Stefano Scolari

Colpo di Genio

3a Edizione

Migliorare la propria Creatività e capacità di Problem Solving è un Gioco da ragazzi

Stefano Scolari

Colpo di Genio

Migliorare la propria Creatività e capacità di Problem Solving è un Gioco da ragazzi

Titolo: Colpo di Genio

Questo libro è protetto da copyright per intero e per ogni sua parte. Nessuna parte di quest'opera, nemmeno sotto forma di estratto, può essere utilizzata in qualsiasi forma né copiata, tradotta o diffusa con qualsivoglia procedimento di riproduzione o memorizzazione. Qualsiasi utilizzo diverso dalla recensione o dai casi previsti dalla legge necessita di autorizzazione scritta da parte di Stefano Scolari, Verona.

© 2015 Stefano Scolari

Via Aspromonte 2b, 37126 Verona
www.scolaristudio.it

Stampato in Italia
3ª edizione gennaio 2019

Indice

Il Colpo di Genio 1

Le regole del gioco 2

Ottieni il tuo Colpo di Genio 2
Scienziato 3
Artista 7
Mago 10

Tabellone di gioco 12-13

Elabora la tua idea 18

Sottoponi a critica la tua idea 18
Critico 18

Che ne è della tua idea 22

Metti in pratica la tua idea 22
Ingegnere 22

Buon lavoro 26

Note sull'autore 29

I personaggi di questo libro, ad esclusione dei personaggi storici, i dialoghi e i fatti narrati, sebbene verosimili, sono inventati e frutto della fantasia dell'autore. Ogni riferimento a persone, cose o fatti realmente accaduti o esistenti è pertanto puramente casuale.

Il Colpo di Genio

Uno degli aneddoti più conosciuti della scienza e del pensiero creativo è quello della 'mela di Newton'. Si racconta che Newton nel 1666 fosse seduto sotto un melo nella sua tenuta a Woolsthorpe quando una mela gli cadde sulla testa. Ciò, secondo la leggenda diffusa da Voltaire, lo fece pensare alla gravitazione e al perché la Luna non cadesse sulla terra come la mela. Cominciò a pensare dunque a una forza che diminuisse con la distanza: era la prima intuizione di quella che in seguito definì come la legge della gravitazione universale.

L'aneddoto viene narrato per sottolineare come per un mente aperta e un osservatore attento, un caso fortuito e banale come la caduta di una mela può essere la scintilla che fa scattare l'idea innovativa, che accende la creatività. Forse è in ricordo del colpo in testa inferto dalla mela a Newton che questi stimoli occasionali vengono chiamati 'colpi di genio'.

Tutti prima o poi avremmo bisogno di un occasionale colpo di genio per scuoterci dai modelli di routine, per costringerci a ripensare i nostri problemi, per stimolarci a porre le domande che possano portare a nuove risposte. Infatti nella vita di tutti i giorni, sia privata che lavorativa, abbiamo la necessità di farci venire nuove idee creative e di risolvere in modo brillante dei problemi. I colpi di genio possono essere diversissimi: la telefonata di un amico, la forma di una nuvola, il sapore dei biscotti inzuppati nel tè. Tutti hanno una cosa in comune però: ci costringono a pensare qualcosa di diverso.

Se Newton poteva permettersi il lusso di aspettare che il caso gli desse una mano, noi abbiamo bisogno di farci venire l'idea buona ora, quando la necessità ce lo richiede, non quando il caso farà cadere la nostra mela. Avremmo bisogno di poter disporre di un colpo di genio ogni volta che ne abbiamo bisogno e nel momento giusto. Proprio a questo serve il gioco 'Colpo di Genio', a forzare la mano al destino e ad ottenere uno stimolo alla nostra creatività ogni volta che ne avremo bisogno.

Le regole del gioco

Inizia scrivendo su un foglietto la situazione o il problema per il quale stai cercando una idea creativa. Ad esempio: “Riorganizzare il servizio di assistenza alla clientela” oppure “Creare una nuova campagna di incentivazione” o ancora “Fare una cena memorabile per gli amici”.

A questo punto metti una moneta da 2 centesimi nell’apposito spazio sul tabellone che trovi al centro di questa pubblicazione (e che puoi staccare). La monetina rappresenta l’idea che stai cercando. La scelta deriva dall’espressione idiomatica americana ‘*my 2 cents*’, utilizzata per significare qualcosa del tipo ‘questo è il mio umile contributo’ ma che afferma anche, contemporaneamente, la volontà di affrontare costruttivamente la situazione, passando dalle parole ai fatti.

Ottieni il tuo Colpo di Genio

Ora lancia un dado, uno solo. In base al risultato che è uscito sposta la monetina sotto il simbolo dello scienziato, dell’artista o del mago. Se è uscito **1 o 2** spostala sotto lo **scienziato**, **3 o 4** sotto l’**artista**, **5 o 6** sotto il **mago**. Questo significa che riceverai il suggerimento per la tua idea dal personaggio sotto il quale ti trovi con la moneta. Riceverai il tuo colpo di genio da quel punto di vista. Non barare: anche se ti piace di più l’artista lascia fare al caso!

Lancia nuovamente il dado: a questo punto leggi qui di seguito il suggerimento casuale che ti arriva corrispondente al numero. Supponendo che tu con il primo lancio abbia fatto 5 significa che riceverai il colpo di genio dal mago. Se con il secondo lancio hai fatto ad esempio 3, leggerai il suggerimento 3 del mago che è:

(5-6) **3) Sfida le regole**

Per ogni suggerimento troverai, oltre al titolo del suggerimento stesso, una sua descrizione (in corsivo grassetto), un esempio chiarificatore (in corsivo) e due ‘esercizi’ per mettere in pratica il suggerimento. Sta a te scegliere se fare solo uno dei due esercizi, quello che preferisci, o farli entrambi.

Procedi perciò con il lancio del dado. Se hai ottenuto 1 o 2 lancia nuovamente e leggi qui di seguito, altrimenti vai a pagina 7 (Artista), se hai ottenuto 3 o 4, oppure a pagina 10 (Mago), se sono usciti 5 o 6.

1-2 Scienziato

1) Fatti ispirare dalla natura

La natura è una fonte inesauribile di ispirazione, moltissime grandi idee sono nate osservando la natura e applicando alla propria situazione le sue leggi o soluzioni.

L'idea della chiusura 'velcro' venne a Georges de Mestral dopo una passeggiata in campagna osservando come i fiori di bardana, muniti di uncini, si fossero saldamente attaccati alla sua giacca e al pelo del cane.

