



6. LA CREATIVITÀ

Giuseppe Arcimboldo (1526-1593) è stato un pittore italiano noto soprattutto per i suoi ritratti, realizzati con la composizione di elementi simili tra loro.

Il volto qui rappresentato è un particolare del *Ritratto dell'imperatore Rodolfo II in veste di Vertumno* (dio delle metamorfosi), del 1591, conservato nel Castello di Skokloster in Svezia.

Che cosa significa essere creativi? Si tratta di una caratteristica innata oppure di un'attività superflua? Essere creativi significa essere intelligenti? Quali criteri bisogna soddisfare per poter essere considerati creativi?

La creatività non è un'attività esclusiva del mondo dell'arte, anzi, è possibile rintracciarla nella nostra quotidianità e nelle nostre modalità di comunicazione.

Essa, inoltre, può rivelarsi un utile strumento per poter affrontare alcune situazioni problematiche.

In questa unità studierai alcune delle più importanti teorie sul pensiero creativo, in modo da comprendere come la creatività possa essere definita un'attività proficua per poter cogliere alcuni aspetti che altrimenti rimarrebbero nascosti da schemi razionali e predefiniti.

Infine, scoprirai alcune tecniche utili a sviluppare e allenare il pensiero creativo, per poter osservare e affrontare determinati problemi da diverse angolazioni e punti di vista.



Treccani Scuola

Consulta la lezione **ONLINE**

• Il pensiero

1. Teorie sul pensiero creativo

La creatività è una caratteristica saliente dell'essere umano: essa risponde all'**esigenza di cambiamento e trasformazione** insita nell'uomo. È possibile affermare che ciascun individuo mostri, in un determinato ambito e in maniera più o meno evidente, la sua creatività. Essa risulta particolarmente sviluppata in quei soggetti capaci di trovare e inventare **nuove connessioni tra pensieri e oggetti**, producendo **cambiamenti e innovazioni**.

radici delle parole

originalità: il termine deriva dal sostantivo latino *origo*, che significa "origine, principio" e indica la caratteristica di ciò che è nuovo e proprio fin dalla nascita, che non deriva da altro e che pertanto non è copia né imitazione di qualcosa.

La creatività, per essere definita tale, soddisfa il criterio dell'**originalità**: un pensiero o un lavoro creativo colpisce perché risulta nuovo, inedito, originale appunto. L'originalità deve però accompagnarsi alla possibilità che quel prodotto venga riconosciuto dagli altri come creativo. La creatività, infatti, ha un **carattere fortemente sociale**: deve poter essere giudicata dalla comunità come innovativa e utile. In altre parole, un'attività può essere definita creativa quando è originale, ma anche declinata secondo regole condivise: tali aspetti fondamentali distinguono la creatività dall'arbitrarietà.

1.1 WERTHEIMER E IL PENSIERO PRODUTTIVO | Diversi studiosi si sono occupati di **analizzare i processi creativi** dell'essere umano con l'obiettivo di darne una **definizione**. Gli studi sulla creatività presero avvio dall'esigenza di approfondire quegli aspetti dell'intelligenza che i tradizionali strumenti di misurazione, basati prevalentemente sul ragionamento logico, non erano in grado di evidenziare
|→APPROFONDIAMO|.

per IMMAGINI

L'idea oltre la tela

Nella prima metà del Novecento l'artista, pittore e scultore **Lucio Fontana** (1899-1968) produsse diverse opere originali e creative. Alcuni suoi quadri rappresentano "semplicemente" uno o più tagli della tela grezza che solitamente viene usata come base da disegno. Tali opere soddisfano il criterio di essere riconosciute come quadri, al tempo stesso però sono originali perché inediti, mai visti prima.

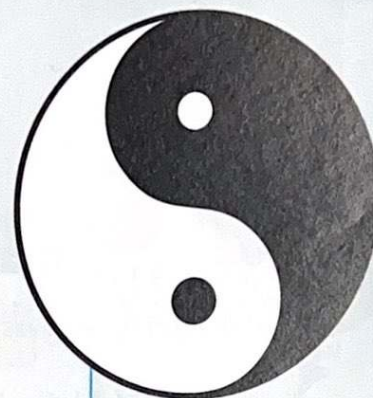
È molto semplice produrre un quadro come quelli di Fontana, bastano pochi attrezzi e poco tempo, ma all'artista va riconosciuto il merito di essere stato il primo a mettersi di fronte alla tela e decidere di utilizzarla in quel modo innovativo, provocatorio e originale. La tela non è più un supporto per l'opera d'arte ma diventa essa stessa arte, rompendo l'illusione del piano spaziale.



