



Creatività individuale e di gruppo, Progetti Partecipativi e Istituzioni da reinventare



Pierluigi Basso Fossali

**« Creatività individuale e di
gruppo: progetti partecipativi e
istituzioni da reinventare »**

Pierluigi Basso Fossali

Université Lumière Lyon 2 / Laboratoire ICAR, ENS de Lyon

La germinazione della differenza

Invenzione, scoperta, creatività

Percorso e passaggio

- La finalizzazione di ogni progetto risponde di una dialettica tra **linearità decisionale del percorso** e **approfondimento correttivo del passaggio**
- Reciprocità delle influenze nella concorrenza: lo spazio è **strategico** e **tattico** nel contempo
- La lettura palindromica dell'appropriazione: **assimilazione dell'alterità** e rendersi propri (adeguati) all'altro.
- L'interpretazione produttiva trasforma le soggettività quanto le loro poste simboliche

Invenzione, creatività e scoperta

- L'**invenzione** è un percorso d'esplorazione sistematica al fine di produrre un dispositivo potenzialmente implementabile all'interno di uno spazio istituzionale (*visione transitiva*)
- La **creatività** dipende da un passaggio attraverso materiali già disponibili caratterizzato da un'attitudine nuova, pronta a profittare del carattere erratico delle proprie reinterpretazioni e della contingenza interna (*visione riflessiva*).
- Nelle arti e nelle scienze umane, la modestia necessaria per passare di nuovo per terreni già "coltivati" è ciò che garantisce la **scoperta** di strutture impercepite durante la "semina": la forma non è una prerogativa del soggetto.

La terza via del ragionare

Si distinguono due tipi di ragionamento canonico:

(1) si segue il percorso di una regola e la si impone ai fatti secondo una certezza logica preliminare: è la **deduzione** («Ogni volta che il superiore dice "Fuoco", vi è l'ordine di sparare»)

(2) la regola(rità) è il risultato di un percorso d'accertamento di fatti: l'**induzione** «Ogni volta che si riscontrata la presenza del fumo, si è poi constatata anche la presenza del fuoco »).

Ma si dà anche una terza via, non canonica:

(3) A partire da fatti sorprendenti, apparentemente eterogenei e che mettono in scacco le leggi conosciute, si può formulare l'ipotesi di una regola suscettibile di rileggerli tutti come fatti convergenti e spiegabili in modo unitario: è l'**abduzione** (in Twin Peaks il fuoco è presente in diverse sequenze e nei dialoghi, ma qual è la sua significazione figurale ?).

Il funzionamento dell'abduzione

- L'abduzione è il **passaggio trasversale** tra due o più domini della conoscenza, in modo da trasportare forme di organizzazione da un campo di saperi consolidati a un terreno d'indagine ancora malcerto.
- Essa procede con un' **estrazione diagrammatica** (per es. l'ellissi che appartiene al campo della geometria) e prosegue con la sua "inseminazione" in un territorio pieno di fatti sorprendenti e irrelati (per es., esiste forse una legge che coglie il sole come centro di riferimento e impone ai pianeti delle orbite regolari?), al fine di valutare se questa rete organizzativa, una volta proiettata, riesce a rendere discernibile e spiegabile il legame tra di essi (per es. i pianeti girano attorno al sole secondo un'orbita ellittica).
- L'abduzione è una "reinizializzazione" ipotetica delle conseguenze deduttive e della costituzione di corpus di prove.

Inventare l'intrigo

- L'invenzione è un'abduzione costruttivista e normativa
- *Aspetto costruttivista.* L'eterogeneità dell'esperienza ci spinge a elaborare delle narrazioni che fanno ampio uso di elementi fittivi per segnalare inizi e conclusioni di momenti esperienziali locali o di fasi della vita.
- *Aspetto normativo.* L'invenzione è sempre all'opera nell'intrigo che cerchiamo di tessere in discorso per « intrigare » altre persone. E la finzione adduce spesso un'invenzione ulteriore che possiamo solo simulare (es. il cinema di fantascienza).

L'incompiutezza della cultura

- Su ogni istituzione di senso, bisognerebbe scrivere « lavori in corso ».
- La dialettica tra **atti** (nel solco istituzionale) e **gesti** (accoppiati a una propria nicchia di senso).
- La complementarità di **dispositivi** (dipendenti dall'invenzione) e di **opere** (dipendenti dalla creatività).

