

Un manifesto (incompleto) per la crescita.

Bruce Mau

1. *Lasciate che gli eventi vi cambino.* Dovete avere voglia di crescere. La crescita è differente da qualcosa che vi accade. Voi produceste la crescita. Voi vivete la crescita. Il pre-requisito della crescita: l'apertura per fare esperienza degli avvenimenti e la volontà di venire modificati da essi.

2. *Scordate ciò che è buono.* Il buono è una quantità nota. Il buono è ciò con cui siamo in accordo. La crescita non coincide necessariamente con il buono. La crescita è un'esplorazione di oscuri recessi che possono oppure possono non essere utili alla nostra ricerca. Finché vi attenete al buono non sperimenterete mai una crescita reale.

3. *Il processo è più importante del risultato.* Se è il risultato a guidare il processo allora arriveremo sempre dove già eravamo. Se il processo guida il risultato potremmo non sapere dove stiamo andando, ma sapremo che vogliamo arrivarci noi.

4. *Amate i vostri esperimenti (come amereste un figlio brutto).* La gioia è il motore della crescita. Sfruttate la libertà di organizzare il vostro lavoro come una serie di esperimenti meravigliosi, procedimenti, ricerche, tentativi e errori. Prendetevela comoda e permettetevi il gusto di gioire per ogni sbaglio quotidiano.

5. *Andate in profondità.* Più andate in profondità e più avrete la possibilità di scoprire qualcosa che vale.

6. *Concentratevi su ciò che va storto.* La risposta errata è una risposta giusta per una domanda differente. Collezionate le risposte errate come parte del processo. Ponetevi domande differenti.

7. *Studiate.* Lo studio è un luogo di studio. Approfittate delle necessità della produzione come scusa per studiare. Ognuno ne trarrà beneficio.

8. *Lasciatevi portare dalla corrente.* Permettetevi di divagare senza scopo. Esplorate le adiacenze. Suspendete il giudizio. Posticipate la critica.

9. *Cominciate da qualunque luogo.* John Cage dice che non conoscere da dove partire è una delle forme più comuni di paralisi. Il suo suggerimento: cominciate da dove volete.

10. *Ognuno è leader.* La crescita accade. Qualora accadesse bisogna permetterle di accadere. Imparate a seguire quando serve. Lasciate che ognuno comandi.

11. *Raccogliete idee.* Rielaborate le applicazioni. Le idee hanno bisogno di un dinamico, fluido, generoso ambiente per sostenere la vita. Le applicazioni, d'altro canto, beneficiano del rigore critico. Produceste un elevato tasso di idee applicate.

27. *Leggete soltanto le pagine di sinistra.* Marshall McLuhan faceva così. Diminuendo il carico di informazione, lasciamo spazio per ciò che egli chiamava il nostro fantasticare.

28. *Create nuove parole.* Espandete il lessico. Le nuove condizioni richiedono un nuovo modo di pensare. Il pensiero richiede nuove forme di espressione. L'espressione genera nuove condizioni.

29 *Pensate con la vostra testa.* Dimenticate la tecnologia. La creatività non è periferica-dipendente.

30. *Organizzazione = Libertà.* Il vero innovamento nel design, e in altri campi, compare in un contesto. Questo contesto coincide normalmente con una forma di scoperta organizzata in cooperazione. Frank Gehry, ad esempio, era in grado di realizzare Bilbao perché il suo studio poteva supportarne il budget. Il mito di una divisione tra "creativi" e "uomini in giacca e cravatta" è ciò che Leonard Cohen chiama 'un artificio affascinante del passato'.

31. *Non fatevi prestare soldi.* Suggerisce ancora una volta Frank Ghery. Tenendo sotto controllo le finanze, manteniamo il controllo dell'aspetto creativo. Non si tratta di un compito che richieda conoscenze spiccate, tuttavia sorprende quanto sia difficile mantenere questa disciplina, e sorprende quanti siano i fallimenti a tal proposito.