Le tele con i celebri tagli (facilmente riproducibili tanto che l'autore, per dichiararne l'originalità, scrisse dietro una serie di frasi prive di senso) sono intitolate *Concetto spaziale-Attesa* e intendono rompere, con chiaro intento provocatorio, l'illusorietà della tela come strumento.

APPROFONDIAMO CREATIVITÀ E INTELLIGENZA

Numerosi studi si sono occupati di cercare di capire se e come intelligenza e creatività siano due capacità cognitive distinte o sovrapponibili e come si coniughino nello stesso individuo: sembra che l'intelligenza possa essere considerata un prerequisito per la creatività, ma che essere creativi implichi il possesso di qualità distinte da quelle che contribuiscono all'espressione dell'intelligenza. Ciò significa che i soggetti creativi facilmente sono anche intelligenti, ma non che chi è intelligente sia necessariamente anche creativo. Albert Einstein (1879-1955), famoso fisico tedesco noto per aver formulato la teoria della relatività, a proposito del rapporto tra creatività e intelligenza disse che «la creatività non è altro che un'intelligenza che si diverte». Intelligenza e creatività sembrano dunque essere facoltà distinte anche se interrelate, entrambi utili all'adattamento socioambientale dell'individuo. Inoltre, diversamente che per l'intelligenza, non esistono test validi che siano in grado di misurare le capacità creative: perché una risposta venga definita creativa deve essere non prevedibile ed è pertanto difficile sottoporla a misurazione.



Creatività e intelligenza sono abilità cognitive distinte ma strettamente connesse tra loro.

Il primo a interessarsi alla creatività fu Max Wertheimer |→L'AUTORE|, psicologo praghese ed esponente della *Gestalt* |→UNITÀ 1, p. 26|. Secondo lo studioso la principale caratteristica della creatività umana è il **pensiero produttivo**, inteso come la capacità di cogliere una determinata situazione nel suo insieme, rielaborarne e riorganizzarne in modo funzionale i singoli elementi percepiti, al fine di **creare soluzioni grazie a procedimenti originali** tramite la loro **ricombinazione**. In altre parole, il pensiero produttivo è una forma di ragionamento che, di fronte a una situazione complessa, coglie gli elementi a disposizione e li rimescola e ristrutturata per raggiungere una nuova soluzione in maniera creativa e originale.



L'AUTORE MAX WERTHEIMER

Max Wertheimer, nato a Praga nel 1880 e morto a New Rochelle, nello Stato di New York, nel 1943, è uno dei principali esponenti della psicologia del primo Novecento. Mentre lavora presso l'Istituto psicologico dell'università di Francoforte, conosce Kurt Koffka e Wolfgang Köhler, insieme ai quali pone le basi della psicologia della *Gestalt*. Insegna a Berlino, dove stringe amicizia con Albert Einstein, prima di diventa-

re professore ordinario a Francoforte nel 1925. Nel 1933 è costretto a fuggire dalla Germania in seguito alle persecuzioni naziste. Trova rifugio negli Stati Uniti, dove insegna alla New School for Social Research di New York. In quegli anni scrive il saggio *Productive Thinking* ("Il pensiero produttivo", pubblicato postumo nel 1945), opera che ha ispirato e influenzato molti psicologi americani.



Il pensiero produttivo permette di cogliere il problema affrontandolo e riorganizzandolo in maniera creativa.

ESEMPIO: per capire il funzionamento del pensiero produttivo è utile ricorrere a un aneddoto, a metà tra realtà e leggenda, che riguarda il matematico e fisico tedesco Carl Friedrich Gauss (1777-1855). Un giorno il maestro di matematica delle elementari di Gauss, spazientito dal vociare degli alunni, diede un compito in classe per placare gli allievi turbolenti: sommare tutti i numeri da 1 a 100. Mentre i compagni si arrovellavano per calcolare $S = 1 + 2 + 3 + 4 + 5 + \dots + 100$ con addizioni sempre più complicate,

