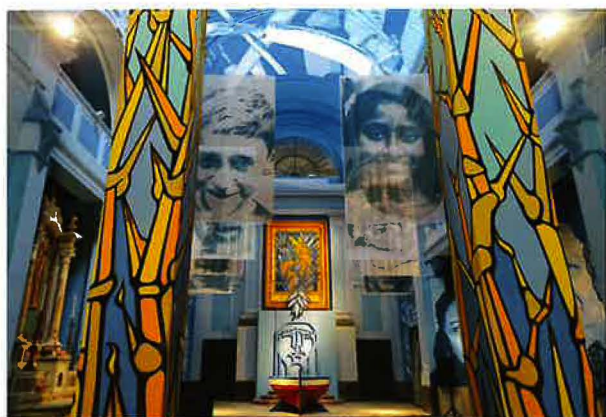




a cura di
Mirella Paolillo
Andrea De Rosa

Comunità aumentate

Trasformazione digitale, patrimonio culturale,
innovazione sociale

Volume I

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 Ri-one 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.

ISBN 978-88-238-4790-3



9 788823 847903



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.

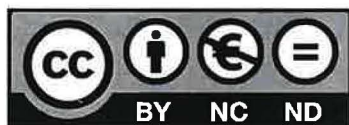
Immagine di copertina: Chiesa di Santa Maria Maddalena ai Cristallini - Napoli
© Apogeo ETS, 2024

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 979-12-229-8941-5



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 a cura di Maria Grazia Mattei

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 a cura di Felice Russillo

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

1. La comunità come immagine, l'immagine come comunità

di Andrea Pinotti

La sezione “Visualizzare la comunità tra rappresentazione e rappresentanza” – tenutasi il 21 dicembre 2024 a conclusione del convegno-evento *Comunità Aumentate. Trasformazione digitale, Patrimonio culturale, Innovazione sociale* –, che ho avuto l'onore di coordinare nella suggestiva sede della chiesa napoletana di Santa Maria Maddalena ai Cristallini (la cosiddetta “Chiesa Blu” del Rione Sanità), ha visto mobilitate alcune parole-chiave cruciali sulle quali è opportuno soffermarsi per circoscrivere il perimetro concettuale degli interventi che l'hanno animata e nutrita.

Innanzitutto, consideriamo i termini che ne costituiscono il titolo: visualizzare; comunità; rappresentazione/rappresentanza.

1.1 Visualizzazione

Le procedure di visualizzazione sono entrate ormai da qualche decennio nel dibattito pubblico, sulla scia di una progressiva sensibilizzazione e presa di coscienza del ruolo sempre più pervasivo giocato dalle immagini nella configurazione e mediazione delle pratiche sociali contemporanee. Se ogni cultura, in ogni tempo e in ogni luogo, ha messo in immagine le proprie pratiche sociali e comunitarie, è indubbio che a partire dagli anni Novanta del secolo scorso – con la diffusione dei personal computer, di internet e di dispositivi mobili (congiuntamente alla implementazione di formati digitali compressi come il JPEG e di pro-

grammi di elaborazione di immagini come Photoshop) – l'iconosfera contemporanea è stata investita da un incremento quantitativo di produzione, manipolazione, circolazione, ricezione e archiviazione di immagini che ha impattato in un modo che non ha precedenti anche sulla dimensione qualitativa della nostra esperienza iconica.

Gli studi di cultura visuale che hanno cominciato a svilupparsi nello stesso periodo, e che hanno affrontato gli effetti di questa particolare congiuntura in una prospettiva multidisciplinare (combinando filosofia e psicologia, antropologia culturale e sociologia, storia dell'arte e neuroscienze cognitive), hanno sottolineato da differenti punti di vista due aspetti fondamentali: innanzitutto, la visualizzazione non va intesa alla stregua di una mera illustrazione che subentri *ex post* a mettere in immagine un senso che è stato ottenuto per altra via e con altri mezzi (ad esempio quelli del ragionamento concettuale e del linguaggio logico-teoretico che lo esprime); visualizzare comporta il far venire al mondo per la prima volta e in maniera originale un senso che non sarebbe attingibile altrimenti e che solo in quell'immagine perviene all'esistenza. In secondo luogo, il processo del visualizzare implica la messa a punto di strategie non solo di esposizione e display dei fenomeni che già di per sé appartengono al regime del visibile, ma anche di traduzione e rimediazione di fenomeni che sono di per sé invisibili (pensiamo alle ecografie che offrono un'immagine degli ultrasuoni che attraversano il nostro corpo e vengono riflessi dai tessuti, o alla risonanza magnetica funzionale che visualizza le variazioni del segnale magnetico prodotte dal livello di ossigenazione del sangue). Per entrambi questi aspetti va riconosciuta una decisiva componente originale e innovativa, creativa e produttiva, e non semplicemente riproduttiva, del mettere in immagine proprio della visualizzazione, che esige pertanto di essere indagata secondo i propri principi e la propria logica specifica, evitando di esportare nel momento interpretativo metodi e approcci elaborati su terreni diversi da quello iconico.