- In natura vi sono cicli (l'alternanza delle stagioni o della notte e del dì) o schemi (il movimento a spirale dei fluidi, il pieno che tende a riempire il vuoto ad esempio), quali possono essere usati per sviluppare la tua idea?
- Fatti suggerire da qualcuno un animale a caso e poi prova ad immaginare come quell'animale affronterebbe la tua situazione.

Prosegui a pagina 18

2) Melius est abundare quam deficere

Per trovare una buona idea è necessario generarne molte. Per quanto geniale possa sembrare la prima risposta è molto meglio sforzarsi di trovarne altre tra le quali scegliere.

Prima che nel 1903 l'americano Coolidge introducesse l'uso del tungsteno, tutt'ora utilizzato, vennero fatti molti tentativi con materiali diversi per realizzare il filamento delle lampadine ad incandescenza. Lo stesso Edison che brevettò la lampadina nel 1880, prima di arrivare al filamento in carbonio, poi sostituito da tungsteno appunto, aveva provato moltissimi materiali per trovare un filamento luminoso e resistente: dal platino ai peli di barba!

- Crea una 'mappa mentale' della tua situazione: scrivi al centro di un foglio una/due parole che la sintetizzino; scrivi attorno le associazioni che ti vengono in mente; ora per ciascuna di queste associazioni scrivi altre associazioni che ne derivano; prosegui così diramandoti da ogni associazione fino a che non avrai esaurito le nuove idee; infine studia attentamente la mappa che ne è nata.
- Prendi il tuo tema e poni una restrizione alla soluzione che puoi applicare: ad esempio che hai un budget molto ridotto. Questo ti

obbligherà a pensare in una certa direzione. In seguito togli il limite di budget e poni un altro limite, di tempo ad esempio. Cerca la soluzione migliore con questo limite. E così via mettendo sempre limiti diversi. Questo ti obbligherà a trovare più soluzioni.

Prosegui a pagina 18

3) Non dare le cose per scontate

Le abitudini, l'esperienza e le presupposizioni sono utili e semplificano la vita di ogni giorno: se giro la maniglia e spingo, o tiro a seconda dei casi, una porta mi aspetto che si apra, non perdo certo tempo a riflettere su cosa potrebbe accadere. Ma proprio queste abitudini e presupposizioni possono bloccare la ricerca di nuove soluzioni: lasciarsele alle spalle libera la creatività.

Quando Art Fry, ricercatore della 3M, vide la colla inventata dal collega Spencer Silver che era stata scartata perché aveva il difetto di perdere la propria capacità adesiva dopo poco tempo non la giudicò un'invenzione simpatica ma inutile solo perché si suppone che una colla più è forte e meglio è. Fry provò a usarla su dei segnalibro che, come per magia, rimanevano attaccati e si potevano togliere senza danneggiare le pagine. Erano nati i Post-it. Oggi sono uno dei prodotti per ufficio più diffusi.

- Per uno o più giorni prova a cambiare le tue abitudini: se vai al lavoro e percorri sempre la stessa strada prova a cambiarla, magari al ritorno, quando hai meno fretta. Oppure se di solito usi l'auto prova a prendere i mezzi pubblici. A colazione anziché il caffè prova a bere il tè o una spremuta d'arancia. Cambia ristorante a pranzo oppure se sei solito andare fuori per pranzo portati qualcosa da casa che ti sei preparato con le tue mani. Vai a pranzo con una/un collega diversa/o dal solito. Cambia negozio per fare la spesa. Tornando a casa anziché accendere la TV accendi lo stereo e ascolta della buona musica.
- Quando Colombo venne sfidato a far stare in piedi un uovo prese, come tutti, un uovo crudo ma, nel momento in cui stava per posarlo si chiese 'Perché crudo? Chi ha detto che deve essere crudo?' Prese perciò un uovo sodo, ne schiacciò il fondo sul tavolo e l'uovo rimase in piedi: era nato 'l'uovo di Colombo'. Analizza il tuo tema, suddividilo in piccole fasi, 'smontalo' nelle sue componenti e annotale su di un foglio. Per ognuna di esse chiediti 'Perché? Chi l'ha detto? Cosa accadrebbe facendo diversamente?'.

Prosegui a pagina 18

4) Esci dal tuo campo

Spesso le idee migliori vengono uscendo dai confini della propria disciplina e andando a vedere cosa accade nel prato del vicino. Applicare delle soluzioni attuate in settori completamente diversi consente di trovare idee innovative per il proprio tema.

Corradino d'Ascanio era un ingegnere aeronautico assolutamente acerbo di motociclette e quando gli chiesero di progettare un mezzo di trasporto economico e adatto alle strade dissestate del secondo dopoguerra lo pensò come un veicolo adatto a chi era digiuno di moto, magari indicato anche per il pubblico femminile. Così pensò al cambio al manubrio dove basta ruotare la leva per innestare la marcia senza mai togliere le mani dal manubrio stesso, ad un mezzo dove non occorre scavalcare un serbatoio per salire in sella, dove non ci sono cavi e catene in vista che possono rompersi, dove la completa carenatura non sporca gli abiti e le ruote sono facilmente smontabili per riparare alle forature. Poi, ottimizzando le sue esperienze aeronautiche, studiò una scocca di metallo, quindi robusta e facilmente riparabile e per la ruota anteriore prese lo spunto dal carrello anteriore degli aerei. Nasce così la Vespa Piaggio, uno dei più grandi successi industriali e di design italiani.

- Prendi alcuni attrezzi diversi dalla cassetta: forbici, trapano, pinza, sega, martello, cacciavite ecc. disponili su un tavolo e, a caso, scegline uno. Fatti ispirare da questo per la tua idea: dal suo uso, dalla sua forma, da cosa serve, da come funziona ecc.
- Getta un dado e scegli tra queste professioni quella corrispondente al numero uscito: 1 Architetto; 2 Medico; 3 Avvocato; 4 Zoologo; 5 Militare; 6 Agricoltore. Come e con quali strumenti questa professione affronterebbe il tuo tema?

