



AIUCD 2022 | UNIVERSITÀ DEL SALENTO

CULTURE DIGITALI

INTERSEZIONI

FILOSOFIA

ARTI

MEDIA

TESTO

ARTI

FILOSOFIA

CONTENUTI

INTELLIGENZA

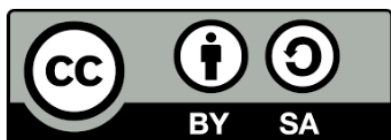
PROCEEDINGS

ISBN 9788894253566

Copyright ©2022 AIUCD
Associazione per l'Informatica Umanistica e la Cultura Digitale



Il presente volume e tutti i contributi sono rilasciati sotto licenza
Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International license ([CC-BY-SA 4.0](#)). Ogni altro diritto rimane in
capo ai singoli autori.



This volume and all contributions are released under the
Creative Commons Attribution Share-Alike 4.0 International license ([CC-BY-SA 4.0](#)). All other rights retained by
the legal owners.

Fabio Ciraci, Giulia Miglietta, Carola Gatto (edd.), AIUCD 2022 - Culture digitali. Intersezioni: filosofia, arti, media. Preceedings della 11ª conferenza nazionale, Lecce, 2022. Fabio Ciraci, Giulia Miglietta, Carola Gatto (edd.), AIUCD 2022 - Digital cultures. Intersections: philosophy, arts, media. Preceedings of the 11th national conference, Lecce, 2022.

Salvo diversa indicazione, ogni link citato era attivo al 21 gennaio 2022. All links have been visited on 21th January 2022, unless otherwise indicated

Si prega di notificare all'editore ogni omissione o errore si riscontri, al fine di provvedere alla rettifica. Please notify the publisher of any omissions or errors found, in order to rectify them. [aiucd.segreteria \[at\] aiucd.org](mailto:aiucd.segreteria@aiucd.org)

I contributi pubblicati nel presente volume hanno ottenuto il parere favorevole da parte di valutatori esperti della materia, attraverso un processo di revisione anonima mediante *double-blind peer review* sotto la responsabilità del Comitato Scientifico di AIUCD 2022.

All the paper published in this volume have received favourable reviews by experts in the field of DH, through an anonymous double-blind peer review process under the responsibility of the AIUCD 2022 Scientific Committee.

Il programma della conferenza AIUCD 2022 è disponibile online all'indirizzo/ The AIUCD 2022 conference program is available online all'apposito indirizzo

<http://aiucd2022.unisalento.it> <http://conference.unisalento.it/ocs/index.php/aiucd2022/index/pages/view/programma>

Comitato Scientifico:

General Chair: Fabio Ciraci (Università del Salento)

Local Chair: Mario Bochicchio (Università del Salento, Università di Bari)

Membri Comitato Scientifico: Marina Buzzoni (Presidentessa AIUCD, Uni. Venezia), Federico Boschetti (Ric. ILC-CNR); Federico Meschini (Uni. Toscana); Roberto Rosselli Del Turco (Uni Torino); Rachele Sprugnoli (Ass. Ric. Univ. Cattolica); Donato Malerba (Università Bari);

Luca Bandirali, Daniela Castaldo, Francesco Ceraolo, Stefano Cristante, Domenico M. Fazio, Manolita Francesca, Marco Mancarella, Pietro Luigi Iaia, Massimiliano Rossi, Grazia Semeraro, Franco Tommasi, Luigi Patrono (Università del Salento)

Membri del Comitato di programma: Mario Bochicchio (Local Chair), Luca Bandirali, Daniela Castaldo, Marco Mancarella, Pietro Luigi Iaia, Federica Epifani (Responsabile Comitato di Programma), Ilenia Colonna, Patrizia Miggiano; Carola Gatto; Giulia Miglietta; Marco Giannotta; Alessia De Blasi, Isabella Hernandez.

Direttori di Area: Luca Bandirali; Mario Bochicchio; Fabio Ciraci; Roberto Rosselli Del Turco; Marco Mancarella; Grazia Semeraro.