1.2 Comunità

Nel momento in cui si dà al verbo "visualizzare" il complemento oggetto "comunità", come è stato proposto nella sezione che sto introducendo, è necessario tener conto di questi due aspetti cruciali e di comprenderne il modo peculiare in cui essi declinano il tema comunitario.

Il concetto di "comunità" può assumere significati diversi a seconda del contesto e dell'uso, ma in generale indica un insieme di persone che condividono elementi comuni, come uno spazio fisico (un quartiere, un villaggio, una città); valori, interessi, obiettivi o credenze (comunità religiosa, politica, scientifica); una storia, un'identità collettiva, un patrimonio culturale che li uniscono e li distinguono dagli altri. Una comunità si basa su relazioni reciproche, senso di appartenenza e cooperazione, forme di interazione e riconoscimento tra i membri.

In un'epoca come la nostra, in cui l'"inclusività" viene identificata come un valore a vario titolo – linguistico, socioeconomico, professionale, etnico, di genere, religioso, relativo alle (dis)abilità – che non è mera tolleranza delle differenze, ma loro valorizzazione attiva, è evidente che il concetto stesso di "comunità" può comportare una tensione potenziale: nel momento in cui la "comunità" viene associata a uno spazio delimitato, a una identità, all'appartenenza a una tradizione, al riconoscersi in un insieme di valori, essa inevitabilmente innesca una tensione dialettica "noi/loro", "dentro/fuori", "vicino/lontano", "inclusione/esclusione". La stessa Chiesa Blu che ci ha ospitato, proprio in quanto chiesa, è l'esempio di un dispositivo che istituisce una decisiva differenza dello spazio interno (sacro) che viene ritagliato rispetto allo spazio esterno (profano). La radice indoeuropea *tem-*, che si ritrova nel *temenos* greco e nel *templum* latino, sta appunto a designare il gesto del taglio. Gesto che poi ritroviamo anche in contesti secolarizzati: pensiamo, solo per fare un esempio, allo spazio ritagliato del museo, che istituisce una cornice istituzionale entro la quale ci aspettiamo di fare esperienza di oggetti se non sacri, comunque speciali, fuori dall'ordinario, come le opere d'arte. Il caso napoletano della chiesa di Sant'Aspreno ai Crociferi, poco distante dalla Chiesa Blu, che riunisce in sé uno storico luogo di culto cattolico dedicato al primo vescovo di Napoli e, dal 2022, lo Jago Museum, offre una cornice elevata al quadrato: tanto religiosa quanto artistica.

Gli effetti della pervasiva digitalizzazione e degli sviluppi progressivi nel campo delle tele-comunicazioni parrebbero aver forzato i limiti della comunità tradizionale, trasformandola in una "tele-comunità" in cui vicino e lontano perdono il loro senso convenzionale e vengono radicalmente riconfigurati. Ciononostante, i meccanismi di inclusione/esclusione finiscono per riaffiorare nelle comunità digitali nel momento in cui i rispettivi membri, interagendo attraverso piattaforme online, condividono interessi, valori, esperienze o obiettivi comuni, si rico-

noscono come parte di un gruppo, sviluppano un linguaggio comune, simboli, regole implicite o esplicite, identificano leadership, producono tanto cooperazione quanto conflitti.

Come è emerso chiaramente nella discussione, occorre tener conto di tali dinamiche per individuare il campo di possibilità di una comunità aperta evitando di mitizzarne le valenze – se mi è concesso il gioco di parole – esclusivamente inclusive.