Prosegui a pagina 18

5) Cerca uno schema

Spesso quella che ci appare come una grande intuizione è la capacità di leggere uno schema. La mente umana è gratificata dal riconoscere uno schema (corollario: nascondi nella tua soluzione uno schema non immediatamente percepibile, ma nemmeno così difficile da scoprire. Il tuo pubblico sarà compiaciuto nel vedere di essere così intelligente da riuscire ad individuare lo schema stesso e apprezzerà il tuo lavoro)

Charles Darwin riconobbe nelle sue osservazioni che a diverse orchidee corrispondono insetti o uccelli specificamente adattati per essere in grado

di impollinarle. Quando vide l'orchidea cometa fu sorpreso dalla straordinaria lunghezza dei suoi fiori e dalla presenza del nettare solo nella porzione inferiore. Nessun insetto allora conosciuto era in grado di arrivare tanto in fondo. Applicando lo schema che aveva riconosciuto nelle altre orchidee arrivò ad ipotizzare che dovesse esistere una farfalla in grado di fare ciò e la descrisse in dettaglio, anche se nessuno l'aveva mai vista. Quasi 50 anni dopo venne effettivamente scoperta e fu chiamata Xanthopan morganii praedicta*. Piante da fiore e insetti si sono evoluti insieme attraverso le ere ed è proprio la comprensione di tale relazione che ha consentito a Darwin di immaginare l'esistenza di questa falena.*

- Rifletti sulla tua situazione e prova a rappresentarla graficamente: c'è uno schema? Qualcosa è fuori posto nello schema? Manca qualcosa per completare lo schema?
- Come può essere applicato alla tua situazione uno o più di questi schemi? Piove sempre sul bagnato. Il suono si propaga più di 4 volte più velocemente in acqua che in aria. L'80% dei reclami proviene dal 20% dei clienti. I bambini più sono stanchi e/o affamati più sono irritabili.

Prosegui a pagina 18

6) Guarda l'ovvio

Spesso la soluzione è lì sotto i nostri occhi, solo non riusciamo a vederla

Una barzelletta racconta che Sherlock Holmes e il Dr. Watson vanno in campeggio. Dopo una buona cena ed una bottiglia di vino, entrano in tenda e si mettono a dormire. Alcune ore dopo Holmes si sveglia e con il gomito sveglia il suo fedele amico: "Watson, guardi il cielo e mi dica cosa vede!" "Vedo milioni di stelle..." Holmes: "E ciò, la induce a pensare cosa?" Watson pensa per qualche minuto: "Dal punto di vista astronomico, ciò mi dice che ci sono milioni di galassie e, potenzialmente, miliardi di pianeti, alcuni dei quali probabilmente abitati. Dal punto di vista meteorologico, presumo domani sarà una bella giornata. Invece lei cosa ne deduce?" "Watson... che qualcuno si è fregato la tenda!"

- Osserva la tua scrivania o il mobile di fronte a te. Ora descrivi ciò che vedi facendo attenzione a descrivere esattamente ciò che vedi, senza nessuna interpretazione: ad esempio se vedi un foglio sotto il quale c'è una penna non dire che vedi un foglio con sotto una penna. Anche se *sai* che sotto c'è una penna limitati a descrivere ciò che vedi: un foglio con una lunga protuberanza al centro ad

esempio. Passa ora al tuo tema e fai lo stesso: descrivi solo ciò che osservi, non ciò che pensi, intuisci o immagini.
- Prova a descrivere in dettaglio la tua situazione a qualcuno che non ne sa assolutamente nulla dandogli tutti gli elementi, soprattutto quelli visibili e quantificabili.

Prosegui a pagina 18

3-4 Artista

Se con il lancio del dado hai ottenuto 3 o 4 lancia di nuovo e leggi qui di seguito:

1) Ritorna bambino

Un bambino non sa nulla del mondo che lo circonda né delle leggi e consuetudini che lo regolano. Le sue esplorazioni più elementari sono di per se stesse degli esercizi creativi per risolvere dei problemi: come posso aprire una porta? Cosa devo fare se cado? E se ho paura? Il bambino, nel rapporto con l'ambiente che lo circonda realizza in forma di gioco una grande quantità di esperimenti dai quali ricava dati e leggi del mondo di cui fa parte. Di fronte ai fenomeni ed ai sentimenti l'atteggiamento del bambino è simile a quello dell'artista: anche lui prova meraviglia, sotto il suo sguardo ogni cosa è nuova.

"Ho impiegato vent'anni per imparare a dipingere come un artista; una vita intera per imparare a dipingere come un bambino". Così si espresse Pablo Picasso

- Pensa al tuo tema: come puoi fare per renderlo il più divertente e giocoso possibile?
- Immagina che il tuo tema sia un gioco e scrivine le istruzioni: quanti giocatori ci sono, che ruolo hanno, qual è lo scopo del gioco, quando termina, quali sono le regole?

Prosegui a pagina 18

2) Esagera

Pensa la tua idea mille volte più grande o pesante o al contrario piccolissima…; pensala come se fosse mille volte più leggera o meno costosa o semplice…; cosa succederebbe se durasse centinaia di anni o al con-

trario dovesse durare appena un minuto? Esagerare, spingere le cose all'estremo consente di individuare ciò che è veramente importante e ad assumere una prospettiva nuova.

Secondo André Gide "L'opera d'arte è l'esagerazione di un idea". I ritratti allungati, quasi filiformi, di Modigliani o, al contrario, il mondo opulento e voluminoso di Botero ci portano a guardare al di là della rappresentazione. Esagerare è la capacità di rappresentare un fatto o una situazione alterandone il valore o le conseguenze; il desiderio di superare i limiti della verità o della convenienza possono diventare atti creativi, vere e proprie sfide.

- Prendi il tuo tema e suddividilo nelle sua parti costituenti. Ora prendi una di queste parti a tua scelta e sviluppala al massimo, mettendo in essa la gran parte delle risorse a tua disposizione. Cosa migliorerebbe? Cosa peggiorerebbe? Quindi fai lo stesso con altre parti.
- Hai tre minuti di tempo per realizzare o presentare il tuo progetto, cosa faresti?

Prosegui a pagina 18

3) Sostituisci

Molte buone nuove idee sono nate dall'aver preso qualcosa da un contesto e averlo inserito in un contesto completamente diverso.

È il 9 luglio 1962 e un giovane artista di New York, Andy Warhol, tiene la sua prima mostra, una personale alla Galleria Ferus di Los Angeles. Per la prima volta i frequentatori della galleria si trovano di fronte dei barattoli di zuppa al pomodoro, oggetto fino a quel momento relegato nei labirintici corridoi dei supermercati. La paternità dell'idea è però di Muriel Latow, giovane gallerista e decoratrice d'interni che stimola Warhol dicendogli: "C'è bisogno di qualcosa che si vede ogni giorno, qualcosa che chiunque possa riconoscere. Qualcosa come un barattolo di Campbell's Soup". A Los Angeles Warhol porta 32 immagini serigrafiche della Campbell Soup, ognuna dalle dimensioni di 50 x 40 centimetri. Era nata una delle icone della pop art.