Invenzione di dispositivi e pratiche creative

- Ogni dispositivo è il frutto di una soluzione tecnica elaborata all'interno di un dominio sociale al fine di:
 - (i) operare un'economia dei ruoli pertinenti;
 - (ii) imporre uno scenario preorganizzato dell'agire;
 - (iii) garantire un'efficienza e una comparabilità dei risultati, pur cercando di compensare i fattori di contingenza.
- L'invenzione dei dispositivi è un momento fondativo di nuove pratiche, ma essa non è necessariamente in grado di anticipare le appropriazioni creative attualizzate dagli utenti. **Invenzione e creatività si “scoprono” reciprocamente.**
- L'invenzione consiste nell'immaginare l'immaginazione dotandola di un filtro critico (lo scrittore inventa il potenziale d'immaginazione del lettore, tentando di separare la prefigurazione dalla digressione, la risoluzione degli impliciti dalla superfetazione figurativa).

L'esitazione del design

Oggigiorno vi è una opposizione tra due concezioni del design:

- (i) Il design che cerca di colmare lo iato tra **protesi** e **interfaccia**, attraverso una codificazione e una brevettazione dei gesti necessari per utilizzare il dispositivo (cartografia normativa degli usi che irreggimenta anche le imprecisioni all'interno di una performatività *friendly*);
 - (ii) Un design che vuole preservare un'esitazione, uno spazio critico di scelta, una tensione tra appropriazione a distanza e introiezione, il che sembra riprodurre la lezione di Leroi-Gourhan (1965) e il concetto di **indugio** caro a Umberto Eco (1968).
- ☐ L'**ergonomia** dovrebbe continuare a salvaguardare degli spazi d'interpretazione, se non di libertà.
 - ☐ L'importanza di concepire i nostri testi come degli spazi di **gioco**

L'invenzione tra soggettività e collettività

- Si confrontano poste simboliche non immediatamente commensurabili: la **singularità delle proposte** e la **socializzazione dei benefici**, l'**emancipazione puntuale** e l'**immagine-tempo della civiltà**
- (i) L'inventività procede a tentoni, facendo tesoro degli **errori**;
- (ii) l'invenzione appena realizzata mantiene le tracce del suo carattere **arbitrario** (il "sufficientemente" innovativo) ;
- (iii) l'invenzione implementata nel sociale è solitamente "indiscreta" e perentoria, volendo imporre una nuova tradizione.
- L'**usura** dell'inventività d'origine conduce ad aumento dei segni arbitrari che ne impongono la preservazione (es. La burocrazia fantasiosa e l'ambiguità delle istituzioni può essere il sintomo di una nevrosi amministrativa).

La sintassi dell'invenzione

- Problematizzazione, incubazione, elaborazione, comprovazione per prototipi, fattibilità su larga scala, produzione, familiarizzazione, patrimonializzazione.
- L'invenzione non ha nulla a che fare con il **problem solving**, dato che quest'ultimo è una posta cognitiva la cui soluzione è già mappata e imposta come chiave di validazione del ragionamento.
- L'invenzione è la conciliazione paradossale di una **finalizzazione del passato** e di una **manipolazione di un futuro prima impensato**, d'un **pervenire** (atteso secondo programma) e di un **sopravvenire** (inaspettato e partorito "alla cieca")

Le quattro vie dell'invenzione

1. La via **scissipara** (*ricorsività paradigmatica*), la quale implica nel contempo una moltiplicazione categoriale, attraverso la divisione delle conoscenze, e una eterogeneità delle prese di posizione che i giochi di linguaggio consentono;
2. La via della **ricombinazione genetica/semiologica** (*rientro sintattico*) che sfocia nella saggezza economica del bricolage ;
3. La via della **schizogenesi** (*reimmissione dell'ambiente*), della fiducia nell'intervento del caso, nel malinteso creatore (Valéry), nella serendipità;
4. La via della **complessificazione** delle forme di vita (*focalizzazione sui vuoti culturali*), attraverso una moltiplicazione dei dispositivi di mediazione, dei piani di osservazione e dei tentativi conseguenti d'integrazione, il che conduce a immaginare l'immaginazione.