1.3 Rappresentazione/rappresentanza

Visualizzare la comunità significa rappresentarla per immagini. La storia delle principali teorie dell'immagine che sono state elaborate nella tradizione culturale occidentale ruota attorno al concetto di "rappresentazione" come al suo perno principale. Rappresentare è un modo di ripresentare in immagine qualcosa che di per sé immagine non è. È come se, ogni volta che pronunciamo il termine "immagine", ci portassimo dietro implicitamente la preposizione "di", che rinvia all'oggetto di cui l'immagine è appunto immagine, al suo referente là fuori nel mondo. L'immagine sta così al posto di ciò che rappresenta, è una sorta di suo segnaposto. Gli studiosi di antropologia del visuale che si sono occupati del momento in cui *homo sapiens* diventa *homo pictor* (fra i quali Hans Belting) hanno insistito a tal riguardo sul ruolo cruciale svolto dall'immagine funeraria: per reagire all'offesa della morte e alla dissoluzione del corpo, l'istituzione del segno sepolcrale nelle sue varie configurazioni costituisce una presenza che compensa l'assenza del defunto, una paradossale presente assenza o presenza assente.

Dal momento che abbiamo discusso del tema della rappresentazione all'interno di un luogo di culto cattolico, non è inopportuno ricordare che in questo come in altre declinazioni del cristianesimo ritroviamo all'opera la stessa tensione fra il principio della rappresentazione (la sacra icona è un'immagine che si limita a rappresentare il divino ma non è in sé divina, altrimenti ogni tavola dipinta con il volto di Cristo lo moltiplicherebbe sfociando nel politeismo e nell'idolatria) e quello della presenza (nell'eucarestia, in seguito alla transustanziazione, il pane e il vino non sono più meri segni rappresentazionali del corpo e del sangue di Cristo morto sulla croce, ma sono il corpo e il sangue realmente presenti).

Rispetto a quell'investimento originario, che assegnava all'immagine una funzione mediatrice della presenza del morto tramite

la quale questi poteva continuare a interagire con la comunità dei vivi ed esserne al contempo controllato, il paradigma mimetico inaugurato da Platone nel libro X della *Repubblica*, infinitamente ribadito e variato nei secoli successivi, ha determinato – lo ha mostrato molto bene Jean-Pierre Vernant – un fatale restringimento del campo di azione della rappresentazione: l'immagine è mimesi, imitazione di un oggetto sensibile (a sua volta solo pallida imitazione di un oggetto ideale), che in quanto tale è inferiore sia sotto il profilo dell'essere – ontologico – sia sotto quello della conoscenza – gnoseologico –, e come tale costituisce una dimensione difettiva del reale. Se voglio cavalcare un cavallo o conoscere la natura, non mi rivolgerò certo al suo ritratto.

Come è evidente, questa concezione difettiva dell'immagine rappresentazionale entra in diretto conflitto con quell'idea di visualizzazione che ho introdotto precedentemente: non riconoscendo la dimensione autenticamente produttiva dell'immagine, la svislaccia a mera illustrazione di un senso o realtà che sono già di per sé costituiti precedentemente all'immagine e indipendentemente da essa. Occorrerà attendere fino alla seconda metà del Diciannovesimo secolo per guadagnare, grazie alle riflessioni di Konrad Fiedler, una piena emancipazione dal modello platonico, e vedere pienamente riconosciuta l'autonomia dell'immagine da ogni implicazione meramente rappresentazionale. Nel secolo successivo, Hans-Georg Gadamer avrebbe conferito all'immagine addirittura il potere di produrre una "crescita" o "aumento" dell'essere: una capacità cioè di dirci dell'originale qualcosa di più di quel che potremmo conoscere se ci limitassimo a fare esperienza del solo originale. Il ribaltamento della impostazione platonica era così compiuto.

Le intricate questioni che investono il concetto di rappresentazione nella sua storia secolare rivelano non poche analogie con la "rappresentanza" politica. Nelle società numerose e complesse, non essendo possibile l'esercizio di una democrazia diretta in cui tutti i cittadini sarebbero chiamati a esprimere la propria posizione per ogni decisione da assumere, vengono eletti degli intermediari che sono i loro rappresentanti: i parlamentari.