- Quali risorse, ingredienti, persone potresti sostituire? Che cosa potrebbe sostituire la parte più costosa, o più impegnativa o quella che richiede più tempo della tua idea?
- Prova a immaginare a quale area o locale della casa la tua situazione assomiglia di più. Prova ora a spostarla in un altro posto,

sempre della casa: quali suggerimenti ti arrivano dalla nuova posizione?

Prosegui a pagina 18

4) Dal soggetto più banale può nascere l'opera più bella

Concentrare la propria attenzione sugli aspetti più banali e ovvi della situazione cercando di valorizzarli e dare loro importanza obbliga a concentrarsi su quel che c'è e a rivedere i propri criteri di valutazione. Saltano così alla luce particolari prima ignorati.

Quando Van Gogh, in un raro momento di serenità, volle trasmettere questa sensazione non cercò pacifici paesaggi agresti o luminose marine ma descrisse la sua camera di Arles. Un copriletto rosso attira l'attenzione e trasmette calore, una sedia di paglia gialla invita a fermarsi e riposare.

- Quali sono le persone meno brillanti coinvolte o gli ingredienti più banali o le soluzioni più ovvie? Immagina come utilizzarle al meglio e farle diventare il punto di forza attorno al quale sviluppare la tua idea.
- Analizza la tua situazione e 'vai all'osso', ovvero spogliala di tutte le sovrastrutture, orpelli, tecnicismi e chiediti qual è la necessità primaria da risolvere? Prova a sviluppare per essa la soluzione più banale e semplice che ti viene in mente.

Prosegui a pagina 18

5) Copia e migliora

Molte innovazioni nascono dall'aver preso delle buone idee ed averle elaborate migliorandole, ad esempio aggiornandole.

La nouvelle cuisine nasce dalla profonda conoscenza delle ricette e delle tecniche della cucina tradizionale rese più moderne rendendole più leggere e digeribili, più belle a vedersi e più sorprendenti al gusto.

- Prendi una soluzione 'tradizionale' ad un problema simile al tuo. Cosa c'è che non ti piace? Come puoi evitarlo?
- Come prima cosa studia le soluzioni già esistenti e scegli quella che più ti convince. A questo punto immagina di presentarla ai tuoi capi, ai tuoi clienti, ai tuoi amici. Quali obiezioni ti farebbero?

Prosegui a pagina 18

6) Cambia punto di vista

Cambiare punto di vista ci fa scoprire cose che non avevamo mai notato.

I piedi in primo piano del 'Cristo morto' del Mantegna danno al dipinto una prospettiva ancor più tragica e mistica.

- Osserva la situazione da un punto di vista diverso: da quello di un tuo fornitore o di un tuo cliente o di un collaboratore. Cosa noti per primo?
- Prova a cambiare sesso: se sei una donna chiediti come vedrebbe la situazione un uomo, e viceversa? O se sei alta, cosa vedrebbe una bassa?

Prosegui a pagina 18

5-6 Mago

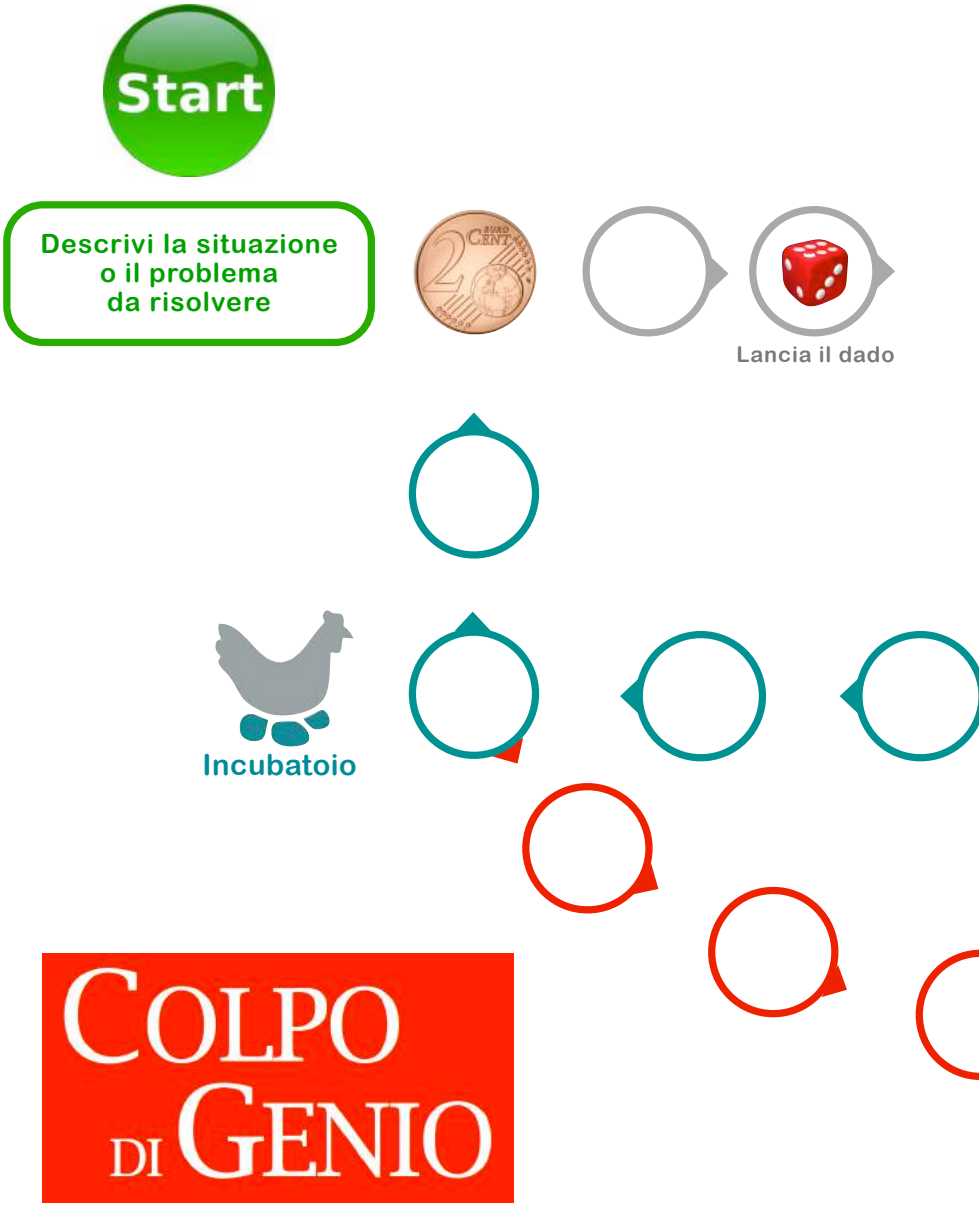
Se con il lancio del dado hai ottenuto 5 o 6, lancia nuovamente il dado e leggi qui di seguito.