Invenzione vs creatività

- ❑ L'**invenzione** è una **rottura della discendenza**, una breccia nell'eredità culturale che propone **uno spazio d'azione rinnovato** e l'espressione di una **potenzialità ancora anonima**. Per contro, la creatività tende a riaffermare la paternità, l'emanazione di una possibilità interna e un destino unitario tra autore e opera.
- ❑ La **creazione** dell'opera ci restituisce uno **spazio perimetrato** che potenzialmente potrebbe dissuadere ogni forma d'invenzione ulteriore nell'abbordarla (il **rispetto filologico** suggerisce di preservare l'instaurazione storicamente attestata dell'oggetto e di riconoscerne l'identità culturale inalienabile).
- ❑ **Invenzione** vs **trovata**. Quest'ultima non è che un pezzo mancante di un paesaggio culturale perfettamente coeso e capace di validare immediatamente l'efficacia della soluzione. Al massimo, la trovata è una conciliazione tra prescrizioni sfavorevoli e esigenze emergenti (adattamento di una legge a un problema sociale inedito). L'invenzione è invece « periscopica »; osserva dall'alto il proprio terreno d'ancoraggio, cogliendo delle faglie dell'organizzazione a cui si può porre rimedio attraverso una discontinuità di diagnosi e di prognosi.

Invenzione, scoperta, creazione mostrano una sensibilità diversa rispetto alla variazione :

1. L'**invenzione**, in quanto gesto innovatore, ha come alternativa un'altra base immaginativa ed eventualmente un altro dispositivo finale; in effetti, l'invenzione si è affermata per eliminazione di percorsi alternativi e il suo tentativo perentorio d'applicazione non può che sfociare o in uno scacco, o in una concretizzazione efficace ed elettiva (tecnica) ;
2. Nella **scoperta**, le ipotesi alternative accompagnano fino in fondo il processo di comprovazione definitiva e alimentano ancora, al di là di questo, una serie di prove ulteriori di falsificazione (scienza);
3. Per la **creazione**, le alternative, se ammesse, producono delle varianti della stessa opera o un ciclo di opere (arte).

Finalizzazione vs fecondità

- ❑ L'invenzione ha un fine progettuale ma la sua forza esplicativa può andare al di là della sua intenzionalità originale. In tale senso, l'invenzione vanta nel contempo un'attitudine immersiva nel problema focalizzato e una postura distanziativa, se non retrospettiva, pronta a cogliere ciò che nell'"eureka" è già obsoleto.
- ❑ L'invenzione è un cambiamento d'ambiente di lavoro (organizza qualcosa che è ancora in cerca delle sue finalizzazioni possibili).