La crisi della democrazia rappresentazionale, che stiamo sperimentando ormai da diversi anni, è sintomo di un processo di indebolimento della fiducia, dell'efficacia e della legittimità delle istituzioni democratiche rappresentative (parlamenti, partiti, governi eletti). Il calo della partecipazione elettorale, la sfiducia verso i partiti politici, la percezione di un'eccessiva distanza tra cittadini e rappresentanti, la crescita

del populismo e dell'antipolitica, la domanda di maggiore partecipazione diretta (soprattutto promessa dalle possibilità offerte dai media digitali) sono altrettanti punti di una costellazione altamente problematica.

1.4 I contributi della sezione

I saggi inclusi in questa sezione affrontano molteplici aspetti di queste parole-chiave e del vasto campo semantico che ciascuna di esse delimita, nonché delle numerose aree di intersezione che si vengono a delineare nella loro interazione.

Il contributo di Filippo Fimiani dal titolo *Aumentate, ovvero fatte di storia. Su presenza, rappresentazione e rappresentanza*, appoggiandosi alla riflessione critica di Michel de Certeau, si interroga sul modo e sul senso per cui una istituzione culturale comporterebbe un "aumento" o una "crescita" di un dato territorio e della comunità di riferimento. È infatti evidente il rischio di una crescita solo quantitativa delle istituzioni culturali, un'ipertrofia che condurrebbe a stagnazione e inefficacia. Solo nel momento in cui tali istituzioni vengono concepite non come riserve chiuse e autoreferenziali, ma come realtà aperte, capaci di accompagnare, includere e generare nuove forme di vita e conoscenza in un processo vivo e relazionale, esse possono diventare spazi di creatività diffusa, dove l'innovazione non è solo tecnica ma anche sociale, politica e simbolica.

È del resto l'etimologia stessa del verbo "aumentare" – che Fimiani ci restituisce sulla scorta delle indagini linguistiche di Emile Benveniste –, che affonda le sue radici nel latino *augere* (accrescere), a rivelarci la sua intima parentela con *auctor* e *auctoritas*, richiamandoci così allo statuto proprio dell'aumento come atto autenticamente creativo e generativo: atto non solo meramente accrescitivo di quel che già esiste, dunque, ma capace di far nascere da un humus fertile qualcosa di nuovo e inedito.

Il modo in cui la prua di una barca di migranti si metamorfosa nell'altare della Chiesa Blu, o in cui i legnami dei natanti che trasportano la disperazione lungo le rotte del Mediterraneo si trasformano in strumenti musicali; sono altrettanti esempi di un efficace aumento nel senso sopra descritto, capace di aprire nello spazio della comunità il ponte che vincola l'oggi dei vivi al passato dei morti e al futuro delle generazioni che verranno. Come questo ponte spazio-temporale non sia

affatto appannaggio esclusivo delle riflessioni contemporanee sulla transgenerazionalità, ma costituisca il vincolo immemore della possibilità stessa di costruire l'esperienza della tradizione emerge con plastica evidenza dall'immagine virgiliana di Enea con cui Fimiani conclude il suo testo: profugo e straniero, in fuga dalla guerra di Troia, porta il passato sulle spalle (il padre Anchise) e conduce il futuro per mano (il figlio Ascanio).

Nel suo testo *Comunità, arte e tecnologie. Teorie, reti e pratiche urbane nel Rione Sanità*, Giuseppe Gaeta muove dalla teoria della complessità elaborata da Edgar Morin per affrontare il concetto stesso di "comunità" in quanto organismo complesso che non può essere ridotto alla somma degli individui che la compongono né semplificato nel senso di una irenistica e armoniosa coabitazione di un gruppo sociale che insiste sul medesimo territorio: nella comunità coesistono e interagiscono costantemente elementi eterogenei e non di rado contraddittori in un vero e proprio ecosistema, che va compreso abbandonando le convenzionali antitesi individuo/società, natura/cultura, soggetto/oggetto.

Ripercorrendo la riflessione sviluppata dal pensiero sociologico tardo-ottocentesco e novecentesco intorno alla nozione di comunità (Durkheim, Weber, le scuole di Chicago e di Manchester) per approdare alle più recenti teorizzazioni di Zygmunt Bauman intorno alla modernità "liquida" e di Manuel Castells sulla "società in rete", Gaeta ci invita a riflettere sulla necessità sempre più urgente di pensare la dimensione comunitaria come un network fluido, multiplo e plurilocazionale, contrassegnato più da una condivisione di valori che non da una determinazione geografica.