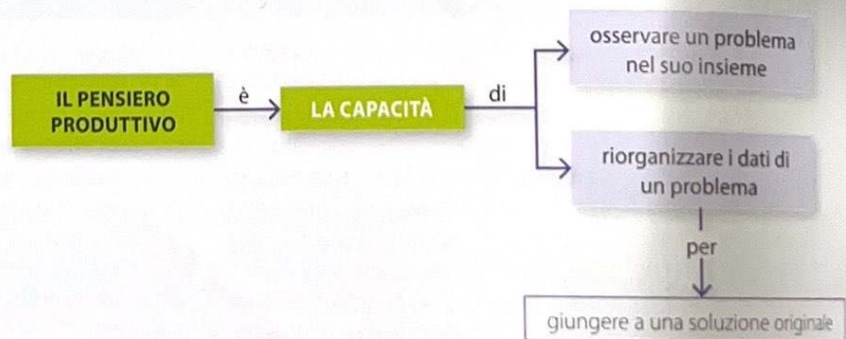
il piccolo Gauss, cogliendo l'insieme degli elementi del compito, riuscì a combinarli in modo creativo

dando la soluzione corretta molto prima degli altri. Anziché procedere come i compagni, si accorse che, usando la proprietà commutativa dell'addizione che permette di scambiare l'ordine degli addendi a piacere, i numeri potevano essere ordinati in coppie: $(1 + 99) + (2 + 98) + (3 + 97) + \dots + (49 + 51)$. Egli infatti capì che per raggiungere il risultato bastava sommare le 49 coppie di numeri, la cui somma vale sempre 100, più i due numeri "spaiati", ovvero 50 e 100. Calcolò quindi facilmente l'espressione: $S = (49 \times 100) + 50 + 100 = 5050$ fornendo la soluzione corretta e lasciando di stucco il maestro.

Da questo esempio è chiaro come il pensiero produttivo operi cogliendo i dati complessivi del problema utilizzandoli in maniera creativa per raggiungere la soluzione \rightarrow **APPROFONDIAMO**.

Wertheimer distingue il pensiero produttivo dal "pensiero meccanico", il quale si basa sulla semplice e lineare riproduzione meccanica delle regole necessarie al raggiungimento dell'obiettivo. Al pensiero produttivo lo studioso riconosce un carattere:

- **esplorativo:** si osserva l'ambiente circostante alla ricerca di elementi che possano essere utili per risolvere il problema;
- **inventivo:** si utilizza in maniera originale ciò che l'ambiente offre;
- **intuitivo:** si immagina un procedimento mai usato prima che apre a nuove soluzioni al di là della soluzione data.



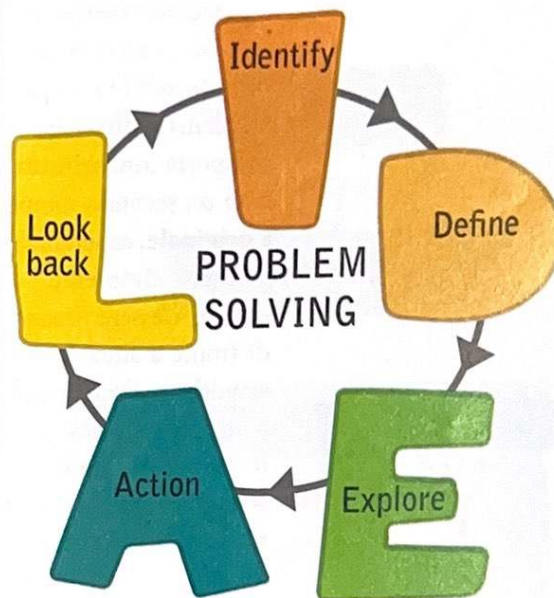
APPROFONDIAMO IL PROBLEM SOLVING

Problem solving è un'espressione inglese che letteralmente significa "risoluzione di un problema". Si tratta di un processo mentale che ci permette, quando ci troviamo di fronte a un problema, di esaminare la situazione e formulare ipotesi su come risolverla in modo funzionale.

Anche se l'essere umano per sua natura è predisposto alla ricerca di soluzioni quando si trova a dover fronteggiare problemi e imprevisti, tuttavia l'attività di *problem solving* è stata anche oggetto di studio, con l'obiettivo di individuare tecniche e strategie formalizzate che facilitino la risoluzione dei problemi.

Un esempio di tali approcci è il modello Ideal, le cui diverse fasi (che si sviluppano seguendo l'acronimo) permettono di individuare, analizzare e risolvere una determinata situazione problematica:

- *Identify the problem*: identificare il problema;
- *Define the context of the problem*: definire il contesto in cui si inserisce problema;
- *Explore possible strategies*: esplorare e valutare possibili strategie per affrontare il problema;
- *Act on best solution*: mettere in atto la soluzione migliore;
- *Look back and learn*: controllare il lavoro svolto e imparare dai risultati ottenuti.



Il modello Ideal di *problem solving* garantisce una circolarità e un apprendimento grazie all'osservazione finale e al confronto dei risultati ottenuti.

