

La creatività non è un fenomeno semplice, né univoco. Senza giungere a prese di posizione estreme come quella di Enzo Mari secondo cui “non esiste oggi parola più oscena, più malsana di ‘creatività’” (ma vedremo le ragioni che stanno dietro questa provocazione), il punto di partenza di qualsiasi riflessione sulla creatività è che ci si trova di fronte uno scenario caratterizzato da un'intrinseca, non riducibile complessità, in ragione della quale sarebbe più corretto parlare di “creatività” al plurale. Non esiste infatti una formula generale che abbracci tutte le possibili declinazioni dell'agire creativo: si possono però individuare due grandi categorie all'interno delle quali collocare le diverse sfaccettature del fenomeno. Queste categorie fondamentali sono costituite da una parte dall'insieme delle manifestazioni creative volte a escogitare soluzioni originali a problemi specifici, risolvendo quello che succede all'interno della scatola nera (per esempio, un problema tecnico-funzionale), dall'altra dall'insieme delle manifestazioni creative poste in essere allo scopo di spargiare le carte e pensare ‘fuori dalla scatola’ (o dagli schemi). Già da questa classificazione di base emerge con evidenza la condizione del tutto particolare del design, per vocazione interessato da entrambe le categorie (e qui si capisce il senso delle invettive di Mari contro la creatività: quello con cui ce l'aveva era la seconda categoria, quella delle azioni di rottura, che dal suo punto di vista non hanno senso di esistere). Preso atto di come entrambe queste macro-forme di creatività concorrano a plasmare la fenomenologia del design, la cosa interessante è constatare come sia proprio questa schizofrenia disciplinare ad alimentare la proattività del progetto. Metà cane e metà gatto, il design è attraversato da una fondamentale ambiguità che, ancorché porre un problema di statuto disciplinare, ne rappresenta invece (con buona pace delle varie scuole teoriche) la scintilla vitale. Come è stata dunque alimentata questa scintilla nel tempo, e come lo è oggi? In linea di massima, possiamo dire che nell'epoca pionieristica dell'industrial design, dalla fine dell'Ottocento alla prima metà del Novecento, ha prevalso la creatività ‘di chiusura’, quella intesa a ideare strategie di soluzione a problemi particolari (il problema apre, la soluzione chiude); mentre, a

LA NUOVA, CREATIVITÀ

Compito del design contemporaneo è procedere alla **riorganizzazione delle risorse** progettuali esistenti, **de-progettando segno e materia** per dare forma a **‘meta-visioni’** che taglino trasversalmente i **diversi ambiti disciplinari**

di Stefano Caggiano

*Sotto a sinistra, le sezioni in legno di faggio leggermente arrotondate della seduta Bullnose, progettata da Marco Campardo e prodotta da **Hem**, offre una combinazione di robustezza e morbidezza, rendendola ideale per qualsiasi ambiente. Qui sotto, la seduta Cloud 2, di Emma Donnersberg, presenta un rivestimento in tessuto Amanda di colore Tomette su una struttura in legno di quercia, fondendo comodità e gusto contemporaneo.*



La collezione Edge di Alain Gilles per **Milla & Milli** è pensata come un dialogo tra opposti, in cui la morbidezza delle linee si contrappone al rigido minimalismo delle gambe.



partire dal dopoguerra fino al postmoderno degli anni Ottanta, si è via via affermata una creatività 'di apertura', volta a sbloccare percorsi di esplorazione precedentemente esclusi dalle rigidità disciplinari del progetto. A che punto siamo oggi? Superato (ma non esaurito) l'epifenomeno del postmoderno, tra la fine del secondo millennio e l'inizio del terzo ha preso il via una nuova fase di evoluzione nella cultura del progetto, che (per quanto non suoni benissimo) potremmo definire "post-postmoderna",

