



a cura di
Mirella Paolillo
Andrea De Rosa

Comunità aumentate

Trasformazione digitale, patrimonio culturale,
innovazione sociale

Volume I

a cura di
Mirella Paolillo
Andrea De Rosa

Comunità aumentate

Trasformazione digitale, patrimonio culturale,
innovazione sociale

Volume I

Convergenze culturali

Comunicazione, innovazione e linguaggi

Collana diretta da
Lello Savonardo

La serie editoriale **Convergenze culturali. Comunicazione, innovazione e linguaggi** intende concentrare l'attenzione sulle trasformazioni sociali, culturali, economiche e tecnologiche che investono le società contemporanee, soffermandosi sui mutamenti, sui nuovi linguaggi e sui processi comunicativi che caratterizzano l'era digitale, con particolare riferimento alle opportunità, ai rischi e agli effetti sociali dei nuovi media.

La cultura contemporanea si esprime sempre di più attraverso software informatici che ci consentono di creare, riprodurre e ridefinire gli stessi oggetti culturali con i quali interagiamo nella vita quotidiana. La *software culture* è una componente essenziale del vivere sociale che contribuisce a modellare i linguaggi e a determinare nuove forme di interazione, influenzando in modo significativo anche l'economia, le professioni e il mondo del lavoro. Le nuove tecnologie digitali e il loro utilizzo sembrano mettere in discussione le categorie classiche con cui interpretiamo il mondo. Cambiano le nostre routine e le modalità di interazione nel quotidiano, in cui la sfera privata si confonde sempre di più con quella pubblica e le dimensioni tradizionali di spazio e di tempo sembrano entrare profondamente in crisi. Inoltre, le contaminazioni tra le diverse forme culturali e i molteplici linguaggi espressivi contribuiscono ai processi di innovazione.

Comitato scientifico

Enrica Amaturò, Adam Arvidsson, Davide Bennato, Giovanni Boccia Artieri, Davide Borrelli, Sergio Brancato, Annalisa Buffardi, Mauro Calise, Iain Chambers, Stefano Consiglio, Franco Crespi, Derrick de Kerckhove, Domenico De Masi, Paola Di Nicola, Roberto Fasanelli, Mihaela Gavrila, Alex Giordano, Paolo Jedlowski, Carmen Leccardi, Gaetano Manfredi, Marco Martiniello, Lella Mazzoli, Emma Milano, Mario Morcellini, Marita Rampazi, Domenico Secundulfo, Roberto Serpieri, Tiziana Terranova, Anna Lisa Tota.



Il volume è stato realizzato nell'ambito di *Comunità Aumentate - Trasformazione digitale, Patrimonio culturale, Innovazione sociale*, progetto promosso da Apogeo ETS, Cooperative La Paranza e La Sorte, in collaborazione con Audiovisual Napoli Hub, Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e Accademia di Belle Arti di Napoli, con il finanziamento della Regione Campania con DGRC n. 470 del 20/09/2024 “Piano di promozione e valorizzazione della cultura 2024” e di Fondazione di Comunità San Gennaro e con il patrocinio del Comune di Napoli.

Immagine di copertina: Chiesa di Santa Maria Maddalena ai Cristallini - Napoli
© Apogeo ETS, 2024

Coordinamento progetto: Andrea De Rosa
Direzione scientifica: Mirella Paolillo

Copyright © 2025 EGEA S.p.A.
Via Salasco, 5 – 20136 Milano
Tel. 02/58365751 – Fax 02/58365753
egea.edizioni@unibocconi.it – www.egeaeditore.it

Prima edizione: novembre 2025

ISBN volume 978-88-238-4790-3
ISBN digitale 978-88-238-8941-5



Quest'opera, e ogni sua parte, è protetta dalla legge sul diritto d'autore ed è pubblicata in questa versione digitale sotto la licenza Creative Commons Attribuzione - Non commerciale – Non opere derivate 4.0 Internazionale (CC BY-NC-ND 4.0). Scaricando quest'opera, l'Utente accetta tutte le condizioni dell'accordo di licenza per l'opera come indicato e riportato sul sito <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0>

Indice

Prefazione. Dalle reti di comunità alle reti del web, <i>di Rosanna Romano</i>	9
Introduzione. Verso un ecosistema culturale aumentato, <i>di Mirella Paolillo e Andrea De Rosa</i>	13
1. Contesto, prospettive, fondamenti teorici	13
2. Il Rione Sanità: da “periferia al centro” a laboratorio europeo di innovazione sociale	19
3. Il convegno: un'esplorazione interdisciplinare e partecipativa	23
4. Il paradigma delle Comunità Aumentate	29

Sezione I

Visualizzare la comunità tra rappresentazione e rappresentanza *a cura di Andrea Pinotti*

1. La comunità come immagine, l'immagine come comunità, <i>di Andrea Pinotti</i>	37
1.1 Visualizzazione	37
1.2 Comunità	38
1.3 Rappresentazione/rappresentanza	40
1.4 I contributi della sezione	42
2. Aumentate, ovvero fatte di storia. Su presenza, rappresentazione e rappresentanza, di Filippo Fimiani	47
2.1 Troppo che produce nulla	47

