



LO SPAZIO URBANO TRA CREATIVITÀ E CONOSCENZA

Sul libro curato da A.Cusinato e A.Philippopoulos-Mihalopoulos

di Domenico Patassini

© RIPRODUZIONE RISERVATA

Il libro curato da Augusto Cusinato e Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos – *Knowledge-creating Milieus in Europe. Firms, Cities, Territories* (Springer-Verlag, 2016) – si colloca in una zona poco esplorata degli studi sui *milieu* urbani e solleva interessanti questioni epistemologiche, metodologiche e normative. Il testo è di per sé una metafora dell'argomento che tratta: mette in tensione prospettive diverse e coglie nei casi-studio l'opportunità di aggiustare la specifica classificazione, adattandola ai contesti. La classificazione delle attività generatrici di conoscenza e innovazione (in questa accezione creative) si basa su un modello logico-formale che merita una discussione a parte. Interessanti sono le implicazioni normative e di *policy* che accompagnano l'emergere di nuove pratiche.

Doppio percorso

Il testo propone un doppio percorso di avvicinamento al concetto di *milieu* come generatore di conoscenza. Nel primo percorso ('A Theoretical Framework') si evidenzia il potenziale dell'approccio ermeneutico (e di approcci contigui) all'economia della conoscenza, sottolineando i limiti del modello cognitivo. L'approccio ermeneutico all'economia della conoscenza si contrappone pragmaticamente a quello cognitivo, nato in era industriale, ma resistente e ancora in grado di condizionare le strategie di automazione e di sviluppo della intelligenza artificiale. **Molti test operativi, e non soltanto logico-formali, sulla plausibilità di queste strategie evidenziano limiti negli schemi cognitivi, in particolare sui nessi fra conoscenza, creatività e innovazione.** I nessi si possono presentare a micro-scala, all'interno di singoli processi, ma anche a scale maggiori determinando *milieu* a forte contenuto reticolare. Se a micro-scala il nesso si risolve in pratiche finalizzate e chiuse (sperimentali e orientate al

risultato), a scala maggiore possono attivare processi esplorativi, sfruttare gradi di libertà e offrire possibilità di ri-contestualizzazione in plausibili schemi cognitivi.

Il testo propone e testa empiricamente un modello interpretativo delle relazioni fra impresa, città e territorio e definisce a livello normativo sintetiche linee di *policy*. Il ritardo dell'economia *mainstream* emerge rispetto a quanto è da tempo acquisito nel dibattito filosofico, letterario, sociologico, organizzativo e artistico; ritardo causato dall'inerzia del positivismo-logico nella definizione della nozione di conoscenza. **L'inerzia sembra dovuta all'infondata separazione fra esplorazione (configurazione) e test, fra creazione e innovazione, separazione che impedisce di cogliere l'essenza della creatività e, quindi, di apprezzarla e, nei limiti del possibile, gestirla.** Com'è noto, la creatività tende a divergere rispetto alla logica astratta dei modelli cognitivi per diverse ragioni: è sensibile alle relazioni e ai contesti, genera idee in modo sinaptico (associativo o disgiuntivo), è flessibile nei principi che adotta, si presenta indifferentemente in modo analitico o valutativo in persone dotate di diverso talento, si misura in modo non univoco con le forme di apprendimento sistematico. Queste ragioni (ma ve ne possono essere molte altre) influiscono sulle motivazioni favorendo o ostacolando il manifestarsi della creatività e delle sue capacità risolutive. **La creatività, intesa come illuminazione (*insight*), è relativamente indipendente dall'apprendimento, da ciò che si è già appreso, in quanto implica una riorganizzazione del campo percettivo e cognitivo.** Questa riorganizzazione può avvenire in modo più o meno consapevole, più o meno intenzionale: tanto è difficile riconoscere eventuali fasi preparatorie all'*insight*, quanto agevole definire percorsi creativi immediatamente dopo (1). Secondo i curatori, il ritardo dell'approccio *mainstream* contraddice il vissuto nell'interazione sociale, nella città contemporanea e nelle organizzazioni d'impresa, ma potrebbe, in assenza di recupero, indebolire la stessa 'disciplina' economica nel dominio delle scienze sociali. Ad un suo possibile riscatto non sembra abbia contribuito l'approccio 'evolutivo', a cui va comunque riconosciuto il merito di aver sottratto gli individui dall'anonimato, mappandone traiettorie e percorsi, pur senza riuscire a spiegarne le modalità. **È questo *black box* che l'approccio ermeneutico cerca di aprire, riconoscendo il cambiamento (l'innovazione) non come 'naturale processo di selezione fra opzioni, ma come 'apprendimento' di agenti intelligenti.**

Nel secondo percorso ('Case Studies') si propongono, a sostegno dell'ipotesi generale, alcune evidenze empiriche del concetto di *milieu*, con classificazioni spaziali di attività di servizio alla conoscenza in città e aree metropolitane europee (Venezia, Monaco di Baviera, Parigi e sistema urbano francese, Milano, Poznań e Pécs). **Il doppio percorso evidenzia uno scarto fra spinta ermeneutica e sua irriducibilità statistica, fra il modo in cui si vive l'innovazione e la sua rappresentazione, spingendo il lettore a chiedersi se il *milieu* sia qualcosa di visibile, se esista davvero, o se sia una sorta di 'forza interiore', potenza, possibilità creata in modo non necessariamente intenzionale dall'interazione sociale.** Le 'approssimazioni' statistiche proposte dai curatori sembrano confermare la seconda ipotesi, un'ipotesi che, ancora in nuce, è stata testata quasi sessant'anni fa in studi di psicologia comportamentale e di *management* industriale. Sulla base di test psicologici effettuati alla fine degli anni '60, Edward Deci (2), allora ricercatore alla Carnegie Mellon University, diceva che l'innovazione non si può comprare; non solo, ma che fare qualcosa solo per il piacere di realizzarla può portare a risultati inattesi e sorprendenti. Douglas M Mc Gregor, uno dei più noti studiosi di *management* del XX secolo (3), al quesito 'cosa dobbiamo fare per motivare i dipendenti?' rispondeva 'nulla, lasciateli fare'. L'idea della 'motivazione intrinseca' (4) si basa su considerazioni abbastanza semplici, ma solo apparentemente scontate. **Gli esseri umani avrebbero una innata forza a ricercare l'autonomia, a sfidare le proprie capacità e a rafforzarle, a esplorare nuove opportunità e ad apprendere. Il vero problema sarebbe la creazione di contesti in cui queste attitudini possano liberamente esprimersi: dei *milieu* per antonomasia.** Queste attitudini non possono essere

considerate come ‘reazioni’ a incentivi e alla conoscenza, in quanto plasmate da una ‘forza’ interiore (una ‘potenza’ si direbbe) che spinge alla prova e all’errore. Ma se non appartengono a logiche di causalità lineare, se non sono ‘reazioni’ individuali o collettive, quando, come e dove si possono riconoscere? Che configurazioni assumono? Prevala una componente spaziale (areale) o *foot-loose* (reticolare)? **La prima parte del testo riconosce l’ ‘autonomia generatrice’ di questa forza evidenziando come possa essere ‘favorita’ con l’ermeneutica, con una particolare forma di dialogo sociale che alla causalità lineare tipica dei modelli cognitivi sostituisce forme di causalità mutua. La seconda parte del testo cerca di evidenziare se questo processo generi risultati riconoscibili identificando cluster (5) di attività di servizio alla conoscenza con profilo variabile a seconda dei contesti.** Il *test*, per come è impostato e per la sua ‘ampiezza’, si limita agli ‘stati’ lasciando sullo sfondo i processi che li generano. Riferimenti interessanti sono i caratteri fisico-funzionali e di *policy* utilizzabili come *proxy* di condizioni e opportunità. Le attività sono classificate (con qualche problema comparativo) sulla base di gradienti di conoscenza e ci si chiede se vi siano ricorrenze nella relazione dei profili dei *cluster* con condizioni e opportunità generali. Ci si chiede, cioè, se in termini formali siano riconoscibili funzioni di appartenenza. **La risposta fornita dagli esercizi empirici è parziale e differenziata, e serve un certo sforzo interpretativo per riconoscere al milieu specifiche capacità di generare conoscenza: come una lingua che si forma ed evolve a livello collettivo e impone le sue regole a chi parla, legge o scrive.** La risposta è parziale anche perché non motiva come la solitudine dello ‘space of the middle’ di Gilles Deleuze e Félix Guattari possa sostituire l’interpretazione elusiva che del *milieu* danno le scienze regionali o che forniva il seminale lavoro di Émile Durkheim quando riconosceva le morfologie sociali come relazione fra volume, densità e spazio.

Testo come metafora

Il testo cerca di assumere un impianto ermeneutico e va riconosciuto ai curatori questo sforzo di coerenza che ne avvalorava i contenuti (6). L’approccio ermeneutico viene infatti osservato da una ‘posizione terza’ a livello epistemologico, euristico, metodologico e normativo. Nel primo i curatori relativizzano la loro prospettiva, consapevoli che la realtà viene vista attraverso le loro lenti. Nel secondo verificano la consistenza interna, il potere esplicativo delle teorie nello spiegare la realtà: termini come *atmosfera*, *milieu*, *landscape/paysage* diventano strumenti concettuali utili. Nel terzo identificano procedure utili a valutare l’affidabilità delle teorie e nell’ultimo si chiedono quanto queste possano essere applicate a livello di *policy*. Questa ‘posizione terza’ viene assunta in modo peculiare da ciascun autore (soprattutto nella prima parte e in modo più problematico nella seconda) nello sforzo di tenere insieme i quattro livelli rispondendo a necessità espositive. **Emerge così una interpretazione articolata del rapporto fra spazio, conoscenza e creatività che stimola riflessioni generali (sul testo nel suo complesso) e specifiche (sui singoli contributi).** Fra le due riflessioni, generali e specifiche, affiorano alcune tensioni che la recensione cerca di cogliere e interpretare.

Danza di prospettive: contributi della prima parte

L’orizzonte teorico affiora nella ampia introduzione dei curatori e nei sei contributi che dovrebbero aiutare a riconoscere i molteplici ruoli della conoscenza nella generazione dei *milieu*: sulla conoscenza scientifica (Paolo Garbolino), su creatività ed economia secondo un approccio filosofico-musicale (Daniele Goldoni), sul nesso conoscenza-spazio (Giorgio De Michelis), sul ruolo di Ict (Carla Simone), su ‘atmosfera’ e nuovi spazi di conoscenza (Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos) e sull’approccio

ermeneutico all'economia della conoscenza (Augusto Cusinato). Ai sette casi-studio seguono due conclusioni, una di Roberto Camagni e l'altra dei curatori. L'indice registra una conclusione, anche se il contributo di Camagni sembra fare da contraltare, 'spruzzando' un po' d'ermeneutica sull'evolutive approccio ai *milieu* da parte delle 'stanche' scienze regionali. Il suo stile nulla toglie (né aggiunge) al testo, ma per i contenuti avrebbe, forse, dialogato meglio con il Cusinato introduttivo.

L'approccio ermeneutico all'economia della conoscenza, introdotto da Augusto Cusinato, viene collocato rispetto ad un argomento saliente nel dibattito epistemologico: la separazione fra esplorazione e validazione, fra scoperta di una ipotetica legge, o regolarità, e suo *test*. Come rileva Paolo Garbolino ('The New Understanding of Scientific Knowledge'), nelle esperienze del positivismo logico, o neo-positiviste, soltanto validazione e *test* assumono rilevanza scientifica. Ad esempio, nella logica matematica un modello è una struttura che riconosce verità alle affermazioni di una teoria, dove la teoria è definita da un insieme di affermazioni espresse in linguaggio formale. L'esplorazione viene relegata ad uno stadio pre-scientifico, del tutto o quasi privo di interesse, quando non viene costretta al destino della validazione. Questa distinzione fra esplorazione e validazione è rilevante ai fini della teoria della innovazione, perché aiuta a riconoscere l'innovazione (epistemo)logicamente distinta dall'ideazione. La distinzione è alla base del modello lineare R&D. Garbolino cita una interessante definizione che Andrew Pickering dà di esperimento: 'an experiment is a dialectic of resistance and accommodation between the experimental apparatus and its running, the theory of the apparatus and the theory of the phenomenon under study: a successful experiment realizes a mutual agreement between all these factors' (p. 7). L'esperimento è dunque un conflitto a volte (non sempre) risolvibile. **Secondo questa logica dicotomica (di separazione fra esplorazione e validazione, fra ideazione e innovazione), se il testo che sto recensendo fosse un esperimento di successo, dovrebbe offrirmi un repertorio (anche per tipi o classi generali) di dispositivi di conversione dell'ideazione in innovazione.** In questi tipi o classi si potrebbe verificare se esista una coerenza fra disegno del modello sperimentale e suo impiego, fra teoria del modello interpretativo e teoria del fenomeno allo studio. **L'esito in questa prospettiva mi sembra incerto e l'incertezza tende ad aumentare se si supera la dicotomia e le sue implicazioni paradigmatiche.**

Garbolino documenta il processo 'storico' che ha consentito il superamento di questa dicotomia: dalla nuova filosofia della scienza (7) alla distinzione fra conoscenza tacita ed esplicita di Michael Polanyi fino alle *knowledge creating company* di Ikujiro Nonaka (p. 11) (8). Si tratta di un superamento importante, necessario, ma comunque non sufficiente all'attivazione di un approccio ermeneutico. È necessario perché dà dignità alla esplorazione, all'interpretazione e alla ideazione, ma non è sufficiente se non riesce ad adottare un concetto 'meno esibito' di creatività e se non si confronta nel dialogo eco-tecnologico imposto dalla Rete ('field of ambivalence' ci ricorda Daniele Goldoni, ma anche Maurizio Ferraris con le sue ARMI, altrove). Sembrano due estremi troppo distanti per garantire condizioni di sufficienza. Eppure... **Una 'intelligenza meno esibita' e 'riposta nel sottotraccia delle emozioni' può essere un vissuto che non rinuncia comunque al ragionamento, alla logica, che non fugge davanti all'insolito, al favolistico, alla imprevedibilità (9).** D'altro canto, alla dimensione eco-tecnologica non si sfugge (o si crede ingenuamente di sfuggire), perché non solo rafforza il potenziale di relazione, modificandone significati e valori, proponendo nuove relazioni fra diritti e libertà, ma impone anche nodi di relazione diversi dagli agenti umani (*actants*) (10). Un'alternativa è tagliare i ponti (*unplugging*) e adottare forme anacoretiche o forme 'critiche' di neo-isolazionismo o neo-luddismo.