Il *problem solving* non è peculiarità esclusiva degli esseri umani: grazie a un famoso esperimento con lo scimpanzé Sultano, lo psicologo Köhler ha mostrato come questa attività di pensiero possa essere raggiunta anche da scimmie antropoidi particolarmente dotate |→UNITÀ 7, p. 206|.



1.2 GUILFORD E IL PENSIERO DIVERGENTE | Lo psicologo statunitense Joy P. Guilford, interessato a capire i meccanismi mentali che governano le abilità cognitive |→UNITÀ 5, p. 149|, si occupò nel corso delle sue ricerche anche di approfondire il concetto di creatività.

Guilford parte dal presupposto che esistano due tipi di pensiero:

- il **pensiero convergente**, ovvero la capacità umana di organizzare e ordinare le informazioni allo scopo di arrivare a una soluzione efficace e convenzionale, seguendo un **ragionamento puramente logico** e schematico.

ESEMPIO: se dobbiamo preparare degli inviti per una cena importante e dunque imbustare l'invito, scrivere l'indirizzo e affrancare la busta per ciascun invitato, potremo decidere se procedere in parallelo (imbustando tutti gli inviti, poi scrivendo tutti gli indirizzi e solo alla fine aggiungendo tutti i

francobolli) oppure in serie (completando ogni singolo invito). In ciascuno dei due casi seguiremo un pensiero di tipo convergente, volto all'efficacia del procedimento per raggiungere l'obiettivo;

- il **pensiero divergente**, che risulta meno vincolato a schemi rigidi e univoci ed è caratterizzato dall'espressione della creatività, in quanto implica la possibilità di **produrre soluzioni alternative** di fronte a un unico problema. Affrontare un compito facendo ricorso al pensiero divergente comporta innanzitutto la valutazione dei dati che si hanno a disposizione e, in un secondo momento, la capacità di utilizzarli in **maniera flessibile e originale**, superando schemi di ragionamento ordinari e precostituiti. Il pensiero divergente permette quindi di stimolare nuove prospettive, innovare. L'essere umano è in grado di ricorrere a questo processo creativo di fronte a situazioni complesse, in maniera sempre più fluida, una volta acquisita padronanza del compito da svolgere. Ciò significa che, in seguito a una buona conoscenza dei dati a disposizione, la nostra mente può essere capace di elaborarli e combinarli in modo creativo producendo nuove soluzioni più efficaci, ottimizzate e originali, ma comunque appropriate rispetto all'obiettivo da raggiungere |→**APPROFONDIAMO**|.

È possibile individuare diverse dimostrazioni di pensiero divergente alla base dello sviluppo di alcune **app nate da idee creative**. La più rivoluzionaria è senz'altro Facebook, nata nel 2004 dall'idea di uno studente di Harvard, Mark Zuckerberg, che ebbe l'intuizione di realizzare un programma in grado di mettere in collegamento gli studenti della sua università, con l'obiettivo di facilitare la conoscenza e le relazioni all'interno del campus. Per partecipare bastava iscriversi al social e creare un profilo con il proprio nome, la propria foto e le caratteristiche che si desiderava condividere con gli altri (quale corso si stava frequentando, quali erano i propri interessi e poco altro): una sorta di registro degli studenti condiviso e consultabile dagli studenti stessi. L'idea ebbe un gran successo: gli iscritti furono tantissimi in poco tempo e le pagine

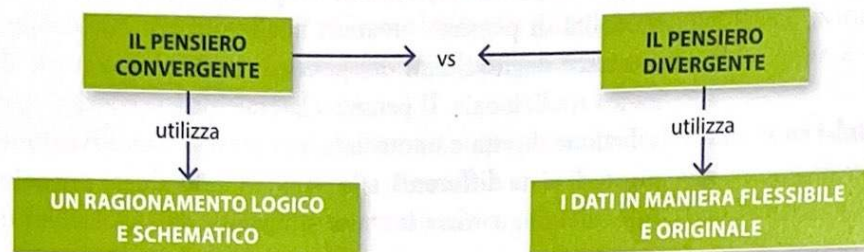
del social venivano frequentate quotidianamente da parecchi utenti. A quel punto altre università decisero di utilizzare Facebook per mettere in collegamento i propri studenti; in seguito il social arrivò a travalicare i limiti dei campus e a essere utilizzato in quasi tutto il mondo.

