



Federmoda

crazyactivity

activating creativity

Dalla creatività al prodotto finito. Analisi di un percorso

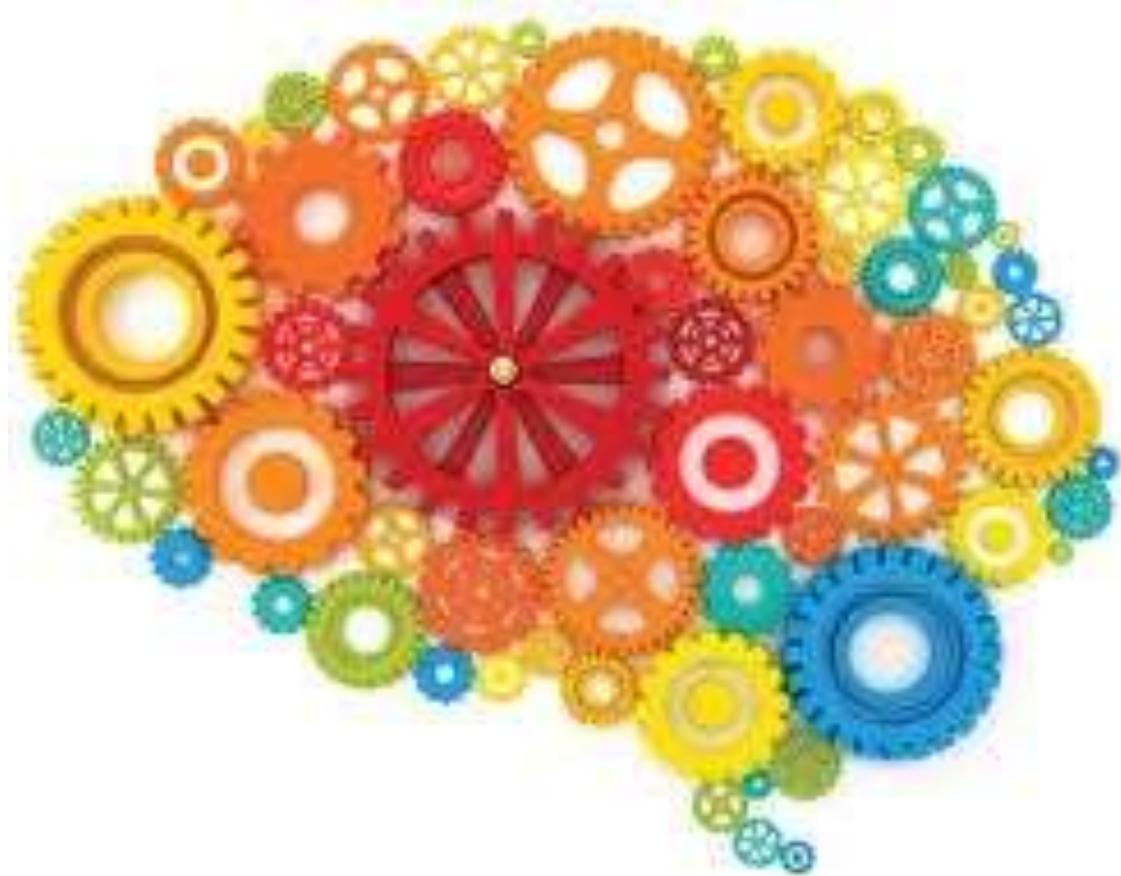


ROBERTO CORBELLI



Tendiamo credere che la creatività sia frutto di un'illuminazione “divina” un fulmine che colpisce la nostra mente a la illumina oppure una mela che ci cade sulla testa e ci fa capire il concetto di gravità.

Potrebbe essere che la creatività sia la capacità di connettere idee, ragionamenti su piani diversi o circuiti cerebrali che apparentemente non hanno nulla in comune ma che poi uniti creano un nuovo schema di ragionamento?



CREATIVITÀ/PENSIERO DIVERGENTE

“Una transizione da un’idea a un’altra, una inedita combinazione di elementi, un’acuta capacità associativa e analogica”.