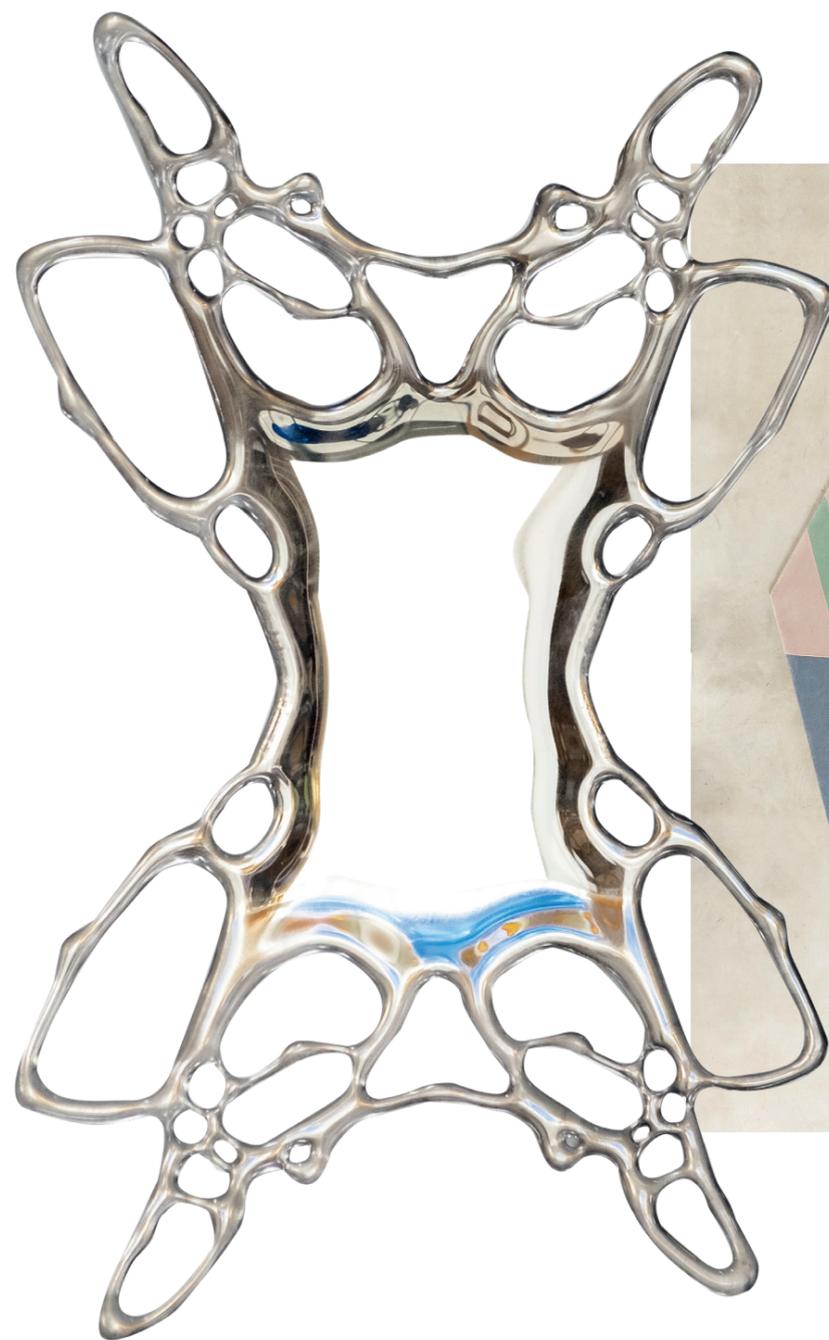
La collezione di oggetti d'arredo One Side Sawn, di Studio ThusThat, è realizzata con ritagli di alluminio riciclato. Il risultato è un puzzle di forme frastagliate che richiama una produzione volutamente grezza. Immagine scattata presso lo stabilimento Hydro Extrusion a Drunen (NL).



in quanto quell'ampio, frenetico, impaziente lavoro di apertura delle gabbie concettuali che avevano delimitato il progetto nel suo sforzo di definizione disciplinare (si pensi al ruolo storico svolto dal razionalismo nel legittimare la nascente cultura del design) ha raggiunto un livello di diffusione tale da aver 'terraformato' il paesaggio del design in cui, oggi, non si trovano praticamente più schemi che non siano già stati rotti. Sparigliare le carte non è più l'eccezione ma la norma, ovvero, paradossalmente, rompere le regole sembra essere oggi la sola regola.