Nel suo contributo, Daniele Goldoni sviluppa una critica ermeneutica alla nozione di creatività (oggi ridotta ad estetizzazione dell'economia) e ai suoi contraddittori effetti: fra tutti, la mutevole

accessibilità, i diversi esiti sociali, una varietà impressionante di tranelli cognitivi. Da musicista e docente di estetica, egli segue un approccio 'privilegiato', filosofico-musicale appunto, per evidenziare come la creatività possa nascere dal gioco ermeneutico nell'interazione sociale. In questo gioco egli ritiene possano maturare i germi della creatività e si delinea il suo possibile contributo alla innovazione. **Goldoni ipotizza vi siano linee di forza convergenti o conflittuali (*inter and trans-medial*) che formano territori spazio-temporali in cui individui, gruppi e comunità scoprono (o credono di scoprire) le loro possibilità, le loro capacità e, forse, le loro intenzioni.** L'esperienza musicale in una stanza può creare situazioni diverse: qui le condizioni spaziali e d'uso dello spazio (*milieu*) non possono essere disgiunte dalle *performance* o dai risultati. È un tipico esempio in cui lo stesso spazio metrico si può trasformare in diversi luoghi e il modello musicale si presenta simile ad un *milieu* creativo. A territori spazio-temporali diversi, perché alienanti, ma con evidenti analogie erano giunti anche Karl Marx discutendo sul feticismo delle merci e Guy-Ernest Débord con la città dello spettacolo: straordinari *milieu* dell'inganno e, se vogliamo, della critica. E qui **la creatività può assumere connotati altri: può essere *mimesis, inventio, meta-phorà* (trasferimento di significato, sforzo o tensione per portare oltre, per andare oltre); un nuovo modo di agire e di pensare, non necessariamente innovativo o profittevole. Anche utopia.** Nella creatività può essere del tutto assente l'utilità, a meno di non intendere l'utilità come contributo dei mezzi di comunicazione e di produzione; oppure, come piacere di fare e conoscere, come spinta o desiderio, come energia pura, individuale e collettiva. Ma la creatività non sembra indipendente dalle capacità e dai funzionamenti. Lo stesso Goldoni riconosce il 'creativo come post proletario in una atmosfera euforica' (p. 38), mentre Amartya Sen, attento alle diseguaglianze: 'poverissimo mi *ingegno* a sopravvivere'.

I contributi successivi della prima parte sviluppano da diverse prospettive la nozione di spazio come componente (fisica e virtuale) co-essenziale alla conoscenza.

Giorgio De Michelis sottolinea la plasticità e la flessibilità dello spazio, potremmo dire la sua deformabilità nelle interazioni sociali contigue o a distanza. Le deformazioni si susseguono, a volte quasi inavvertite. In queste 'increspature' si possono riconoscere le capacità generative dei *milieu*. Ma, essendo generalmente limitato il contenuto intenzionale delle interazioni sociali, non è agevole agire sulle capacità generative. **A meno di azioni forti e concluse, in certa misura autoreferenziali, o di eventi particolari, la stessa trasformazione di uno spazio (*space*) in luogo (*place*) non è così lineare e prevedibile.** E ciò non sembra dovuto alle complessità reticolari introdotte da Ict, dalla creazione di canali di comunicazione per interazione a distanza, per *tag* di persone e documenti, o per la creazione di spazi virtuali di accesso, come sottolineato da Carla Simone nel contributo successivo. **Per De Michelis ogni azione è interazione in una esperienza specifica dove i soggetti scambiano conoscenza acquisita (tacitamente o in modo esplicito), condizionando nuove interazioni.** La conoscenza è situata nel tempo, nello spazio e nell'esperienza e la sua distribuzione non può essere considerata un problema di razionalità. 'Essere' é 'essere con', ma il problema è che noi e le nostre protesi tecnologiche siamo al contempo soggetti e oggetti dell'interazione, ne siamo condizionati, e ciò viene accentuato da quel *clinamen* (Nancy dell'Inoperative Community) che ci spinge l'uno verso l'altro: una inclinazione che 'fa comunità', dice De Michelis. Direi: una inclinazione che facilita l'interazione, ma che non la rende per questo del tutto intenzionale e descrivibile. **Una significativa declinazione di 'pubblico' sta proprio qui: in quel collante non intenzionale che connota l'interazione sociale.** Il riferimento al linguaggio diventa così problematico. Con Wittgenstein, l'interazione umana può essere considerata come 'gioco linguistico' con logica propria. Nella 'teoria raffigurativa' del Wittgenstein del *Tractatus* il linguaggio viene isolato dalle circostanze sociali di impiego, passando dalle convenzioni alle regole che conferiscono alle parole il loro significato. Qui, il triplo intreccio di fatto, convenzione e valore esplicita le connessioni con la 'filosofia del linguaggio

comune'. Sen ricorda il 'gesto napoletano di fregarsi il mento' (citato da Piero Sraffa) per spiegare come per capire il significato di una affermazione non basti osservarne la forma logica, come sosteneva Wittgenstein (11). Logica ed allusioni para-logiche che consentono al gioco linguistico di creare spazi e di appropriarsene, di non considerare lo spazio come un supporto dato, indipendente, lì fuori. **È impossibile sottrarsi a un discorso spaziale proprio perché il gioco linguistico lo crea.**

De Michelis, contrariamente a Goldoni, sembra dare più fiducia al linguaggio: ne dilata, infatti, il dominio e le forme. Goldoni concludeva il suo discorso dicendo 'the real issue about 'hermeneutics' is a certain overestimation of language'. È come se un certo rischio ermeneutico dipendesse da una forma di abuso linguistico o, viceversa, che l'eccesso linguistico influenzasse negativamente l'ermeneutica. Ma abusi ed eccessi sono oscillazioni contingenti, ridondanze che non reggono alle istanze del 'dizionario necessario' o 'minimo', in quel po' di memoria a cui ogni circostanza rinvia: sedimento. **E una di queste prove è che il linguaggio è un mezzo collettivo che crea le condizioni per condividere esperienze, riflette la conoscenza attraverso l'esperienza (pp. 52-53), è uno spazio condiviso, volenti o nolenti.** De Michelis riprende opportunamente il concetto di *ba* definito negli anni '90 dai filosofi giapponesi Kitaro Nishida e Hiroshi Shimizu (12). *Ba* è 'a shared space for emerging relationship' di tipo fisico, virtuale, mentale. Secondo Ikujiro Nonaka e Noboru Konno ciò che differenzia *ba* dalla interazione sociale ordinaria è il concetto di 'creazione della conoscenza'. *Ba* sarebbe una sorta di piattaforma per l'avanzamento della conoscenza individuale e collettiva, un luogo che ospita significati (per questo *place*): 'a shared space that serves as a foundation for knowledge creation' (13). Si potrebbe dire che è una sorta di linguaggio acquisito che consente di interpretare quanto di inedito e di non intenzionale propone ogni interazione sociale. Può essere intesa come componente costitutiva di un *milieu* più o meno fertile, una componente su cui non è facile, e forse è a volte inutile o controproducente, intervenire, proprio per i modi in cui si forma.

Queste considerazioni hanno conseguenze di second'ordine. In primo luogo, **lo spazio tende a perdere alcune delle sue caratteristiche euclidee, diventa più plastico e flessibile, cambia forma reagendo alle interazioni, non solo accogliendole, ma modificando lo stesso contesto che le accoglie.** Perdendo di significato la nozione di distanza fisica, occorre ridefinire anche la *privacy*, perché nello spazio aumentato si aggiornano le pratiche di esclusione e i potenziali di apertura: gli attraversamenti (di foucaultiana suggestione) diventano più frequenti. Lo spazio acquisisce nuove proprietà. I valori di posizione non possono più essere assegnati con criteri di distanza e di confine (diventano relativi e con molti gradi di libertà) e gli stessi vincoli spaziali tendono a dissolversi perché spazi e luoghi si aggiornano nell'interazione. È l'antico gioco fra fissità e movimento. Ma De Michelis evidenzia una seconda conseguenza. **La conoscenza non è riducibile a informazione (*repository*): di questo parlavano Nonaka e Konno riferendosi alla piattaforma, a ciò che decanta l'interazione sociale e ai modi in cui si interpreta.** La conoscenza è il suo situarsi nello spazio *ba*, il suo farsi, il suo diventare componente di *milieu* aumentati. L'identificazione della loro struttura e dinamica richiede nuove categorie sociologiche e aggiornate forme di *mapping*. Occorrerebbe, ad esempio, evitare tassonomie desuete, anche se raffinate e spinte nei *digit*, riuscendo a codificare i nuovi caratteri delle interazioni sociali, come forma, intensità, intenzionalità, deposito e così via. Questa è la parte analitico-esplorativa, ma **il nesso fra conoscenza e spazio consiglia anche nuove pratiche.** De Michelis suggerisce l'attivazione di forme di *human-centered design* (attento alle pratiche che avvengono attorno al manufatto), di *user experience design*, ma anche di *interaction design*, più attento ai bordi che ai *core*. Il *situated computing* potrebbe far aumentare la capacità degli utenti Ict di agire come *bricoleur*, senza l'imposizione di procedure rigide. Si tratta di pratiche che possono contribuire a formare una nuova dimensione sociale dello spazio e i nuovi operatori citati nelle implicazioni

normative. Queste due raccomandazioni (analitico-esplorativa e pratica) sono parzialmente onorate dai *case study*.

Per Carla Simone è l'interazione fra comunità di pratiche (CoP) (14) e capitale sociale (Cs) che nell'impresa contribuisce al *milieu* come generatore di conoscenza. La comunità di pratiche si crea configurando un proprio *ba* (diventando così un suo epifenomeno): adatta struttura e dinamica alla variazione dei confini indotta da Ict e dalla dimensione globale. Con lo sviluppo di Ict muta il contesto della interpretazione e diventa più complesso riconoscere gli artefatti che popolano il *milieu*, spesso nascosti nel 'lavoro invisibile', *sottospecificati*, non istituzionali, ma anche (o forse per questo) pericolosi *killer factor*. Alcune esperienze corrono ai ripari proponendo nuovi *frame* in cui sembra (ma non è del tutto chiaro) vi sia una sorta di ibridazione fra modello cognitivo e modello ermeneutico. Al primo si affiderebbe un compito di 'posizionamento', un compito difficile perché opera su *linked-data*, affronta la questione della interoperabilità dal punto di vista ontologico e semantico, aggiorna i metadati per mettere un po' d'ordine e così via. L'aggiornamento consentito dal modello cognitivo è un modo per restare su un treno in corsa. Al secondo modello, quello ermeneutico, verrebbe affidato un compito interpretativo, di 'dialogo in carrozza', su un treno a spinta eco-tecnologica. Interessanti sono le citate esperienze di Babble-Ibm (un elaborato supporto alla conversazione) e di Edc (Environment and Discovery Collaboratories), in cui *action* e *reflection space* si combinano in un *action-reflection loop* (à la Shön) a supporto di percorsi *problem solving*. In queste esperienze sono coinvolti esperti di diverse discipline e le proposte vengono valutate nei loro effetti sull'ambiente complessivo da un *software* di simulazione. **Configurazione e simulazione degli effetti consentono di riflettere sulla azione comune (prova ed errore), superando differenze disciplinari, evitando di raggiungere improbabili allineamenti fra linguaggi o discussioni interminabili sui requisiti dell'ottimo.** La sottospecificazione di una rappresentazione mista gioca un ruolo rilevante nella creazione di conoscenza: non sembra essere una ammissione di impotenza o di parziale fallimento, ma uno spunto per procedere. Nello spazio di riflessione (che memorizza le sperimentazioni) si elaborano le soluzioni e si aggiornano le semantiche con l'aiuto di *Story Markup Language* (Ibm) che aiuta a relazionare diversi aspetti e momenti della narrazione. Diversamente da altri approcci, qui si cerca intenzionalmente di produrre *milieu*, anche se gli esiti non sono scontati.