Invenzione tra istituzione di codice e gesto improvvisato

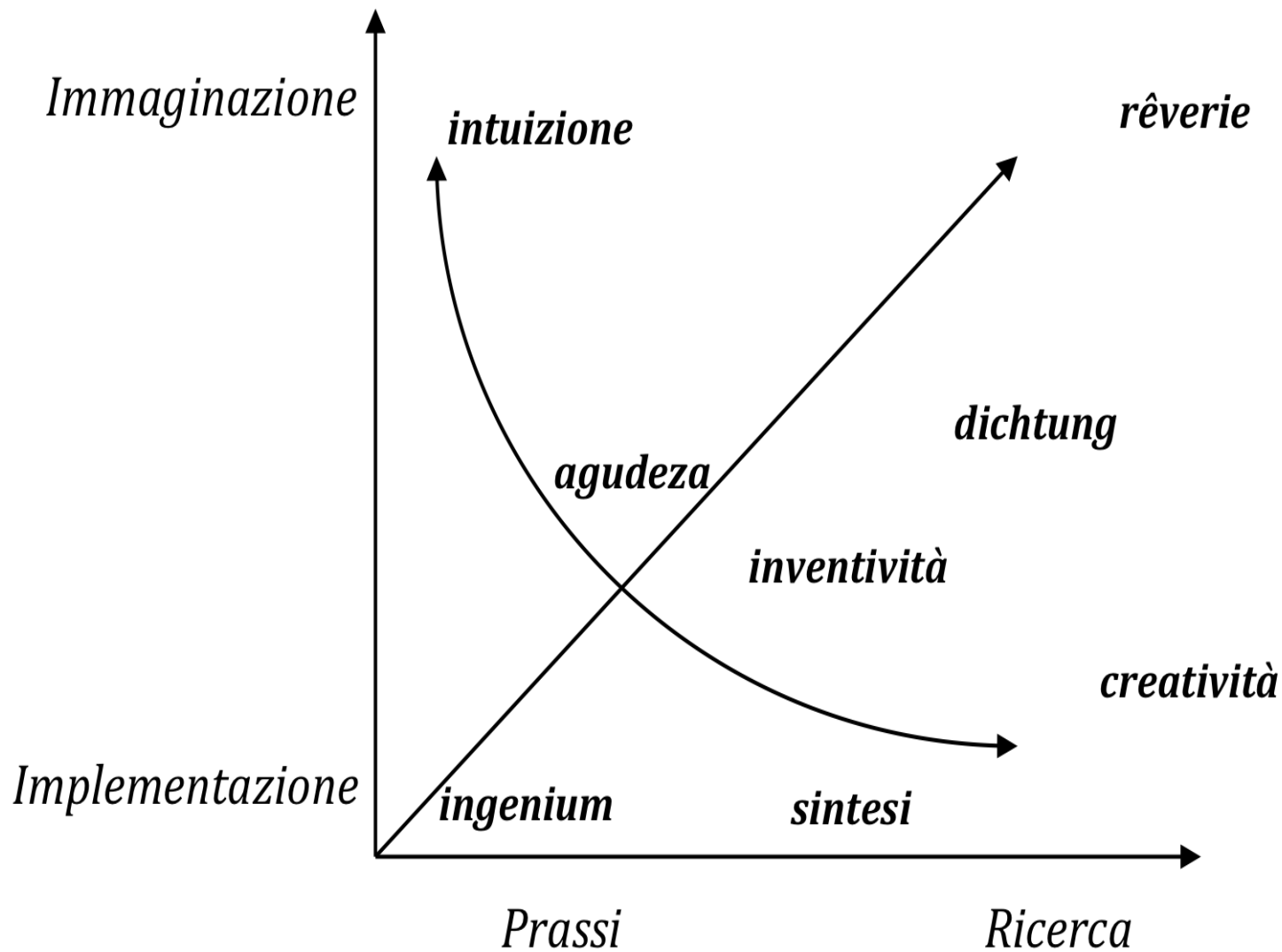
I punti in comune tra queste due forme estreme d'invenzione:

- l'esemplificazione prevale sulla rappresentazione;
- sono testate ai margini del loro terreno di pertinenza e ai margini delle possibilità d'intendimento.

Nota: alla periferia di un terreno di gioco, il mobilitare gli elementi che costituiscono quest'ultimo non attiva più un riconoscimento immediato, ma un questionamento teleologico: può davvero valere (ossia essere legittimo o efficace) fare una mossa così e così?

Qualità utili all'invenzione

- **Dichtung** : capacità di reinventare il linguaggio, oltrepassando la sua codificazione e mettendo in rilievo la sua natura espressiva (Herder)
- **Rêverie** (*musement*): essa mira a convocare e a montare assieme le esperienze le più disparate (percezioni, ricordi, fantasie, ecc.).
- **Ingenium**: esso ha una finalità pratica preminente e escogita soluzioni in grado di risolvere problemi contingenti o legati alla vita quotidiana
- **Acudeza**: interpretazione delle situazioni vissute secondo un distacco superiore che consente ironia e messa a nudo delle convenzioni
- **Intuizione**: anticipazione delle manovre dell'interlocutore e delle reazioni degli oggetti al fine di garantire delle sintesi di fronte a problemi ancora largamente indeterminati.



L'immaginazione

- L'immaginazione è il luogo d'incubazione ideale di idee creative, ma diviene anche la dimensione irrealistica alla quale l'invenzione deve sfuggire.
- L'immaginazione rischia di nutrirsi di finalizzazione ipotetiche sospese, ma ciò è valido solo per vagliare soluzioni alternative rispetto al percorso inventivo che si vuole forgiare.
- L'invenzione ha bisogno di traghettare l'immaginazione al di là di una fertilità autoriflessiva.
- Il ritardo cronico dell'invenzione al cospetto dell'immaginario inventivo.

Far germinare la differenza

- Le creatività si confrontano polemologicamente, le scoperte mettono a tacere i pareri discordi; e le invenzioni ?
- Accettare di reinventarsi al fine di poter far fruttare la propria creatività nella scoperta di un bene collettivo.
- Piuttosto che disconoscere le culture avverse, cogliere la sfida di far germinare in modo impensato le loro fondamenta.

