



Creatività

La creatività è la fonte decisiva per avere un vantaggio competitivo (Florida, 2002)

Avere informazione non è sufficiente

Vivere in una società dell'informazione non è un dato sufficiente per mantenere vantaggi competitivi verso chi opera nella stessa industria (settore)

Serve qualche cosa di “più competitivo”

L'uomo è un essere pensante, emozionale, creativo che acquisisce informazione ma che deve usarla in modo attivo, intelligente e “per sempre”

Quello che si impara oggi non è sufficiente per affrontare il domani, le cui novità necessitano nuova informazione

Essere originali significa differenziarsi e per fare ciò occorre essere creativi

Creatività

Analisi psicoanalitiche hanno dimostrato (e dimostrano) che la creatività non dipende da stati alterati della mente, che non esiste l'artista maledetto, o psicotico, quindi la creatività non è un fenomeno né mistico né misterioso. Ovvero uno può essere pazzo e creativo e al contrario pazzo e non creativo

Dada, tuttavia, dimostra che la creatività da un punto di vista cognitivo differisce dal modo di pensare logico convenzionale

Treccani

cognitivo agg. [der. del lat. *cognītus*: v. cognito], letter. – Che riguarda il conoscere; in psicologia, *processi c.*, i processi implicati nella conoscenza (**percezione, immaginazione, memoria, tutte le forme di ragionamento**), intesi funzionalmente come guida nel comportamento; *psicologia c.*, lo stesso che *cognitivismo*; *scienza c.*, campo di studio interdisciplinare (costituito da intelligenza artificiale, psicologia, linguistica, neuroscienze e filosofia della mente) che ha per oggetto i **processi cognitivi umani, dalla percezione all'apprendimento, dalle strategie inferenziali all'elaborazione dell'informazione**.

Creatività

Da un punto di vista cognitivo allora la creatività si può intendere come il processo combinatorio che verosimilmente, oggetti apparentemente incompatibili, sono messi accanto uno all'altro, mescolati, per dare al **mix un nuovo e sorprendente significato**

Tecnica di “**copia e incolla**” in cui almeno due concetti o strutture mentali complesse sono combinati in modo nuovo per produrre una struttura nuova, che però mostra le influenze dei due originali

La combinazione fa vedere caratteri che non si vedevano nelle due parti quando erano separate

Dada ci dice che la natura della creatività è combinatoria, mescolamento di concetti

Libera associazione tra concetti mutuata dal metodo Freudiano

Creatività, Dada e Duchamp

Dada è il ragazzo terribile della storia dell'arte, il movimento anarchico definito spesso come nichilista, patologico e collegato al modernismo e al contesto storico che ha portato alla Prima guerra mondiale

Per alcuni non ha inventato nulla e anzi sembra nemico della creatività, incline alla distruzione

Da un punto di vista cognitivo invece Dada segna una frontiera e detta principi di creazione cognitiva con molto precisione in anticipo su altri movimenti culturali

E' possibile studiare il Dada per comprendere se esistono tecniche e uso di media che ci mettono in grado di coltivare la creatività

L'eclettismo tecnico Dada ha messo in discussione la cultura precedente

Tecniche: collage, montaggi, assemblaggi, poemi visivi, concerti brutalisti, esuberanza di caratteri diversi, affermazione della mancanza di significato

Creatività, Dada e Duchamp

Analisi psicoanalitiche hanno dimostrato (e dimostrano) che la creatività non dipende da stati alterati della mente, che non esiste l'artista maledetto, o psicotico, quindi la creatività non è un fenomeno né mistico né misterioso

Dada, tuttavia, dimostra che la creatività da un punto di vista cognitivo differisce dal modo di pensare logico convenzionale

Treccani

cognitivo agg. [der. del lat. *cognītus*: v. cognito], letter. – Che riguarda il conoscere; in psicologia, *processi c.*, i processi implicati nella conoscenza (percezione, immaginazione, memoria, tutte le forme di ragionamento), intesi funzionalmente come guida nel comportamento; *psicologia c.*, lo stesso che *cognitivismo*; *scienza c.*, campo di studio interdisciplinare (costituito da intelligenza artificiale, psicologia, linguistica, neuroscienze e filosofia della mente) che ha per oggetto i processi cognitivi umani, dalla percezione all'apprendimento, dalle strategie inferenziali all'elaborazione dell'informazione.