Andreas Philippopoulos-Mihalopoulos (uno dei due curatori, che per brevità chiamerò APM) ritiene che la creatività derivi dal movimento e dal ritmo. L'interazione è movimento, inizia nel 'mezzo', nel tempo e nello spazio dove cose e soggetti si provano. Iniziare nel mezzo significa 'essere senza origine', essere in una intersezione possibile di diverse origini, ma soprattutto rinunciare a comprendere la possibilità (e la responsabilità) di un'origine, di un centro e di un confine. Più banalmente, significa abbandonare l'illusione modernista del controllo e le delusioni postmoderniste di armoniose pluralità. **Essere nel mezzo è una sensazione, un momento in cui si scopre di essere spinti o gettati in una situazione senza alcuna traccia assimilabile a una causa o ad una intenzione: semplicemente un nesso con altri, con le cose e i contesti che li ospitano.** È in queste 'atmosfera' che secondo APM si formano i *milieu*, o almeno si attivano i processi originari che li generano. *Value-free*, il *milieu* non è uno spazio di giudizio: è movimento fra movimenti, simultaneità, in cui l'incontro avviene senza direzione, oltre codici e identità, senza cronologia o causalità. **Il ritmo è qui inteso come differenza, oltre che cadenza e metrica. In musica il ritmo modifica il 'senso' delle soluzioni armoniche e melodiche, le tiene insieme generando un testo.** Per far emergere la creatività occorre quindi creare differenze ritmiche, riprendendo le 'linee di volo' di Deleuze e Guattari, ad esempio (p. 87). Ma chi introduce le differenze ritmiche? Se fosse un 'maestro', la creatività sarebbe soltanto la sua e quella dello spartito che interpreta, con l'ovvio contributo vocale, strumentale e dell'ambiente in cui l'evento accade. In assenza di 'maestro' è l'interazione stessa che

improvvisa le differenze e soltanto una riflessione *ex-post* sull'accaduto potrebbe (forse) aiutarci a capire se esista una relazione (una mappa) fra forme di interazione e differenze ritmiche. Che questa relazione (mappa) venga o meno territorializzata è questione secondaria, anche se non banale come indicano i *case study*. La conoscenza (e qui APM rinvia ai contributi di Andrea Mubi Brighenti) è in primo luogo la mappa della relazione fra interazione e ritmo, una mappa che può essere completamente *foot-loose*, indifferente allo spazio e comunque creatrice di luoghi. **Sostenere, come fa Brighenti, che la conoscenza richieda la territorializzazione di un *milieu* per poterlo riconoscere mi sembra operazione interessante sul piano geografico, ma non necessaria sul piano logico-formale e, in certa misura, condizionante la stessa definizione di creatività.** Si arriva, infatti a dire che la creatività de-territorializza e ri-territorializza il *milieu* in uno spazio 'intermedio' (necessariamente 'di mezzo'). Questa azione 'ad elastico' potrebbe contenere elementi di creatività: per Brighenti il ritmo è questa azione ad elastico, quando invece l'origine della creatività mi sembra stia nella mappa che le interazioni sociali assumono come provvisoriamente 'pertinente'. Che la conoscenza possa creare condizioni e opportunità per la creatività è fuor di dubbio, soprattutto se avviene durante il processo di interpretazione della mappa, come suggerisce l'approccio ermeneutico. E per essere efficace questo processo non può ridursi ad una sequenza casuale e insignificante di immagini sconnesse: va vissuto in modo intenzionale senza voltare le spalle all'incognito. Va guidato e orientato con la consapevolezza di un prendere-lasciare senza fine ciò che siamo (significato di *e-motion*); mantenendo un nesso con la nostra immagine, evitando di perderci, con il coraggio di chi avverte di non essere solo nella sua avventura. Un comportamento 'genuinamente umano', direbbe Augusto Cusinato. Ma **se 'flirtare con il caos' (Guattari) non significa perdersi, siamo certi che le condizioni appena descritte siano sufficienti a configurare un *milieu* in modo più generale rispetto a Durkheim?** Secondo APM il *milieu* 'is that ideal, fugitive and evolving minimum reference system which makes it possible that the exposure of the mind to chaos may turn into the most exciting and potentially fecund source of knowledge' (p. xxxii). Il *ba* sembra formarsi qui, in questa esposizione 'controllata' al caos; una esposizione 'ritmica' (condizione di relazione e di emozione) che, sempre secondo APM, darebbe struttura al *milieu*. Diversi *milieu* potrebbero così essere sperimentati con nuovi ritmi, emozioni, reti di affetti e atmosfere, generando ulteriore creatività. Nella sequenza logica (interazione, esposizione, *ba*, sperimentazione) emergerebbero matrici di creatività molto diverse. Nel loro sforzo decostruttivista (che sarebbe interessante declinare nella sequenza e non soltanto per oggetti), Deleuze e Guattari riconoscono una molteplicità di matrici e *milieu* interagenti: di enti fisici, componenti, membrane e limiti, fonti energetiche e azioni percettive e così via. Con l'esempio della tela del ragno superano il contrasto fra dentro e fuori: 'un milieu animale, come la tela del ragno, non è meno 'morfogenetico' della forma dell'organismo'...la spazialità in questo caso include sia il ragno che la tela costruita e l'ambiente in cui si trova. La morfogenesi del *milieu* interno (il corpo del ragno) è condivisa con i *milieu* esterni di ossigeno, acqua, nutrimento, clima, e non esiste spazio 'circostante', in quanto corpo e spazio sono un'unica ontologia... **un corpo non può operare all'esterno di questi *milieu*... questo è spazio e tempo nella sua manifestazione fisica.** Le due direzioni spaziali di costruzione di un *milieu*, dall'esterno all'interno e dall'interno all'esterno, connoterebbero l'interazione, la sua particolarità, la *hacceity* (p. 83-84) (15). Sulla base di queste considerazioni, il problema non è tanto isolare spazio e processo di conoscenza dal processo generativo dei reciproci *milieu*, come ritiene APM: la difficoltà è nota, ma superabile. Semmai è mappare la sequenza...

Il contributo di Augusto Cusinato costituisce il core del testo nell'intento di connettere la parte teorica a quella empirica. Intento che pone alcuni interessanti quesiti che vengono ripresi e approfonditi più avanti, nell'approfondimento sull'impianto logico-formale proposto dall'autore. **L'obiettivo è interpretare (più che colmare) un gap fra economia *mainstream* (aderente alla**

triade individualismo- comportamentismo- cognitivismo) e svolta ermeneutica (pratica) che, alle relazioni fra menti, significati e oggetti preferisce quelle fra menti, concetti e opinioni. L'autore ritiene che la svolta ermeneutica sia avvenuta da tempo, che sia stata favorita da Ict e dalla Rete, ma che non sia stata finora adeguatamente riconosciuta. Egli fornisce alcune 'prove' sulla svolta e su di esse costruisce l'impianto del testo. **La prima riguarda il rapporto fra creatività-innovazione-conoscenza.**

Nel passaggio dal primo ai successivi livelli di conoscenza individuati da Gregory Bateson, Cusinato scorge non soltanto la possibilità di ampliare possibili determinazioni, e quindi capacità di rappresentazione e di giudizio, ma anche spunti creativi. Gli spunti deriverebbero non tanto dalla conoscenza cumulata, ma dal suo diverso modo di porsi al variare della consapevolezza e della comprensione di ciò che si sta facendo per sé e per gli altri. Questa forza generatrice contribuirebbe a definire la cosiddetta atmosfera (16). La conoscenza (K) implica emozione (E) a sua volta provocata dall'atmosfera (A). L'atmosfera, per essere riconoscibile e vissuta, richiede un certo grado di configurazione ottenibile mediante forme di istituzionalizzazione (I), garantite a loro volta da processi di simbolizzazione (S) locale (comunitaria). La simbolizzazione avviene nei territori (spazi) della comunità che traducono l'atmosfera (A) in paesaggio o *landscape* (L). Il paesaggio risulterebbe, quindi, come una sorta di vestizione. Il *milieu* potrebbe essere inteso come capacità generativa di questa complessa e non lineare interazione (K-E-A-I-S-L), non deducibile da una sola componente, ma dall'interazione fra tutte le componenti considerate.

Le attività che più di altre contribuirebbero a costruire *milieu* sono i *knowledge-creating service* (Kcs) che l'autore considera veri e propri strumenti operativi declinati a livello *core* (ricorso a pratiche L3), *core-related* (L1, indirettamente in L2-L3) e *collateral* (L1, attività di supporto a Kcs). Questa classificazione (e questa è la seconda prova) viene impiegata in *test* empirici per verificare se in contesti urbani diversi la presenza di Kcs generi Kcm. La terza prova rinvia alle nuove figure di operatore di conoscenza/creatività sempre più presenti e l'ultima alla dimensione normativa, gestionale e pianificatoria dell'intera questione. **L'istanza normativa matura nella relazione fra spazio, conoscenza e creatività e pone un interessante quesito: possono la gestione dello spazio, la sua progettazione e pianificazione plasmare le attitudini creative e di apprendimento?**

In sintesi, si riconosce l'importanza delle *knowledge-based activity* e la loro capacità di metabolizzare le pratiche di apprendimento relazionale. Si 'rivaluta' il concetto di economia della conoscenza, precisando il nesso fra conoscenza e creatività e con l'esplorazione di dimensioni spaziali proprie delle pratiche ermeneutiche (relazione fra imprese e contesti socio-culturali). Viene quindi aggiornato il concetto durkheimiano di *milieu* generativo con particolare riferimento all'apprendimento collettivo e si fornisce un *frame* analitico per riconoscere i *milieu* a tre scale (dialogica, organizzativa e urbana). Il test e gli studi di caso riguardano il terzo tipo di *milieu*, anche se la classificazione statistica opera prevalentemente sul secondo.

La relazione fra spazio e creatività è al centro dell'attenzione dai tempi di Marshall (fine '800, primi '900), Schumpeter (anni '30), Jacobs e Mumford (anni '50 e '60 del secolo scorso). Per Schumpeter lo spazio è facilitatore o ostacolo (*facilitator* o *impediment*), così come lo era per l'approccio marxista all' 'uso capitalistico dello spazio fisico'; mentre per Marshall (con riferimento all'industria) lo spazio è più attivo in quanto plasma attitudini, propensioni e comportamenti. Da una nozione fisica (o quasi-fisica) di mero supporto alla diffusione e al *clustering* della innovazione si passa ad una relazionale, condizione per l'emergenza dell'innovazione. Si arriva così a riconoscere l'atmosfera locale favorita dallo scambio di *club good*, dalla formazione di 'pubblico' (*immaterial public*), di *spillover know-how context specific*, ma anche da fiducia e reciprocità, da spirito di

emulazione: *secrets in the airs*, non tanto segreti se si considerano la genesi e il funzionamento di alcune figure chiave dei 'distretti industriali' (vedi, ad esempio i ceramisti decoratori di qualche decennio fa). **Il problema è capire se e come lo spazio (in quanto 'sedimento', storia, itinerario o path, 'materiale reattivo' e così via) svolga un ruolo di generazione di creatività**, se consenta di passare da L0 a L3 se non a L4 (rinviando a Bateson). Sull'argomento vi sono interessanti contributi (citati da Cusinato) la cui formalizzazione potrebbe consigliare aggiustamenti al modello proposto. Paul Krugman, ad esempio, nel suo seminale lavoro di fine anni '70 del secolo scorso, propone di considerare lo spazio come condensa di *spillover* informativi. Paul M. Romer sottolinea l'importanza dei meccanismi di auto-rinforzo fra *spillover* e innovazione, mentre per Robert B. Reich e Everett M. Rogers lo spazio rappresenta le interazioni volute o fortuite fra attori. **Non si può dire che in questi casi lo spazio sia soltanto condizione fisica, di base, ma l'aspetto saliente, e critico, resta il processo di generazione. Qual è, dunque, il 'meccanismo'?** Dell'atmosfera, per quanto allusivo e accattivante sia il concetto, non basta stimare la probabilità (possibilità) di un suo emergere in diverse forme e componenti. Il luogo (*place*) presenta indubbi connotati relazionali fra persone, pratiche, oggetti e mappe mentali, ma cosa rende creative le relazioni? Anche il 'campo di attenzione' di Franco Farinelli sembra limitarsi ad una convergenza, a una condensa, una partizione densa di reti connesse che potrebbe creare *milieu* e quindi creatività. Potrebbe... Non è raro che il *milieu* diventi un *escamotage* nominalistico. Anche per queste difficoltà, secondo alcuni, le caratteristiche fisico-funzionali dello spazio non avrebbero potere generativo in sé: questo emergerebbe dalle sue dimensioni simboliche (un filo rosso negli studi di Cusinato). Ma cosa significa carattere fisico-funzionale? Perché ribadire una distinzione fatti-valori superata oramai dai tempi del primo pragmatismo (John Dewey)? **Fatti e valori operano insieme e non si tratta soltanto di volume, densità relazionale e modi in cui le relazioni si dispongono nello spazio (à la Durkheim).**

È indubbio il ruolo dei simboli. I simboli plasmano le relazioni (sono a livello L3), 'rendono' l'invisibile e l'istanza simbolica acquista sempre più forza nel mondo digitale (internet delle cose, intelligenza artificiale e così via). Ma anche qui occorre distinguere fra una dimensione estetica pura, emotiva, che matura nell'indeterminatezza della relazione sociale, e una che cerca di dar senso alle cose dentro quadri simbolici definiti. Così '...the physical substratum of a heterogenetic society is no longer 'simply' the material support on which it fixes its symbolic universe, but the space within which it learns to give sense of things, to reshape it and to somehow re-create it. Within this symbolic/aesthetic/creational perspective, 'space' thus becomes *landscape/paysage*'. **L'esperienza di paesaggio ha due risvolti fondamentali: uno emotivo e uno interpretativo. Il primo è vissuto in silenzio e senza parole, il secondo è raccontato e si avvale di un qualche linguaggio. Il primo resta senza nome, perché ha solo presente e lo si perde al contatto. È ineffabile (*nameless*). Il secondo si pone come possibilità esperienziale al di fuori del contatto, è il contatto che genera e distrugge, non è il paesaggio narrabile.** Oltre la capacità e la possibilità di interpretarlo esisterebbe comunque una dimensione fisica (vedi *Infinito* di Giacomo Leopardi) in grado di stimolare diversamente i soggetti e riconoscerne le capacità. La creatività non si limita, quindi, a metabolizzare conoscenza, ma genera 'unexpected and original combinations' (p. 117) andando oltre, trasgredendo. La creatività è trasgressiva e irresponsabile.

