvolgimento e metodologie pedagogiche per verificare i risultati dell'apprendimento. Interessanti studi hanno evidenziato come robot come Pepper possano svolgere un'efficace funzione di mediazione, talvolta anche in modo comparabile a quella umana, soprattutto con studenti delle scuole secondarie e con persone over 70.

Un altro progetto significativo prende avvio dal film “Cabiria” del 1914, utilizzato come punto di partenza narrativo per affrontare temi contemporanei come inclusione, partecipazione ed emigrazione. In questo caso si combinano narrazione, apprendimento basato sugli oggetti e piattaforme audiovisive immersive, incluse esperienze in realtà virtuale. Viene inoltre sperimentato l'uso di diversi robot, come Buddy, per confrontarne l'efficacia in termini di coinvolgimento, curiosità, senso di sicurezza e autostima dei partecipanti. Un aspetto interessante è che la natura “umanoide ma non umana” dei robot tende a ridurre la diffidenza, in particolare tra le persone anziane.

Parallelamente, si stanno sviluppando nuovi ambienti virtuali pensati per ampliare la partecipazione e l'accessibilità, consentendo a pubblici diversi di vivere esperienze culturali immersive. L'obiettivo non è solo educativo, ma anche legato al benessere complessivo della persona.

In questa prospettiva si inserisce anche il tema della "prescrizione sociale", cioè l'utilizzo di attività culturali come strumenti per promuovere la salute. Esperienze già avviate in paesi come la Gran Bretagna dimostrano che il coinvolgimento in pratiche culturali può contribuire a ridurre i costi sanitari e migliorare la qualità della vita. Anche in Italia si stanno muovendo i primi passi in questa direzione, attraverso collaborazioni tra istituzioni culturali e sanitarie.

Nel complesso, queste esperienze delineano una trasformazione profonda del rapporto tra persone e patrimonio culturale. I musei diventano spazi dinamici, partecipativi e inclusivi, in cui la tecnologia non è fine a se stessa, ma uno strumento per arricchire l'esperienza umana, favorire l'apprendimento e promuovere il benessere individuale e collettivo. Fondamentale è l'approccio multidisciplinare, che integra competenze tecnologiche, pedagogiche, psicologiche e umanistiche per costruire narrazioni efficaci e rendere il patrimonio accessibile a tutti.

Si delinea così una visione futura in cui la cultura non è solo conservazione del passato, ma una risorsa attiva per la salute e la coesione sociale, capace di formare cittadini più consapevoli, partecipi e connessi alla propria comunità.