William James





**"I HEAR AND I
FORGET. I SEE
AND I
REMEMBER. I DO
AND I
UNDERSTAND."**

CONFUCIUS



IMITAZIONE

(GUARDO E COPIO
CIÒ CHE HO APPRESO)

COMPRENSIONE

(MI VIENE SPIEGATO CIÒ
CHE DEVO FARE LO
COMPRENDO E LO
ATTUO)

INTUIZIONE

(IL COLLEGAMENTO CHE
AVVIENE TRA LE
INFORMAZIONI)

Non dobbiamo pensare alla creatività unicamente come innovazione artistica,
ma come una componente fondamentale della vita di tutti i giorni.

Coltivare la creatività è possibile?



ROBERTO CORBELLI



Tecniche per generare idee

2 gruppi su tutte:

A - Strategie per generare
idee

B - Condizioni per favorire lo
sviluppo di idee creative



creative STEPS

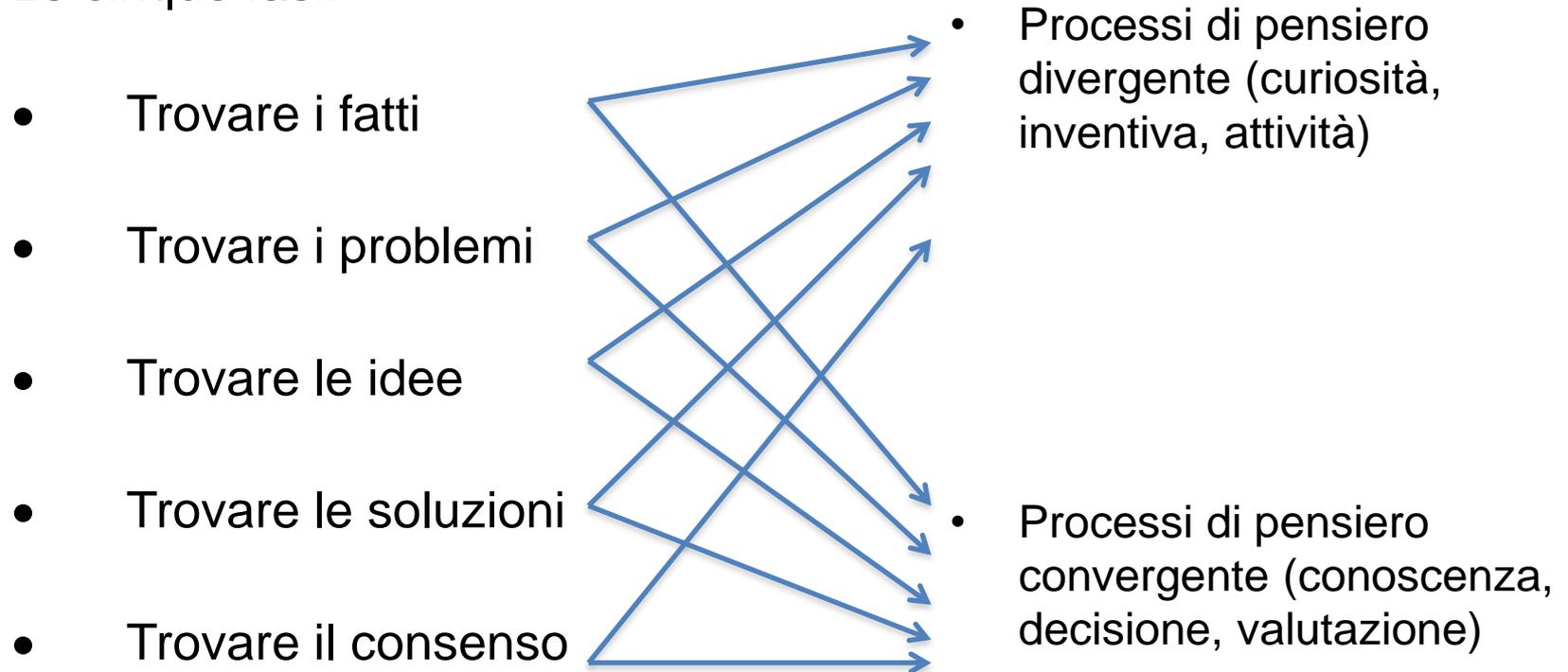
- **PREPARAZIONE:** fase di ricerca per raccogliere informazioni, è la parte più faticosa e monotona del processo
- **INCUBAZIONE:** segue il processo di preparazione impegnandosi in altre attività, la mente continua a lavorare sul problema in modo non consapevole, lasciandola sviluppare nel subconscio
- **ILLUMINAZIONE:** è l'attimo in cui viene avanzata una possibile soluzione del problema
- **VERIFICA:** viene testata la soluzione; attraverso la conduzione di esperimenti e l'organizzazione dei dati.