Segreteria del Convegno: Dott.ssa Silvia Gravili

Resp. tecnico: Carlo Tafuro; web design: Dr.ssa Paola D'Amico; comunicazione: Dr.ssa Loredana De Vitis

Enti organizzatori / Organizing institutions:

AIUCD;

Università del Salento: Centro interdipartimentale in Digital Humanities in collaborazione con i corsi di laurea in Filosofia, DAMS, Beni Culturali e Digital Humanities; ISUFI, Scuola Placetelling.

Università degli Studi Aldo Moro, Dipartimento di Informatica

Sponsor

Regione Puglia; Provincia di Lecce; Città di Lecce; CINI – Consorzio Universitario Nazionale per l'Informatica; SFI-Società Filosofica Italiana; AFC - Apulia Film Commission, Teatro Pubblico Pugliese; Argo Software.

Lista dei revisori - List of the reviewers

Agnese Addone; Tommaso Agnoloni; Luca Bandirali; Nicola Barbuti; Andrea Bellandi; Armando Bisogno; Mario Alessandro Bochicchio; Andrea Bolioli; Federico Boschetti; Dominique Brunato; Paolo Buono; Dino Buzzetti; Marina Buzzoni; Luigi Catalani; Francesco Ceraolo; Daniele Chiffi; Simona Chiodo; Fabio Ciotti; Ilenia Colonna; Christian D'Agata; Elisa D'Argenio; Riccardo De Biase; Manuela De Giorgi; Daniela De Leo; Salvatore De Masi; Pierpaolo Del Coco; Angelo Mario Del Grosso; Francesca Di Donato; Giorgio Maria Di Nunzio; Federica Epifani; Daniela Fogli; Claudio Forziati; Greta Franzini; Francesca Frontini; Emiliano Giovannetti; Edmondo Grassi; Fabiana Guernaccini; Barbara Guidi; Pietro Luigi Iaia; Benedetta Iavarone; Fahad Khan; Maurizio Lana; Angelica Lo Duca; Donato Malerba; Marco Mancarella; Tiziana Mancinelli; Chiara Mannari; Valentina Marangi; Cristina Marras; Federico Meschini; Patrizia Miggiano; Giulia Miglietta; Paolo Monella; Giovanni Morrone; Serge Noiret; Deborah Paci; Antonio Pascucci; Enrico Pasini; Luigi Patrono; Igor Pizzirusso; Simone Rebora; Massimiliano Rossi; Daniela Rotelli; Enrica Salvatori; Eva Sassolini; Daria Spampinato; Rachele Sprugnoli; Enrico Terrone; Francesca Tomasi; Francesco Tommasi; Sara Tonelli; Gennaro Vessio; Marco Salvatore Zappatore.

Indice – Table of Contents

Prefazione	I
Sessione Arti 1 – Artemisia Gentileschi	2
La Comédie Virtuelle	4
Climate change & digital cultural impact, the Victoria & Albert Museum	9
La Digitalizzazione per una fruizione del Patrimonio Culturale in sito e da remoto: il caso studio della Pala Gozzi di Tiziano	12
Sessione Testi 1 – Claude Shannon	18
Verso la definizione di criteri per valutare soluzioni di scholarly editing digitale: il caso d'uso GreekSchools	20
HYLAS: A new metrical search tool for Greek and Latin poetry	26
Stylometry and Reader Response. An Experiment with <i>Harry Potter</i> Fanfiction	30
Sessione Intelligenza 1 – Alan M. Turing	35
Analisi e valorizzazione del patrimonio artistico mediante Intelligenza Artificiale	37
Un Oggetto Intelligente IoT per Migliorare le Visite Interattive di Siti di Interesse Culturale	42
Oxoce - Motore di ricerca tematico strutturato	46
Sessione Contenuti 1 – George Boole	49
Funzione ecosistemica e funzione storiografica della narrazione ambientale videoludica	51
Narrazioni mediatiche delle emergenze e processi di costruzione di <i>quest</i> : quali possibili analogie?	
L'incidente del "corrupted blood" in "World of Warcraft"	54
Narrazione e interazione	59
Sessione Testi 2 – Ada Lovelace	61
Web e social media come nuove fonti per la storia	63
Idee, persone, <i>realia</i> : un ambiente digitale per la Via della Seta	68
Visualizzazione del cambiamento d'uso del maschile e femminile nei titoli occupazionali	71
GenderedOntoComedy: Toward a Gendered Representation of Literary Characters in the Dante's Commedia	76
Sessione Filosofia 1 – Marisa Bellisario	81
Gli indici della prima modernità come strumento storiografico: questioni preliminari metodologiche e pratiche	83
Indici e mappe digitali per l'iter italicum di G. W. Leibniz	86
Ermeneutica digitale del testo filosofico. Problemi e opportunità	91
Human Enhancement e soggetto Post-Umano alla prova delle DH: come le tecnologie digitali ci trasformano	93