È questo il fatto nuovo da cui partire: che la 'liberazione' del progetto non è più un obiettivo da perseguire perché è stato già raggiunto, ce l'abbiamo alle spalle, non più davanti. E che, dunque, le condizioni di possibilità dell'azione creativa 'liberatoria' non sussistono più, perché senza un limite da superare non è possibile innescare l'azione sovversiva dell'agire creativo. È questa la condizione post-postmoderna del progetto, e in tale condizione non solo il design si spinge volentieri oltre i propri confini disciplinari ma risulta di fatto insofferente a qualsiasi forma di contenimento. Eppure, una volta mescolate le fasi materiali e immateriali del progetto (come fa elegantemente Vibeke Fønnesberg-Schmidt con il tappeto Vili, presentata dalla galleria Nilufar), una volta dissolto il prodotto nel sistema di allestimento che lo sostiene (come fa con grazia Alain Gilles nella collezione Edge per Milla & Milli), una volta trasfigurata la funzione nella comunicazione (come avviene nella dolcezza formale della sedia Cloud di Emma Donnersberg) e, infine, una volta inoculato il reale nel virtuale (come nello spettacolare specchio Entangled di Clara Schweers, presentato da Alcova) cosa resta da superare? Come tornare ad innescare l'azione liberatoria in un campo di gioco in cui tutto appare già liberato?

Per quanto questa domanda possa sembrare destinata allo scacco matto, una risposta, forse, c'è - e a indicarla potrebbe essere un altro risvolto dell'esplosione progettuale del nostro tempo, quello che porta all'eccesso di produzione della nostra epoca e quindi al problema della sostenibilità. La liberazione creativa perpetrata per anni in maniera incontrollata ha infatti generato una gigantesca massa di prodotti zombie (precocemente dismessi per far posto ad altri) che si accumulano schiacciando l'ambiente, e noi con esso. Non solo l'ecosistema, anche la semiosfera appare oggi fortemente inquinata, in gran parte a causa della dilagante creatività di tipo "cross" (cross-mediale, cross-disciplinare,



L'estetica intrigante dello specchio Entangled di Clara Schweers, parte della collezione di Alcova, è ottenuta da vetri infusi di metallo, che intrecciano con maestria illusione e materia.

La collezione di oggetti Kerf Plastic, dei coreani Kuo Duo, è pensata per esplorare le possibilità espressive della plastica riciclata.

Sotto a sinistra, il tappeto Vili di Vibeke Fønnesberg-Schmidt, presentato da galleria Nilufar, enfatizza il gioco di colori e forme geometriche che creano una composizione in lana trapuntata a mano dal fascino digitale. Qui sotto, le onde in espansione dello specchio in rattan realizzato da Atelier Sagarmingaga si allargano come la luce generata dall'immagine riflessa. Foto Néstor Errea



cross-sostanziale). Evidente, a questo proposito, la metafora concreta incarnata dall'uso 'esuberante' dei materiali nella serie di sedute Kerf Plastic dei coreani Kuo Duo. Mari aveva invero le sue ragioni (e un bel progetto come la sedia Bullnose di Marco Campardo, messa in produzione da Hem, ce ne dà conferma) - ma non tutte le ragioni. È infatti possibile immaginare una creatività terza rispetto alle due categorie fondamentali sopra indicate, volta a perseguire forme di decompressione 'sensata', sia materiale che immateriale (relative cioè ai messaggi, alle semiotiche), sostituendo al movimento di liberazione postmoderna un movimento di alleggerimento post-postmoderno, come sembra dirci Lo specchio e le sue onde realizzato da Atelier Sagarmingaga. Non per svuotare il campo di gioco ma per permettere alle forze in campo di organizzarsi diversamente, trovando nuovi equilibri e disponendosi lungo traiettorie diverse, più logiche, meno pesanti, meno addensanti. De-progettando segno e materia mentre si progetta senso, come ha fatto ThusThat con la collezione di arredi in alluminio riciclato One Side Sawn per la galleria Tools, attraverso uno slancio creativo che in unico gesto inanella tutti gli elementi (colori, forme, materiali, immagini, suoni, spazi) che servono a dare corpo a un'unica meta-visione a prescindere dalla loro, ormai obsoleta, classificazione disciplinare. ■