2.2 Usi e sensi di una parola	51
2.3 Tra passato e futuro	56
3. Comunità, arte e tecnologie. Teorie, reti e pratiche urbane nel Rione Sanità, di Giuseppe Gaeta	63
3.1 Comunità e complessità	63
3.2 Arte e tecnologie come vettori di trasformazione sociale	69
3.3 La Sanità: un ecosistema urbano complesso	71
3.4 Analisi attraverso il paradigma della complessità	75
3.5 Verso un modello complesso di comunità creativa	79
4. La rigenerazione di San Giovanni a Teduccio: un nuovo Polo di Innovazione, di Mariangela Contursi	83
4.1 Premessa	83
4.2 Napoli Est e la sua “storia interrotta”	84
4.3 Fabbrica Italiana dell’Innovazione	85
4.4 Perché le Industrie Culturali e Creative	87
4.5 Conclusioni	89
Sezione II	
La digitalizzazione del patrimonio culturale per lo sviluppo della comunità <i>a cura di Maria Grazia Mattei</i>	
5. Cultura digitale: una nuova prospettiva per lo sviluppo di comunità, di Maria Grazia Mattei	95
5.1 Introduzione	95
5.2 Tendenze in atto	97
5.3 Riflessioni critiche sulla valorizzazione del patrimonio	100
5.4 Conclusione	101
6. La grande fatica. Artisti e patrimonio culturale nell’epoca dell’alfabetizzazione all’IA, di Francesco Spampinato	103
7. The Human Touch: il management del patrimonio culturale nell’epoca delle intelligenze artificiali, di Francesco Izzo	111
7.1 Introduzione	111

7.2 I benefici delle intelligenze artificiali nella gestione del patrimonio culturale	113
7.3 I rischi delle IA nella gestione del patrimonio culturale	117
7.4 Le comunità patrimoniali e le sfide delle intelligenze artificiali	120
8. Digitalizzazione e comunità aumentata: il caso delle Catacombe di Napoli, di Vincenzo Porzio	129
8.1 Introduzione	129
8.2 Il viaggio della Cooperativa La Paranza	131
8.3 Cultura, Tecnologia e Comunità	134
8.4 Conclusioni	139
9. Patrimonio culturale e industrie culturali e creative a Napoli, 1980, 2025, di Luigi Amodio	143
9.1 Premessa	143
9.2 Crisi e creatività	144
9.3 Il Golfo dell’Innovazione	146
9.4 Conclusione	148
Sezione III	
Nuove tecnologie per i sistemi educativi e l’innovazione sociale	
<i>a cura di Felice Russillo</i>	
10. Creatività, tecnologie cognitive e comunità: nuovi paradigmi educativi per territori complessi, di Felice Russillo	153
10.1 La valutazione critica dell’innovazione	153
10.2 Sistemi educativi, creatività e intelligenza artificiale	155
10.3 Educare al futuro: innovazione, creatività e inclusione nei contesti urbani complessi	157
10.4 Le tecnologie	159
10.5 Conclusione	160
10.6 I contributi della sezione	161
11. Trappole e potenzialità del web: resistere al fascismo digitale con creatività, di Paolo Vittoria e Floriana De Stefano	165
11.1 Il “metodo” del rione Sanità	165
11.2 Virtuale o della realtà annunciata	166

11.3 La rete è una possibilità o una trappola?	168
11.4 L'uso dei dati e il neofascismo digitale	170
11.5 Per esseri liberi nel “villaggio globale”	172
11.6 Lo smartphone per educare l'ascolto: il podcast, l'audiolibro, l'audio documentario	174
12. Laboratori creativi, tecnologie digitali e nuove pratiche educative, <i>di Lello Savonardo</i>	183
12.1 Giovani e competenze digitali	183
12.2 Laboratori creativi	186
12.3 Tecnologie digitali e didattica a distanza	193
13. “Dicolab. Cultura al digitale”: sfide, competenze e strumenti per un'innovazione diffusa, <i>di Chiara Faini</i>	197
13.1 Introduzione	197
13.2 La Scuola nazionale del patrimonio e delle attività culturali e il modello formativo di <i>Dicolab. Cultura al digitale</i>	198
13.3 <i>Dicolab</i> : una “comunità aumentata” per la transizione digitale del comparto culturale	200
13.4 Conclusioni	202
14. Percorsi di rigenerazione: l'esperienza della Sanitansamble, <i>di Antonio Roberto Lucidi</i>	205
14.1 La Rigenerazione urbana e il ruolo delle comunità	205
14.2 I progetti di riqualificazione	210
14.3 L'impatto sul territorio	213
14.4 Il ruolo delle orchestre giovanili e il caso della Sanitansamble	214
Postfazione. Napoli laboratorio di innovazione partecipata, <i>di Maria Grazia Falciatore</i>	219
Autori e Autrici	227