Dopo Facebook sono stati creati diversi social network, con funzioni differenti, ma Facebook è stato il primo grande esempio che ha rivoluzionato la modalità di utilizzo delle risorse della rete: questo cambio di paradigma viene talvolta indicato come **web 2.0**, ovvero l'uso di Internet caratterizzato dalla possi-



I social network permettono non solo di comunicare simultaneamente con molte persone, talvolta molto distanti da noi, ma offrono anche la possibilità di modificare e di creare i contenuti da condividere in rete.

bilità degli utenti di **interagire e modificare i contenuti online**. Se prima la rete forniva informazioni grazie alla consultazione passiva dei siti, con lo sviluppo dei social network gli utenti possono ora sfruttare attivamente il web condividendo essi stessi immagini e dati.



APPROFONDIAMO IL BRAINSTORMING

Brainstorming è un'espressione inglese composta dalle parole *brain* ("cervello") e *storm* ("tempesta"), che letteralmente significa "tempesta di cervelli". Si tratta di una tecnica creativa di gruppo, ideata per la prima volta in ambito pubblicitario.

L'attività di *brainstorming* prevede che un gruppo di persone si ritrovi a ragionare e confrontarsi con l'obiettivo di lavorare insieme per far emergere diverse possibili alternative in vista della soluzione di un problema. Il procedimento prevede innanzitutto l'individuazione di una parola chiave, che solitamente viene scritta su una lavagna o su un cartello visibile a tutti i partecipanti e che serve da guida per la successiva "tempesta di idee": focalizzandosi sullo specifico problema, ogni componente del gruppo è invitato a dire a ruota libera qualunque soluzione gli venga in mente. Ogni commento, idea o parola viene scritto anch'esso vicino alla parola chiave.

Tale tecnica si fonda sulla constatazione che le idee espresse da altre persone integrano e richiamano altre idee nuove, sulla base di una discussione incrociata. In questa fase non esiste censura, qualunque pensiero è ben accetto; in un secondo momento saranno quindi prese in esame le parole emerse e quelle selezionate dal gruppo serviranno



Le idee proposte durante una sessione di brainstorming vengono scritte per essere visibili a tutti, in modo da stimolarne di nuove.

a individuare una possibile soluzione al problema o un percorso da seguire.

Il pubblicitario che inventò questa tecnica, Alex Osborn (1888-1966), identificò quattro semplici regole che guidano l'attività di *brainstorming*:

1. nessuna critica alle idee altrui;
2. sono benvenuti tutti i capovolgimenti di opinione;
3. è benvenuta la quantità di idee;
4. è necessario un successivo lavoro di perfezionamento su ogni singola idea emersa.

→ T1
Il pensiero laterale e
la creatività
p. 186

1.3 DE BONO E IL PENSIERO LATERALE | Lo scrittore e psicologo maltese Edward de Bono | → L'AUTORE | ha pubblicato diversi libri nei quali esprime il suo punto di vista sui meccanismi della mente e in particolare sulla creatività.

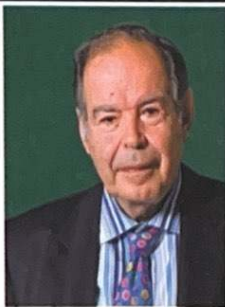
Egli ha elaborato il concetto di **pensiero laterale**, con il quale intende una modalità di pensiero creativa, finalizzata alla risoluzione di problemi, che fuoriesce dagli schemi del pensiero lineare e razionale discostandosi dalla logica tradizionale. Il pensiero laterale non si concentra sulla ricerca di una soluzione diretta e immediata, ma prevede **l'osservazione del problema da punti di vista differenti**, allo scopo di individuare **più soluzioni alternative**. Sforzarsi di guardare la stessa situazione da angolazioni differenti, prima di optare per una in particolare, permette di cogliere maggiori dettagli, confrontare le diverse prospettive, integrandole o scartandole, e generare ipotesi creative nuove, comunque volte al raggiungimento dell'obiettivo.

Proviamo a comprendere meglio che cosa si intende con pensiero laterale attraverso un esempio proposto da de Bono stesso, il cosiddetto "rompicapo dell'elettricista".

ESEMPIO: immaginate di trovarvi in una stanza con una porta chiusa e tre interruttori della luce. Al di là della porta chiusa c'è una lampadina alogena collegata alla corrente. L'obiettivo è scoprire quale interruttore accende la lampadina ma a certe condizioni: potete schiacciare gli interruttori tutte le volte che volete ma aprire la porta per verificare se la lampadina è accesa o spenta una volta soltanto. Qual è il miglior modo di procedere?