Sessione Testi 3 – Grace Murray Hopper	96
Conservazione e fruizione di banche dati letterarie: l'archivio della poesia italiana dell'Otto/Novecento di Giuseppe Savoca	98
«Le varianti della rosa». Per un prototipo di edizione digitale del <i>Nome della rosa</i> : interpretazione, didattica, annotazione	105
Online lexical resources for translators: where do we stand? A (possibly meaningful) case-study	111
Sessione Filosofia 3 – Gilbert Simondon	116
Governare le piattaforme. Cinque proposte su pluralismo e polarizzazione online	118
A Taxonomy of Depictive Representations: From Paintings and Sculptures to Virtual Reality	122
Paesaggi dell'incontro mediale on-demand	126
Sessione Contenuti 2 – Marshall McLuhan	129
Tra Public e Digital History: la soluzione ibrida dei registri parrocchiali di Monterosso on line	131
Una nuova mappatura digitale per i borghi delle aree interne	138
Intelligenza artificiale e archivi audiovisivi: potenzialità e sfide del progetto "PH-Remix"	141
Sessione Intelligenza 2 – John von Neumann	145
Un nuovo approccio per la descrizione e gestione del patrimonio culturale digitale relativo a MAB	147
Sulla funzionalità di un'ontologia della filosofia alto medievale. Il caso dei «Moralia in lob» di Gregorio Magno	151
La Visualizzazione Grafica di Sensi e Relazioni Semantiche di un Lessico Computazionale della Lingua Italiana	155
Sessione Testi 4 – Hedy Lamarr	161
Dalla codifica alla fruizione: l'edizione digitale Bellini Digital Correspondence	163
Dante e Petrarca allo (stesso) scrittoio. Per lo sviluppo di un'ontologia di IDP a partire dall'istanza manoscritti di Itinera	169
Il progetto 'epistolarITA' e una proposta di applicazione di algoritmi di prossimità testuale su documenti epistolari italiani (XV-XVII s.)	172
Sessione Testi 5 – Hélène Metzger	177
Visualizing the genetic process of literary works	179
Analisi linguistica e pseudonimizzazione: strumenti e paradigmi	185
RePIM in LOD: semantic technologies to preserve knowledge about Italian secular music and lyric poetry from the 16th-17th centuries	193
Sessione Filosofia 2 – Giulio Cesare Vanini	196
Computare o comporre? Riflessioni sul rapporto tra poesia e digitalità alla luce di alcune considerazioni bachelardiane	198
Schemi, ipotesi e algoritmi. Approcci kantiani alla filosofia delle tecnologie digitali	203
Tra chair e empiriement lo spazio topologico: contributo merleau-pontyano ai sistemi informatici	207

Sessione Testi 6 – Katherine Johnson	210
There and back again: what to expect in the next EVT version	212
XML-TEI: Un modello per la filologia d'autore	218
La svolta empirico-computazionale negli studi culturali e letterari: una nuova scienza della cultura	223
 Poster	 227
Wordforms and Meanings: un Updated Report on the LiLa Project	229
From Close to Distant Reading. Towards the Computational Analysis of “Liber Abbaci”	232
Citizen Humanities in Tyrol: a case study on historical newspapers	236
Un esperimento di visualizzazione grafica della terminologia del Talmud babilonese	239
Una edizione critica digitale per la cristianistica dell'antichità	242
Ritmi postumani: produzione poetica e machine learning	243
Argument-Checking: a critical Pedagogy Approach to Digital Literacy	245
“Nostra Signora Experience”: il Placetelling® in Ambiente Digitale	249

