

PENSIERO LATERALE

*Se uno continua a fare quello che ha sempre fatto
continuerà ad ottenere quello che ha sempre ottenuto.*

Questa scheda sintetizza due libri: “Essere creativi”, di Edward De Bono, e “Lo spinto creativo”, di D. Goleman ed altri. In questi libri si tratta la creatività da un punto di vista soprattutto aziendale, e si premette che è cosa diversa dalla cosiddetta creatività artistica.

Uno spirito creativo è una personalità indipendente, disposta a correre dei rischi e con il coraggio di provare qualcosa mai fatta prima. La motivazione è intrinseca: la passione di una “fatica d’amore”.

Primo requisito per la creatività è quindi la costanza, contrapposta al luogo comune della “follia”, dell’estro spontaneo. Per questo esistono delle tecniche per migliorarla: perché tutto, e quindi anche la creatività, è migliorabile, a prescindere dal livello di partenza (differenza tra addestramento e talento).



Possiamo schematizzare le aree di sviluppo intellettuale del bambino come segue:

1. linguistica
2. logico-matematica
3. musicale
4. spaziale
5. corporeo-cinestetica
6. interpersonale
7. intrapersonale

Un genitore attento deve offrire opportunità per ognuna delle sette intelligenze. Da adulti, saremo maggiormente creativi nelle aree che abbiamo maggiormente sviluppato da bambini. Tutti, però, avremo dei vincoli: gli schemi con cui interpretiamo i fatti, i modelli con cui leggiamo la realtà. La mente può vedere solo ciò che è preparata a vedere. Per essere creativi occorre quindi esercitare la mente a vedere di più, a superare i modelli di cui dispone.

La tecnica dei sei cappelli

Si devono avere sei cappelli di sei colori diversi:

1. bianco = le informazioni che abbiamo;
2. verde = le alternative che ci vengono in mente, le idee;
3. giallo = i vantaggi che tali alternative, idee, porterebbero;

4. nero = all'opposto, i pericoli che potrebbero derivarne;

5. rosso — la sensazione, il "feeling" che abbiamo;

6. blu = le conclusioni che al termine dei cinque passi precedenti si possono trarre.

Di fronte ad UN problema oppure ad una situazione che funziona bene ma che semplicemente vogliamo migliorare possiamo decidere di vedere la cosa indossando i sei cappelli di cui sopra e comportandoci strettamente secondo le caratteristiche di ciascun cappello. Anche se per natura siamo pessimisti, per esempio, saremo obbligati a pensare per un po' ottimisticamente (cappello giallo), al contempo capendo che i pericoli sono solo una parte (qui, un sesto) del tutto. Funziona bene in un gruppo di lavoro, in quanto sia costringe ad uscire dalla propria "indole" sia, all'esatto opposto, permette di sfruttare a turno le diverse indoli di tutti.



Provocazione (P0)

Artificialmente facciamo una affermazione assurda, provocatoria, e vediamo cosa ne segue. Per esempio, vendiamo succo di arancia, le cose vanno bene, ma vogliamo migliorare. La realtà è quindi che *Mario Rossi beve succo di arancia*. Noi tentiamo delle provocazioni su questa realtà.

P0 per fuga: Mario Rossi non beve più succo di arancia.

Perché? Cosa è successo? Beve succo di mela? Ecco allora che l'azienda può pensare di iniziare a produrre anche questo diverso tipo di succo. Oppure, visto che non beve più succo di arancia ma continua a prendere sempre il caffè, l'azienda decide di entrare anche nel mercato del caffè (anni dopo, di fronte ad una crisi dell'arancia, la scelta si rivelerà fondamentale).

P0 per inversione: il succo di arancia beve Mano Rossi.

Come fa? Dovrebbe essere quanto meno un cartone di succo capace di contenere un uomo. Da qui l'idea di lanciare una nuova linea di bottiglie di succo da 5 litri, con un risparmio di costo per il cliente, proposte come "acquista la colazione che dura una settimana!".