Il pensiero laterale può aiutare a risolvere questo indovinello in modo più efficace, per esempio, del semplice calcolo probabilistico, che non supererebbe il 50% di riuscita. Chi sfrutta il pensiero laterale procederà in questo modo: preme l'interruttore 1, aspetta qualche minuto, spegne l'interruttore 1 e accende l'interruttore 2, aprendo subito dopo la porta e toccando la lampadina. Perché? Ecco la soluzione:

- se quando si apre la porta la lampadina è accesa sarà stato l'interruttore numero 2 ad accenderla;



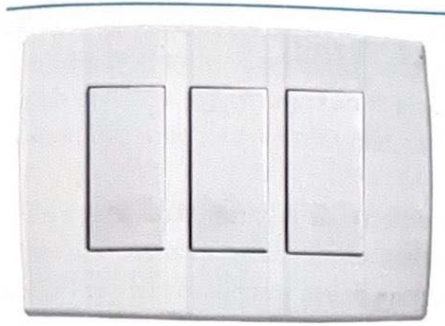
L'AUTORE EDWARD DE BONO

Edward de Bono, nato a Malta nel 1933, è considerato il principale studioso del pensiero creativo, su cui ha scritto più di una sessantina di libri.

Dopo essersi laureato in Medicina all'università di Malta, ottiene una borsa di studio presso l'università di Oxford e si specializza in psicologia e fisiologia. Elabora la teoria del cosiddetto "pensiero laterale", nonché la tecnica dei "sei cappelli per pensare",

insegnando tali metodi di pensiero in prestigiose università quali Cambridge, Oxford e Harvard e collaborando con diverse aziende e governi. Nel 2004 fonda a Malta il World Center for New Thinking, istituzione dedicata alla diffusione del pensiero creativo e basata sui suoi programmi educativi per quanto riguarda l'insegnamento delle abilità del pensiero umano. La sua opera più importante è *Il meccanismo della mente* (1969).

Studio di un
di Sgrane
Pensi. Diversi
un altro. Fino
hanno creato
l'acrobazia di
diavolo. Accusa
che racconta
qualità come gli
passare per lo
mentre altri
fanno qualcosa.



Quale dei tre interruttori accenderà la lampadina?

- se quando si apre la porta la lampadina è spenta e fredda vuol dire che non è stata accesa per diversi minuti e quindi, per esclusione, l'interruttore che la accende è il numero 3;
- se quando si apre la porta la lampadina è spenta e calda, vuol dire che è stata accesa per un po' prima di essere spenta: l'interruttore che la accende è il numero 1.

Il pensiero laterale permette di **sfruttare tutti i dati a disposizione** e di riconoscere come informazioni fondamentali alla soluzione del trabocchetto la variabile "calore della lampadina" e la variabile "tempo".



1.4 FREUD E LE LIBERE ASSOCIAZIONI | Il famoso neurologo e psicoanalista austriaco Sigmund Freud |→L'AUTORE, p. 312| individua come regola fondamentale ai fini del lavoro introspettivo psicoanalitico il **meccanismo delle libere associazioni**. Durante una seduta psicoanalitica il paziente deve tentare di rinunciare, per quanto gli è possibile, alla censura cosciente e deve esprimere liberamente tutti i pensieri, le idee, i sentimenti, le speranze, le sensazioni, i ricordi che si affacciano alla mente senza vergogna e senza preoccuparsi di rischiare di riferire concetti sgradevoli, inopportuni, insensati o non rilevanti.

Secondo Freud, infatti, ogni pensiero dell'individuo è collegato e rinvia ad altri pensieri che, se seguiti e analizzati a fondo, consentono di **scoprire**

Studio di Londra di Sigmund Freud. Durante le sue sedute Freud faceva sdraiare il paziente su un divano e lasciava che raccontasse qualsiasi cosa gli passasse per la mente senza alcun filtro o selezione.



vie associative. Queste formano reti o punti nodali che possono essere percorsi seguendo un ordine cronologico o per materie, un po' come si consulterebbe un archivio. Le libere associazioni permettono, a partire da un concetto, di arrivare a un altro concetto, non immediatamente comprensibile perché inconscio.

Nell'inconscio si trovano tutti quei pensieri o ricordi troppo dolorosi e traumatici che la mente rimuove come meccanismo di difesa: pensare o ricordare simili eventi, infatti, diventerebbe un'esperienza insopportabile per l'essere umano, con il rischio di sviluppare patologie psichiche. L'attività delle libere associazioni permetterebbe di far emergere o di arrivare a comprendere, attraverso l'analisi, l'**inconscio rimosso dell'individuo**, in modo da poterlo portare a livello della coscienza e rielaborarlo poiché, una volta consapevole, la mente umana può maneggiare l'elemento traumatico per renderlo "digeribile".