Un nuovo approccio per la descrizione e gestione del patrimonio culturale digitale relativo a MAB

Nicola Barbuti¹, Stefano Ferilli²

¹ Università degli Studi di Bari Aldo Moro, Italia – nicola.barbuti@uniba.it

² Università degli Studi di Bari Aldo Moro, Italia – stefano.ferilli@uniba.it

ABSTRACT

Il patrimonio culturale di musei, archivi e biblioteche (MAB) è oggetto di rinnovato e crescente interesse. A fronte di una massa enorme e sempre crescente di dati digitali relativi al patrimonio, però, troppo spesso si confonde il DCH con semplici *digital twins* di beni analogici, continuando a trascurare il valore culturale dei dati stessi. Recenti progetti che cercano di superare questa limitazione raccolgono informazioni comunque strettamente legate agli originali analogici rappresentati negli oggetti digitali.

Si presenta qui la ricerca, in corso, su un modello di rappresentazione degli oggetti digitali relativi al patrimonio MAB che supporta questa necessità di ampliamento delle informazioni, includendo il fra l'altro il contesto del bene ed il ciclo di vita della risorsa digitale. La proposta si basa su tecniche di Intelligenza Artificiale (IA) che supportano non solo l'organizzazione dei dati, ma anche modalità innovative di interazione proponendo soluzioni personalizzate.

PAROLE CHIAVE

Patrimonio culturale digitale, MAB, basi di conoscenza, ontologie concettuali, intelligenza artificiale.

INTERVENTO

1. STATO DELL'ARTE

La digitalizzazione dei patrimoni di musei, archivi e biblioteche (MAB) è oggetto di rinnovato e crescente interesse. A riguardo, anche il recente PNRR prevede cospicui investimenti, nella prospettiva di rilanciare le relazioni e le interazioni delle comunità con il patrimonio culturale pubblicando online raccolte e collezioni digitalizzate in varia maniera.

Tuttavia, già oggi in rete fluttua una mole ingente di dati relativi ad artefatti analogici, considerati del tutto impropriamente *Digital Cultural Heritage*. Infatti, la situazione è ben differente da quanto comunemente si rappresenta. I metodi e le pratiche di indicizzazione in uso per il patrimonio culturale¹ – soprattutto, ma non solo MAB – sono a oggi ancorati alle norme catalografiche di ciascuna tipologia di beni e si focalizzano solo sugli artefatti originali rappresentati nei layout degli oggetti digitali, trascurando le informazioni relative ai dati. Ne consegue che, a nostro parere, poco o nulla di quanto prodotto ha effettiva valenza culturale, a meno che non si intenda considerare *patrimonio digitale* le entità i cui contenuti visuali e le relative descrizioni materializzano *digital twins* di beni analogici. Questo incide direttamente sulle pratiche di conservazione e preservazione dei dati, focalizzate sulla sostenibilità nel tempo dei layout, piuttosto che delle informazioni sul ciclo di vita delle risorse digitali ([1];[4]).

In questo scenario, alcuni recenti progetti si segnalano come interessanti tentativi di evolvere verso modelli di valorizzazione degli oggetti digitali, in quanto l'indicizzazione delle risorse si basa su descrizioni reticolari tramite LOD² che recepiscono il modello RDF³. Ancora una volta, però, si descrivono prevalentemente le caratteristiche degli originali rappresentati nei layout, prestando poca attenzione a interi insiemi correlati sia agli oggetti digitali, sia agli stessi artefatti analogici. Di fatto, si reitera il modello “tradizionale” di descrizione che standardizza e rende i database ancora oggi statici e poco interattivi.

¹ Ci stiamo riferendo all'italiano MAG e agli internazionali Dublin Core, METS, MODS, xDams.

² Si veda il recente Catalogo Generale dei Beni Culturali curato dall'ICCD <<https://catalogo.beniculturali.it/>> (ultima consultazione: 7 ottobre 2021). Sebbene l'utilizzo ben calibrato dell'ontologia di LOD ArCO segni un'evoluzione senza dubbio di valore e significativa rispetto alla maggioranza delle collezioni presenti in rete, l'indicizzazione delle risorse esposte si focalizza esclusivamente sulle immagini dei layout.