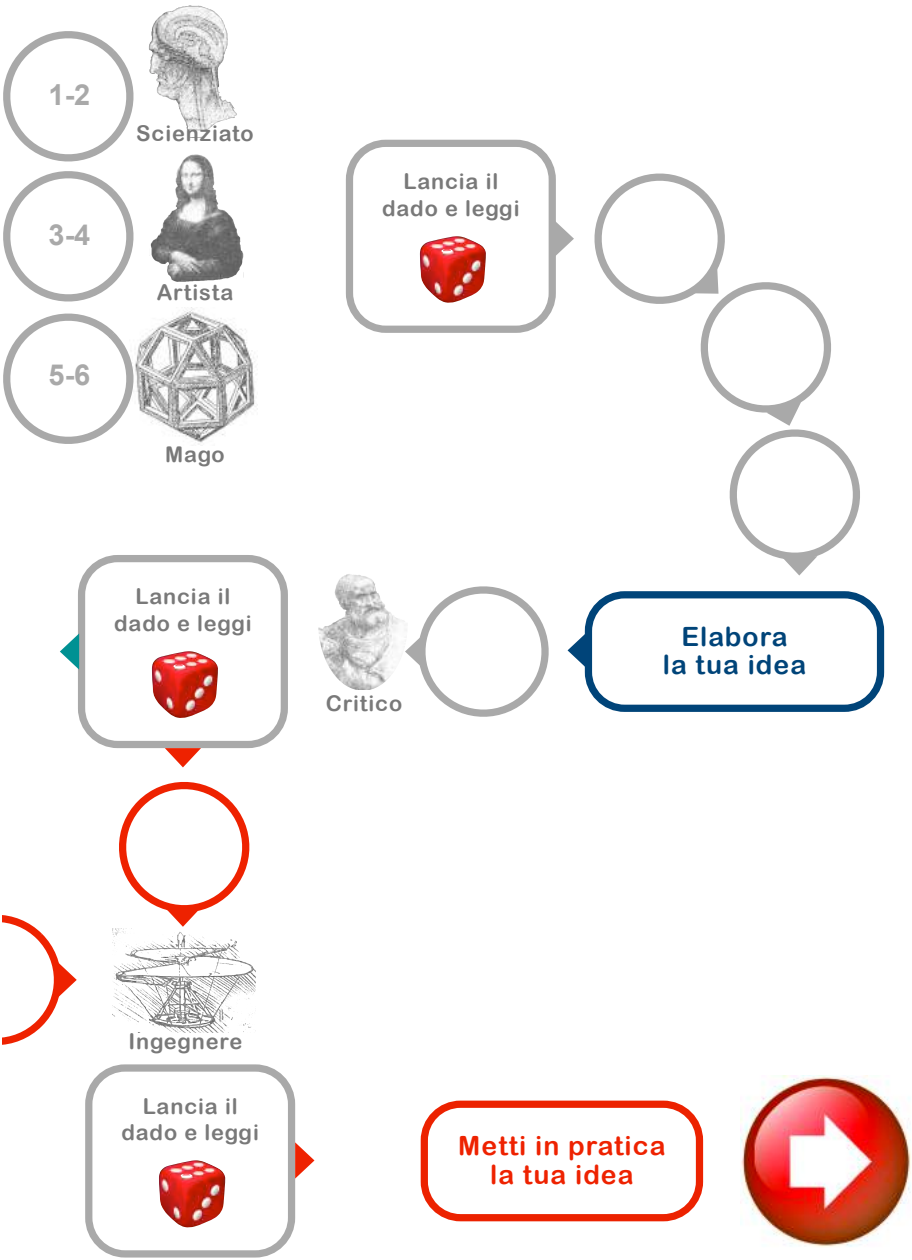
1) Dimentica ciò che sai

Se la tua mente è piena delle cose che sai, delle regole apprese, dalle abitudini e dalle consuetudini acquisite, non c'è spazio per nuove idee. Per intraprendere una nuova strada si deve 'dimenticare' ciò che si sa e spogliarsi dei 'si fa così'.

Nan-in, un maestro giapponese dell'era Meiji (1868-1912), ricevette la visita di un professore universitario che era andato da lui per interrogarlo sullo Zen. Nan-in servì il tè. Colmò la tazza del suo ospite, e poi continuò a versare. Il professore guardò traboccare il tè, poi non riuscì più a contenersi. «È ricolma. Non ce n'entra più!». «Come questa tazza,» disse Nan-in «tu sei ricolmo delle tue opinioni e congetture. Come posso spiegarti lo Zen, se prima non vuoti la tua tazza?». [Tratto da *101 storie Zen*, Adelphi, Milano]

- Immagina di dover spiegare ad una persona come si cuoce un uovo al tegamino sapendo che non ha idea di che cosa sia un uovo, né il burro o l'olio, né che il calore fa rapprendere e cuocere l'uovo


Start
Descrivi la situazione o il problema da risolvere
Lancia il dado
Incubatoio
COLPO DI GENIO
www.scolaristudio.it


1-2
Scienziato
3-4
Artista
5-6
Mago
Lancia il dado e leggi
Elabora la tua idea
Critico
Lancia il dado e leggi
Ingegnere
Lancia il dado e leggi
Metti in pratica la tua idea

ecc. Immagina ora di spiegare allo stesso modo la tua situazione, c'è qualcosa che può essere abbandonato e sostituito con qualcos'altro o fatto in modo diverso?
- Esamina con attenzione la tua idea: su quali supposizioni e cose date per scontate si basa? Per ognuna di queste chiediti 'Ma chi l'ha detto? Perché?'

Prosegui a pagina 18

2) Mescola le idee tra di loro

Mescolare tra di loro componenti solitamente non associate è alla base del processo creativo e dà origine a 'cose' nuove dalle sorprendenti caratteristiche.

Immaginate la sorpresa di un nostro antico progenitore quando, cercando di rendere più resistente il rame che aveva fino allora usato, provò a fonderlo assieme ad un metallo ancora più tenero: lo stagno. Invece di ottenere com'era immaginabile una lega tenerissima, ne ottenne una molto più dura e resistente: aveva scoperto il bronzo. Un enorme passo avanti nella civiltà.