Partendo da queste premesse anche Freud si è occupato di provare a capire come funziona il pensiero creativo e attraverso quali meccanismi la nostra mente possa essere definita creativa. Secondo Freud l'**atto creativo**, che trova la sua massima espressione nell'opera d'arte, è il risultato di un processo messo in atto da quei soggetti che possono essere definiti "artisti" e che trovano **una modalità di espressione dei contenuti rimossi del proprio inconscio**, stabilendo in qualche modo un **rapporto tra il loro mondo interiore e ciò che producono**.

La creatività, in questo senso, è uno strumento utile a superare un conflitto psichico tra ciò che è presente nell'inconscio, i nostri desideri e le nostre paure, e la realtà esterna. In altre parole, per Freud la creatività prende vita dalla capacità dell'individuo di **trasformare i propri impulsi in aspetti produttivi**. Questo meccanismo è definito **sublimazione**, ovvero lo spostamento di una pulsione negativa, aggressiva o sessuale in una modalità condivisibile, accettabile e valorizzante come l'attività artistica.

sublimazione:

il termine, di derivazione scientifica, indica il passaggio di una sostanza dallo stato solido a quello gassoso senza passare attraverso la fase liquida.

Nella psicoanalisi la sublimazione consiste nella trasformazione di un istinto aggressivo in uno non aggressivo, quindi socialmente accettabile.



PER LO STUDIO

1. In che cosa consiste il pensiero produttivo? Cerca di darne una definizione formulando un esempio.
2. In che cosa consiste il pensiero divergente? Cerca di darne una definizione formulando un esempio.
3. Che cos'è la sublimazione secondo Freud?



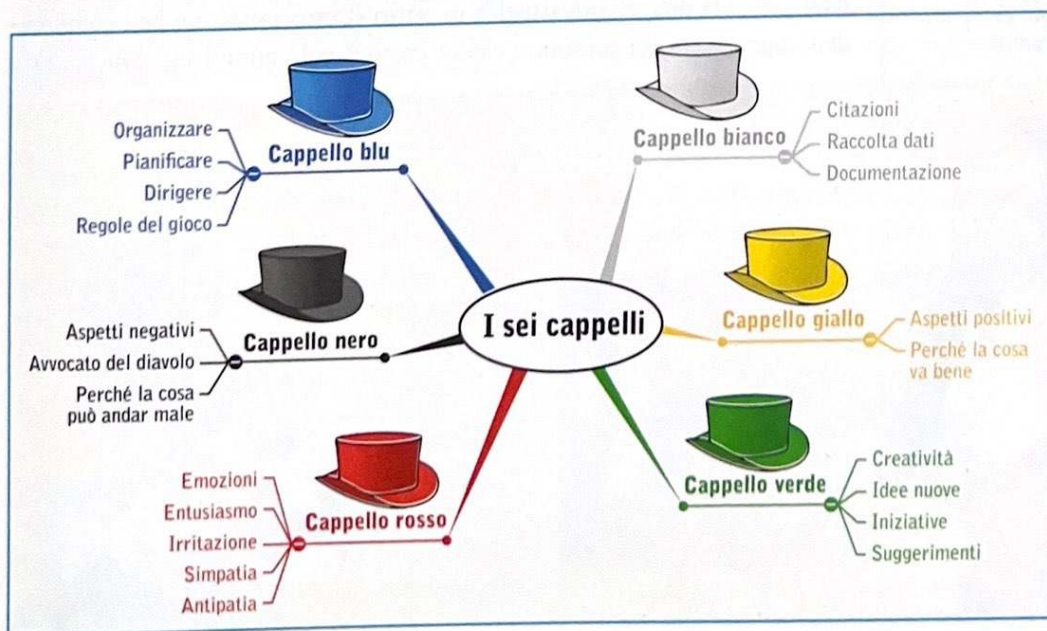
Per discutere INSIEME Dopo aver diviso la classe in due gruppi provate, insieme ai vostri compagni, a inventare un rompicapo risolvibile grazie all'utilizzo del pensiero laterale. Ciascun gruppo deve poi sottoporlo all'altro gruppo. Riuscite a trovare una soluzione creativa?

2. Tecniche creative

La nostra creatività, per funzionare al meglio, ha bisogno anche di regole. Ecco alcune strategie divertenti con le quali favorire i nostri processi creativi.

2.1 LA TECNICA DEI “SEI CAPPELLI PER PENSARE” | “Sei cappelli per pensare” è una metodologia che de Bono propone per **affrontare situazioni complesse**. Questa tecnica può essere utilizzata individualmente, per far fronte a un problema da diversi punti di vista, oppure in gruppo. In quest’ultimo caso ciascun componente del gruppo è chiamato a interpretare un ruolo diverso all’interno della discussione sul problema, “indossando” un cappello di colore differente. Il cappello obbliga il soggetto che lo indossa a ragionare secondo schemi ben definiti a priori.