P0 per esagerazione: Mario Rossi beve 10 succhi di frutta la mattina a colazione (oppure, per uscire dall'esempio; i telefoni hanno 1000 tasti per i numeri, le mani hanno 20 dita, eccetera – l'ultima provocazione potrebbe suggerire una linea di anelli in pendant per le mani e per i piedi)

L'accoppiamento casuale

Una tecnica antica ma efficace. Scrivo 60 sostantivi scelti a caso dal pubblico su un cartellone. Li numero da 1 a 60.

Scelgo un numero casuale tra 1 e 60 (per es. chiedendo ad una persona di dire l'ora, secondi inclusi), supponiamo sia il 33. Leggo allora la trentatreesima parola: naso.

L'associazione succo di arancia/naso mi fa venire in mente delle cose. Sarebbe potuto essere succo di arancia/forbici, ed allora avrei avuto altre associazioni e quindi altre idee.

Il filamento: caratteristiche ed associazioni

Supponiamo si voglia cercare un nuovo modo di allacciare le scarpe.

Che caratteristiche ha il sistema attuale, cioè i lacci? Robustezza, regolabilità, economicità.

Cerco allora delle associazioni:

Robustezza - resistenze, materiale, gomma, vetro...

Regolabile - continuo, a tacche, elastico...

ecc.

Per ogni caratteristica ho quindi come un *filamento* di associazioni. Associando le associazioni produco delle idee, per es. una fibbia di ceramica provvista di ganci che possa essere di colori e disegni diversi e che...



Mulan, eroina del pensiero laterale

Questo non era contenuto nei libri, sono idee venute in mente guardando un cartone animato. Nella Cina imperiale i terribili unni sono alle porte, guidati dallo spietato Shan Yu. Ogni famiglia deve dare un maschio per la guerra. Il papà di Mulan, valoroso guerriero, è ormai anziano ed invalido, e la figlia è in pena.

Con un'intuizione che solo una mente libera può avere, si taglia i capelli, prende l'armatura del padre e si arruola simulando di essere Ping, il figlio maschio (che non esiste).

Nella terribile battaglia al passo di Tsang Shu, quando il manipolo di soldati attende frontalmente nella neve l'orda unna che scende dal valico minacciosa, Mulan vede riflessa sulla lama della spada la cima della montagna avvolta da un fungo di ghiaccio, ed ha un'idea. Strappa dalle mani di un soldato l'ultimo razzo rimasto, corre nella neve, e lo spara in cielo, contro ogni logica, e non contro i nemici. Ma poi si capisce la ragione: il razzo, colpendo il fungo di ghiaccio, provoca una terribile valanga che polverizza l'orda unna.

Alcune vicende dopo, la storia si ripete: per entrare nel palazzo Imperiale, ove si è asserragliato il manipolo di sopravvissuti unni, i soldati non riescono a congegnare che una strategia *frontale*: con una testa d'ariete cercano di sfondare l'enorme portone, senza successo. Una volta ancora Mulan ha un pensiero *laterale*: fa travestire i suoi commilitoni da

geishe, ed entrano nel palazzo scalando delle colonne. Gli unni accolgono volentieri le geishe, così siglando la propria fine. Attenzione: non ha un'idea estrosa ed impensabile. No. Semplicemente fa forza sulla propria caratteristica di essere donna, ed usa una tecnica di arrampicata sulle colonne appresa al corso di addestramento e ben nota allo spettatore. Mulan è un'eroina del pensiero laterale perché ha coraggio, ha una mente libera, e quindi riesce a vedere le strade laterali proprio quando la maggioranza non fa che provare e riprovare la infruttuosa strada principale, frontale, quella lungo la quale siamo stati incanalati dall'educazione scolastica, familiare e sociale. Dalle aspettative sentite su di noi.



Dall'intervista di Fabio Palma a Stefan Glowacz in "Uomini e pareti", Edizioni Versante Sud:

Palma – Cos'è la creatività, in arrampicata?

Glowacz – Sei creativo se sai ascoltarti, senza condizionamenti: allora le tue avventure diventeranno realtà, e saranno sicuramente originali e uniche.