- Getta un dado e scegli tra queste coppie quella corrispondente al numero uscito: 1 ingegnere/miss Italia; 2 cantante lirico/direttore di banca; 3 giudice/chef; 4 domatore di leoni/informatico; 5 militare/fioraia; 6 ballerina/cieco. Immagina ora che ciascun membro della coppia selezionata ti dia dei suggerimenti, dal proprio punto di vista e con le proprie competenze, per la tua situazione. Prova ora a combinare tra loro tali suggerimenti, cosa ne viene fuori?
- Immagina che la tua situazione sia un cocktail: quali ingredienti potresti aggiungere per renderlo più buono?

Prosegui a pagina 18

3) Sfida le regole

La gran parte delle innovazioni sono nate quando qualcuno ha sfidato le regole e ha provato approcci differenti.

Alla prima esecuzione del Prélude a l'après-midi d'un faune, il capolavoro sinfonico di Debussy, il pubblico rimase scioccato: quell'assolo iniziale del flauto, così lungo, andava contro ogni regola e consuetudine. Il successo fu enorme e anche oggi questa è una delle opere più eseguite di Debussy.

- Indica due regole che potresti infrangere nella tua situazione e immagina le conseguenze di ciò. (Non preoccuparti per te o la tua carriera, hai il permesso di infrangerle).
- Quale tra le regole o le consuetudini che devi seguire ti limita di più? Scrivi su un foglio quanti più motivi ti vengono in mente.

Prosegui a pagina 18

4) Trasforma il tuo tema in qualcos'altro

Immaginare il tema come fosse qualcosa di completamente diverso permette di trovare nuove idee semplicemente prendendole da quanto avviene in tale 'nuovo' campo.

*Si racconta che Ford, agli inizi del secolo scorso, sviluppò l'idea della catena di montaggio del Modello T a partire dalla visita a un mattatoio di Chicago, in cui la carcasse degli animali (pesanti quanto la carrozzeria di un'auto) venivano movimentate grazie a carrelli sopraelevati. L'idea vincente di Steve Jobs è stata quella di immaginare lo schermo di un computer come 'scrivania'(*desktop*): un'analogia che oggi ci sembra ovvia, ma che ai tempi non lo era.*

- Immaginare la situazione come una pianta da far crescere consente di prendere spunto da azioni quali preparare il terreno, concimare, innaffiare, potare ecc.
- Quali tra queste attività potrebbe rappresentare il tuo tema: costruire una casa; far crescere un figlio; partecipare alle Olimpiadi; organizzare un viaggio; dirigere un'orchestra.

Prosegui a pagina 18

5) Ricorri a tutti i cinque sensi

Annusare ciò che di solito si guarda o provare a toccare ciò che si ascolta consente di avere un punto di vista nuovo e creativo al tema.

Un'azienda di deodoranti ha creato il 'Profumo di auto nuova' da vendere ai saloni di auto usate che potevano così far 'sentire' ai loro clienti quanto le auto fossero giovani e fresche. Finora si erano limitati a farlo 'vedere' lucidandole a fondo e facendo ritocchi alla carrozzeria.

- Scrivi i sensi che normalmente non associ immediatamente al tuo tema e prova a pensare ad essi: quali sensazioni provi?

- Prova a pensare ad uno dei cinque sensi... adesso rifletti sul tuo tema eliminando ogni sensazione che potrebbe derivare proprio da quel senso.

Prosegui a pagina 18

6) Fai un viaggio nel tempo

La storia è piena di soluzioni creative per affrontare con successo vecchi e nuovi problemi. Cosa potresti imparare se tu fossi spettatore di uno di questi eventi?

Visto che non si potevano superare le mura di Troia, Ulisse inventò uno stratagemma per il quale furono i difensori stessi a far entrare in città i nemici nascosti nel proverbiale cavallo.

- Indica una civiltà del passato o un personaggio storico, preferibilmente qualcuno che abbia dovuto affrontare un grande cambiamento e immagina come avrebbe affrontato il tuo tema.
- Pensa alla tua storia, o a quella della tua famiglia: un momento particolarmente felice, un grande successo... cosa puoi imparare da quel momento?

Prosegui a pagina 18

Elabora la tua idea

Elabora ora la tua idea adatta alla situazione o a risolvere il problema sulla base del suggerimento ottenuto. Non è facile e richiede un minimo di impegno perché la tendenza a tornare alle proprie abitudini è forte. Sforzati di fare gli esercizi e lascia che nuove possibilità si facciano strada.

Quando avrai elaborato una idea che ti convince scrivila. A questo punto è giunto il momento di giudicarla. È veramente una buona idea o non hai tenuto conto di qualcosa? Esaminala con attenzione creativamente, adottando più approcci.

Ancora una volta il Genio può darti una mano fornendoti un suggerimento casuale che nasce dal suo spirito critico.

Sottoponi a critica la tua idea

Sposta ora la tua monetina da 2 centesimi sotto il simbolo del Critico. Ti darà un avvertimento per sottoporre a critica la tua idea. Anche questo contributo è fondamentale: quando viene in mente una nuova idea, soprattutto se brillante, si tende ad innamorarsene perdendo la serena capacità di giudizio. Ecco allora che, ancora una volta, interviene il caso a darci una mano facendoci riflettere su qualche aspetto che magari abbiamo trascurato.

È ora di lanciare nuovamente il dado, uno solo e solo una volta, e leggi qui di seguito l'avvertimento casuale corrispondente al numero uscito.

Critico

1) Attento a ciò che non intendi

La vita è piena di conseguenze indesiderate. Talvolta l'opposto di ciò che desideriamo avviene quando le nostre idee vengono attuate con successo.

Nel 1983 venne introdotta nella laguna veneta la vongola filippina (Tapes philippinarum) *per favorire la itticoltura. Tale specie è infatti più rapida nello sviluppo della specie locale ed è anche più resistente agli inquinanti e alle variazioni climatiche. Il risultato è che il caparozzolo, la specie autoctona* Tapes decussatus, *è praticamente scomparsa.*

- Se la tua idea ha successo quali potrebbero essere alcune delle conseguenze negative indesiderate. E quali potrebbero essere le conseguenze indesiderate positive?
- Ci sono persone alla quali la tua idea reca danno o disturbo? Che relazione hanno con te tali persone?

Prosegui a pagina 22

2) Non sempre la coerenza è un bene

Se ti innamori delle tue idee, soprattutto di quelle che hanno avuto successo in passato, tenderai ad applicarle sempre anche quando non sono adatte e a perdere le opportunità che potrebbero offrirti approcci alternativi. La coerenza può trasformarsi in ostinazione e impedire di rendersi conto che le situazioni sono cambiate e perciò dovrebbero cambiare anche le soluzioni.
Un uomo stava seduto in mezzo ad una radura nella savana e batteva le mani, come stesse applaudendo. Un ranger che passava da quelle parti lo vide, si fermò e chiese: "Perché se ne sta seduto qui a battere le mani?" "Per scacciare gli elefanti!" rispose l'uomo. Al che il ranger obiettò: "Ma qui non ci sono elefanti!" "Vede che funziona?!"