A partire da queste considerazioni Cusinato propone un percorso (*a chain of arguments*, pp. 118-119) che approssima una possibile genesi del *milieu*. **Nell'esplorare l'inedito o territori sconosciuti si mantiene un legame per quanto fragile con le pratiche di sé (*net of emotional ties*) che garantiscono una certa continuità con sé e con gli altri, e riducono il rischio di perdersi (se lo si ritiene un rischio). La rete di emozioni condivise crea una certa atmosfera (un eccesso di affetti) fra persone/corpi. L'eccesso deriverebbe dal fatto che la condivisione funziona da rinforzo e, al**

contempo, tranquillizza. La proiezione di questa atmosfera nello spazio fisico promuoverebbe (*give rise to*) l'esperienza di paesaggio, la renderebbe forma riconoscibile e darebbe un nome all'atmosfera (altrimenti, *volatile entity*). L'esperienza di paesaggio assumerebbe così valore simbolico, come quando del paesaggio (*landscape/paysage*) si fissano specifiche 'figure', cercando di vivere e interpretare la connessione fra valori eco-sistemici e storico-culturali. Il sentire la condivisione sociale di una atmosfera comune, simbolicamente fissata su un paesaggio comune, contribuisce a trasformare uno spazio locale in un luogo, in un campo di emozioni specifiche: ciò che Farinelli chiama 'campo di attenzione'. **Quando un certo luogo presenta un certo grado di eterogeneità e di densità relazionale acquista un potere generativo, diventando *milieu*.** Va detto che non tutte le emozioni generano conoscenza, come la paura o il panico: possono essere *backward*, come la nostalgia, e *onward emotion*, come le esplorazioni e le spinte ad ulteriori connessioni.

Cusinato riconosce tre tipi di *milieu*: **il contesto dialogico limitato ad alcune persone, il *milieu* che si evolve e auto-organizza (città) e il *milieu* organizzato intermedio 'which is carved out of a hierarchical, such as the firm' (p. 120).** In ciascuno dei tre *milieu* funzionerebbe un dispositivo di generazione di conoscenza e creatività composto da tre 'operatori': un generatore di eterodossia o di 'rumore', di caos creativo e dissonanze, rappresentato da un individuo, da un gruppo, da comunità o dalla società intera; da un 'interprete' di livello L3 in grado di contestualizzare l'eterodossia in un *framework* sufficientemente interpretativo delle sottostanti *mental habits*; e un *noise regulator* che consentirebbe all'interprete di regolare la propria esposizione al rumore per non soccombere, di beneficiare di anonimato, di ritirarsi quando occorre o lo ritenga opportuno. Secondo l'autore i tre *milieu* riecheggerebbero le tre forme di integrazione sociale di Polanyi: reciprocità, mercato e gerarchia (p. 120, nota 39). Si tratta di un dispositivo articolato e interessante dal punto di vista funzionale, ma la cui 'attivazione' pone forse lo stesso problema della genesi della creatività. Chi lo attiva, per quali ragioni, come si relaziona alla componente non intenzionale dell'interazione sociale?

Secondo l'autore, i tre *milieu* differiscono per scale e generano conoscenza in modo diverso. Il test empirico effettuato con i casi-studio riguarda la città e necessariamente la classificazione delle attività e dei servizi alla conoscenza, quindi anche l'intermedio. È ovvio che fra i tre tipi vi sia connessione e non esista una netta differenza di scala. La distinzione potrebbe assumere un senso provvisorio quando li si considera 'oggetti', ad esempio unità statistiche di rilevazione o descrittori di unità. Il carattere inter-scalare (o meglio, transcalare) emerge con le successive determinazioni che da singole diventano classi, classi di classi e così via. Il carattere inter-scalare o transcalare è connaturato all'approccio ermeneutico e non potrebbe essere diversamente.

Il contesto dialogico (il più semplice per l'autore) può essere inteso come forma elementare (comunque necessaria) di un *milieu* creativo. Ma all'aumentare di volume e intensità (caratteri evidenziati da Durkheim) 'reciprocal visual control becomes impossible, so that heterodox behaviours (i.e. novelties) can occur' (p. 119). Questo controllo potrebbe essere comunque sospeso anche in piccole comunità di interazione. Volume sta per eterogeneità, eterogenesi, differenza, devianza. Esse prendono forma nel piccolo contesto dialogico, non sempre necessario e del tutto intenzionale, oppure nel più vasto, anonimo e non intenzionale contesto interattivo. Ma si potrebbero formare anche per variazione, interruzione o rottura deliberata di *routine*, convenzioni, regole o pratiche comuni.

La distinzione fra *milieu* non dovrebbe essere comunque 'esasperata' né sul piano cognitivo, né su quello ermeneutico come confermano alcune evidenze empiriche fornite dai casi-studio. Nel *milieu* dialogico i soggetti interagenti agiscono contemporaneamente da generatori di rumore e interpreti, mentre nella città (*milieu* di *milieu*) si formano 'specializzazioni', si generano sottosistemi e sottoculture, si attivano dinamiche imprevedibili anche per logiche da incubatore, come accade nel

caso-studio sul Vega di Venezia. La differenza sta solo in parte nell'intenzionalità delle relazioni (possono essere parzialmente intenzionali anche nel primo *milieu*), mentre tende ad accentuarsi se ci si riferisce ai condizionamenti (strutturali, ecc.), alle forme di scambio (reciprocità, vs. emulazione o competizione) e al modo in cui maturano istanze e proposizioni. Infatti, gli oggetti di scambio mutano, non sono più i *club good* dei piccoli gruppi o delle piccole comunità, bensì beni pubblici puri o ibridi, anche se il concetto di 'pubblico' sembra un portato tipico della non intenzionalità nell'interazione sociale (Pier Luigi Crosta). Inoltre, appare un po' forzata la distinzione proposta dall'autore: 'the city can be considered a genuine 'social' knowledge-creating milieu by comparison with the artificiality of a dialogical milieu', dove 'social' sta per 'structural' nell'accezione durkheimiana (p. 121). Perché artificiale? Ovvio che muti il ruolo e il comportamento dei tre operatori, collocabili fra *cool-hunter* e imprenditore post-moderno, il primo in grado di percepire e interpretare le varianti nelle abitudini culturali e comportamentali suscettibili di sfruttamento economico; il secondo attivo nella traduzione di suggestioni mediate dal *cool-hunter* in beni e processi innovativi a contenuto simbolico effimero o duraturo (17). Fra i due si collocherebbe una *creative class* à la Florida capace di trattare forme superiori di conoscenza (magari con consapevolezza di cosa significhi vivere degnamente) e di argomentare l'*urban design*.

Ma veniamo alle organizzazioni, il *milieu* intermedio. Qui la creatività sembra nascere nella gerarchia, ma con operazioni di ri/de-contestualizzazione della conoscenza, con rotture di *routine*, quindi anche critiche rispetto alla gerarchia stessa. Del resto, l'interesse dei *workplace design* (dove non siano soltanto tollerati o snaturati in tristi liturgie) sta soprattutto qui: relazioni fra menti, generazione di comportamenti creativi che, forse, riescono a smarcarsi dalla stessa L3. Prestano, quindi, un po' il fianco le due affermazioni. La prima: '...the smaller a milieu is in scale – essentially, volume – the more it is an artefact, and conversely, the larger it is, the more it assumes connotations of a social device' (p. 123). E la seconda: '...while in dialogical contexts the mental attitudes of intervening people play a prevailing role in ensuring that generative conditions arise, and the spatial arrangement is a mere projection of those attitudes, in medium- and large-sized milieus the relationship reverses, in that spatial arrangement (and the evocative power which is associated with it) influences participants' and/or bystanders' attitudes. Put differently (and more concisely), in small milieus the symbolic dimension in-forms space with itself, while the reverse occurs with increasing milieu size' (p. 123). **Sostenere vi sia una sorta di 'scala simbolica' può essere un'interessante ipotesi di lavoro che tende ad apprezzare i *milieu* più come relazione che come oggetti. Ciò ha evidenti implicazioni 'normative', di intervento sul potere generativo del *milieu*.**

Il contributo generale di Cusinato si chiude con la discussione su due strumenti operativi (pp. 124-132). I *milieu* sono dispositivi socio-spaziali dotati di proprietà specifiche, come eterogeneità, densità, atmosfere e connotato simbolico, in grado di generare 'fatti sociali' attivando capacità e attitudini mentali ed emotive dei soggetti coinvolti. I fatti sociali decisivi sarebbero L3 e la catena ermeneutica, quindi al di là delle interazioni intenzionali dei soggetti con il mondo. In questa nozione si possono riconoscere i Kcm che orienterebbero attitudini e capacità verso un approccio ermeneutico alla conoscenza, favorevole alla creatività (*conducive to creativity*). Kcm non sarebbero entità osservabili perché assumerebbero significati simbolici a partire dalle loro proprietà.

Per consentirne una rappresentazione, l'autore propone alcuni indicatori utilizzando fonti statistiche ufficiali. Queste pongono problemi di classificazione pertinente con il test sia in termini di *learning activity* per settore (orientate al prodotto invece che al processo), sia in termini spaziali. Per ovviare al primo tipo di problemi Cusinato propone i *knowledge-creating services* (Kcs) che ipotizza operino a livelli L2 e L3. La presenza di queste attività, distinte in *core* Kcs (ricorso a pratiche L3), *core-related*

Kcs (L1, indirettamente in L2-L3) e *collateral activities* to Kcs (L1, di supporto), indicherebbe anche la presenza di Kcm. *Core* e *core-related* possono essere pubbliche e private.

Kcs appartiene a Kis (*knowledge intensive services*), con apertura ad altri approcci (Ict, *individual creativity*, *I/O knowledge matrix*, *knowledge intensive firms organizations and workers-Kifow*) e ad altre classificazioni. Questo confronto consente una precisazione di Kcs e del suo ruolo nella costruzione di Kcm. L'approccio Ict che informa i Kibs (*knowledge-intensive business services*) è più attento alla conoscenza prodotta che alla sua generazione, acquisita più che sperimentata, ricombinata piuttosto che ibridata, applicata piuttosto che testata (interpretata) in un circuito ermeneutico (p. 128). Anche le *creative industries* (Ci) pongono qualche problema perché sono caratterizzate dalla creatività individuale e dallo sfruttamento della proprietà intellettuale (*copyright*, licenze, brevetti), lungo l'intera catena di valore. Il problema qui è la scelta della catena di valore fra le possibili, ma anche l'esclusione di attività di fatto creative dal punto di vista della ideazione e della produzione. Resta il fatto che a definire il contenuto creativo di un bene da un punto di vista simbolico è il tipo di *network* attivato fra soggetti diversi (promotori, progettisti, produttori, consumatori, ecc.) nel mercato finale (in economia circolare potrebbe essere su filiera). I *network* si organizzerebbero su flussi di valore di imprese di nuova generazione o su rinnovati valori d'uso capaci di condizionare le forme di consumo e gli stessi processi sociali che le rendono possibili. Questa concezione di Ci si sovrappone parzialmente a Kcs sia sul piano epistemologico, in quanto assume una nozione relazionale ed evolutiva di conoscenza, sia sul piano metodologico perché riconosce i dispositivi generativi dei contenuti simbolici dei *creative goods* (pp. 129-130). Meno fertile sembra l'interazione fra Kcs e Saska (*synthetic, analytic, symbolic knowledge-based activities*) dove le fonti di conoscenza sarebbero rispettivamente scientifiche, pragmatiche e artistiche con possibili declinazioni per livello Li. Poiché secondo Cusinato l'approccio Kcs si concentra sul processo cognitivo, mentre l'approccio Saska sugli *input* al processo, viene proposto un incrocio fra i due (tabella 4 a p. 132), utilizzato da Fabiano Compagnucci nel *test* sulla regione metropolitana di Parigi. La definizione di Kcs sarebbe più contigua a quella di Kifow o Kif, attenta allo sviluppo di codici linguistici che cercano di 'catturare' l'approccio ermeneutico alla 'possibilità' in generale, più che alla ambiguità (come riportato a p. 131). Lo sviluppo di questi codici creerebbe le condizioni per l'aggiornamento creativo di *routine*, piuttosto che per l'attivazione di *routine* creative. Secondo l'autore le Kif non si differenzierebbero da Kcs perché 'de-costruttive': mi sembra, invece, che la decostruzione sia strumentale alla codificazione linguistica che potrebbe diventare una condensa di forme dialogiche alla base dell'approccio ermeneutico. Anzi: Kif potrebbe aiutare a migliorare la stessa classificazione Kcs.