6. La grande fatica. Artisti e patrimonio culturale nell'epoca dell'alfabetizzazione all'IA

di Francesco Spampinato

In contrapposizione alle consuete considerazioni sull'intelligenza artificiale come di un'entità che alleggerisce la vita umana, scaricandoci dall'incombenza di laboriosi processi di calcolo – sia pure di un calcolo fondato sull'esercizio della creatività e sulle possibilità di errore caratteristiche della nostra natura –, gli anni della fase post-pandemica verranno ricordati come gli anni della grande fatica. Dall'avvento di ChatGpt nel novembre del 2022, infatti, stiamo ancora attraversando una laboriosa fase di alfabetizzazione nei confronti dell'IA generativa, che ci vede come bambini alle prese con un nuovo e complesso strumento, attraente quanto preoccupante, di cui dobbiamo ancora comprendere il funzionamento e imparare l'utilizzo. Fondata su sofisticati modelli di *machine learning*, ovvero algoritmi in grado di imitare le dinamiche di apprendimento e i processi decisionali del cervello umano, l'IA generativa offre grandi vantaggi e promesse, ma non senza sfide e pericoli, a partire dal rischio di perdere fede nei confronti dell'intelligenza umana.

La nostra grande fatica consiste quindi nel cercare di comprendere l'IA: a cosa serve; come funziona; come si evolve e a che velocità; quali, se ve ne sono, le dinamiche neurali che non riesce a simulare; come utilizzarla a nostro favore senza lasciarci sopraffare; come relazionarsi senza incorrere nell'illusione di relazionarsi a un altro essere umano; in quali contesti possiamo applicarla; e, soprattutto, quali sono i *prompt* corretti per ottenere i risultati che abbiamo in mente. E mentre molti preferiscono trasformare le proprie foto in illustrazioni “stile Miyaza-

ki”³⁴, alcuni utilizzano i sistemi di IA per salvare vite umane, per esempio con il loro impiego a fini diagnostici in ambito medico, o per distruggere vite umane, come nel caso degli avanzati droni militari adoperati nelle guerre in corso in Ucraina e Palestina. Come esponenti della cultura umanistica, invece, rispetto a questi estremi, non possiamo fare altro che usare l’IA per valorizzare le arti, il patrimonio culturale e le comunità umane che lo custodiscono.

Se da un lato queste prerogative ci riconducono al tema della digitalizzazione del patrimonio culturale, un processo questo già avviato prima dell’avvento dell’IA generativa, da un altro lato si intrecciano con questioni relative alle arti e al patrimonio in quanto strumenti in grado di generare agency, ovvero di innescare processi di identificazione e responsabilizzazione del cittadino nei confronti dei beni che la comunità a cui appartiene ha il diritto e il dovere di preservare, conoscere e fare conoscere³⁵. In questo senso, anche alla luce delle virtuose attività condotte da Apogeo ETS e altre cooperative attive nel Rione Sanità coinvolte nel convegno di cui questa pubblicazione è diretta conseguenza, che hanno trasformato un quartiere “difficile” di Napoli in uno straordinario laboratorio di innovazione sociale proprio a partire dalla cultura locale, bisognerà sottolineare innanzitutto il ruolo delle tecnologie audiovisive come strumenti di rafforzamento, che danno alla comunità il potere di prendere consapevolezza e responsabilizzarsi.

Ogni volta che una nuova tecnologia diventa disponibile, questa genera una sorta di ricaduta di cui gli artisti sono sempre in qualche modo responsabili, considerando anche che gli artisti sono solitamente tra i primi a fare uso di nuove tecnologie. Si pensi alla diffusione delle videocamere portatili a metà degli anni Sessanta, quando artisti, aspiranti giornalisti e attivisti se ne appropriano ribaltando la condizione di passività implicita nel tradizionale utilizzo del video, per esempio da parte delle emittenti televisive, esplorandone quindi utilizzi alternativi, decostruendo i linguaggi della comunicazione di massa e svelando i meccanismi subliminali della videosorveglianza. Anche in questo caso, i primi anni della diffusione del video sono stati di alfabetizzazione nell’approccio a questo nuovo mezzo, ma dopo decenni possiamo dire

³⁴ Prima di essere dichiarata illegale, questa funzione prevista da ChatGPT ha visto un largo utilizzo nei primi giorni di aprile 2025, raggiungendo un elevato livello di viralità nei più popolati social media.

³⁵ Sul tema dell’agency e le sue relazioni con le arti, si veda il volume *Arti come agency. Il valore sociale e politico delle arti nelle comunità*, a cura di Roberta Paltrinieri e Francesco Spampinato (2024), disponibile in open access <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/view/1171/1031/6481>.

di essere entrati in una fase di maturità, in cui l'audiovisivo è ormai legittimato come strumento di riflessione critica nel mondo dell'arte e nell'industria dei media, tanto quanto nei processi di innovazione sociale.