- Analizza con attenzione la tua idea: quante soluzioni da te sperimentate in passato ci sono nella nuova idea? Se tu le eliminassi, con cosa potresti sostituirle? Come si presenta la tua idea dopo tali sostituzioni?
- Guarda le tue esperienze passate: vedi qualche elemento che si ripete spesso (uno strumento, un certo tipo di soluzione ecc.)? Cosa succederebbe nella situazione attuale se tu facessi a meno di tale elemento?

Prosegui a pagina 22

3) Hai risolto il vero problema?

Hai analizzato a fondo la situazione o hai scelto la prima soluzione che ti sembrava funzionare per la fretta, o l'urgenza, di risolvere? Hai davvero cercato la miglior soluzione alla situazione o hai scelto quella che meglio si adattava agli strumenti che meglio conosci?

Abraham Maslow nel suo libro La psicologia della scienza *fa questa osservazione: "Se hai solo un martello, tutto sembra un chiodo".*

- Rivedi la tua idea: non starai usando anche tu il Martello di Maslow?

- Prenditi un momento di pausa, siediti comodo con un tuo amico, un bicchiere di vino può aiutare, e raccontagli la situazione che devi affrontare. A questo punto non domandargli cosa pensa della tua soluzione o se ha una sua soluzione, chiedigli qual è secondo lui il vero problema da risolvere.

Prosegui a pagina 22

4) È il momento giusto?

Scegliere il momento giusto e le circostanze adatte è essenziale per il successo di una idea.

Il mercato dei "genitori di un animale domestico", cioè delle persone che trattano i loro cani o gatti come bambini, è enorme e non ha fatto che crescere negli ultimi tempi. Ma Pets.com, la prima delle società di vendita online dei prodotti per animali, è saltata: nel 1999 era finanziariamente insostenibile spedire in giro voluminosi sacchi di crocchette per cani. Oggi molte aziende hanno approfittato dei miglioramenti della rete di distribuzione nazionale e hanno rilanciato con grande successo questa idea.

- Secondo te cosa sarebbe successo se questa idea l'avessi applicata un giorno, un mese o un anno fa? E cosa succederebbe se l'applicassi tra un giorno, un mese o un anno?
- Quali opportunità si perderebbero o problemi si creerebbero se non applicassi la tua idea ora?

Prosegui a pagina 22

5) Conformati

Se la tua idea è troppo inusuale o 'strana' rischia di non essere capita e perciò di non venir messa in pratica.

Un minimo di conformismo è essenziale al vivere civile anche a scapito di un po' della nostra individualità. Se non ci conformassimo alla regola di viaggiare a destra, le nostre strade sarebbero ingombre di rottami d'auto.

- Quali sono gli standard o le consuetudini non rispettati dalla tua idea?
- Se tutti applicassero la tua idea nei loro rispettivi campi, cosa succederebbe?

Prosegui a pagina 22

6) Fai il buffone

Ridendo e scherzando spesso si dice la verità. Prendere la propria idea troppo sul serio, invece, impedisce di vederne i limiti.

Il buffone era l'unico personaggio a corte ad avere il permesso di irridere e parodiare le idee del sovrano mettendone così in risalto difetti o proponendo soluzioni o visioni alternative.

- Prendi sul ridere la tua idea, prova a criticarla prendendola in giro. C'è qualcosa di buffo in essa?
- Prova ad esagerare alcuni tratti della tua idea, come se dovessi fare una caricatura, emerge qualche tratto grottesco da eliminare?

Prosegui a pagina 22

Che ne è della tua idea?

Dopo che hai sottoposto la tua idea all'avvertimento del Critico cosa è accaduto? Ne sei ancora convinto? Hai evidenziato delle criticità che hai risolto? Oppure non sei più così convinto?

Se dopo l'esame del critico non sei pienamente convinto della tua idea o non sei riuscito ad aggiustarla in modo soddisfacente mettila ad incubare: sposta la monetina nell'apposita area ('Incubatoio') e lasciala maturare.

Se dopo qualche tempo non accade nulla stimola di nuovo riprendendo il processo dall'inizio. Se invece scatta la molla mettila in pratica e sposta la monetina sotto il simbolo dell'ingegnere.

Se anche dopo l'esame del critico la tua idea ti convince mettila in pratica senza indugio: sposta la monetina sotto il simbolo dell'ingegnere.

Metti in pratica la tua idea!

Anche le idee migliori hanno bisogno di decisione e determinazione per essere messe in pratica. È normale essere assaliti dai dubbi e dall'incertezza. Ancora una volta il Genio può venire in nostro soccorso fornendoci il suo supporto sotto i panni dell'ingegnere. Questi fornirà incoraggiamenti e consigli per aiutarci a mettere in pratica la nostra idea con successo, velocemente e in modo più efficace.

Lancia nuovamente il dado, uno solo e solo una volta, e leggi l'incoraggiamento casuale corrispondente al numero uscito:

Ingegnere

1) Ottieni supporto

È più facile che le nostre idee abbiano successo se l'ambiente ci sostiene, ha fiducia in noi e si aspetta che riusciamo.

Uno studente si presentò all'esame molto sicuro di sé e sorridente. In effetti l'esame andò bene e prese il massimo dei voti e la lode.Al momento di uscire il professore si accorse che lo studente era stato accompagnato da molte persone che si complimentavano con lui. Lo raggiunse e gli chiese chi fossero tutte quelle persone: "Sono miei amici e parenti, vengono ogni volta e non solo mi fanno sentire il loro sostegno ma io so che dovrò dare il massimo per non deluderli."

- Fai un elenco di tutte le persone che potrebbero sostenere la tua idea, presentala in anticipo e chiedi il loro sostegno.
- C'è nel tuo ambiente un opinion-maker, una persona il cui giudizio è molto rispettato? Come prima cosa concentrati sull'ottenere il suo appoggio.

Prosegui a pagina 26

2) Ruggisci come un leone!

Ogni nuova idea fa paura, proprio perché è nuova. Ci vuole del coraggio per portarla avanti, spesso contro la pigrizia e le abitudini dell'ambiente che ci circonda, e correre il rischio di sentirsi rifiutati.

Il leone è simbolo di coraggio perché affronta la lotta sicuro di vincere, con fierezza. Ma un giovane leone non si sognerebbe mai di sfidare un maschio adulto esperto e nel pieno delle sue forze, essere coraggiosi non significa essere incoscienti. Lo farà quando si sentirà pronto, dopo aver vinto molti scontri. Allora non avrà paura e affronterà la lotta sicuro di vincere, fidandosi dei propri successi.