Un approfondimento sull'impianto logico-formale di Augusto Cusinato

Cos'è e da dove proviene la creatività? L'autore costruisce il suo impianto logico-formale nel cap. 3 'Knowledge and Creativity' (pp. 101- 108). Il ragionamento parte dal significato di conoscenza. **Conoscere significa 'avere esperienza di qualcosa', mentalmente e fisicamente. Un' esperienza è tale se può essere rappresentata, raccontata, confrontata.** In modo molto sintetico, si potrebbe assumere che l'esperienza *a* possa essere ritenuta tale a due condizioni: che sia chiaramente rappresentabile con l'ausilio di un linguaggio opportuno e che di *a* possa essere riconoscibile $\neg a$, ovvero che *a* possa essere inserita nell'insieme binario $\{a, \neg a\}$. In sostanza, l'esperienza *a* deve essere riconoscibile in sé e connotabile rispetto ad esperienze diverse o analoghe. Riconoscere questa contrapposizione può essere semplice, quasi meccanico, come nel caso della percezione di calore (caldo o freddo), di odore (buono o cattivo), di dolore (intenso o debole), o in un apprezzamento delle condizioni atmosferiche (bel tempo o brutto tempo). In questi casi si tratta di estremi di domini che

potrebbero comunque contenere un numero anche molto grande di gradazioni. Se si rimanesse agli estremi, le affermazioni basate sulle esperienze percettive o di apprezzamento non richiederebbero alcuno sforzo aggiuntivo, uno sforzo di ‘declinazione’ (scalare e metrica) che potremmo assimilare ad una semplice forma di creatività. Non vi sarebbero, quindi, alcuno sforzo o creatività nel percepire/apprezzare dicotomico tipico della metrica nominale. Restando sempre in questa contrapposizione binaria, sarebbe tuttavia più complicato distinguere altri comportamenti: ad esempio, il sorriso da una smorfia, il funzionamento dal blocco di una serratura (la porta si apre o si chiude), il giudizio positivo o negativo su una qualsiasi *performance*. La differenza fra le due percezioni non sembrerebbe risiedere in un ‘più ampio set di possibili determinazioni’ (*a wider set of possible determinations*). Il secondo tipo di percezione tende a forzare il campo metrico in cui è costretta e, secondo l’autore, consentirebbe di sostituire il complemento \bar{a} per la negazione $\neg a$ e creare così l’insieme $A = \{a, \bar{a}\}$. Ci sarebbe un qualcosa di creativo in questa sostituzione. In realtà, la differenza sta nel tipo di contrapposizione che, per essere colta almeno in alcune delle sue sfumature modali, potrebbe utilizzare conoscenze acquisite, proporre ipotesi interpretative, porre qualche domanda. Se la porta non si apre posso ricorrere a varie opzioni, a seconda delle circostanze, fino all’abilità di uno scassinatore. Certo: l’insieme delle opzioni può essere più o meno ampio e la sua ampiezza derivare da molteplici fattori. L’opinione sulla *performance* potrebbe basarsi semplicemente su una funzione di risposta *fuzzy* invece che *crisp*, definendo gradazioni di accettazione o di rifiuto (18). Le determinazioni A_i ($i=1\dots n$), con $A_i = \{a_i, \bar{a}_i\}$, possono essere parziali, soltanto alcune delle possibili contenute in A , non esaustive quindi; e non solo per conoscenza o razionalità limitata, ma anche perché non avvengono nel vuoto o nell’intimo di un individuo, ma in una indefinibile e generalmente aperta interazione sociale. Non è quindi scontato che le A_i abbiano un particolare contenuto ‘creativo’ solo perché si riscattano da un’impostazione dicotomica e si estraggono, in modo abduittivo, da un non conoscibile e comunque non esaustivo insieme A .

Nella accezione dell’autore, la creatività diventerebbe un sotto-prodotto (*by-product*) di una sorta di determinismo abduittivo (19), l’integrazione di una conoscenza parziale come se il deficit di conoscenza dipendesse in qualche misura da una mancanza di creatività. In realtà, la creatività potrebbe emergere da forme sinaptiche a stimolo casuale o quasi-casuale, configurarsi come aggiunta autonoma, connotandosi come portato di relazione piuttosto che di conoscenza, di consapevolezza o di riflessione. Ciò potrebbe mutare la stessa ‘contestualizzazione di secondo ordine’ e la catena indefinita di contestualizzazioni ulteriori, non riducibile alle scelte di A_i da A . Due sono le principali conseguenze di queste considerazioni: a) essere in grado di concepire set alternativi ad A_i a partire da A non significa essere necessariamente creativi; b) la creatività, ove presente per ragioni sinaptiche e relazionali, è condizionata da queste ragioni ed è in larga misura non intenzionale, quindi non potrebbe essere un ‘complemento’ della conoscenza. È possibile (ma non necessario, né sufficiente) che la creatività risponda a situazioni e comportamenti ambigui, che aiuti ad affrontare (*setting*) problemi complessi e che, in questo suo agire, generi ulteriore ambiguità, come ad esempio istanze di ‘istituzionalizzazione della creatività’.

Secondo l’autore, la nozione di creatività proposta sarebbe coerente con l’approccio di Gregory Bateson che identifica quattro livelli di apprendimento. Ad un esame attento tuttavia, mi sembra emergano alcune dissonanze. In ‘Le categorie logiche dell’apprendimento e della comunicazione’(20) Bateson riconosce quattro categorie o livello di apprendimento. A livello zero (L_0) la risposta è specifica (giusta o sbagliata) e non è suscettibile di correzione: non vi sono alternative. Al livello successivo, detto primo livello (L_1), si potrebbe registrare un cambiamento nella specificità della risposta, mediante l’introduzione di un insieme di alternative in grado di metabolizzare e correggere (ove possibile) gli errori di scelta. Questa correzione è una sorta di dilatazione del campo di scelta che

riguarderebbe, in ottica valutativa, sia le opzioni che i criteri. **Insieme, opzioni e criteri definiscono la semantica della alternativa e connotano una pratica di apprendimento, per quanto semplice e limitata. Si inizia ad imparare dagli errori e si adottano correzioni adeguate. Il ripetersi di questa pratica, per quanto semplice e limitata, potrebbe ‘insegnare’ qualcosa di nuovo**, e arricchirla: ad esempio, perfezionando le modalità di identificazione degli errori, consentendone una classificazione (per specie), aggiustando il set di criteri e le loro metriche o modificando le opzioni sulla base di nuove istanze e proposizioni valutative (21) e così via. Queste operazioni insegnerebbero ad apprendere ed è ciò che Bateson assegna al secondo livello (L2). Vi è un cambiamento rispetto a L1, un ‘cambiamento correttivo dell’insieme di alternative entro il quale si effettua la scelta o cambiamento della segmentazione dalla sequenza delle esperienze’. Bateson non parla di criteri, anche se è ovvio che una esperienza di questo tipo li richiede e li attiva. L’insieme di alternative definisce una classe dotata di una semantica e di una metrica che connotano le possibilità comparative. La comparazione avviene fra alternative appartenenti alla classe. Ma come si passa da L1 a L2 si può passare ad un livello superiore, si può arricchire L2 riconoscendo più classi, insiemi di alternative appartenenti a classi diverse. Si imparano a riconoscere non solo alternative, ma anche classi diverse e, quindi, la comparazione può avvenire anche fra classi. Si introduce così un ‘correttivo nel sistema degli insiemi di alternative fra le quali si effettua la scelta’. Questo cambiamento non è sempre facile, richiede una grande capacità di controllo, potrebbe essere molto rischioso in un mondo digitale e fa dire a Bateson: ‘adempimenti di questo genere potrebbero causare patologie’.

Bateson riconosce anche un quarto livello (L4) come variazione del precedente, un livello di conoscenza in cui (esemplificando) si potrebbero cogliere i processi generativi delle diverse classi con possibilità di andare anche oltre, verso classi di processi generativi e così via (22). Restando al quarto livello, Bateson dice che ‘probabilmente non si manifesta in alcun organismo adulto vivente su questa terra’. E continua: ‘Il processo evolutivo ha tuttavia creato organismi la cui ontogenesi li porta a L3; la combinazione di filogenesi e ontogenesi raggiunge in effetti L4’(23). Nei passaggi fra livelli del modello di Bateson, in particolare dal primo al secondo e dal secondo al terzo, l’aumento di *learning ability* non sembra associato ad un potenziale creativo, quanto ad un rischio di patologie. Come sostiene Cusinato, ogni livello di apprendimento richiede particolari abilità logiche su specifici contenuti di conoscenza cadenzati su sequenze di contestualizzazione sempre più esigenti. Ma non è chiaro come si generi creatività nel passaggio dal primo al secondo livello, con la contestualizzazione di *a* rispetto ad un contingente e complementare set di *āi*; né come maturi una capacità (*ability*) di *governance* passando dal secondo al terzo livello. Nel secondo livello la contestualizzazione di azioni, o di oggetti, avviene rispetto alla loro negazione, e richiede riflessione non tanto sui loro attributi specifici quanto sui diversi modi in cui sono percepiti. Questi diversi modi possono configurare delle classi, come sottolineato in precedenza. Il contesto diventa così un vissuto relazionale in cui la conoscenza aumenta sulla base di un atteggiamento aperto, ermeneutico. Nel livello successivo, il terzo, con qualche difficoltà si dovrebbe essere in grado di contestualizzare il contesto precedente. Cusinato ritiene che ‘becoming able to wield this kind of learning means to access the matrix of creativity itself, thus opening the door to dealing with it’ (p. 104). Ci si chiede allora: **perché introdurre la creatività su una scala di conoscenza e non attribuire all’ermeneutica ciò che merita? Sono una straordinaria capacità riflessiva, l’arte di interpretare le interpretazioni, l’atteggiamento ermeneutico che consentono di generare la successione di contestualizzazioni.** Cusinato sembra proporre un uso strumentale dell’ermeneutica quando dice: ‘moving aside from the chain of successively inclusive levels of learning... the *fil rouge* of hermeneutics appears to join them, which is the art of interpreting interpretations through a progressive de/re-contextualisation of one’s own interpretative viewpoint’ (p. 104). È indubbio che il terreno interpretativo non possa che essere

contingente, parziale, e sia cosparso di trappole cognitive, ancorate ad ideologie o all'inconscio individuale o collettivo. È anche condivisibile ritenere che nell'approccio ermeneutico i soggetti 'deal with their cognitive attitudes and aptitudes, whereas the positivistic approach focuses on the latter' (p. 105). E ciò non può che avvenire in esperienze dialogiche che definiscono, adattano e riadattano i propri contesti relazionali. Ma allora, **perché non ribadire, senza scomodare Bateson, la pratica ermeneutica come 'processo mentale' che opera su significati e valori?** Questa pratica parte dall'assunto che i processi mentali non siano comprensibili se il soggetto viene visto come disconnesso dagli altri. **La mente e la soggettività non vengono intese come proprietà o caratteri del singolo individuo, ma come fenomeni relazionali che si formano e si evolvono nell'interazione sociale, nelle sinapsi collettive.** Dell'interazione vengono colte struttura e interdipendenza fra soggetti, anziché i loro attributi. Come ricorda J M R Delgado (24), 'gli altri sono considerati fonti extra-cerebrali della mente' e ciò viene rafforzato in un mondo reticolare e digitale. Ogni comportamento viene compreso in funzione della rete di relazioni in cui è immerso, spostando l'attenzione sui *pattern* di collegamento tra gli individui: i processi mentali sono correlati ai processi comunicativi. Per questo si parla di etica della comunicazione, anche se l'ermeneutica si presenta in modi diversi condizionando significativamente la pratica. Ad esempio, l'ermeneutica di Hans Georg Gadamer vira verso il relativismo, quella di altri autori si orienta verso il pensiero debole, mentre altri autori ancora, come Ricoeur, privilegiano l'etica del discorso. Karl Otto Apel e Jürgen Habermas si avvicinano a questo tipo di etica. Ma vediamo, operativamente, come la pratica ermeneutica funziona e possa adeguatamente sostenere il discorso di Cusinato senza ricorrere alla creatività come complemento di conoscenza.

L'ermeneutica non è un modello o uno strumento, ma una pratica di vita, uno stile che ci aiuta a vivere. Credendoci illusoriamente attori, il centro delle interazioni, noi siamo vissuti dalla vita e consapevoli della tragedia potremmo stare dalla parte della verità, rinunciando alla vita, o accettarne gioiosamente l'inganno. La vita potrebbe diventare così un esperimento gioioso rivolto alla conoscenza, come ricordava Nietzsche nella *Gaia scienza*. Un illudersi e mascherarsi. Se non fosse così, non avrebbe senso sopportare la fatica ermeneutica (25). Essa è, infatti, un'azione continua di riflessione sulla interazione, ma anche di controllo e correzione delle [ipotesi](#) relative a una data proposizione e ai rapporti che essa intrattiene con le istanze che la generano. Se le ipotesi (Ip) vanno controllate e corrette, i rapporti (Ri) vanno interpretati ed entrambe le operazioni rientrano in una forma di abduzione. Oltre ad essere vissute, Ip e Ri vengono lette e descritte per ricavarne congetture. Queste congetture sono inferenze elaborate da chi legge, descrive e interpreta e variano da persona a persona, oltre che dai rapporti che si sviluppano nella interazione sociale. Lettura, descrizione e interpretazione sono processi parzialmente soggettivi, connessi all'esperienza personale: il senso di una parola viene identificato sulla base del repertorio mentale individuale. Ma in una interazione sociale l'esperienza personale di lettura, descrizione e interpretazione è sempre influenzata. Per questo l'esperienza è, anche non intenzionalmente, interattiva.