Spostando ora l'attenzione sul patrimonio culturale e la sua digitalizzazione per lo sviluppo della comunità, ovvero la sua riconsiderazione all'interno del nostro "ecosistema digitale" – per riprendere il titolo di un Dottorato interdipartimentale dell'Università di Bologna del cui Collegio dei Docenti mi trovo a far parte –, va ricordato innanzitutto come il patrimonio culturale non sia solo quello materiale, ma anche quello immateriale, che, se pensiamo all'Italia, al Sud Italia in particolare, può essere considerato addirittura più importante rispetto a quello materiale. L'UNESCO lo ha definito come l'insieme di

pratiche, rappresentazioni, espressioni, conoscenze e i saperi – così come gli strumenti, gli oggetti, i manufatti e gli spazi culturali associati ad essi – che le comunità, i gruppi e, in alcuni casi, gli individui riconoscono come facenti parte del loro patrimonio culturale. Tale patrimonio culturale intangibile, trasmesso di generazione in generazione, è costantemente ricreato dalle comunità [...] e fornisce loro un senso di identità e continuità³⁶.

Considerandone la natura per l'appunto "immateriale", per preservare e valorizzare questo patrimonio non basterà digitalizzare documenti e oggetti a esso relativi. Per averne contezza, coglierne la complessità e comprenderne il valore patrimoniale, non basteranno i dati, per quanto *big* possano essere, bensì la capacità di navigarvi attraverso, di creare gerarchie per articolarne gli elementi costitutivi e inventare narrazioni. In questo senso, una prima riflessione era stata offerta dall'artista francese Camille Henrot in un video del 2013, al cui titolo si ispira quello della riflessione qui proposta, *Grosse Fatigue*, un'opera tra l'altro insignita del prestigioso Leone d'Argento della 55° Biennale di Venezia. In appena 13 minuti il video tenta di condensare la storia della natura e dell'essere umano, un processo incommensurabile, ricostruito mediante file e finestre che si aprono sul desktop del computer dell'artista, in cui si sovrappongono documenti fotografici e video inerenti a materiali dell'archivio dello Smithsonian Institute di Washington D.C.

³⁶ Definizione di Patrimonio Culturale Immateriale fornita dall'UNESCO nel 2003, riportata qui: <https://www.patrimoniounesco.it/il-patrimonio-culturale-immateriale/>

Una decina di anni prima della diffusione dell'IA generativa, Herrot alludeva alla nostra grande fatica nei confronti dei processi di digitalizzazione che allora incominciavano a essere avviati e che hanno visto un'accelerazione con l'avvento della pandemia e nella fase post-pandemica. Per rispondere all'urgenza ossessivo-compulsiva che abbiamo sviluppato per la digitalizzazione, nel momento in cui i sistemi di IA generativa sono diventati disponibili abbiamo incominciato a delegare la nostra grande fatica nel leggere i dati e comprendere processi ad algoritmi instancabili, ma in risposta abbiamo adesso a che fare con una nuova grande fatica, quella di comprendere questi processi, di controllarli e veicolarne i risultati. Riguardo al patrimonio culturale, quindi, quello materiale e ancor di più quello immateriale, il rischio è di ottenere una sterile ricostruzione di *big data*, che l'IA è sicuramente in grado di leggere e processare meglio del cervello umano, ma che non riuscirebbe a interpretare, perché incapace di provare empatia e senso di appartenenza.

Se, come proposto nella definizione dell'UNESCO, il patrimonio immateriale, in quanto intangibile, è «costantemente ricreato dalle comunità [...] e fornisce loro un senso di identità e continuità», un algoritmo potrebbe sicuramente simulare gli effetti di questa relazione ma non incarnare i sentimenti dei membri di queste comunità. Quella drammaturgia esistenziale che fa sì che un essere umano avverta un senso di identità e continuità con la propria comunità, ovvero con la propria famiglia e cultura di riferimento, è un fatto così impregnato di valori emozionali di inclusione, partecipazione e appartenenza che nessuna forma di IA generativa potrebbe davvero emulare. La questione potrebbe essere ricondotta alla contrapposizione tra i concetti di *congiunzione* e *connessione*, che Franco “Bifo” Berardi identifica rispettivamente il primo come scambio fondato su una «forma di comprensione empatica» (Berardi 2021, p. 23), in modo quintessenziale umano, e il secondo «sul formato sintattico dei segni e delle interazioni» (*Ibidem*), questo sì replicabile da una macchina.

Per meglio comprendere la dicotomia *congiunzione/connessione*, ripercorrendo le fasi di alfabetizzazione al digitale che hanno contraddistinto il primo decennio del world wide web, gli anni Novanta del secolo scorso, e ripensando alle prime forme di digitalizzazione di materiale audiovisivo, troveremo interessanti spunti di discussione. L'impatto delle piattaforme di file-sharing è stato particolarmente significativo nel riposizionare i nostri parametri di *congiunzione* rispetto a possibilità di

connessione che incominciavano ad andare oltre le nostre capacità. Si pensi a quanti MP3 hanno scaricato a cavallo del millennio gli utenti di Napster, Kazaa ed eMule nei propri hard disk, più di quanti fossero capaci di ascoltare almeno una volta, se non di apprezzare mediante ascolti ripetuti come l'industria discografica ci aveva abituato a fare dalla fine dell'Ottocento con il disco e poi altri supporti. Erano così galvanizzati dalle possibilità di accesso gratuito e illimitato alla musica offerte dai sistemi peer-to-peer da avere dimenticato come goderne.