La grazia della creatività

Creatività

- Nella letteratura latina l'utilizzazione del verbo *creo* è riservata di preferenza ai processi di generazione elettiva (eleggere i tribuni o i magistrati).
- La cosa creata può essere nuova in quanto occorrenza (**token**), non necessariamente come tipo (**type**). La creazione non è obbligatoriamente l'invenzione di una forma; più precisamente, l'oggetto creato s'installa all'interno di una genealogia e testimonia di quest'ultima.
- È opportuno distinguere bene creazione e creatività, dato che la seconda è sempre legata all'esemplificazione in atto di un superamento della prassi.

Creatività

- La creazione mette in gioco delle valorizzazioni elettive, prospettate e ri-assunte come “originarie”. Per contro l'originalità, e dunque la dose di creatività effettiva, dipendono da una valutazione comparativa compiuta a posteriori da un osservatore sociale esterno.
- La creatività è un evento linguistico e semiotico che va a costituire una prova di coesione identitaria attraverso la testimonianza di un'opera che si considera come “consustanziale”, benché possa detenere una vita propria, ossia autonoma.

Creatività come evento progettuale (ossimoro)

- ❑ La creatività dipende da una gestione dell'agire che cerca una **coabitazione tra pervenire e sopravvenire**, tra progetto e evento. Si deve nel contempo presentare il prodotto creativo come una piena testimonianza del sé e negare il fatto che quest'ultimo sia un frutto occasionale.
- ❑ Eppure, la **grazia** del creatore (Bateson 1972) è legata a un agire quasi di ordine compulsivo, non accettando una supervisione critica immediata (un'auto-osservazione). Per tale ragione, la creatività è rivelatrice e testimonia, attraverso l'opera, di un campo di valori originari e di una congruenza identitaria nient'affatto scontata.
- ❑ Proprio come le emozioni in rapporto ai ruoli passionali che ci attribuiamo a parole, le creazioni appaiono come una **prova qualificante** delle “vere” potenzialità di significazione inerenti alla forma di vita del soggetto.

Creatività e oblio

Un aspetto sorprendente della creazione è la sua familiarità con l'oblio; lo “spirito creativo” cancella delle relazioni tra dati esperienziali in modo da poter instaurare nuovi rapporti tra essi.

Ciò (di)spiega le relazioni tra creatività e astrazione, immaginazione, invenzione, ispirazione. In effetti, si può facilmente intravedere una sintassi possibile che correla questi termini: l'**astrazione** è la versione cosciente dell'oblio, necessaria al superamento dell'esperienza archiviata; l'**immaginazione** permette una mobilitazione dei rapporti profilati dall'astrazione e apre un'istruttoria di possibilità, ricercando un senso pregnante; l'**invenzione** trattiene e stabilizza nuove relazioni proponendole come elettive; l'**ispirazione** certifica il carattere durativo e sistematico dell'invenzione (è la vena creativa che deve essere sfruttata fino ad esaurimento quale testimonianza di una forma di vita).

Creatività e invenzione

La creatività non è riducibile all'invenzione di soluzioni, dato che essa aspira a una rivelazione di competenze e di intenti ancora da esplorare, in grado di riscattare ogni corrispondenza forzata a mandati imposti dall'esterno.

Le intenzioni creative programmano la loro opacità al fine di garantirsi una simbolizzazione identitaria retroattiva: “riuscire ad essere” nell’attestazione dell’“aver fatto”.

I processi creativi:

- i) possono essere diretti attraverso la costruzione di un contesto ottimale di elaborazione;
- ii) devono essere rispettati nella fase di incubazione: il teatro della creazione diviene allora come una camera oscura che deve restare chiusa per non compromettere la lastra che va a restituire l'intuizione – come affermava Paul Valéry nel 1928.
- iii) sono precisati e elaborati come *risultati-relais* (Hadamard 1945, p. 59), affinché la creatività sia veramente capace di fertilizzare un intero campo di ricerca.

“Organizzazione orientata alla creatività” vs “organizzazione creativa”

- Organizzazione orientata alla creatività: l'organizzazione si presta a lasciare la creatività libera di circolare tra prospettive di valore diversificate e anche esterne, in vista di traduzioni e ristrutturazioni del quadro sensato della propria intrapresa;
- Organizzazione creativa: la dimensione creativa è funzione di un'elaborazione omeostatica dei valori definitivi dell'agenzia di sistematicità visto che questi sono sempre minacciati.
- La creatività sembra reclamare dei soggetti imprenditoriali che si sappiamo porre al di qua dell'organizzazione che hanno elaborato. La creatività oltrepassa il *management* e la gestione identitaria con le sue strategie di conservazione, evoluzione, innovazione; essa concerne una riformulazione possibile tanto dell'identità d'impresa quanto del suo spazio di riferimento.