In tale contesto, il ruolo dell'arte pubblica è determinante: sulla scorta dell'estetica relazionale promossa da Nicolas Bourriaud, Gaeta identifica nel progetto artistico una pratica cruciale nel riconfigurare i rapporti fra artista, opera d'arte e pubblico in senso partecipativo e collaborativo, in grado di rafforzare l'efficacia coesiva e costruire nuove narrazioni collettive. Nella medesima direzione possono lavorare le tecnologie digitali: piattaforme web e app rivolte alla promozione del territorio, podcast, video, la progettazione partecipata di strumenti digitali che consentono alla cittadinanza di intervenire nei processi decisionali, monitorando le politiche pubbliche e potenziando la governance partecipata. In questi ultimi anni il Rione Sanità è stato proprio di questa complessità un laboratorio a cielo aperto, capace di costruire capitale sociale tanto sotto il profilo del *bonding* (inteso come rafforzamento dei

legami interni alla comunità) quanto sotto quello del *bridging* (cioè di connessione con reti esterne, dunque ancora una volta nel senso di comunità aperte e non autoreferenziale): di fare *emergere* tale capitale non tramite politiche top-down imposte dall'alto dell'istituzione di turno, ma piuttosto bottom-up, assemblando elementi presenti sul territorio in modo da produrre un *novum* che non si riduce alla mera somma delle parti.

Appunto di queste strategie bottom-up ci parla la riflessione di Mariangela Contursi, che, come si evince dal titolo del suo contributo, *La rigenerazione di San Giovanni a Teduccio: un nuovo Polo di Innovazione*, ci offre la possibilità di allargare la prospettiva al di fuori del Rione Sanità, per abbracciare non solo la zona industriale dell'area orientale della città di Napoli, ma tutto il complesso e dinamico tessuto connettivo che dispiegandosi lungo la linea costiera si compone di siti produttivi, industriali, scientifici, culturali e tecnologici, fra i quali la Stazione Zoologica Anton Dohrn, le università Parthenope e l'Orientale, diversi insediamenti dell'Università Federico II, la fabbrica creativa urbana delle Officine San Carlo, il Museo Nazionale Ferroviario di Pietrarsa. Un vero e proprio "Golfo dell'Innovazione", supportato da infrastrutture logistiche (in primo luogo la Linea 2 della metropolitana), nel contesto del quale spicca la Fabbrica Italiana dell'Innovazione: un polo tecnologico che ospita imprese operanti nei settori interconnessi e strategici delle cosiddette ICC (Industrie Culturali e Creative), della blue economy e della green economy.

Il processo di rigenerazione urbana e di riqualificazione territoriale sostenuto da Fabbrica Italiana dell'Innovazione punta a valorizzare l'identità dell'area attraverso l'attivazione di iniziative che favoriscano lo sviluppo socioeconomico locale, proponendo un vero e proprio esperimento di innovazione sociale e imprenditorialità giovanile, con l'obiettivo di costruire nuove possibilità per il quartiere e la città. Tale processo si sviluppa attraverso percorsi condivisi di sperimentazione e ricerca, che mirano a restituire senso e dignità a un luogo a lungo marginalizzato. Questa trasformazione non solo rafforza l'identità territoriale, ma si fonda anche sulla collaborazione tra diversi attori – istituzioni, università, imprese e cittadini – favorendo l'emergere di nuove forme di abitabilità e cittadinanza.

Riferimenti bibliografici

- Platone (2022), *La Repubblica*, Milano, Mondadori.
 Belting, Hans (2013), *Antropologia delle immagini*, Roma, Carocci.
 Fiedler, Konrad (2006), *Scritti sull'arte figurativa*, Palermo, Aesthetica.
 Gadamer, Hans-Georg (1983), *Verità e metodo*, Milano, Bompiani.
 Pinotti, Andrea e Somaini, Antonio (2016), *Cultura visuale. Immagini, sguardi, media, dispositivi*, Torino, Einaudi.
 Vernant, Jean-Pierre (2010), *L'immagine e il suo doppio. Dall'era dell'idolo all'alba dell'arte*, Milano, Mimesis.



Andrea Pinotti