Negli anni in cui il web passa a invadere lentamente ogni ambito della nostra quotidianità, favorendo la trasposizione di un numero crescente di attività online, il DJ si erge a figura simbolica, l'ultimo esperto in grado di conoscere, navigare e interpretare un serbatoio di suoni sempre più vasto e globale. A fronte della bulimia del peer-to-peer, il DJ diventa uno scienziato della memoria e il sampling o campionamento, una modalità di resistenza. Paul D. Miller, meglio conosciuto come DJ Spooky, sostiene a questo proposito:

Il campionamento è un nuovo modo di fare qualcosa che ci accompagna da molto tempo: creare con oggetti trovati. La rotazione si inspessisce. I vincoli si assottigliano. Il mix si libera dalle vecchie associazioni. Nuovi contesti si formano da quelli vecchi. Il copione viene ribaltato. Le lingue si evolvono e imparano a parlare in nuove forme, nuovi pensieri. Il suono del pensiero diventa di nuovo leggibile ai margini del nuovo significato. Dopo tutto, bisogna imparare una nuova lingua (Miller 2004, p. 25).

Con la nascita di Spotify nel 2006 e la sua diffusione gli anni successivi, la memoria dei suoni è stata sempre più delegata a potenti algoritmi. Questo non ha certo fatto sparire la figura del DJ che, anzi, negli stessi anni si vede di frequente investito del ruolo di superstar, al pari di cantanti e band, accompagnato spettacoli multimediali sempre più sofisticati, da Ibiza a Las Vegas, da Berlino a Singapore. Piuttosto, quello che la cultura dell'algoritmo musicale intacca è la pratica quotidiana del Djing, esercitata fino a quel momento da milioni di persone, spesso inconsapevolmente. Si pensi ai mixtape prodotti negli anni Ottanta e Novanta mediante registratori di audiocassette, che permettevano a chiunque di dichiarare i propri gusti, emozioni e stati d'animo attraverso attente selezioni di brani musicali, solitamente 6-7 sul lato A e altrettanti sul lato B, una pratica tacciata dall'industria discografica come pirate-

ria, quindi illegale, ma che rispetto all'epoca algoritmica era sintomatica di un coinvolgimento attivo nella cultura che si consumava.

I primi anni di diffusione del web erano ancora caratterizzati da *congiunzioni* se si considera il modello della playlist, una trasposizione digitale del mixtape realizzata con MP3 scaricati da piattaforme di file-sharing, o se si considerano i blog e persino le prime piattaforme di social media, come Flickr o il primo YouTube, che consentivano agli utenti di diffondere contenuti da loro prodotti a un pubblico più vasto di quello che avrebbero potuto raggiungere in epoca analogica. Ma con il processo di privatizzazione di Internet e soprattutto la sua codificazione, alla *congiunzione* è prevalsa la *connessione*, e al bisogno di tracciare un proprio percorso, di esprimersi, sia pure attraverso forme di appropriazione e selezione di contenuti prodotti da altri e disponibili online, è prevalsa la preferenza per la delega come status naturale, con la scusa che l'algoritmo, agendo su banche dati estese, riesce a restituirci quadri più completi di quelli che saremmo in grado di delineare, suggerendoci risultati a noi sconosciuti e inaspettati, senza fatica.

Intendiamoci, non è intenzione di chi scrive demonizzare l'algoritmo, bensì proporre che possa essere usato non "in sostituzione di", ma come strumento per facilitare percorsi altrimenti impervi, maneggiando quantità di dati altrimenti inintelligibili, proprio come dall'avvento dell'IA generativa hanno incominciato a fare alcuni artisti. Rispetto al patrimonio culturale, materiale e immateriale, invece che limitarsi a una sterile restituzione di dati, questi hanno preferito, non senza fatica, "imparare una nuova lingua". L'artista cipriota Alexia Achilleos, per esempio, si è contraddistinta per le sue indagini sull'archeologia della propria isola. Il pionieristico *Archeology Through Machine Eyes* (2019), in collaborazione con Egor Chemokhonenko, è un video di 5'40" min. ottenuto addestrando una rete generativa avversaria (GAN) con oltre 2000 immagini di sculture di Cipro, che restituisce un flusso in continua trasformazione di rappresentazioni umane, fluttuanti come l'identità cipriota, frutto dell'incontro e scontro di più culture nel tempo.

Un altro interessante progetto di Achilleos è *The Archive of Unnamed Workers* (2022), una galleria di ritratti fittizi di lavoratori ciprioti generati con GAN, che tenta di rispondere alla mancanza di fotografie dei numerosi archeologi che hanno riportato alla luce il patrimonio di Cipro. I ritratti generati dall'intelligenza artificiale sono stati successivamente trasferiti su diapositive fotografiche in vetro da 35 mm, una

tecnologia ampiamente utilizzata a metà del XX secolo, oggi quasi obsoleta, non solo per richiamare il conflitto tra cultura analogica e digitale, ma anche per dare rilievo e supporto materiale a questi immaginari archeologi. L'opera allude al fatto che l'archeologia non è solo una scienza del reperto ma anche un processo di costruzione del presente fondato sulla conoscenza del passato, ovvero un processo di narrazione che ricostruisce la genealogia di una civiltà a partire da oggetti e fenomeni che la hanno caratterizzata in fasi diverse. Allude, inoltre, al fatto che questa narrazione risente del continuo processo di costruzione dell'identità di una popolazione.