All'inizio della 'lettura' il lettore (come esperienza interattiva) prova a ipotizzare quale sia il senso generale di Ip e Ri e, procedendo, le congetture possono essere smentite o confermate. Se confermate, il lettore parte da quelle ipotesi per elaborarne una successiva; se invece vengono smentite, ne elabora di nuove sulla base delle informazioni che l'interazione offre. In tal modo la lettura prosegue lungo una catena di inferenze e il ragionamento logico può assumere i caratteri della abduzione. L'abduzione ipotizza un caso a partire da un risultato e da una regola. Vediamo che alcuni soggetti vivono in condizioni abitative pessime (potrebbe essere un fenomeno messo in luce da turbolenze sociali o scoperto mediante indagine urbana *ad hoc*) e avendo a disposizione una regola in grado di spiegarlo (sappiamo che tutti i soggetti della classe sono in queste condizioni) possiamo ipotizzare che *si dia il caso* che questi soggetti vengano da questa classe. Accresciamo così la nostra conoscenza in quanto

sappiamo qualcosa di più sui soggetti: prima sapevamo solo che vivevano in cattive condizioni abitative, ora possiamo anche supporre che provengano da questa classe. **A differenza della deduzione e della stessa abduzione, l'induzione non è logicamente valida senza conferme esterne (basterebbe un solo soggetto in condizioni abitative buone nella classe a invalidare la regola).**

Con il circolo ermeneutico la lettura, la descrizione e l'interpretazione di Ip e Ri (il 'testo') si arricchiscono continuamente: ogni volta che si incontra una parola nuova, la mente la interpreta e le attribuisce un dato senso, escludendone automaticamente altri. Durante la lettura nessuna congettura è definitiva, ma può cambiare in ogni momento. Le ipotesi diventano, quindi, definitive solo alla luce del 'testo' e dell'interazione nel loro insieme. Ma le ipotesi non possono mai essere definitive, perché la lettura, la descrizione e la interpretazione come processo mentale non possono avere mai fine, nemmeno con il completamento della lettura come atto fisico.

Inoltre, una sola lettura del testo può anche non produrre un'interpretazione decisiva. In alcuni casi una seconda, o anche una terza lettura possono suggerire nuove e diverse inferenze rispetto a quelle elaborate inizialmente. Questo avviene perché la mente del lettore ha già conoscenza del testo nel suo insieme e a questo punto può concentrarsi su aspetti più precisi e nascosti che non erano emersi prima. Quindi quanto più un testo si caratterizza per [connotazione](#) e [intertestualità](#), tanto meno definitiva è la sua interpretazione.

Nel circolo ermeneutico si possono adottare strategie utili per lavorare sull'ambiguità, sulla polisemia, sulla connotazione e sull'apertura del testo. Se partecipa all'interazione in cui maturano Ip e Ri, il soggetto dovrebbe essere in grado di intervenire sul testo in un determinato momento, perché lo conosce e, con l'esperienza, può elaborare nella sua mente una interazione-tipo (o interazione-modello) cercando di prevederne forma, densità, contenuti, ovvero apertura, ambiguità, polisemia. Se non partecipa all'interazione, e la osserva da fuori, difficilmente potrà coglierne apertura, ambiguità, polisemia e non potrà che alterare lo spettro semantico creato dalla interazione. Da qui la differenza fra soggetto interno ed esterno alla interazione: se esterno, il soggetto è responsabile del suo circolo ermeneutico, ossia delle sue inferenze interpretative, è solo di fronte a sé stesso (non è una responsabilità procedurale, ma sostantiva); se interno, è invece responsabile delle sue scelte interpretative davanti a tutti i soggetti, senza inibirne le possibilità interpretative, ma cercando di lasciare aperte quante più interpretazioni possibili, come l'interazione suggerisce.

Quanto appena detto sulla partecipazione alla interazione va preso con cautela se consideriamo il soggetto una interazione a gradiente di intenzionalità variabile. Certo, esistono condizioni e requisiti alla base di una esperienza dialogica, ma questi non sono sufficienti a spiegarne la natura, l'intensità, le forme. **Per dialogare con gli altri è importante riconoscere le idiosincrasie delle proprie abitudini mentali, così come scommettere sulla reciprocità (p. 105), ma l'inizio di una interazione, così come i suoi sviluppi, sono in gran parte non intenzionali e per essere 'colti' richiedono sospensioni, attese, distanze: precauzioni spesso traducibili in dimensioni simboliche che servono a ridurre il timore e a creare fiducia. È questa la creatività?**

Casi-studio e test empirici

Nell'accezione dei curatori, il passaggio critico per la operativizzazione del modello ermeneutico sarebbe costituito dal concetto di *milieu* che molta letteratura ha utilizzato in passato (e continua a utilizzare oggi) con una certa indeterminatezza. **Il *milieu* è 'capacità generativa', 'entità non osservabile' se non sulla base di segnali (cue) e appositi indicatori (proxy).** Per questa ragione i curatori caricano di capacità inferenziale (anche se non mi sembra il termine più adatto) il binomio

Kcm-Kcs, cioè il *milieu* e una specifica categoria di servizi codificata con l'aiuto di una classificazione sulla base di fonti statistiche diverse. Questi servizi creerebbero conoscenza al livello L3, quello che G Bateson ritiene il massimo raggiungibile, lasciando L4 a circostanze eccezionali (vedi tab.1, p. 104). La 'formula' 'knowledge-creating milieu' (Kcm) sarebbe retta da tre ipotesi ritenute convergenti. In primo luogo, devono essere in opera elementi strutturali in grado di generare fatti sociali ('structural elements are at work in generating social facts'). In secondo luogo, le attitudini individuali dovrebbero dipendere da specifici *social asset* come territorio, luogo, atmosfera e *landscape*. Infine, l'attenzione alla creazione di conoscenza dovrebbe essere un reale presupposto per la creatività (p. 364). Si tratta di tre ipotesi in certa misura 'riduttive' e non necessariamente convergenti nella interazione K-E-A-I-S-L. Sono riduttive perché i *social fact* sono generabili da interazioni di cui è spesso impossibile riconoscere i determinanti strutturali, possono essere solo in parte intenzionali e dipendere da *feedback* motivazionali e cognitivi. Le attitudini individuali sono in parte influenzate dall'interazione sociale e in parte da una varietà di *social asset* e non è da escludere che influenzino a loro volta I ed S e, attraverso questi la stessa A. Infine, ipotizzare che la creazione di conoscenza sia un reale presupposto per la creatività significa presupporre che esistano sempre dispositivi di trasformazione della creatività in conoscenza. Corollario di queste semplificazioni (o riduzioni) è la possibile non convergenza.

La semplificazione potrebbe essere intesa come condizione di fattibilità dei test empirici e potrebbe disattivare, anche se solo in parte, la critica. Tuttavia, le *proxy* ricavate dalla intersezione delle tre ipotesi potrebbero essere molto diverse da quelle ricavabili dal modello (e dalla classificazione proposta), con inevitabili implicazioni di scala. I curatori ritengono che Kcm opererebbe diversamente a seconda delle scale: **in un contesto locale e dialogico l'interazione farebbe valere la reciprocità, mentre a scala vasta, o a livello urbano, prenderebbe il sopravvento la competizione.** Che la scala influenzi l'interazione è fuori di dubbio, anche se occorrerebbe affrontare con maggiore chiarezza il tema della contiguità nelle accezioni oggi consigliate dalla Rete. Secondo i curatori, i Kcs pubblici e privati (confrontati ai Kibs – *knowledge intensive services*) tradurrebbero in modo operativo l'istanza ermeneutica in quanto comprenderebbero i servizi 'dealing with cognitive codes and mental habits, by reshaping them and thus creating knowledge at the L3 level along with related conditions for creativity governance' (p. 364). I test empirici mettono alla prova la tassonomia in contesti diversi (Venezia, Milano, Parigi e il sistema urbano francese, Monaco, Poznan e Pécs) sia sul piano empirico che teorico. Sul piano empirico emerge una certa correlazione fra dimensione urbana e densità spaziale di Kcs, con i *private-core* Kcs che competono per le localizzazioni centrali e si relazionano ad economie urbane cumulative, anche se in certi casi i *pattern* localizzativi dipendono dalla specifica base di conoscenza, come nel caso della regione metropolitana parigina e della grande Monaco (Baviera).

I casi-studio si presentano come test della classificazione Kcs su diverse unità spaziali piuttosto che test del modello interpretativo generale. I curatori potrebbero non concordare, ma credo vada sottolineato che l'approccio ermeneutico non si limita a modificare tassonomie, né può essere ridotto ad un gradito aggiornamento linguistico. Le analisi empiriche su Kcm e Kcs superano i limiti dei tre pattern Espon (innovazione endogena, applicazione creativa, innovazione imitativa) con dati retrospettivi e classificabili sulla base di criteri Kit (26). Ma le analisi non vengono effettuate alla 'scala dialogica' richiesta dal terzo e dal secondo tipo di *milieu* (l'unica veramente pertinente), ma ad una scala più elevata, *à la* Gremi per restare nella dimensione del test. A questa scala non corrisponde la topologia spaziale del contesto dialogico, ma una sua artificiale rappresentazione. Ciò impedisce all'approccio ermeneutico di fornire alla teoria economica più raffinati strumenti analitici. In altre parole, i test empirici non sembrano onorare sufficientemente la svolta ermeneutica, generando un imbarazzante 'effetto di spiazzamento'.

Vediamo nei dettagli cosa dicono i test. **Il contributo di Michela Cozza ('The VEGA-Venice Gateway for Science and Technology Park: Is It a Generative Infrastructure?', pp. 139-156) riconosce le difficoltà di un parco tecnologico ancora in nuce.** A mio avviso, le principali difficoltà sono dovute alla incapacità del parco di interpretare alcune ragioni strutturali, come l'assenza di un progetto di gronda e di laguna aggiornato agli scenari climatici di fine secolo XXI, alla costosa gestione delle bonifiche del sito di interesse nazionale di Porto Marghera, alle incertezze sulla logistica intermodale (mare, ferro e gomma) e agli ondivaghi scenari portuali. **Cogliere queste incapacità come opportunità è un indubbio segno di ottimismo e non vi è alcun dubbio che nel disallineamento si riconfigurino spazi innovativi. Sembra comunque incerto l'esito complessivo soprattutto in una prospettiva di cambiamento paradigmatico (27).**

Diversi, e forse più metodologici, sono i problemi che emergono dal secondo caso-studio. **A Fabien Paulus e Celine Vacchiani-Marcuzzo in 'Knowledge Economy and Competitiveness: Economic Trajectories of French Cities Since the 1960s' (pp. 157 – 170) va certamente riconosciuto il merito di aver cercato di armonizzare le quattro nomenclature delle attività economiche succedutesi dal 1962 ad oggi in Francia** e di essere riusciti a valorizzare il data base Clap. Il limite principale affiora tuttavia fin dall'ipotesi di relazione fra processi innovativi, evoluzione dei Kcs e struttura dei sistemi urbani. **Gli autori si chiedono come la gerarchia urbana sia connessa ai processi gerarchici di diffusione dell'innovazione, divisione spaziale del lavoro e dinamica competitiva fra città senza alcun cenno alla dimensione reticolare.** Le città sono riconosciute (per definizione) *matrix or emergence of creativity* in quanto luoghi di massimizzazione delle interazioni sociali, ibridazione e fertilizzazione della conoscenza. Ne segue che i cicli innovativi siano correlabili alla concentrazione spaziale di risorse e contribuiscano alla variazione, anche molto consistente, della geografia dei costi localizzativi. Questi ultimi sono, in genere, maggiori nelle grandi città rispetto alle piccole e medie. I risultati non si discostano molto da quanto offre l'approccio *mainstream*. Sulla base di *scaling parameter* che connettono la gerarchia urbana a stadi di sviluppo tecnologico riconoscibili e interpretabili si evidenzia una significativa relazione fra dimensione urbana e presenza di Kcs privati, mentre quelli pubblici tendono a distribuirsi nelle città di medie dimensioni. Nello specifico, emerge una relazione concava fra densità di Kcs e dimensione urbana. La stessa distribuzione occupazionale per settori non è stocastica, ma dipende dalla dimensione, evidenziando un 'effetto super-lineare'. **L'eleganza algebrica riscatta solo in parte il contributo, con applicazione di analisi delle componenti principali sulla matrice dei profili occupazionali urbani nel periodo 1962-2008. L'inerzia estratta è distribuita su molti fattori a conferma di una debole, anche se indicativa, caratterizzazione dei fenomeni.** Il primo fattore (F1) rappresenta una deindustrializzazione tendenziale, contrapponendo manifattura a servizi; il secondo fattore (F2) oppone nuovi servizi centrali a commercio, turismo e servizi alle persone, mentre nel terzo (F3) le attività di tipo Kcs dialogano con quelle tradizionali. I relativi piani fattoriali restituiscono *cluster* abbastanza evidenti che invitano ad ulteriori test, anche regressivi. Interessante in termini relativi, ma non come tendenza, è la mappa delle traiettorie delle città sui primi tre fattori: una dinamica co-evolutiva con emergenza delle città specializzate in Kcs/Aps affiora in particolare nel piano fattoriale (F1-F3).