WALLIS



CREATIVE PROBLEME SOLVING (CPS)

Le cinque fasi:



· BETWEEN
THE IDEA
AND THE REALITY .
BETWEEN
THE MOTION
AND THE ACT .

Se usiamo il pensiero non-razionale per trovare soluzioni razionali possiamo giungere alla corretta soluzione .

Con questa premessa bisogna rendere strano ciò che è familiare e familiare ciò che è strano.

Grande utilizzo di analogie e di metafore.





BRAINSTORMING (OSBORN)

quattro regole:

- 1 – E' vietata ogni critica, per permettere la libera espressione di ogni e tutte le idee
- 2 – Viene incoraggiato il parlare a ruota libera e sono ben venute le idee demenziali, perché è più facile raffinare in seguito le idee
- 3 – Si cerca di avere molte idee, poiché quante più idee vengono espresse tanto maggiore è la probabilità che siano generate idee utili
- 4 – Si incoraggia la combinazione, il miglioramento, l'espansione di idee precedenti per tenere conto delle possibilità migliori

Completamente fondata sul pensare in modo divergente, deve essere previsto un momento in cui si recupera il pensiero convergente.

DEFINE YOUR PROBLEM
GIVE A TIME LIMIT
PARTICIPANTS SHOUT OUT SOLUTION
SELECT FIVE IDEAS
WRITE CRITERIA FOR JUDGING THE IDEAS
GIVE A SCORE OF 0 TO 5
SELECT THE IDEA WITH HIGHEST SCORE

BRAINSTORMING





Semplici domande per dare avvio al pensare creativo.

Proporre un'idea, un oggetto già definiti e cercare di farli alterare per trovare nuove possibili soluzioni.

I verbi più utilizzati che possono attivare un pensare creativo: trasforma, cambia, manipola, distorci, smonta, sostituisci, elimina, ricomponi, adatta, distruggi, critica, inverti, traduci, sminuisci, modifica, dividi, capovolgi, ecc





1% INTUIZIONE

99% SUDORAZIONE

Thomas Alva Edison



ROBERTO CORBELLI



l'idea creativa si deve
confrontare coi vari
processi produttivi e
deve diventare
prodotto vendibile.

Come si fa a passare
dal "idea" al
"prodotto"?



Ricerca delle tendenze.

Capitolo infinito che ci porta al dilemma “è nato prima l’uovo o la gallina?”



®

ROBERTO CORBELLI

Negli anni Settanta, oltre allo stile hippie, le mode di strada aggiunsero elementi essenziali al look del decennio. Yves Saint Laurent inaugurò la scandalosa tendenza di adottare stili di strada ispirandosi al look degli esistenzialisti di Parigi. L'uso di minigonne e pantaloni emerge dalla cultura di strada.