I progetti di Achilleos confermano quanto il ruolo degli artisti sia determinante nel veicolare le nuove forme di utilizzo dell'IA generativa in rapporto al patrimonio culturale. Per Achilleos la cultura materiale di Cipro è addirittura subordinata a quella immateriale, non tanto nei termini di pratiche orali, performative o musicali, ma in quanto allude alla dimensione comunitaria e identitaria di una cultura, mettendo in piedi una riflessione di natura metalinguistica che si rivolge all'archeologia per reconsiderarne gli obiettivi e la funzione sociale e politica, in un'isola, al centro del Mediterraneo, crocevia di culture e conflitti, molti dei quali ancora aperti. Come un'archeologa o una storica dell'arte, Achilleos delega all'algoritmo di sciogliere quell'intreccio tra carica espressiva e formula iconografica che Aby Warburg (2004) chiamava "pathosformel", come nel progetto del 2019, un'operazione essenzialmente fondata sul riconoscimento, l'analisi e la comparazione di dati. Così facendo, può concentrare la sua attenzione su altri aspetti di questa indagine.

Come con l'avvento del video a metà degli anni Sessanta o del web nei primi anni Novanta, in questo terzo decennio del XXI secolo agli artisti spetta il compito di inventare una nuova lingua, ovvero di suggerire forme di utilizzo dell'IA generativa che possano svelarne i meccanismi, misurarne i limiti e indicare nuove applicazioni. Si tratta, come con le precedenti tecnologie, di forme di utilizzo *bottom-up*, che interpretano la digitalizzazione con spirito critico, ricordandoci che il problema non è mai la tecnologia in sé ma l'uso che ne facciamo. Ed è proprio nell'epoca dell'alfabetizzazione nei confronti di una nuova tecnologia come quella che stiamo attraversando all'alba della diffusione dell'IA, che il ruolo degli artisti si rivela cruciale, in quanto ci aiutano a comprendere come questa possa essere uno strumento di emancipazione dell'umano piuttosto che di suo assoggettamento, uno stimolatore di

agency che, con obiettivi e prompt corretti, potrebbe riarticolare l'idea stessa di patrimonio culturale e la sua relazione con le comunità che lo gestiscono.

Riferimenti bibliografici

Berardi, Franco “Bifo” (2021), *E: La congiunzione*, Roma, NERO.

Miller, Paul D. aka DJ Spooky That Subliminal Kid (2004), *Rhythm Science*, Cambridge (MA), The MIT Press.

Paltrinieri, Roberta e Spampinato, Francesco (a cura di) (2024), *Arti come agency. Il valore sociale e politico delle arti nelle comunità*, Milano, FrancoAngeli, <https://series.francoangeli.it/index.php/oa/catalog/view/1171/1031/6481>.

Warburg, Aby (2004), *La rinascita del paganesimo antico e altri scritti (1889-1914)*, a cura di Maurizio Ghelardi, Torino, Nino Aragno Editore



Francesco Spampinato

Autori e Autrici

Luigi Amodio è responsabile Educazione, Formazione e Social Innovation di SPICI s.r.l. Dal 1990 al 2024 ha lavorato per la Città della Scienza di Napoli, dove ha ricoperto vari ruoli, tra cui direttore generale e direttore del Science Centre. Insegna Media digitali all'Università Federico II ed è membro del Kuratorium del Deutsches Museum di Monaco, del consiglio generale della Fondazione Idis e dell'advisory board di Fabbrica Italiana dell'Innovazione. Tiene docenze in master universitari presso Milano Bicocca, Tor Vergata, Roma Tre, Suor Orsola Benincasa e Federico II.

Mariangela Contursi è direttore generale di SPICI s.r.l. e co-fondatrice di Fabbrica Italiana dell'Innovazione. Manager con oltre vent'anni di esperienza nella creazione d'impresa, è specializzata in strategie di sviluppo industriale e innovazione digitale ed esperta in servizi di consulenza e formazione per l'innovazione, trasferimento tecnologico e sviluppo sostenibile. Ha diretto l'incubatore Campania NewSteel, guidato il BIC di Città della Scienza e coordinato lo staff dell'Assessorato allo Sviluppo del Comune di Napoli. È Ambassador di InnovUp per l'internazionalizzazione e membro dell'advisory board del MANN.

Andrea De Rosa, documentarista e produttore, è fondatore della società di produzione Upside Production, dell'etichetta discografica Apogeo Records e presidente di Apogeo ETS. Docente di Laboratorio di progettazione audiovisiva al Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università Federico II di Napoli e di Metodi e tecniche della serialità crossmediale e Web TV al corso di Cinema dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Coordina Audiovisual Napoli Hub, progetto di formazione professio-

nale e inserimento al lavoro nel settore cinema e audiovisivo ed è direttore del SàFF – Sanità/Social Action Film Festival.