Chiara Mazzoleni e Anton Pechmann presentano 'Geographies of KCS and Urban Policies in the Greater Munich' (pp. 171-214). Monaco di Baviera è una *alfa-city* e un nodo fortemente connesso secondo Global and World Cities Research Network (GaWC). Efficaci politiche urbanistiche, infrastrutturali e trasportistiche assieme ad un *marketing* territoriale aggressivo ne hanno rafforzato la struttura policentrica, qualificandola come *reputational node*. La contiguità di centri decisionali industriali, la presenza di istituzioni finanziarie e l'offerta di servizi logistici hanno creato condizioni localizzative favorevoli alla transizione post-industriale. Essa è stata spinta da politiche aggressive

(*high-tech* e *cluster offensive*) che hanno favorito la formazione di *cluster* innovativi a forte interazione diretta, spesso informale e *face-to-face*. Gli autori evidenziano come le strategie localizzative di Kcs nell'area metropolitana di Monaco abbiano attivato una sorta di *triple helix*, una efficace collaborazione fra privati, istituzioni pubbliche, università e centri di ricerca trasformando il territorio interessato in una potente *policy-making machine*, con notevoli implicazioni socio-spaziali. Questa *policy machine*, alla base di un disegno strategico che va oltre la città e la sua area metropolitana, favorirebbe la creazione di significative condizioni strutturali che possono essere diversamente interpretate dalle aziende. Rispetto agli altri test, i dati su Kcs (*core*, *core related* e *collateral*) sono stati arricchiti da informazioni sul *turnover* annuale, un interessante *proxy* sulla reattività del sistema-imprese al ciclo congiunturale. L'interesse dei risultati non riguarda soltanto la distribuzione spaziale dei *cluster* più innovativi, ma alcuni effetti collaterali. Com'era prevedibile, i *core* Kcs si concentrano in una *inner-city* solo apparentemente omogenea dal punto di vista fisico-funzionale, dove si sovrappongono stratificazioni tipo-morfologiche di interesse storico, tessuti urbani densi e vivi, con dinamiche relazioni economico-sociali. In parte controbilanciato da strategie di *planning*, questo *pattern* localizzativo non ha creato polarizzazione sociale, ma nuove forme di stratificazione con sostituzione demografica e variazione delle piramidi d'età. Gli autori ipotizzano la presenza di *local capacity building atmosphere*, come nel caso delle attività neo-artigianali e la formazione di nuove forme di competizione locale.

La regione metropolitana di Parigi si presenta come dominio analitico per un interessante test anche in ragione degli adattamenti della classificazione proposti da Fabiano Compagnucci ('Localisation Patterns of Kcs in Paris Metropolitan Region', pp. 215-244). La dimensione metropolitana (di fatto una sua approssimazione) enfatizza l'interazione fra le città che la compongono, catturando logiche e forme di alcune esternalità di agglomerazione. Come documentato dalla letteratura specifica, ripresa dall'autore a fini comparativi, le aree urbane offrono condizioni localizzative standard (economie di agglomerazione, *cluster opportunity*, esternalità), condizioni *soft* (i cosiddetti 'ambienti attrattivi' per qualità della vita e dinamiche sociali), ma anche vantaggi *path-dependent* dovuti al ruolo che i territori interessati giocano nei sistemi urbani nazionali (e internazionali) in termini politici, economici e sociali. La distribuzione spaziale dei Kcs sembra meglio rappresentata avvalendosi delle fonti di conoscenza simboliche, analitiche e sintetiche oltre ai descrittori standard *core*, *core related* e *collateral*. L'autore cerca di verificare se i *pattern* localizzativi delle *knowledge-base activities* siano sensibili (reattivi) alle fonti di conoscenza (vedi tabella 4 p. 132 del contributo di Cusinato nella prima parte del testo). I *pattern*, descritti da indici di centralità, concentrazione e *clustering*, correlati alle fonti sembrano migliorare l'efficacia interpretativa. Infatti, le *symbolic private core* Kcs sono più influenzate dalle atmosfere urbane e ad esse sono più significativamente ancorate; le *analytic* dipendono meno dall'ambiente urbano, sono più connesse a Università e istituzioni di ricerca che ad apparati simbolici; le *syntetic*, correlate a catene di valore e a relazioni forti fra domanda e offerta (vedi multinazionali), sfruttano l'ambiente seguendo una logica *à la Sassen*. Secondo l'autore, usare le fonti di conoscenza di Kcs consente di rappresentare meglio le relazioni spaziali fra Kcs e attività manifatturiere. Il *mapping* migliora utilizzando come unità spaziale le *zone d'emploi* dell'Insee contenenti la relazione fra occupazione e produttività. In particolare, si rileva come i *private core* Kcs siano localizzati in prevalenza nelle parti centrali della metropoli parigina e come questa tendenza si accentui all'aumentare dei livelli di conoscenza. Più per le attività private che per le pubbliche i livelli di conoscenza sono correlabili a volume, densità relazionale e valori simbolici stratificati, in coerenza con le teorie che riconoscono più elevate disponibilità a pagare nelle località centrali. In sintesi, quando interessate indirettamente a L2 e L3, Kcs tendono ad operare con minori vincoli localizzativi. Meno si distingue la fonte di conoscenza e maggiore è la diffusione, ovvero minore è la caratterizzazione dei

cluster. I *private core* Kcs si presentano con un elevato grado di concentrazione e centralità: in questo caso, più si distingue la fonte di conoscenza e maggiore è la concentrazione. I privati sono più influenzabili dal mercato e tendono a concentrarsi in misura maggiore rispetto ai pubblici. Questi ultimi risulterebbero a loro volta più influenzabili da politiche di integrazione, supporto e caratterizzazione urbana (*design*).

Il test su Milano conferma alcune regolarità empiriche evidenziate in precedenza. Chiara Mazzoleni (‘ **Knowledge-creating Activities in Contemporary Metropolitan Areas, Spatial Rationales and Urban Policies: Evidence from the Case Study of Milan**’, pp. 245-281) rileva una elevata concentrazione di Kcs nel *core* metropolitano, mentre all’esterno le Kcs tendono a connettersi alle attività. Il contributo apre due finestre: una sulle disequaglianze correlate ai processi localizzativi, come evidenziato dalla mappa esclusione-attrazione; l’altra, sulla scollatura fra *planning*/gestione urbana e processi innovativi. Si tratta di argomenti solo apparentemente ‘lateral’ al tema della creatività, in quanto ne possono significativamente favorire la specificazione.

I due ultimi contributi riguardano Poznan (Polonia) e Pécs (Ungheria), città che consentono di riflettere sui *milieu* creativi durante e dopo le trasformazioni avvenute con la caduta del muro di Berlino (1989) e con la disintegrazione del blocco sovietico. La presenza di Polonia e Ungheria nel blocco sovietico, delle loro economie e città, è stata molto diversa e in larga misura correlata al periodo pre-comunista. Ciò ha condizionato le due transizioni. Krzysztof Stachowiak (‘**The Knowledge-creating sector in Poznan**’, pp.283-306) si concentra in particolare sul ruolo dello stato, dei nuovi manager (legati al passato o di nuova formazione) e degli investitori esteri. Poznan beneficia di vantaggi localizzativi e competitivi dovuti alla vicinanza a Varsavia e a Berlino, è dotata di buona accessibilità e il suo è un tipico *milieu* ‘prodotto della/dalla storia’ (p. 286), un esempio quasi da manuale di *path dependency*. Il modello di distribuzione spaziale dei centri di formazione avanzata e di Ict indica come la città si sia sviluppata più sulla conoscenza codificata che per creatività. *Private-core*, *private-core related* e *collateral* Kcs tendono ad aumentare nelle aree suburbane, mentre i *public core* Kcs privilegiano le zone centrali. Il ruolo degli *hard factor* (opportunità di lavoro e di formazione, soprattutto) supera quello dei *soft à la Florida* (qualità della vita e dello spazio, apertura dell’ambiente sociale, tolleranza e così via). Decisamente importanti sono le traiettorie personali vincolate a localizzazioni geografiche per ragioni di vita, con una società post-comunista meno interessata dalla mobilità dei talenti. Questa assenza può essere ritenuta un deficit e, forse, un’eredità del comunismo. Nella fase di transizione la città ha cercato di sviluppare le attività legate alla conoscenza e alla creatività soprattutto mediante processi di imitazione, valorizzando la tradizione locale e attivando efficaci progetti di rigenerazione urbana. Sary Browar (vecchia birreria) è un esempio di come un simbolo architettonico possa favorire la formazione di un *milieu* culturale e commerciale. Lo stesso vale per l’incubatore di Concordia Design e per il distretto di Łazarz.

Nominata capitale europea della cultura nel 2010, Pécs si è legittimata come secondo riferimento urbano ungherese attivando un processo di rigenerazione e di valorizzazione di attività in crisi. Éva Lovra, Éva Szabó, Zoltán Tóth evidenziano questo processo in ‘**The Knowledge-Creation Potential of Pécs**’ (pp. 307-340)

Implicazioni normative e nuove pratiche

Significative sono le implicazioni a livello normativo trattate in modo esplicito soprattutto da Augusto Cusinato, ma emergenti anche negli altri contributi e nei casi-studio. Esse rinviano alla **possibilità di**

una nuova politica economica, all'emergere di nuove figure e funzioni e alle possibilità di intervento su *milieu* e paesaggio anche con strumenti di *planning*, come confermano alcuni test.

Riconoscere la circolarità fra stadio esplorativo e validazione (nell'accezione di *confirmative*) significa auspicare un deciso cambio di paradigma orientabile ad una nuova politica economica capace di considerare aspetti non commensurabili, come le relazioni sociali (p. 368). E non si tratterebbe soltanto di rapporti di produzione 'but also subtler, plastic, symbolic and affective relations and associated notions (like atmosphere, place, landscape)'. Tutti elementi di rilevante importanza generativa ed annoverabili nel concetto di infrastruttura. Lo stesso Karl Marx affrontava l'argomento e non certo 'with the air of superfluity if not ideology with which he endowed the term' (p. 368) (28). **Nello specifico, i curatori auspicano che una nuova politica economica incorpori la sovrastruttura nell'infrastruttura seguendo un 'circuito pragmatico'. La creatività potrebbe essere 'favorita' dall'attivazione di specifiche forme di *governance*, costruendo le condizioni di *milieu* a varie scale e rendendo più solida l'atmosfera. Si tratterebbe a tutti gli effetti di politiche in grado di influire sull'interazione fra eterogeneità, densità e simbolo cogliendo aspetti decisivi della cosiddetta *mixité* nella società reticolare.**

Il riconoscimento della svolta ermeneutica consente l'identificazione di nuove figure professionali e di nuove funzioni, da qualche anno entrate nel lessico, come quelle di *transducer*, *place maker*, *landscape operator* e così via. **Il *transducer* è attivo ai bordi dei *milieu*** (29) come *gatekeeper* o può collaborare con altri *gatekeeper* 'to ensure that the energy coming from outside becomes quantitatively and qualitatively compatible with the internal 'digestive' structure'. Egli dovrebbe essere in grado di riconoscere e irrobustire le capacità interpretative della struttura metabolica interna in funzione dei principali caratteri dell'interazione sociale: volume, densità, eterogeneità, intenzionalità, ricorrenza. **Qui il suo lavoro si potrebbe intersecare con quello del *place maker* o di altre figure (artisti, architetti, urbanisti e *planner*) il cui contributo non verrebbe apprezzato in quanto specifico, ma per l'aiuto alla interpretazione.** Anche in economia verrebbero meno alcune presunte certezze.

La funzione del *landscape operator* non è semplice in quanto si dovrebbe posizionare nella complessa e non lineare interazione K-E-A-I-S-L. Questo operatore dovrebbe essere in grado di 'percepire' e 'vivere' l'atmosfera (A), generatrice di emozioni (E) e di conoscenza (K). In certi casi l'atmosfera si coglie agevolmente, si respira, senza riferimenti particolari; in altri può essere colta a partire dalle forme di istituzionalizzazione (I) o andando oltre le configurazioni istituzionali se conveniente. Ma è soprattutto sui processi di simbolizzazione (S) alla base delle forme di istituzionalizzazione che questo operatore potrebbe agire. Abbiamo, infatti, visto come la simbolizzazione avvenga nei territori di comunità che traducono l'atmosfera in paesaggio o *landscape* (L), uno snodo cruciale nella formazione del *milieu* come capacità generativa. In altre parole, **il *landscape operator* potrebbe stimolare pratiche di traduzione simbolica in luoghi plausibili.**

La 'cura' del *landscape* potrebbe rinviare a diverse azioni: ad esempio, la manutenzione dei nessi, in termini di palinsesto, fra dimensione fisica e capacità interpretative degli *actant*; oppure, la combinazione di diversi codici del palinsesto con gli *habitus* culturali orientabili a nuove esplorazioni; ma anche l'aggiornamento dello stesso palinsesto simbolico, di cui gli *spatial marker* sono una caricatura più o meno apprezzata. Ma 'cura' **significa anche riflettere sugli effetti che le azioni citate potrebbero avere su atmosfera, emozioni, interazioni e lo stesso *milieu*.** Come indicano le esperienze reali (e non soltanto raccontate) di Poznań e Pécs l'azione di queste figure può essere efficace anche in città di dimensioni ridotte.