³ <https://it.wikipedia.org/wiki/Resource_Description_Framework> (ultima consultazione: 7 ottobre 2021).

2. MOTIVAZIONI

Da questi recenti tentativi genera la ricerca in corso. Si sta studiando e sperimentando un modello di indicizzazione di oggetti digitali relativi al patrimonio MAB basato su ontologie formali che estendano le tipologie di classi, relazioni ed attributi tipicamente usate in tale ambito, sia ampliando le informazioni di contesto relative all'artefatto analogico tramite relazioni concettuali che lo connettono ad altre risorse, sia raccogliendo e rendendo disponibili informazioni sulla *provenance* rappresentativa del ciclo di vita dei dati ([8]).

L'obiettivo è delineare strutture di metadati che sostanzino culturalmente gli artefatti digitali, nella prospettiva di evolvere le attuali *basi di dati* in *basi di conoscenza*, nelle quali le descrizioni degli artefatti originali si espandono grazie all'uso sapiente delle relazioni concettuali e, nel contempo, sono correlate alle descrizioni fisiche e di contesto dei dati.

Si sta anche sperimentando l'applicazione di tecniche di Intelligenza Artificiale (IA) capaci di gestire sia gli elementi legati all'oggetto culturale rappresentato, che quelli fisici e di contesto relativi alla risorsa digitale, e di supportare ed espandere le possibili interazioni tra le *basi di conoscenza* e molteplici differenti comunità di utenti, proponendo a ciascun fruitore soluzioni personalizzate grazie all'utilizzo di tecniche avanzate di profilazione.

Rendendo disponibili nel lungo termine questo ecosistema informativo, le risorse e le collezioni digitali assumono così la forma e la funzione di *record* coerenti con i principi *FAIR* ([3];[2]) e acquisiscono valore culturale nella prospettiva di generare nuovo DCH.

3. METODOLOGIA

La transizione tecnologica dalle *basi di dati* alle *basi di conoscenza* si concretizza passando da un'organizzazione delle informazioni basata su schede a una reticolare, che spinge sulle inter-relazioni fra informazioni per creare un valore aggiunto significativo. La tipologia di informazioni di una base di conoscenza e la loro organizzazione sono definite nelle ontologie studiate dalla branca dell'IA nota come *Rappresentazione della Conoscenza e Ragionamento Automatico*.

L'unione delle ontologie con le relative istanze viene spesso definita *Grafo di Conoscenza*, tradizionalmente rappresentato con formalismi che sono riconducibili a insiemi di triple <Soggetto,Predicato,Oggetto>. Tali formalismi sono usati da programmi che realizzano forme di ragionamento automatico in grado di fare inferenze sulla conoscenza a disposizione, mettendo però in secondo piano l'efficienza tipica delle basi di dati.

Unire le due tecnologie valorizza l'efficienza dalle basi di dati e la flessibilità e la potenza espressiva dalle ontologie. I DB a grafo (a es., Neo4j) sono particolarmente adatti alla rappresentazione reticolare delle informazioni, ma afferiscono al modello dei grafi *Labeled Property Graphs* (LPG) che è parzialmente incompatibile con quello tradizionalmente usato in ambito ontologico. A tal fine, è stato definito un formalismo ontologico intermedio che consenta di esprimere il modello dei DB a grafo, ma possa essere tradotto nei formalismi ontologici classici (attualmente, OWL) così da consentire l'applicazione di tecniche di ragionamento automatico.

Questa visione è stata implementata nel framework Gr@phBRAIN ([7]). Caratteristica interessante del framework è che può gestire più ontologie sullo stesso grafo, il che consente di creare delle "viste" sulle informazioni che esprimono particolari prospettive o domini. Tuttavia, essendo il grafo sottostante unico, le informazioni presenti in ciascun dominio si collegheranno con quelle di altri domini, arricchendosi a vicenda. Attualmente il sistema è in via di ulteriore sviluppo e di espansione, e contiene informazioni relative ai domini MAB, turistico e della storia dell'Informatica ([5];[6])⁴. Sebbene sia ancora in costruzione, attualmente la nostra ontologia include 61 classi e 161 relazioni. La consistenza complessiva è di 336483 istanze di classe, descritte da un totale di 1875571 valori di attributi, e di 496564 istanze di relazione, descritte da un totale di 41301 valori di attributi. La Figura 1 mostra una sezione del grafo che connette istanze di entità tramite istanze di relazioni. Colori diversi dei nodi rappresentano classi diverse.