Floriana De Stefano è laureata in Psicologia clinica presso l'Università degli Studi di Napoli Federico II. Nella sua ricerca approfondisce il dialogo tra saperi psicologici e pedagogici, dedicando la tesi di laurea a Daniel Pennac e alla narrazione come metodologia educativa inclusiva e innovativa. Ha pubblicato sulla rivista *Educazione Aperta* “La Nonna Marketing in Daniel Pennac e la scuola come centro commerciale”.

Maria Grazia Falciatore, sociologa, è dal 2022 Capo di Gabinetto del Comune di Napoli, dove coordina le attività connesse a PNRR, Politiche di Coesione e Programmi Strategici, promuovendo processi di innovazione e digitalizzazione in chiave Smart City con il progetto Casa delle Tecnologie. È referente istituzionale e site manager per il Centro Storico di Napoli, sito UNESCO. Dirigente regionale dal 2001, è stata Capo e Vice Capo di Gabinetto della Regione Campania. Ha svolto attività di docenza, ricerca e consulenza in ambito socio-antropologico, gestionale e di cooperazione internazionale. Autrice di pubblicazioni sulle politiche sociali.

Chiara Faini è esperta di progetti culturali e innovazione. Dal 2008 opera nel settore culturale e creativo, maturando esperienze in Belgio e in Italia nei campi del lavoro culturale, dei progetti collaborativi e della rigenerazione urbana a base culturale. Dal 2019 al 2024 ha coordinato l'Area Innovazione culturale ed economia urbana della Fondazione per l'Innovazione Urbana di Bologna. Dal 2024 è Network Developer presso la Fondazione Scuola dei beni e delle attività culturali di Roma.

Filippo Fimiani è professore ordinario di Estetica e Cultura Visuale all'Università di Salerno, dove dirige il Dottorato di ricerca in Politica e Comunicazione (POLICOM) ed è responsabile scientifico del Laboratorio di Storytelling audiovisivo (LABSAV). È condirettore della rivista *Aisthesis* e responsabile di UNIFEST del Linea d'Ombra Film Festival. Le sue ricerche, dedicate alla teoria critica delle immagini, indagano le relazioni tra visivo e poetiche artistiche, media literacies e cultura visuale mobile quotidiana.

Giuseppe Gaeta, antropologo culturale, è direttore dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Ha insegnato nelle Accademie di Brera e Catania e ha fatto parte di commissioni e tavoli tecnici del MUR e del MiC per la riforma del sistema AFAM e la valutazione della ricerca artistica. Autore di numerosi saggi su arte, cultura e tecnologie, concentra la sua attività scientifica sul rapporto tra ricerca artistica, complessità e processi sociali contemporanei.

Francesco Izzo è professore ordinario di Economia e gestione delle imprese presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II. Insegna Economia digitale e Modelli di business per l'impresa sociale. Da qualche tempo i suoi interessi di ricerca sono rivolti ai processi di innovazione, in particolare nelle imprese culturali e creative, e all'imprenditorialità sociale.

Antonio Roberto Lucidi, laureato in economia, ha iniziato la carriera come docente e analista finanziario. Co-fondatore di una società di consulenza, è oggi manager indipendente e giornalista pubblicista. Attivo nel terzo settore dal 2010, è vicepresidente di Altra Napoli EF, presidente di Sanitansamble EF, editorialista del Corriere del Mezzogiorno, nel CdA del Teatro Trianon Viviani e nell'Advisory Board Region Sud di UniCredit.

Maria Grazia Mattei è fondatrice e presidente di MEET Digital Culture Center (Milano, 2020) e dal 2005 direttrice di Meet the Media Guru. Ha curato per la Biennale di Venezia "Network Planetario" (1986) e "Mondi Virtuali" a Palazzo Fortuny (1990), primo convegno italiano sulla realtà virtuale. Nel 1995 "Oltre il villaggio globale" alla Triennale di Milano. Nel 2011 "Pixar - 25 anni di animazione" al PAC Milano.

Mirella Paolillo, Ph.D., sociologa dei processi culturali e comunicativi, è docente di Comunicazione presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università di Napoli Federico II e di Sociologia dell'arte e dei Nuovi Media presso i corsi di Cinema e di Didattica dell'arte dell'Accademia di Belle Arti di Napoli. Lavora nel settore della comunicazione pubblica e istituzionale nel campo culturale ed è Responsabile Comunicazione e Pubbliche Relazioni di Audiovisual Napoli Hub, progetto di formazione professionale e inserimento al lavoro nel settore cinema e audiovisivo

e del SàFF-Sanità/Social Action Film Festival. Si occupa di Media Studies, Visual Studies e sfera pubblica.

Andrea Pinotti è professore ordinario di Teorie dell'immagine e direttore del Dipartimento di Filosofia "Piero Martinetti" all'Università Statale di Milano, dove coordina il Centro di Ricerca sulle realtà estese EXT. Ha guidato il progetto ERC "AN-ICON", dedicato alla storia, teoria e pratica degli ambienti immersivi (2019-2025). Le sue ricerche si concentrano sugli studi di cultura visuale, l'estetica delle arti visive, le teorie dell'empatia e della monumentalità.