32. *Ascoltate con attenzione.* Ognuno dei collaboratori che entra nella nostra orbita porta con sé il proprio mondo, che è molto più complesso di quanto chiunque possa sperare di immaginare. Ascoltando in particolare i dettagli e la specificità dei loro bisogni, desideri, ambizioni, incorporiamo il loro mondo nel nostro. Né l'una né l'altra parte rimarranno le stesse.

33. *Esplorate il mondo.* La gamma di opportunità che il mondo vi offre è più grande del vostro schermo televisivo, o di internet, o ancora più grande di qualunque ambiente di simulazione grafica creato al computer, sia che esso sia immersivo, interattivo, con grafica dinamica, orientato agli oggetti, in tempo reale.

34. *Fate errori con rapidità.* Questa non è una mia idea, l'ho presa da qualcun altro. Credo appartenga a Andy Grove.

35. *Imitate.* Non abbiate paura di ciò. Provate ad avvicinarvi il più possibile. Potreste non imbrogliare la via giusta e la separazione coi risultati potrebbe essere seriamente visibile. Dobbiamo osservare la versione che Richard Hamilton ha realizzato del calice di vetro di Marcel Duchamp per accorgerci di quanto l'imitazione come tecnica sia ricca, discredita e sottoutilizzata.

36(*). *Scat.* Quando vi dimenticate le parole fate ciò che fece Ella (Fitzgerald) semplicemente dite qualcos'altro...ma non parole.

(* Il canto scat non prevede l'uso di parole compiute, ma di fonemi privi di senso dal suono accattivante.)

37. *Rompete, allungate, contorcete, frantumate, rompete, piegate.*

38. *Esplorate l'altro lato.* Ci è data una grande libertà quando evitiamo di risolvere le cose con gli strumenti tecnologici. Non riusciamo a sbrogliare la matasse perché la stiamo calpestando. Provate a utilizzare tecnologie obsolete e rese più economiche dai tempi, ma ancora ricche del loro potenziale.

39. *Pause caffè, giri in macchina, sale d'attesa.* La crescita reale spesso avviene negli interstizi, fuori dagli spazi in cui cerchiamo di trovarla, — quelli che il Dr. Seuss chiama “i luoghi dell'attesa”. Hans Ulrich Obrist una volta organizzò una conferenza dedicata alla scienza e all'arte con tutte le infrastrutture della conferenza, la festa, le discussioni, i pranzi, gli arrivi in aeroporto, ma senza dare luogo alla conferenza. Apparentemente il fenomeno fu un enorme successo e diede il via a collaborazioni attive ancora oggi.

40. *Evitate le specializzazioni.* Saltate le staccionate. I confini disciplinari e i regimi di regolamentazione sono tentativi di tenere sotto controllo l'aspetto selvaggio di una vita creativa. Essi sono spesso comprensivi sforzi per mettere ordine a ciò che è disordinato e complesso, in un processo di evoluzione. Il nostro mestiere è quello di saltare le staccionate e evitare le specializzazioni.

41. *Ridete.* La gente che visita lo studio nota spesso che ridiamo molto. Da quando mi sono accorto di questa cosa l'ho adottata come barometro della tranquillità con cui stiamo esprimendo noi stessi.

42. *Ricordate.* La crescita è possibile soltanto come prodotto di una storia. Senza la memoria l'innovazione è mera novità. La storia da una direzione alla crescita. Tuttavia la memoria non è sempre perfetta. Ogni memoria è un'immagine degradata o composta di un momento o un avvenimento precedente. Ciò che ci rende consapevoli della sua qualità è il passato, non il presente. Ciò significa che ogni memoria è nuova, una costruzione parziale che differisce a seconda della sorgente, e, in quanto tale, essa stessa un potenziale elemento della crescita.

43. *Date potere alle persone.* Il gioco funziona soltanto quando le persone sentono che hanno il controllo delle loro vite. Non possiamo essere liberi professionisti se non siamo liberi.

(versione del testo Luciano Pagano, originale disponibile su:
www.brucemaudesign.com/manifesto.html)