⁴ Un'applicazione Web dimostrativa che consente di esplorare e interagire con la base di conoscenza è disponibile all'indirizzo <http://193.204.187.73:8088/GraphBRAIN/>

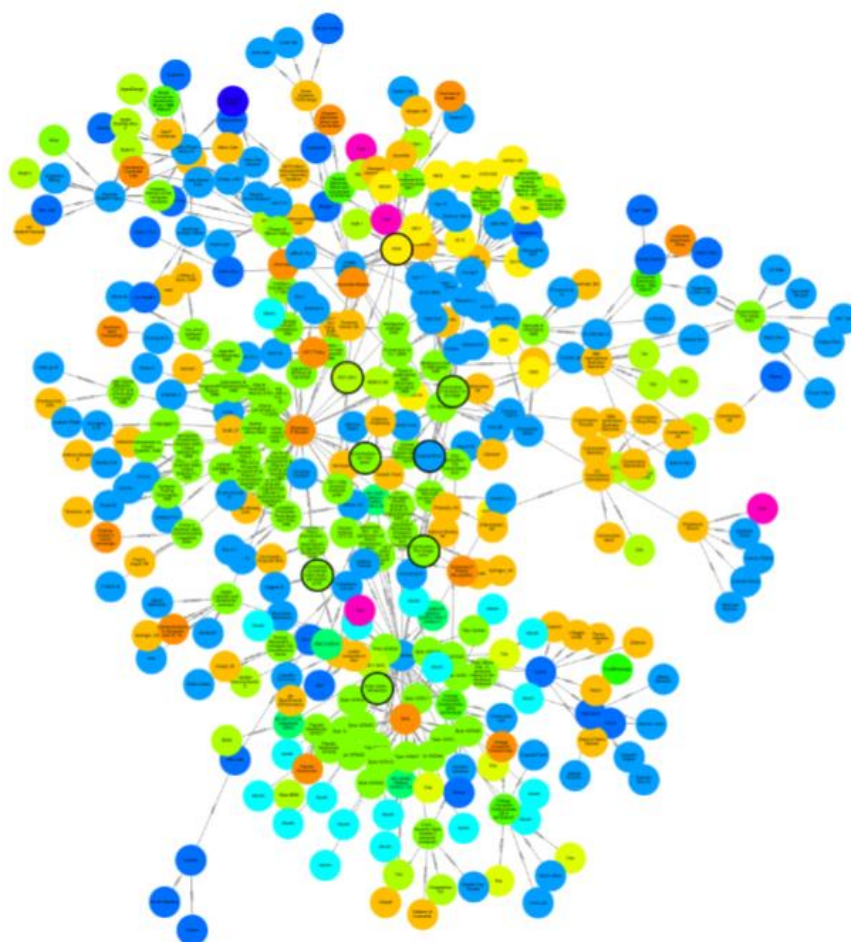


Figura 1. Sezione del grafo

L'ontologia che si sta definendo per la descrizione dei beni MAB e dei relativi oggetti digitali prevede un insieme di concetti e di relazioni che superano quanto prospettato finora, sia nella descrizione degli artefatti analogici, sia in ambito LOD. Una parte è finalizzata a descrivere il ciclo di vita degli oggetti digitali, incluse le attività e gli attori che ne fanno parte a vario titolo. Altri elementi ampliano la gamma delle informazioni di contesto oggi utilizzate. Sono previsti elementi per descrivere e gestire non solo i beni MAB, ma anche gli utenti e le loro caratteristiche, così da adattare il comportamento del sistema alle specifiche esigenze e finalità di ciascuno.

Usando varie tecniche dell'IA⁵, la conoscenza espressa nel sistema attiva un'interazione avanzata degli utenti con le informazioni, favorendo, a esempio:

- *ritrovamento di informazioni*⁶;
- *question answering*⁷;
- *clustering*⁸;
- *raccomandazione*⁹;

⁵ A es., Ragionamento automatico, Data Mining, Analisi di reti sociali, Modellazione di utenti, Raccomandazione, ecc.