Vincenzo Porzio è tra i soci fondatori della Cooperativa La Paranza, nata nel 2006 per custodire e valorizzare le Catacombe di Napoli e rigenerare il Rione Sanità attraverso un modello di impresa sociale fondato su cultura, lavoro e partecipazione. Dal 2024 dirige la Fondazione Napoli C'entro, impegnata nella realizzazione del MuDD – Museo Diocesano Diffuso. Selezionato da Papa Francesco tra i 1000 giovani di The Economy of Francesco, collabora con università italiane e straniere nei corsi di management, comunicazione e sviluppo locale.

Rosanna Romano è dal 2017 direttore generale per le Politiche culturali e il Turismo della Regione Campania, dopo aver guidato, dal 2013 al 2017, la Direzione Generale per le Politiche sociali, culturali, le Pari opportunità e il Tempo libero. Laureata in scienze politiche all'Università Federico II di Napoli, ha maturato una solida esperienza nella gestione strategica delle politiche pubbliche nei settori culturale, sociale, turistico e socio-assistenziale, promuovendo la valorizzazione del patrimonio e delle imprese culturali in dialogo con i territori e le comunità.

Felice Russillo, laureato in economia, ha maturato una consolidata esperienza nella progettazione e gestione di interventi formativi e di trasferimento tecnologico nel settore dei beni culturali. Ha coordinato distretti e laboratori pubblico-privati — tra cui Databenc, Idrica ed Eahealthnet — promuovendo l'innovazione digitale, la valorizzazione del patrimonio e la qualificazione delle competenze professionali in ambito culturale e tecnologico.

Raffaele Savonardo (detto Lello) è professore associato di Sociologia dei Processi Culturali e Comunicativi al Dipartimento di Scienze Sociali

dell'Università Federico II di Napoli, dove insegna Sociologia dell'Industria Culturale e Creativa e Comunicazione, Media e Industria Culturale e coordina il CdL in Comunicazione Pubblica, Sociale e Politica. Già nel Consiglio Direttivo AIS, coordina l'Osservatorio Giovani della Federico II ed è delegato del Rettore alle Politiche per la Comunicazione e Promozione d'Ateneo. È consulente del Sindaco della Città Metropolitana di Napoli per le politiche culturali giovanili e componente del comitato scientifico della Film Commission Regione Campania.

Francesco Spampinato è professore ordinario di Storia dell'Arte Contemporanea, coordinatore del Corso di Laurea Magistrale in Arti Visive e direttore della Summer School in Climate Change presso il Dipartimento delle Arti dell'Università di Bologna. Le sue ricerche riguardano le pratiche artistiche contemporanee e gli studi visuali, con un focus sul rapporto tra arte contemporanea, media e tecnologia, sulle dinamiche collettive, sulla cultura elettronica e sulla capacità dell'arte di produrre agency.

Paolo Vittoria è professore associato di Pedagogia generale e sociale presso l'Università Federico II di Napoli. Ha insegnato a lungo in Brasile presso l'Universidade Federal do Rio de Janeiro. È direttore scientifico di "Educazione Aperta. Rivista di pedagogia critica" ed editorialista de *Il Manifesto*. Il suo ultimo libro è "L'asino mancino. Archeologia di un'educazione" (Bibliotheka, 2024).

Comunità aumentate

Il volume esplora le *comunità aumentate*: formazioni sociali che, pur radicate nei contesti territoriali, operano secondo le logiche dell'ecosistema digitale – cooperazione distribuita, uso creativo delle risorse, apertura dei processi – attivando il patrimonio come leva di trasformazione e generando forme ibride di governance e partecipazione. Il Rione Sanità di Napoli - da periferia stigmatizzata a laboratorio di rigenerazione - offre il paradigma attraverso cui memoria collettiva e riappropriazione dello spazio pubblico si traducono in modelli innovativi di sviluppo. Tre movimenti analitici strutturano l'opera: le narrazioni visuali come dispositivi di rappresentazione e riconoscimento; la digitalizzazione del patrimonio quale processo

che democratizza l'accesso e attiva economie generative; l'innovazione dei sistemi educativi come infrastruttura trasformativa in contesti di marginalità.

Ne emerge un ecosistema culturale *aumentato* in cui le comunità mobilitano il patrimonio come risorsa, producendo contro-narrazioni che restituiscono agency alle realtà territoriali. Le tecnologie amplificano tali dinamiche quando integrate in pratiche autenticamente partecipative, senza erodere il capitale sociale che le sostiene. Processi che eccedono l'automatismo tecnologico e interrogano criticamente le retoriche dell'innovazione, ponendo al centro i modi in cui le comunità progettano, decidono e agiscono nella contemporaneità.

Mirella Paolillo, Ph.D., è sociologa dei processi culturali e comunicativi. Insegna presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e l'Accademia di Belle Arti di Napoli. Opera nel campo della comunicazione pubblica e istituzionale in ambito culturale, collaborando con enti pubblici, privati ed ETS.

Andrea De Rosa, è documentarista e produttore, fondatore di Upside Production e presidente di Apogeo ETS. È docente presso il Dipartimento di Scienze Sociali dell'Università degli Studi di Napoli Federico II e l'Accademia di Belle Arti di Napoli, e coordinatore di Audiovisual Napoli Hub.