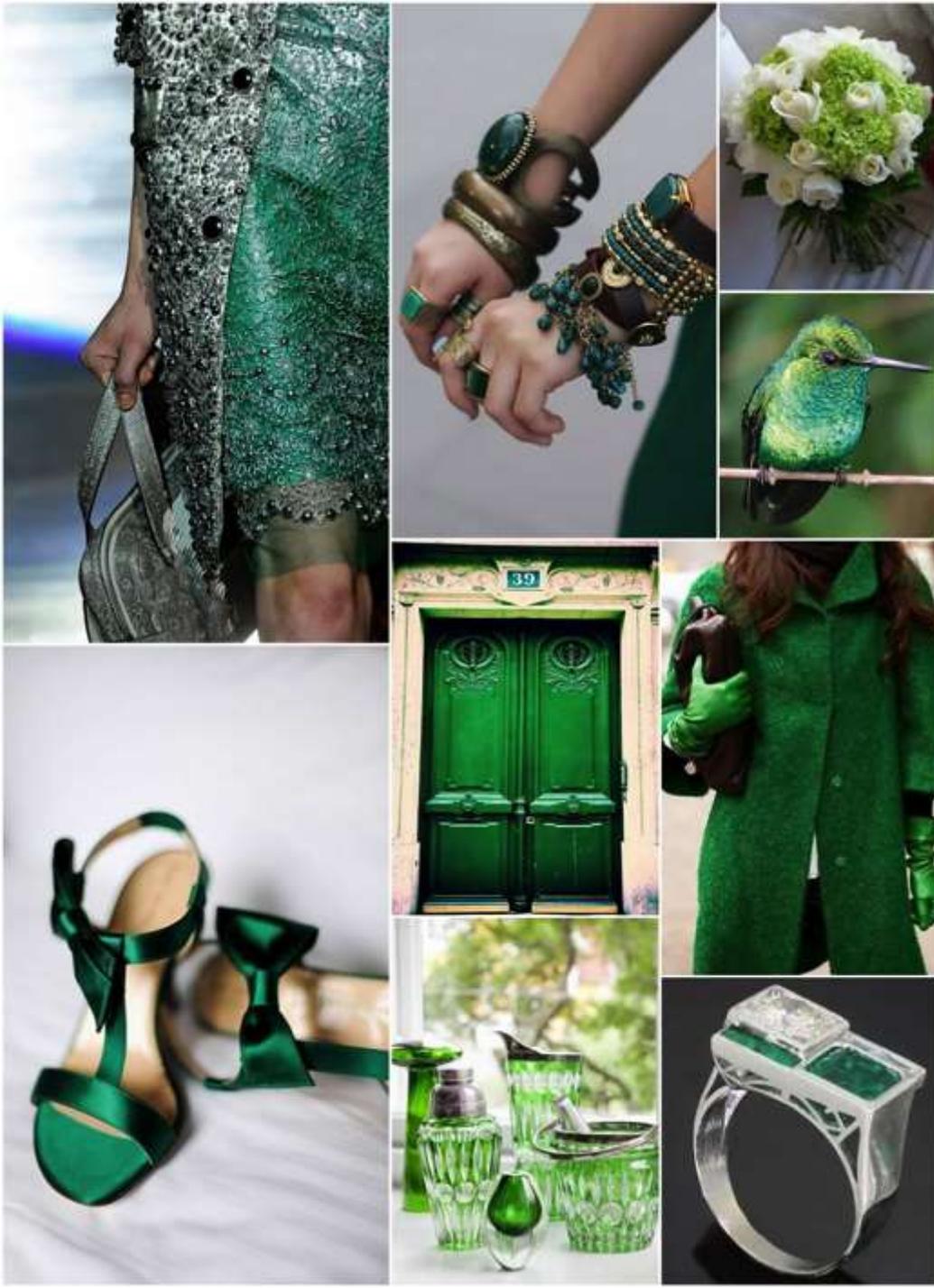


È ormai assodato che sono i fenomeni socio culturali che avvengono in certi periodi che stimolano le antenne dei “creativi” i quali iniziano a progettare delle cose in funzione di un “mood” trasversale in tutto il mondo.

PANTONE®
17-5641 TCX
Emerald

PANTONE®
17-5641 TCX
Emerald





Dobbiamo comprendere il mood, e ricercare i “simboli” che lo identificano nel campo dei materiali, delle forme, dei colori, ecc..

Siamo come dei computer, lo possiamo definire “inserimento dati” stiamo mettendo nel nostro hard disk i dati che ci serviranno per elaborare un progetto.

Immagazzinati i dati dobbiamo passare alla loro elaborazione in base all’obbiettivo che ci siamo posti costruendo un progetto di collezione che abbia una logica con il nostro obiettivo(in questo caso una clientela orientata alla sostenibilità).



Trovati i materiali, identificate le forme e i colori e quant'altro serve alla realizzazione della collezione inizia il percorso di costruzione reale dei capi che, come si dice nel caso dello sport, consta nel fare...
...“due passi avanti ed uno indietro”.



Una volta realizzati i prototipi, fatte le prove di vestibilità, crea la pre collezione inizia il percorso di verifica con quelli che possiamo definire “opinion leader”.

Fatto questo si giunge alla definizione della collezione, al numero degli out fit, al percorso di comunicazione e di promozione .





CASE HISTORY



ROBERTO CORBELLI

Attraverso la sentiment analysis, una nota azienda americana ha rilevato che **lo steampunk si sta evolvendo in un “meme” culturale**, attraverso un serie di passaggi tra diversi campi culturali (come narrativa, arti visive, ecc.).

Lo steampunk, **combinazione di fantascienza e fantasy**, è un sottogenere incentrato sui meccanismi gotici e sulla civiltà industriale del XIX secolo. Radicato nei progetti della civiltà industriale del XIX secolo, lo steampunk è **uno stile di moda retro-futuristico**, influenzato dalle opere di **Giulio Verne, Nikola Tesla, HG Wells e altri**.