Rispondere al mercato: il realismo economico miope

- Accorgersi della necessità della creatività solo nei momenti di crisi.
- Ammettere delle strategie creative solo per scopi comunicativi (i creativi della pubblicità).
- La creatività è la maggior nemica della passione del monitoraggio

Creatività a buon mercato

- Un sintomo del riduzionismo che affligge la creatività sotto la logica del monitoraggio è la *teoria creativa dell'investimento* di Sternberg e Lubart (1991), secondo la quale è strategico “comprare” delle idee che possano divenire *trendy* prima che altri *competitors* possano percepire una tale possibilità (creativo è chi conduce una *leadership* nella promozione di idee).
- Il problema non concerne più la ristrutturazione di un paesaggio di valori, bensì la mera possibilità di trovare delle idee che possano essere promosse a fini distintivi e ciò «non troppo presto, non troppo tardi»: si coltivano delle tendenze.

La vocazione alla creatività

La creazione è una reazione che fa spazio, che prosegue il cammino di ciò che s'affacciava solo come un inizio, che si offre come terreno di un gioco "lasco" per consentire ulteriore creatività: essa decide di poter ulteriormente decidersi.

La creatività è allora una *dynamis* che ribadisce l'accoppiamento stesso tra agenzia di sistematicità e ambiente, preservandolo come apertura, come condizione di sensatezza da ulteriormente sondare e nutrire. L'ampiezza di vita nelle relazioni esterne ha un correlato intimo, una ampiezza tra azione e reazione, una «grandezza interna [...] sonante un vuoto in me stesso futuro» (P. Valéry).

*Invenzione e
istituzionalizzazione della
creatività*

Le istituzioni

Le istituzioni sono delle istanze organizzatrici che offrono:

- ✓ delle opportunità strutturali;
- ✓ dei programmi collettivi;
- ✓ degli indicatori di performatività efficiente;
- ✓ dei modelli d'interazione inclusiva e di cooperazione esclusiva,

il tutto dotato di una stratificazione e di una legittimazione storica.

La dialettica tra società istituita e collettività vissuta

- ❑ La tensione costante tra la terzietà anonima dei dispositivi istituzionali e lo spirito federativo del *noi* che si riconosce nelle istituzioni, senza ridurvisi.
- ❑ Bisogna continuare a distinguere le alleanze (le leghe, le confederazioni, le *Gemeinschaften*) e le società (*Gesellschaften*), anche se le une possono trasformarsi nelle altre (per esempio, in tedesco *Bund* e *Bundesstaat*).
- ❑ Tra l'istituzione istituyente e l'istituzione istituita si situa un progetto vivente e distribuito che chiede un agire di concerto.

Il funzionamento delle istituzioni

Il potenziale funzionale (**modello per** realizzare dei fini)

vs

il potenziale formatore (essere **modello di** qualcosa in quanto esemplificazione esemplare d'organizzazione).

- Se la generatività degli atti istituzionali (Searle 1995, p. 132) al fine di costruire i livelli superiori dell'istituzione stessa si limita a un'instaurazione riproduttiva, una vera e propria creatività istituzionale prevede come correlato l'individuazione della necrosi di altri elementi dell'architettura istituzionale.

L'invenzione dal punto di vista dell'istituzione

- ❑ L'invenzione non è che una sorta reinizializzazione della dialettica tra regola e indeterminazione e tra appropriazione e impegno che l'istituzionalizzazione dei giochi linguistici esemplifica quale fondamento della vita culturale
- ❑ L'invenzione dipende dall'istituzione quando i dispositivi proposti permettono alla creatività di restare interpretabile anche di fronte a condotte fortemente polemiche.

Il carattere promettente dell'invenzione agli occhi dell'istituzione

- L'invenzione è benvenuta perché essa giunge a situare il fronte d'innovazione possibile, canalizzando così le tensioni polemologiche verso un consenso riguardante delle linee di fuga potenzialmente performative, dunque benefiche per l'istituzione stessa
- Non solo: il dispositivo elaborato dall'ultimissima invenzione è normalmente visto come il promotore di un consenso di ordine superiore, procedendo a una sorta di sublimazione delle tensioni sociali, a tal punto da far dimenticare le mancanze di fondamento delle convenzioni e l'esito incerto delle concertazioni future.