Creatività, Dada e Duchamp

Da un punto di vista cognitivo allora la creatività si può intendere come il processo combinatorio che verosimilmente oggetti apparentemente incompatibili sono messi accanto uno all'altro, mescolati per dare al mix un nuovo e sorprendente significato

Tecnica di “copia e incolla” in cui almeno due concetti o strutture mentali complesse sono combinati in modo nuovo per produrre una struttura nuova, che però mostra le influenze dei due originali

La combinazione fa vedere caratteri che non si vedevano nelle due parti quando erano separate

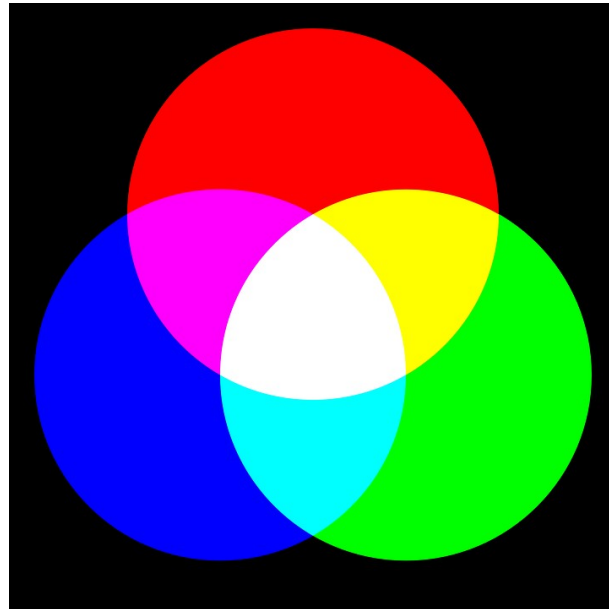
Dada ci dice che la natura della creatività è combinatoria, mescolamento di concetti

Creatività

Mescolamento di concetti

Creazione di significati come integrazione di due o più domini originari attraverso la mappatura degli incroci di sensi diversi

Tratti condivisi, attributi, ruoli, funzioni, connessioni analogiche e metaforiche creano uno spazio condiviso entro il quale il significato appartenente a un dominio viene proiettato in un nuove ed emergente significato, che risulta avere la natura assurda, poetica, umoristica, scientificamente rivoluzionaria



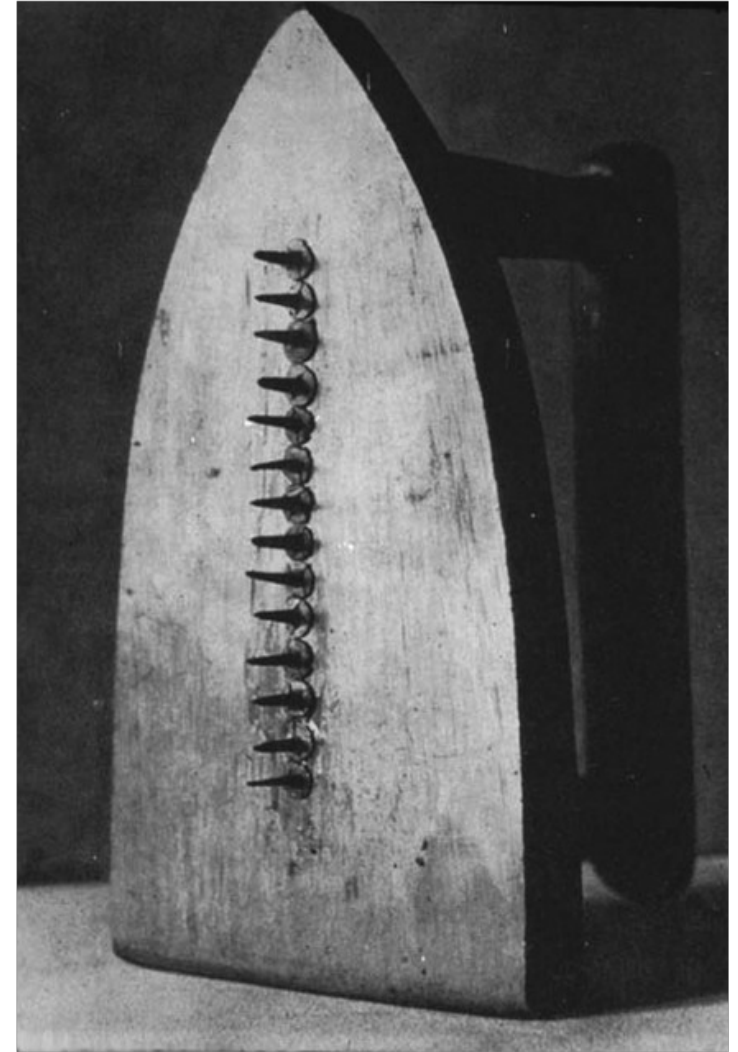
Creatività, Dada e Duchamp

Man Ray, *Gift* (1921)