- Su cosa puoi fare affidamento per diventare un leone: successi passati, fiducia nei propri mezzi, il vantaggio che deriva dalla tua idea?
- Qual è la più recente azione coraggiosa che hai fatto, cosa puoi imparare da essa?

Prosegui a pagina 26

3) Persevera

Più l'idea è innovativa più si deve essere pronti ad una lunga lotta per farla apprezzare. I primi insuccessi non devono spaventare ma la convinzione della bontà della propria idea deve sostenerci durante l'intenso e prolungato sforzo.

Cosa hanno in comune Fred Astaire, Harrison Ford, Marilyn Monroe e Elvis Presley? Che ai loro primi provini furono scartati perché considerati privi di talento! Un detto afferma che non è importante quante volte si cade, ma come ci si rialza.

- C'è qualche persona che conosci, o qualche personaggio, che ammiri per la sua perseveranza? Cosa potresti imparare da lei/lui?

- Una volta che hai preso la tua decisione scrivila e mantienila senza farti distrarre. Il rischio maggiore è quello di distrarsi cercando di apportare miglioramenti e rifiniture. Ricordati: il meglio è nemico del bene.

Prosegui a pagina 26

4) Brucia le navi

Se ci si gioca qualcosa di importante, cui si tiene molto, allora ci si impegna a fondo per far vincere la propria idea.

Hernan Cortes partì nel 1519 alla volta dell'America Centrale con 11 navi e 508 soldati. Sbarcati sulla costa messicana, il generale vide che i suoi avevano posizionato le navi con la prua verso il mare in modo da essere pronti a fuggire nel caso le cose si fossero messe male. Durante la notte, allora, Cortes bruciò tutte le navi. I suoi, increduli, gli chiesero: "Comandante, e ora che cosa faremo in caso di sconfitta?" Al che Cortes rispose: "Resta solo una possibilità… vincere e tornare a casa con le navi del nemico."

- Fai un elenco delle conseguenze in caso di fallimento, e tienilo ben presente.
- Fai sapere a più persone quanto per te sia importante la decisione presa. Ad esempio uno dei trucchi per smettere di fumare è di dirlo a tutti: il desiderio di non 'perdere la faccia' è un importante incentivo.

Prosegui a pagina 26

5) Vendi la tua idea

Anche la migliore idea non verrà attuata se chi la deve approvare e chi la deve mettere in pratica non l'avrà comprata... e non la comprerà fino a quando non avrà capito quali benefici ricava.

Charles Revson, il fondatore di Revlon Cosmetics, era così scorbutico che i venditori spesso rifiutavano di fare affari con lui. Ma nonostante la sua personalità è riuscito a costruire un impero multimiliardario. Questo perché sapeva quello che stava vendendo, e non erano cosmetici. In una sua famosa frase svelò il segreto: "In fabbrica, facciamo cosmetici, in negozio, vendiamo speranza". Ha dato alle sue clienti quello che segretamente volevano: non volevano l'ultima tonalità di rossetto, volevano sentirsi sexy, desiderate ed eccitanti.

- Fai un elenco dei benefici che ricaveranno quanti dovranno applicare o approvare la tua idea e punta su di essi.
- Non è detto che i benefici appaiano agli altri così chiaramente come appaiono a te. Fai sì che tutte le persone coinvolte ne siano persuase.

Prosegui a pagina 26

6) Impara dagli errori

Non c'è nulla come le conseguenze di un errore per imparare quello che si deve e quello che non si deve fare. La lezione imparata vale più del danno provocato dall'errore. Non a caso si dice che i bambini, di tutte le età, apprendano 'per prove ed errori'.

L'incidente occorso alla Exxon Valdez ha portato, l'IMO (Organizzazione Marittima Internazionale) a emanare una norma per cui le navi cisterna dai primi anni novanta in poi sono state costruite con doppio scafo, cioè con un'intercapedine di circa 1,5-2,0 metri tra lo scafo esterno e le cisterne di carico. Ciò ha contribuito ad elevare gli standard di sicurezza e sono significativamente diminuiti gli episodi di inquinamento causati da collisioni.

- Pensa a quando sei stato coinvolto in passato in situazioni analoghe a quella che stai affrontando ora. Quali errori sono stati commessi, da te o da altri? Con la tua idea attuale li hai evitati?
- Ripensa a qualche tuo clamoroso errore del passato, c'è qualcosa che può insegnarti nell'applicare la tua idea?

Prosegui a pagina 26

Buon lavoro!

A questo punto al Genio non resta che augurarti in bocca al lupo per il successo della tua idea. Ovviamente è sempre qui a tua disposizione pronto ad aiutarti a trovare una nuova brillante idea anche grazie ai suoi Colpi di Genio.

Note

Note sull’autore

Stefano Scolari è un consulente e formatore con oltre 30 anni di esperienza nella gestione delle risorse umane e nell'executive search.

Dopo la laurea in Filosofia, ha maturato la propria esperienza in aziende multinazionali e società di consulenza, con la piena responsabilità dei progetti di ricerca, selezione e formazione.

Le aree principali di competenza riguardano:

- Analisi delle necessità formative; progettazione e sviluppo dei programmi di formazione; formazione dei formatori.
- Docenza in programmi di formazione manageriale e di sviluppo personale.
- Ricerca e selezione di personale qualificato in particolare, ma non esclusivamente, in aziende B2B e nel settore commerciale.
- Gestione delle risorse umane; sviluppo di carriera e programmi di incentivazione.
- Audit delle risorse umane in occasione di fusioni o acquisizioni.
- Integrazione delle risorse umane provenienti da società acquisite o delle diverse filiali, anche estere.

e-mail: stefano.scolari@scolaristudio.it

telefono: +39 348 0175231

website: www.scolaristudio.it

Colpo di Genio

Migliorare la propria Creatività e capacità di Problem Solving è un Gioco da ragazzi

A differenza di quello che molti pensano, la creatività non è una dote innata, ma una potenzialità presente in ognuno che ha solo bisogno di essere allenata e stimolata. Per questo è nato Colpo di Genio: un 'gioco/metodo' che aiuta a sviluppare in modo divertente nuove idee e a metterle in pratica.

- Il pensiero creativo è una competenza necessaria per ogni persona che voglia crescere
- Le innovazioni richiedono creatività e la creatività richiede che si pensi in modo diverso
- Le idee nascono spesso per un caso fortuito, Colpo di Genio è il caso che capita al momento giusto, ogni volta che serve