⁶ Una medesima interrogazione produce risultati diversi, o organizzati diversamente, per diversi utenti, evidenziando per ciascuno i contenuti più rilevanti. A es., cercando ulteriori opere d'arte simili a una di riferimento, per alcuni la similarità potrà tenere in maggior conto i materiali realizzativi, per altri lo stile.

⁷ Gli utenti possono porre domande relative ai beni culturali e ottenere risposte "su misura". A es., chiedendo del Colosseo, un utente più interessato alla storia potrà ricevere informazioni sugli usi che esso ha avuto nel tempo, mentre un altro più interessato all'architettura potrà ricevere informazioni sullo stile e le caratteristiche costruttive.

⁸ È possibile individuare gruppi di artefatti culturali omogenei basandosi non solo sui loro metadati formali, ma anche su informazioni di contesto. A es., si possono ottenere informazioni su tutte le opere di scrittori che nella vita hanno avuto relazioni con Lecce.

⁹ Ciascun utente può ricevere suggerimenti su opere, autori o altri elementi verosimilmente di suo interesse, in relazione a formazione, preferenze, obiettivi, interessi, etc.

- supporto ai ricercatori e ai fruitori¹⁰.

BIBLIOGRAFIA

- [1] Bailey, Lila. 2015. «Digital Orphans: The Massive Cultural Black Hole on Our Horizon». Tech dirt. 13 ottobre 2015. <https://www.techdirt.com/articles/20151009/17031332490/digitalorphans-massive-cultural-blackhole-our-horizon.shtml>.
- [2] Barbuti, Nicola. 2020a. «Creating Digital Cultural Heritage with Open Data: From FAIR to FAIR5 Principles». *Digital Libraries: The Era of Big Data and Data Science. Communications in Computer and Information Science* 1177: 1–9.
- [3] ———. 2020b. «Ripensare i dati come risorse digitali: un processo difficile?». In *Atti del IX Convegno Annuale AIUCD. La svolta inevitabile: sfide e prospettive per l'Informatica Umanistica*, 19–20. Milano: Università Cattolica del Sacro Cuore.
- [4] Duranti, Luciana, e Elizabeth Shaffer. 2012. «The memory of the world in the digital age: digitization and preservation». In *UNESCO Conference Proceedings*, http://ciscra.org/docs/UNESCO_MOW2012_Proceedings_FINAL_ENG_Compressed.pdf.
- [5] Ferilli, Stefano. 2021. «Integration Strategy and Tool between Formal Ontology and Graph Database Technology». *Electronics* 10 2616.
- [6] Ferilli, Stefano, e Domenico Redavid. 2020a. «An ontology and knowledge graph infrastructure for digital library knowledge representation». *Digital Libraries: The Era of Big Data and Data Science. Communications in Computer and Information Science* 1177: 47–61.
- [7] ———. 2020b. «The GraphBRAIN System for Knowledge Graph Management and Advanced Fruition». *Foundations of Intelligent Systems*. 12117: 308–17.
- [8] Tomasi, Francesca. 2017. «La preservazione del contenuto degli oggetti digitali: formalizzare la provenance». *Bibliothecae.it* 6: 17–40.

¹⁰ Il sistema può scoprire relazioni non evidenti ed utilizzarle per proporre nuove ipotesi di ricerca o di approfondimento; questo sarà possibile grazie alla capacità del sistema automatico di gestire ed incrociare quantità di dati molto maggiori di quanto possano fare gli esseri umani. A es., se due autori in anni vicini hanno prodotto opere sullo stesso argomento, e il sistema scoprisse che anni prima entrambi hanno lavorato a un progetto su di esso, potrebbe proporre di approfondire le eventuali influenze reciproche fra tutti questi elementi, e fra questi ed altri autori.

AIUCD 2022



Consorzio Regionale
per le Arti e la Cultura



Con il patrocinio di:



REGIONE PUGLIA



Provincia
di Lecce



Comune
della Città
di Lecce