STEAMPUNK



ROBERTO CORBELLI

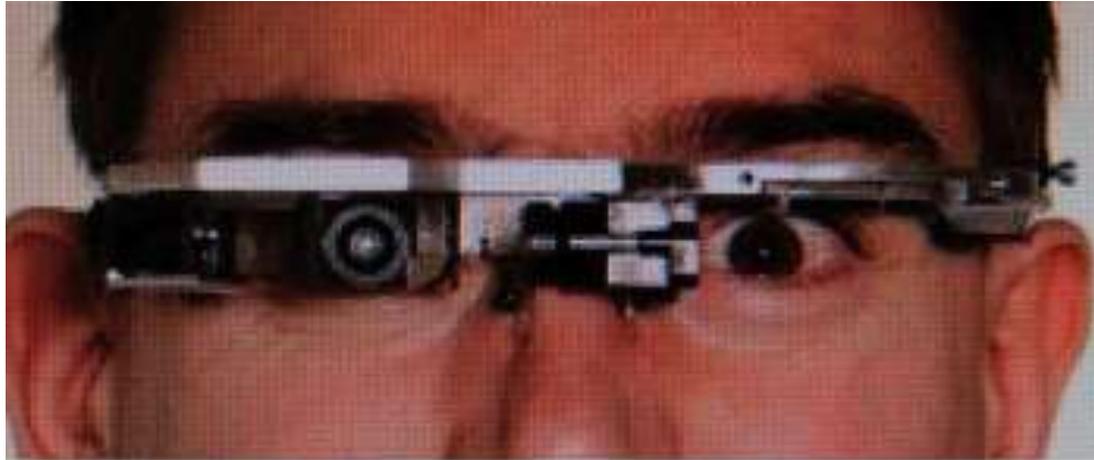


Sfruttando la **business analytics avanzata** si è riusciti a seguire la diffusione delle tendenze dal punto di vista geografico, cronologico e anche culturale. Dal 2009 al 2012, la quantità di conversazioni riguardanti lo steampunk è cresciuta di undici volte.

Dal 2010, più di una ventina di grandi magazzini e rivenditori specializzati statunitensi sono diventati esperti di steampunk. Secondo le previsioni nei successivi due anni lo steampunk sarebbe passato da realtà "artigianale", ad alto costo e bassa produzione, a produzione di massa.



EYE GLASS/GOOGLE GLASS



Google Glass visualizza una finestra in sovrapposizione sulla realtà, e attraverso il comando vocale può attivare le operazioni di smartphone e/o tablet.
(ricerca scientifica trasformata in produzione industriale di un prodotto).



Google Glasses dispone di una fotocamera incorporata ed è controllato da un software di riconoscimento vocale . Il dispositivo può essere utilizzato per inviare foto, video, ecc. direttamente a siti di social networking come Google+ . Ha un piccolo schermo sopra l'occhio destro consentendo a chi lo indossa di visualizzare i risultati della ricerca , e-mail , videochiamate , mappe e tanto altro .



ROBERTO CORBELLI

VESTIBILITÀ



Come si risolve il problema della vestibilità dei pantaloni in vita?
Come si può fare per dare una sensazione confortevole in vita alle donne che indossano pantaloni?



NASTRO ELASTICO REMMERT

L'innovativa tecnologia adottata da Remmert permette di applicare una personalizzazione non rigida là dove un tempo era impensabile e adattandola alle esigenze della linea.



..."La stampa tridimensionale rende economico creare singoli oggetti tanto quanto crearne.

Avrà sul mondo un impatto così profondo come lo ebbe l'avvento della fabbrica, e proprio come nessuno avrebbe potuto predire l'impatto del motore a vapore nel 1750 — o della macchina da stampa nel 1450, o del transistor nel 1950 — è impossibile prevedere l'impatto a lungo termine della stampa 3D.

Ma la tecnologia è già arrivata, ed è probabile che sovverta ogni campo che tocchi.





DUBAI DUBAI MALL

stampante 3D in vendita
in un centro commerciale
a circa 950,00 euro.

**“Rules are what
the artist breaks;
the memorable
never emerged
from a formula.”**



La via di cui si può
parlare non è la
vera via.

Lao Tzu

Tao- te-ching



ROBERTO CORBELLI