La creatività può essere semplicemente basata sulla ricombinazione di concetti preesistenti, ma certamente richiede un'immensa sorgente di conoscenza, una fertile immaginazione, e mente molto flessibile

Dada per Duchamp significa il rifiuto degli aspetti 'fisiologici' del linguaggio visivo a favore di quello 'concettuale'

Guardare senza vedere (dico io)



Creatività, Dada e Duchamp

Man Ray, *Gift* (1921)

Dominio Ferro

Attrezzo domestico di metallo
Oggetto pesante da usare su delicati
Superficie piatta per stirare
Movimenti delicati
Serve a: stirare, rendere indossabile

Mescola

Paradosso:
Attrezzo per strappare vestiti e fare buchi sui muri

Dominio Puntine

Attrezzo domestico di metallo
Oggetto delicato abbinato a pesante
Superficie piatta verticale (muro)
Movimenti forti
Serve a: immobilizzare, pungere

Creatività, Dada e Duchamp

Marcel Duchamp, *Fountain* (1917)



Il titolo – FONTANA

- Carattere classico
- Acqua
- Acqua pulita
- Estetizzazione dell'acqua
- Spazio pubblico
- Architettura pubblica

DOMINI

L'oggetto – ORINATOIO

- Sculptura, forma e proporzione
- Butta acqua
- Acqua utile
- Spazio interno
- Servizio pubblico
- Necessità corporali
- Oggetto costruito a scopo utile
- Immobilizzazione e fissazione dello sguardo
- Esperienza intima ma vicino a estranei

La firma – R. MUTT

- Ispirato dalle manifatture di sanitari Mott Works e dalla striscia di cartoni *Mutt and Jeff*, con Mutt piccolo uomo buffo

Il luogo – GALLERIA D'ARTE

- Cultura elevata
- Oggetti fatti a mano da una persona
- Luogo accessibile al pubblico
- Immobilizzazione e fissazione dello sguardo
- Esperienza intima ma vicino a estranei
- Oggetti sono firmati e titolati

Il dominio Fontana stabilisce mappe concettuali incrociate con l'orinatoio attraverso le proporzioni eleganti e i caratteri funzionali dell'acqua, ma mantiene il valore ornamentale contro quello utilitaristico, acqua pulita contro acqua reflua, esterno pubblico e interno privato, esperienza intima insieme ad estranei, in un atmosfera di umorismo

Tra quello di dell'arte e gli altri tre domini si stabiliscono mappe che incrociano significati diversi, perché in ciascuno di essi si trova una corrispondenza con il dominio dell'arte come oggetto firmato, intitolato, messo in esposizione, tuttavia c'è uno scontro tra il dominio arte e quello orinatoio perché questo è un oggetto già prodotto, utile piuttosto che un prodotto originare e unico dell'inventiva artistica umana. Nel contempo, tuttavia, l'orinatoio è capace di fermare chi lo usa in un momento di riflessione, proprio come fa un oggetto artistico.

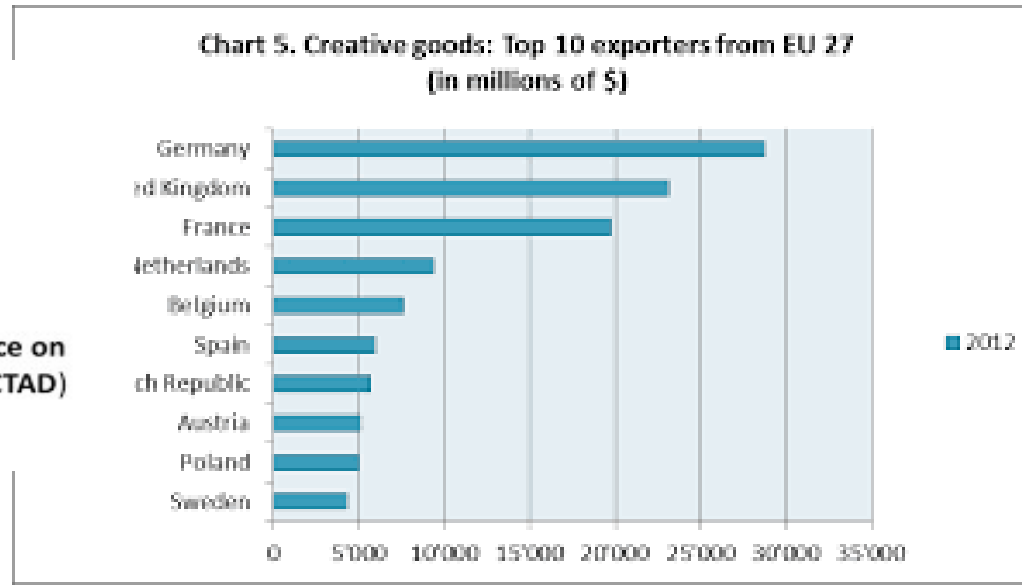
Il contesto contemporaneo delle attività (umane, economiche, in particolare turistiche)