Creatività condizionata

- Se l'invenzione deve intervenire in modo imprevedibile ma costante nella vita dell'istituzione è per evitare una sovrapposizione tra regolarità e regola, per scongiurare l'asfissia del calcolo di dispositivi oramai dispotici ma troppo prevedibili.
- Ciò detto, bisogna riconoscere che una dose di creatività interpretativa è garantita dai dispositivi stessi. Appropriandosene, gli attori sociali hanno la possibilità di saggiare dei margini di creatività e di riaffermare sulla scena pubblica la paternità dei risultati ottenuti. Così, attraverso il tasso di creatività controllata, si misura istituzionalmente la portata storica dell'efficacia simbolica di un'invenzione e, in modo lapalissiano, si può concludere che quest'ultima, quando costituita sotto opportuna giurisdizione, ha ottime *chance* di trasformarsi in *innovazione*.

La brevettabilità dei dispositivi

La brevettabilità dei dispositivi prevede che i candidati pubblici all'invenzione debbano:

- (i) Rispettare delle caratteristiche canoniche per la riconoscibilità dell'invenzione;
- (ii) Non rientrare in categorie di prodotti non ammessi;
- (iii) Testimoniare d'un'attività inventiva in modo evidente;
- (iv) Essere suscettibili d'applicazione su scala (Louis 2017, p. 16).

Carceri d'invenzione

- Il brevetto, al di là del suo contesto tecnologico, mostra che l'istituzione cerca di imporre degli « isolotti di monopoli in un mondo di libera competizione » e la sua prima esemplificazione storica (6° secolo a.C) riguarda il monopolio concesso all'inventore di una ricetta di cucina (Sibari).
- L'istituzionalizzazione dell'invenzione prevede lo stabilimento di criteri convenzionali per il suo riconoscimento pubblico: per esempio, « l'aggiunta di un carattere superfluo a un prodotto conosciuto non gli conferisce un carattere di novità e lo statuto conseguente d'invenzione » (Louis 2017).

Dal sistema « lingua » all'ambiente linguistico

- ❑ L'istituzione della lingua è la costruzione paradossale di una *possibilizzazione* attraverso delle regole: istituire la creatività, l'imprevedibilità del discorso. Il linguaggio non è solo una risorsa in termini di stock di possibilità già apprese; è necessario far anche apprendere alla lingua delle possibilità ulteriori (risorse di possibilizzazione).
- ❑ L'istituzione non è solo un luogo di sottoscrizione di contratti, ma anche lo spazio di teatralizzazione d'accordi ulteriori. Essa delimita la ricerca stessa dei propri supplementi, procrastinando solamente la propria stessa sostituzione.
- ❑ L'equilibrio tra normare e variare è nel contempo un rallentamento della moltiplicazione delle pertinenze/ragioni e una garanzia di un avvenire marcato da progetti ulteriori.

La creatività istituzionale e l'istituzione creatrice

- Il gioco può creare dell'ordine (Huizinga 1938), ma non si può dimenticare (U. Eco) la distinzione tra *game*, quale matrice sistematica e istituzionale del gioco, e *play*, quale esperienza del giocare, che spesso testa, sfida e oltrepassa le regole.
- Da una parte è necessario cogliere il contagio di legittimità attivato dall'istituzione verso attività che inquadrare da essa; dall'altra, è bene valorizzare i giochi nelle istituzioni e tra le istituzioni.
- L'invenzione dei dispositivi istituzionali può giungere persino a creare delle istituzioni concorrenti, secondo delle modalità scissipare o caratterizzate da una ricombinazione generale degli equilibri tra istituzioni già esistenti.

Stereotipi e clichés

- Rispetto al mandato d'incamminarsi sempre verso un senso da svolgere tra attrattori di convergenza e vettori d'emancipazione, gli stereotipi sono dei dissuasori ermeneutici, dal momento che cristallizzano degli stock di senso che né gli enunciatori, né gli interpreti hanno necessità di analizzare e di giustificare, dato che non questionano delle paternità, delle appartenenze, delle traduzioni possibili.
- L'impoverimento stilistico progressivo delle “riprese” avvicina il cliché al *kitsch*, visto che il timore di una significatività in debito di originalità e comunque ridotta a uno “scheletro” semantico immediatamente riconoscibile, spinge a rincarare la declinazione di tratti posticci (sovrabbondanza imitativa e aselettiva).