In sintesi, **costruendo ponti fra componenti immateriali (interazioni sociali) e simboli della vita sociale (supporto fisico del *landscape*) lo spazio tenderebbe ad acquistare connotati generativi, superando le semplificazioni che lo connotano come ricettivo, strumentale o teatrale.** La costruzione di questi ponti può avvenire sulla base di azioni collettive o pubbliche, per *spillover* di azioni private o semplicemente per interazione. Le formule ‘più o meno governo’, ‘più o meno planning’ perdono di significato ove si adotti una concezione interattiva di ‘pubblico’. E questo può essere uno dei prodotti della creatività.

Domenico Patassini

Note

(1) Nella intelligenza artificiale (AI) il processo creativo viene definito come ‘algoritmo multistadio’ dove le idee sono generate da criteri flessibili e aggiustabili in modo iterativo/interattivo. La creatività emozionale è capacità di trasformare in nuove emozioni le esistenti anche con esercizi di associazione.

(2) E L Deci, 1975, *Intrinsic motivation*, Plenum Publishing Co, New York.

(3) D M Mc Gregor, 'The Human Side Of Enterprise', *Reflections*, Vol. 2, N.1, 1966, pp. 6-15 (ristampa da W G Bennis, E H Schein, 1966, *Leadership and Motivation. Essays of Douglas McGregor*, MIT, Ma, pp. 3-20).

(4) Devo la citazione di E Deci a M Bergami e G Morandini della Bologna Business School in ‘L’innovazione fattore decisivo per creare sviluppo’ in *Ilsole24ore*, Dicembre 2015. Gli autori citano anche i risultati di una valutazione sperimentale, pubblicata nella *Review of Economic Studies*, durante la quale tre gruppi di persone in attività che richiedevano sforzi creativi per raggiungere risultati innovativi sono stati incentivati con premi pecuniari. Il risultato evidenziò come gli incentivi più elevati abbiano portato a prestazioni peggiori. Risultati simili sono stati ottenuti in valutazioni analoghe.

(5) Il concetto di *cluster* è di tipo statistico e significa ‘aggregazione attorno ad un centroide’ secondo funzioni di ottimo costruite con metrica euclidea o non-euclidea: ad esempio, la massimizzazione della varianza esterna (fra aggregazioni o gruppi) e la minimizzazione della varianza interna a ciascuna aggregazione o a ciascun gruppo. Ogni *cluster* ha un proprio profilo ed è questo che lo qualifica in termini semantici. A seconda dei dati che utilizzo, il *cluster* potrebbe aiutarmi a definire empiricamente un *milieu*, ma non può sostituirlo concettualmente, né può essere considerato più o meno plausibile. D Goldoni (p. 34) ritiene che mentre il concetto di *cluster* si basa su una matrice spazio-funzionale, il concetto di *milieu* ha ‘a local (place)/structural array’.

(6) Il testo sembra avere due anime e non può che presentarsi, quindi, con due introduzioni e due conclusioni.

(7) L’autore rinvia ai contributi di W Quine, N Hanson, T Kuhn, P Feyerabend, ma anche alla cosiddetta ‘cultura materiale della scienza’: tecnologie mentali possono essere usate in applicazioni contestuali di una teoria; strategie epistemologiche nella progettazione di esperimenti possono offrire argomenti sulla loro correttezza anche senza ricorrere a regole formali, fino alla cultura materiale degli esperimenti in ‘aree di connessione’.

(8) I Nonaka evidenzia quattro modi di acquisizione della conoscenza: socializzazione (dalla conoscenza tacita all’esperienza condivisa), esternalizzazione (la conoscenza tacita diventa esplicita mediante il dialogo, l’uso di metafore, analogie, ipotesi, ecc.), combinazione (la conoscenza esplicita è condivisa nell’interazione costruendo teorie, modelli, procedure codificate, uso di linguaggi formali) e internalizzazione (riconversione di quanto prodotto in nuova conoscenza tacita, *learning by doing*, sviluppo di modelli mentali condivisi e *know-how* tecnico). Nonaka considera le quattro operazioni in sequenza, quando nella interazione possono essere connesse modificando i punti di attacco a seconda delle circostanze. Va, inoltre, rilevata una certa somiglianza fra la teoria di produzione della conoscenza proposta da I Nonaka e il *learning by doing* di J Dewey, dove la conoscenza è concettualizzata da un processo di interazione dialettica fra la persona e il suo ambiente alternando fasi attive (*doing*) a fasi passive (*undergoing*). La differenza è che il modello di Nonaka è collettivo in partenza (*ba*, struttura auto-organizzativa dinamica, campo di sperimentazione aperta), mentre quello di Dewey lo diventa.

(9) Dall’intervista di Antonio Gnoli a Italo Lupi in *la Repubblica*, 13/12/2015.

(10) Nella *actor-network theory* di B Latour i nodi di relazione non sono soltanto agenti umani, ma possono essere anche oggetti materiali (*actants*), come sta accadendo con *internet* delle cose.

(11) A Sen, 2010, *L’idea di giustizia*, Mondadori, Milano, p. 130.

(12) I Nonaka, N Konno, ‘The Concept of ‘Ba’. Building a Foundation for Knowledge Creation’, *California Management Review*, 40 (3), Spring 1998, p. 40.

- (13) Ibidem. 'Knowledge is embedded in *ba* (in these shared places), where it is then acquired through one's own experience or reflections on experiences of others. If knowledge is separated from *ba*, it turns into information, which can then be communicated independently from *ba*. Information resides in media and networks. It is tangible. In contrast, knowledge resides in *ba*. It is intangible' (ivi, pp. 40-41).
- (14) CoP nella accezione di E Wenger: missione comune, ingaggio mutuo, condivisione di un repertorio comune, codici, narrazioni e linguaggi, fiducia, apprendimento e creazione di conoscenza.
- (15) *Haecceity*, diversa da *quiddity* (quiddità), è termine mutuato dalla filosofia scolastica medievale (D Scotus) ed utilizzato per sintetizzare le proprietà discrete di una particolare cosa, non necessariamente la sua essenza. E' traduzione letterale dell'espressione aristotelica τὸ τί ἐστὶ (che cosa è). Il concetto entra in crisi con la fisica quantistica e i successivi sviluppi. Poiché Deleuze e Guattari si riferiscono alla particolarità dell'interazione fra esterno e interno, lo sforzo decostruttivista potrebbe essere orientato anche alla sequenza interazione-esposizione-*ba*-sperimentazione e non soltanto agli oggetti.
- (16) Atmosfera è termine marshalliano che i curatori aggiornano in: 'field of collective and shared affects, which allows the cognitive experience to turn into creativity...to give atmosphere relative solidity and make it publicly recognizable- in a few words, to institutionalize it as a local common good, in the sense Marshall gave to the term-communities fix it symbolically on the most steady physical-and-public item they have at their disposal, namely the physical space of belonging –territory-, thus turning atmosphere into landscape/*paysage*' (p. 362).
- (17) I rispettivi ruoli tendono a mutare passando da una concezione lineare ad una circolare dell'economia.
- (18) Andrebbe forse precisato che un 'più ampio set di possibili determinazioni' può essere ricavato modificando la metrica dei criteri di giudizio (scelta, ordinamento, assegnazione o esplorazione) e/o il set di opzioni a confronto. Opzioni e criteri sono ovviamente connessi sia sul piano metrico che semantico e il 'più ampio set di possibili determinazioni' genera un effetto di trascinarsi. Alla modifica contribuisce la pratica di scelta, ma soprattutto il continuo aggiornamento delle istanze e delle relative proposizioni sulle determinazioni che l'interazione sociale favorisce.
- (19) L'abduzione è un sillogismo in cui la premessa maggiore è certa, mentre la premessa minore è probabile (verosimile o non dimostrabile), così come la conclusione. In altre parole, è un processo logico che porta a conclusioni incerte. Esempio: 'il corpo è mortale, l'anima è immortale, dunque l'anima sopravvive al corpo' (Peirce). Può anche essere una soluzione ipotetica basata sull'osservazione di un caso particolare.
- (20) G Bateson, 1984, *Verso un'ecologia della mente*, Adelphi Milano (ed. or. 1972), pp. 303-338.
- (21) In termini generali, una proposizione valutativa può essere definita come ipotesi (o test) di surclassamento del tipo *aiSak* rispetto ad un set di criteri, con *a* opzione e *S* relazione di surclassamento.
- (22) L'ausilio della intelligenza artificiale potrebbe essere decisivo, in proposito, e connotare l'inevitabile conflitto fra umani e automi.
- (23) G Bateson, cit. p. 319.
- (24) J M R Delgado, 1969, *Physical control of the mind: Toward a psychocivilized society*, Harper & Row, New York.
- (25) In fin dei conti, accettare gioiosamente l'inganno dell'esistenza può aiutare a vivere, come consiglia ad una lettrice U Galimberti, 'Sì ad illusioni e maschere, se ci aiutano a vivere', *D la Repubblica*, 2/9/2017.
- (26) Il test su Poznan è prospettico.
- (27) Il cosiddetto 'edificio vivente' (*Pandora project*) si è dimostrato economicamente insostenibile.
- (28) Una applicazione operativa del concetto marxiano si trova in G Arrighi, *Sviluppo economico e sovrastrutture in Africa*, Einaudi. E' solo un esempio fra tanti. Ma la coppia struttura/suprastruttura utilizzata da Marx nella prefazione a *Per la critica dell'economia politica* del 1859 consente di comprendere come i rapporti giuridici e le forme dello Stato derivino dalle interazioni sociali e come alla sovrastruttura giuridica e politica corrispondano forme determinate della coscienza sociale. Non sembra emerga alcun elemento superfluo o ideologico in questo.
- (29) Sarebbe interessante approfondire il concetto di bordo del *milieu* in ottica reticolare.

N.d.C – Domenico Patassini, già professore ordinario di Tecnica e Pianificazione urbanistica allo IUAV di Venezia, è stato preside della Facoltà di Pianificazione della stessa università. Attualmente insegna Cultura della valutazione e fa parte del Collegio docenti del dottorato in 'Nuove tecnologie: territorio e ambiente'. È stato presidente della Associazione Italiana di Valutazione (AIV) ed è tuttora membro del comitato editoriale della rivista *Rassegna Italiana di Valutazione (RIV)* e della relativa collana FrancoAngeli. Ha inoltre svolto attività professionale come 'planner' e come formatore in Italia e all'estero, in particolare in Africa.

Tra i suoi libri: con M. Reho (a cura di), *Problemi e strumenti di governo regionale del settore agricolo* (Commerciale Venezia, 1981); con M. Reho, *Assetto territoriale e mercato del lavoro agricolo* (IUAV Daest, 1982); con M. Torres,

Segmentazione del sistema abitativo (IUAV Daest, 1983); con L. Vettoreto e M. Torres, *Transazioni immobiliari 1979-1981* (IUAV Daest, 1983); con M. Reho (a cura di), *Geografia delle trasformazioni nel mercato del lavoro agricolo* (IUAV, 1984); con C. Diamantini, *Addis Abeba. Villaggio e capitale di un continente* (FrancoAngeli, 1993); con C. Diamantini (a cura di), *Urban Ethiopia: evidences of the 1980s* (IUAV, 1996); con C. Giacomini (a cura di), *Venezia su ruota? Logiche valutative in un'esperienza didattica* (IUAV, 1996); con Stefano Ciurnelli (a cura di), *Analisi e scenari di mobilità a Bassano del Grappa* (IUAV, 1997); con I. Jogan (a cura di), *Procedure digitali per la pianificazione ambientale* (Il Rostro, 2000); con D. Miller (a cura di), *Beyond benefit cost analysis : accounting for non-market values in planning evaluation* (Ashgate, 2005); (a cura di), *Esperienze di valutazione urbana* (FrancoAngeli, 2006); con S. Moroni (a cura di), *Problemi valutativi nel governo del territorio e dell'ambiente* (FrancoAngeli, 2006); con Igor Jogan (a cura di), *Lo spazio europeo a livello locale* (INU, 2006); con A. Gattei, E. Orlandin, M. P. Robbe (a cura di), *Dalla legge regionale n. 61 del 1985 alla nuova legge urbanistica regionale n. 11 del 2004. Elementi per una valutazione dei processi di pianificazione* (Regione Veneto, 2008); con E. Fontanari (a cura di), *Paesaggi terrazzati dell'arco alpino. Esperienze di progetto* (Marsilio, 2008); (a cura di), *Contaminazione, rischio e stigma. Bonifica a Porto Marghera* (Marsilio, 2011); con A. Chemin, E. Fontanari, *Osservatorio sperimentale per il paesaggio del Canale di Brenta* (Urban Press, 2012); *Esplosione urbana in Africa* (Urban Press, 2012).

N.B. I grassetti nel testo sono nostri.

R.R.