È possibile passare dalla definizione di creatività individuale a quella di **industrie creative**

Le industrie creative sono sempre più importanti nei paesi ad economia avanzata

Sia UNESCO che UNCTAD cercano di definire che cosa sono e come si misurano le industrie creative e i prodotti culturali a livello mondiale

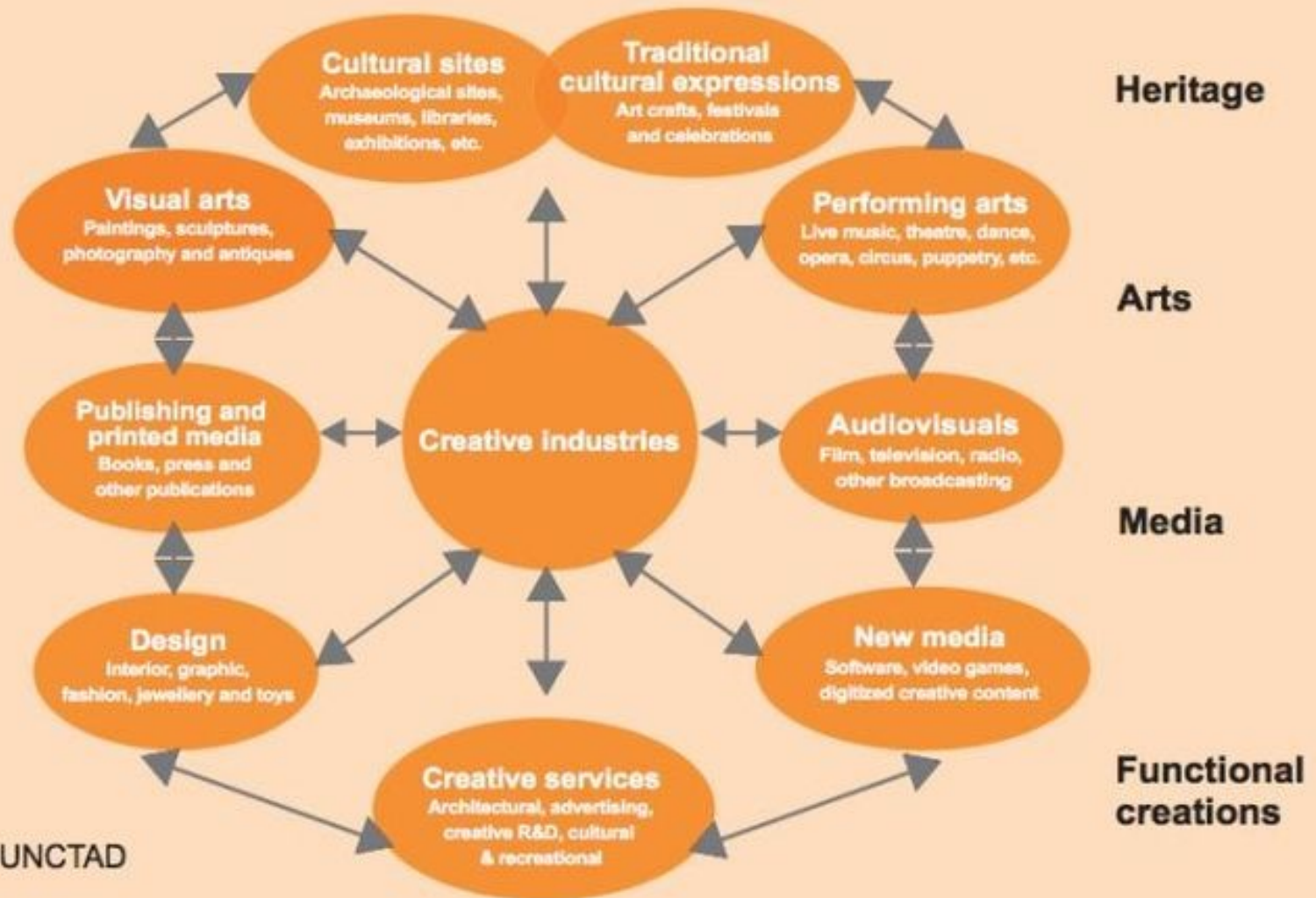
https://unctad.org/en/PublicationsLibrary/webditcted2016d5_en.pdf