La polemologia produttiva

Finché l'attrattore-tradizione e il vettore-creazione disegnano virtuosamente due tendenze opposte e correlate, la stratificazione e la mobilitazione di forme non sono mai accompagnate da un processo di desemantizzazione, ma, al contrario, da un aumento di relazioni interne al patrimonio culturale. Quando questa dialettica produttiva perde la misura delle proprie forze antitetiche, ecco che si producono tanto i “clichés” della tradizione quanto quelli di un'avanguardia meramente trasgressiva.

L'escogitazione

- Lo smarcamento dalla tradizione deve continuare a demarcare se stesso, dando così un perimetro alla propria giurisdizione di valori e creando con ciò dei clichés autoreferenziali, talora ossessivi.
- In fondo, arti e scienze possono elevarsi su norme e socioletti solo a condizione di segnalare maggiormente la costanza della propria *crisi*: l'istanza critica è innanzitutto auto-applicativa, e vive il paradosso di un metodo organizzativo che non può compiacersi di se stesso.

Non ogni fatto sociale è un atto istituzionale

Le istituzioni sono delle compartimentazioni dell'appropriazione delle risorse simboliche, là dove l'**essere appropriato a** (abilitazione) e il fatto d'**appropriarsi di** (potenziale emancipatore) entrano in una dialettica produttiva:

- da una parte, si tratta di seguire un'organizzazione affermata e i suoi **protocolli** in quanto parametro di razionalità;
- dall'altra, si tratta di dimostrare un **impegno** che supera i ruoli assegnati per mandato.

In tal senso, i domini sociali sono caratterizzati dalla istituzionalizzazione non solo di una conformità performativa ma anche di un'emancipazione immediatamente interpretabile come una ricchezza del gioco.

Bibliografia

Pierluigi Basso Fossali, *Vers une écologie sémiotique de la culture*, Limoges, Lambert-Lucas, 2017, 650p.

Pierluigi Basso Fossali, « Invention et institutionnalisation de la créativité », *Séminaire Internationale de Sémiotique à Paris, Séance inaugurale*, Nov 2017, Paris, Maison Suger, France (<http://afsemio.fr/wp-content/uploads/Intervention-de-Pierluigi-Basso-Fossali-s%C3%A9minaire-SAISIE-2017-18-8-novembre-2017.pdf>)

Pierluigi Basso Fossali, « La constitution des collectifs. Créativité de groupe, projets participatifs et reconnaissance institutionnelle, *Séminaire Internationale de Sémiotique à Paris, Séance inaugurale*, Nov 2018.

Pierluigi Basso Fossali, « Creatività », in P. Basso Fossali, *Vissuti di significazione*, Pisa, ETS, 2008.

Bateson Gregory, 1972, *Steps to an Ecology of Mind. Collected Essays in Anthropology, Psychiatry, Evolution, and Epistemology*, Chicago, University Of Chicago Press, Chandler Publishing Company, 1972 ; trad. It. *Verso un'ecologia della mente*, Milano, Adelphi.

Eco, Umberto, *La struttura assente*, Milano, Bompiani, 1968.

Hadamard Jacques, 1945, *Psychology of Invention in the Mathematical Field*, Princeton (NJ), Princeton University Press ; trad. It. *La psicologia dell'invenzione*, Milano, Cortina, 2004.

Leroi-Gourhan, André, *Il gesto e la parola. Tecnica e linguaggio. La memoria e i ritmi* Torino, Einaudi, 1977.

Louis, Axelle, *L'évolution contemporaine de la notion de brevetabilité*, Aix-en-Provence, Presses Universitaires d'Aix-Marseille, 2017.

Luhmann Niklas, 2000, *Organisation und Entscheidung*, Opladen/Wiesbaden, Westdeutscher Verlag; trad. It. *Organizzazione e decisione*, Milano, Bruno Mondadori, 2005.

Searle, John, 1995, La costruzione sociale della realtà, Milano, La Comunità, 1996

Sternberg Robert J. et Lubart Todd I., « An Investment Theory of Creativity and its Development », Human Development, 34.