Classificazione delle industrie creative

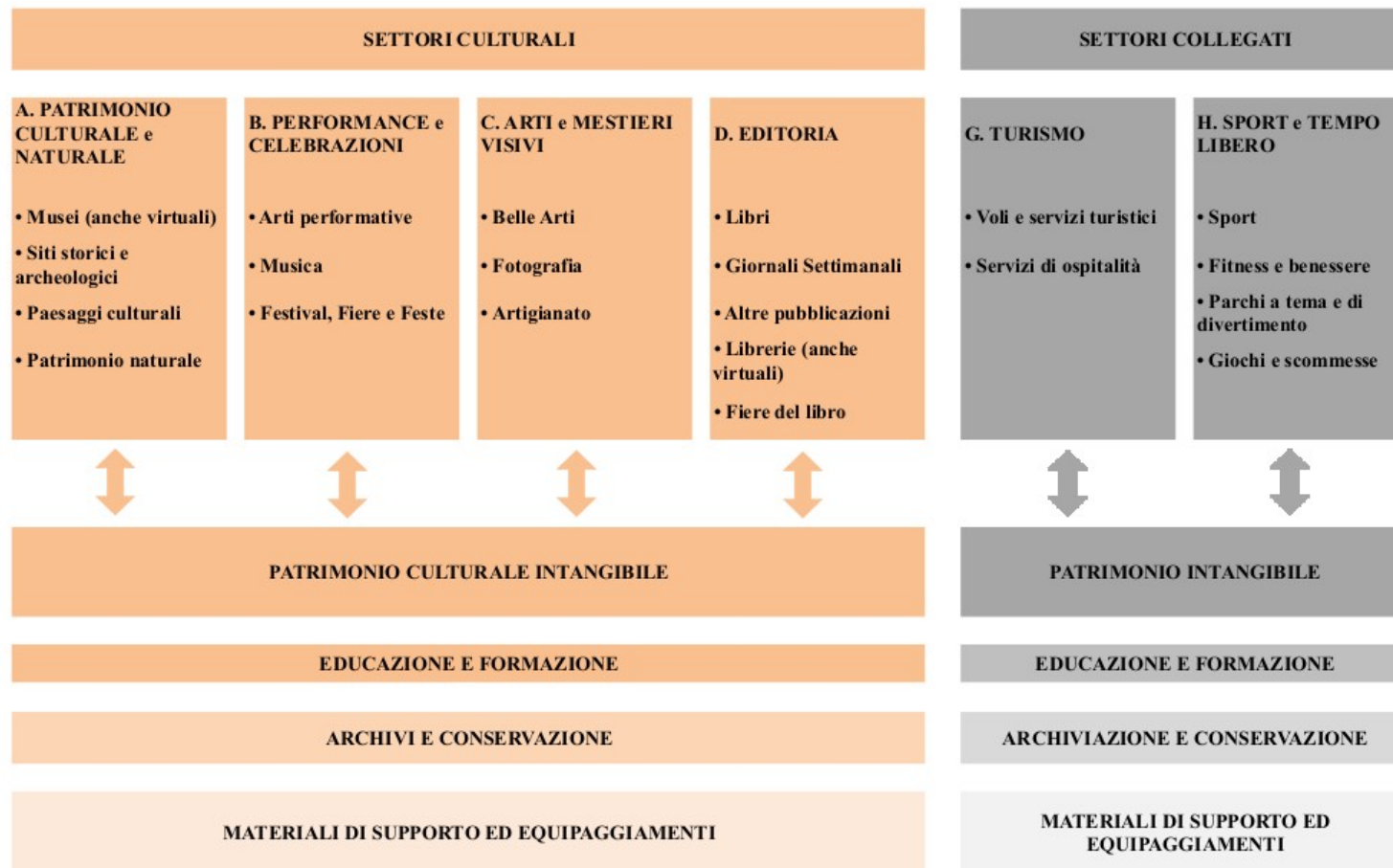
Figure 1.3

UNCTAD classification of creative industries

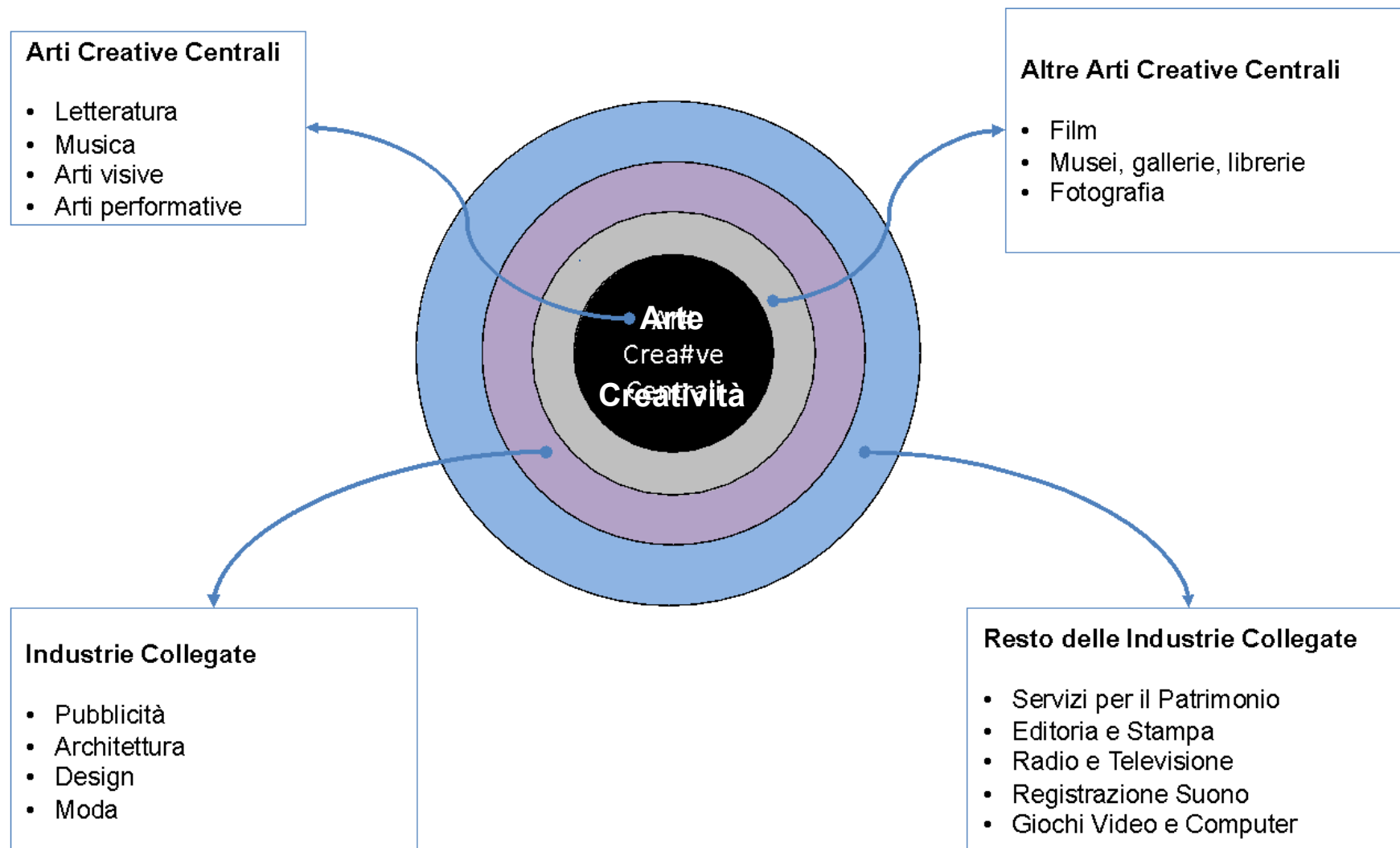


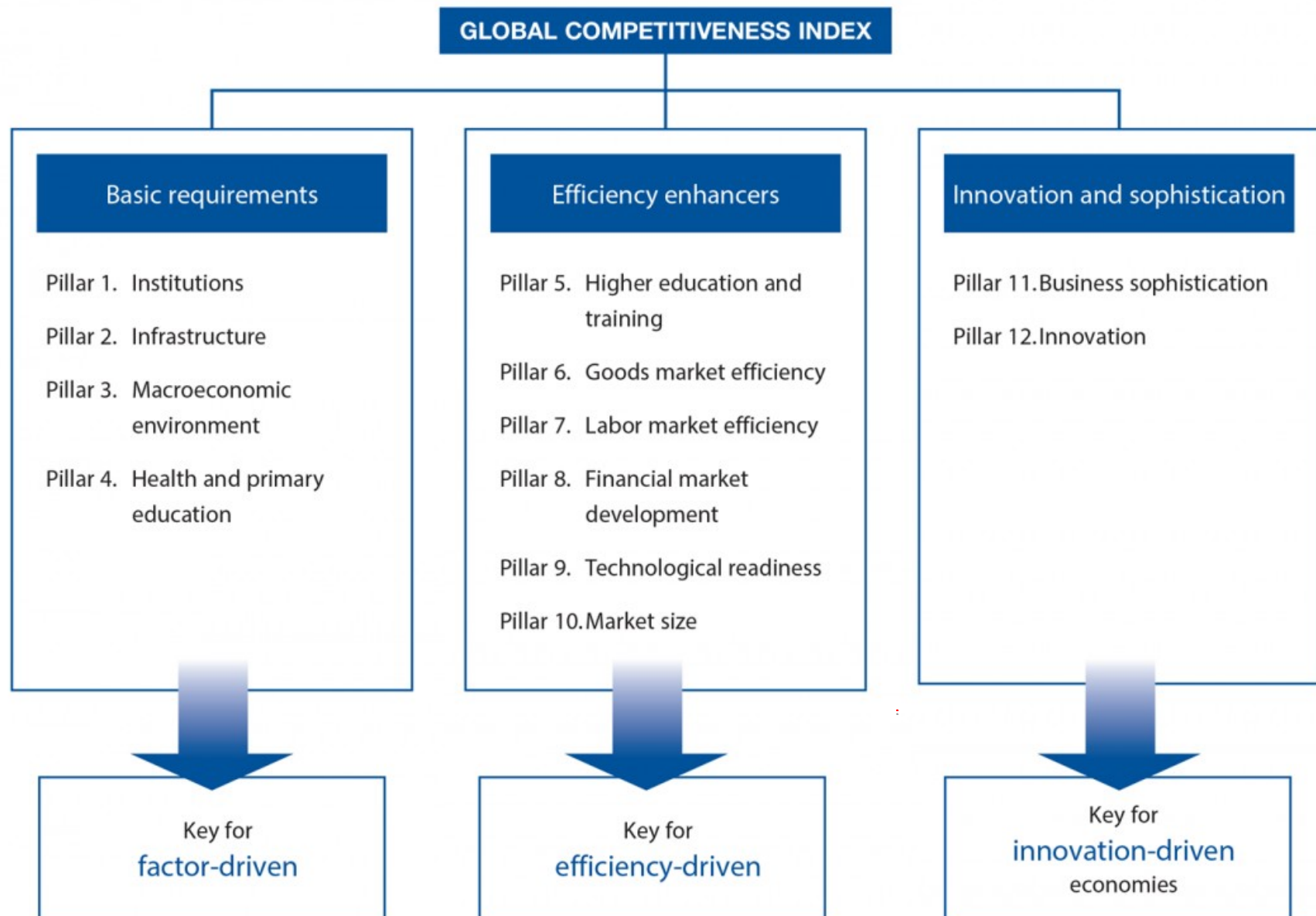
Source: UNCTAD

Classificazione delle industrie creative per settori



Modello dei Circoli Concentrici, Throsby





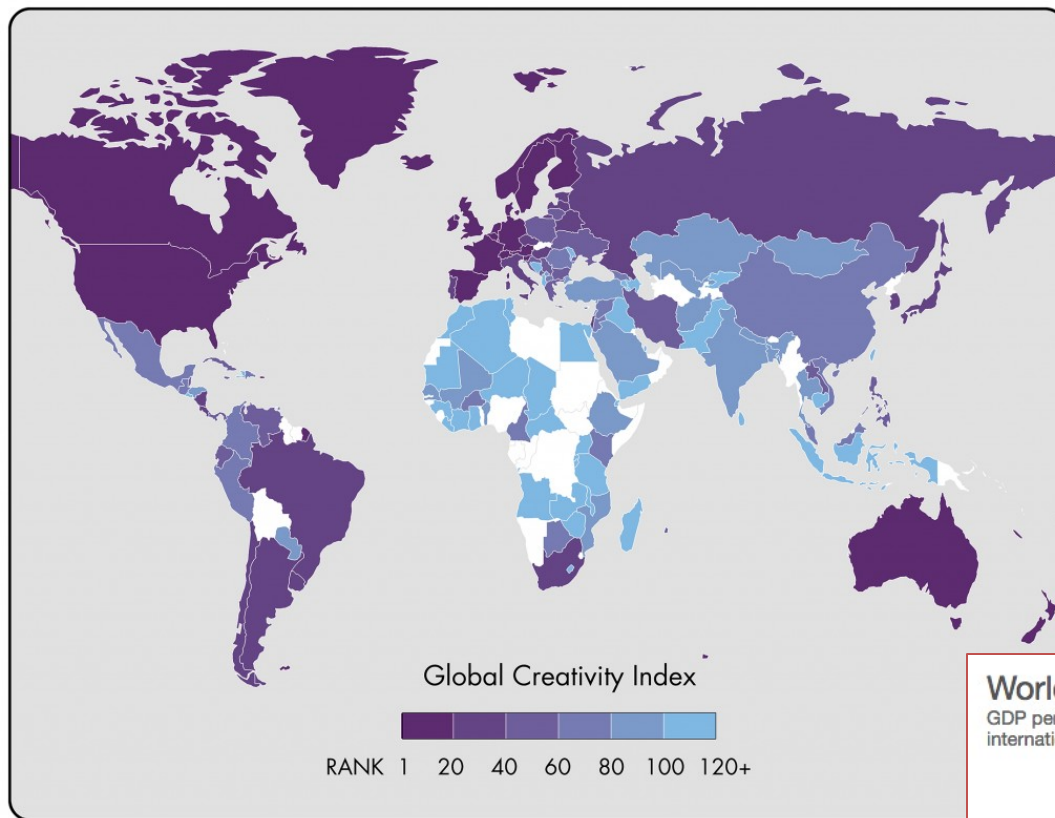
La Cina **ancora** produce oggetti progettati all'estero
Per quanto tempo **ancora** l'Occidente manterrà i vantaggi di creatività ?

Conoscenza
Informazione
Cultura
Creatività



Mappa della Creatività (Florida)

<http://martinprosperity.org/content/insight-the-2015-global-creativity-index/>

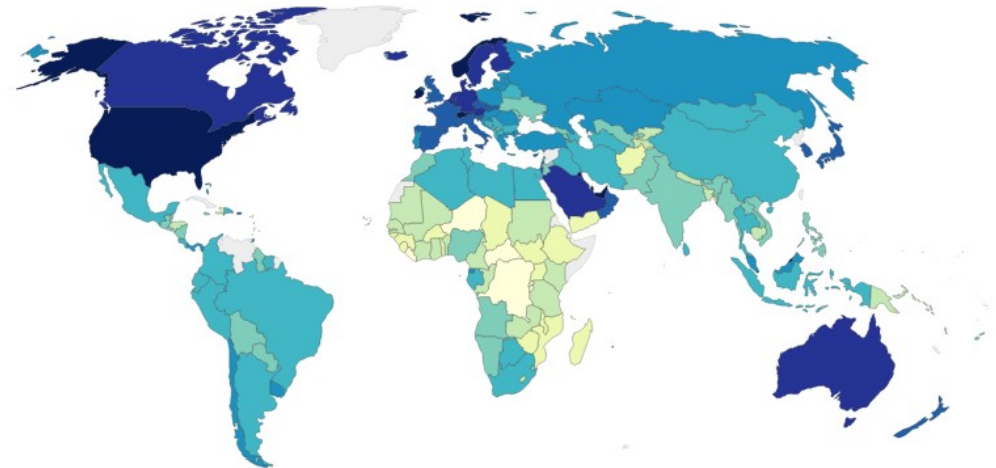


Mappa del PIL pro capite (WB)

World Bank data: GDP per capita

GDP per capita is adjusted for price changes over time and between countries. It is expressed in constant 2011 international dollars.

OurWorld
in Data



No data \$0 \$10,000 \$20,000 \$30,000 \$40,000 \$50,000 >\$70,000

Source: World Bank

OurWorldInData.org/economic-growth • CC BY-SA

Che ci sto a fare io qui, insieme a voi ? - Compiti dell'educazione

Invece di fornire conoscenza disciplinare in un ambiente controllato, l'educazione farebbe meglio a stimolare il desiderio di conoscenza

L'obiettivo dell'educazione non dovrebbe essere quello di inculcare un corpo di conoscenze, ma di sviluppare capacità: quelle basilari del leggere e scrivere, il senso di responsabilità verso gli altri, di prendere l'iniziativa e lavorare creativamente e collaborativamente

La capacità più importante, e una delle più tradizionalmente difficili da insegnare , è la capacità (**e il desiderio**) di continuare l'apprendimento.

Troppa istruzione uccide il desiderio di imparare ?

Per voi quindi:

Siete pronti a inventarvi il modo di studiare e apprendere?

Soprattutto, dovrete comprendere bene che non è possibile mai smettere di imparare cose nuove.