- **Cappello bianco (neutrale)**: chi indossa questo cappello ha il compito di presentare dati, numeri, fatti, informazioni, ovvero elementi oggettivi senza esprimere giudizi, né interpretazioni, né opinioni personali.
- **Cappello blu (razionale)**: chi lo indossa ha il compito di condurre il gioco. Svolge il ruolo di moderatore, controlla che vengano rispettate le regole del dibattito, stabilisce le priorità e gli argomenti di cui discutere, organizza le risposte, formula domande, riassume e tira le conclusioni.
- **Cappello rosso (emotivo)**: chi indossa questo cappello ha il compito di pensare in modo passionale, calandosi nel proprio mondo emotivo, esprimendo di getto le proprie intuizioni, impressioni e presentimenti senza filtri né censure e manifestando i propri sentimenti e stati d’animo, dall’avversione alla simpatia.



- **Cappello nero (negativo, pessimista):** chi lo indossa ha il compito di rilevare gli aspetti negativi, fornire giudizi critici, individuare le possibili ragioni di fallimento dei ragionamenti altrui.
- **Cappello giallo (positivo, ottimista):** chi indossa questo cappello ha il compito di sottolineare gli aspetti positivi, i vantaggi, le opportunità, le risorse, fare proposte e fornire suggerimenti costruttivi.
- **Cappello verde (creativo):** chi lo indossa ha il compito di fare *brainstorming*, indicare possibili sbocchi creativi, presentando nuove idee, visioni insolite, alternative e integrando il pensiero di tutti gli altri.

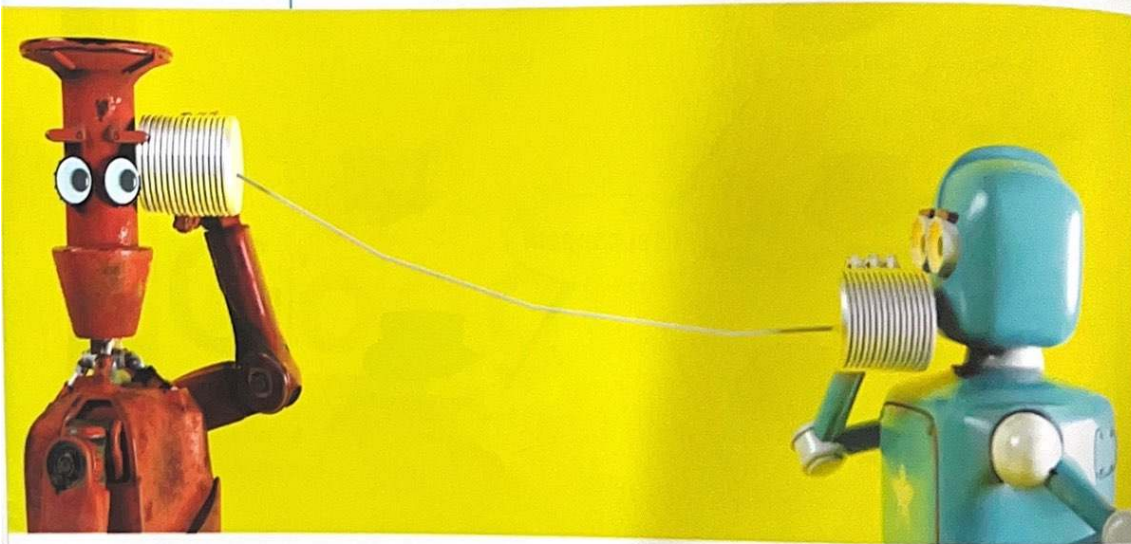
Basandosi sul presupposto che non è possibile concentrarsi contemporaneamente su tutti gli aspetti di un problema, questo metodo consente a ogni partecipante di affrontare la questione dapprima da un **unico punto di vista**, esplorandolo a fondo, piuttosto che cercare di mescolare i diversi aspetti rischiando di creare una confusione mentale che diminuisce l'efficacia della riflessione. In seguito, il confronto attivo tra più persone favorisce la produzione di associazioni di idee inedite e creative.

→ T2

Stay hungry, stay foolish
p. 187

Qualsiasi modo di comunicare un messaggio può avvenire in modo creativo.

2.2 CREATIVITÀ E COMUNICAZIONE | Grazie ai processi creativi l'essere umano ha la possibilità di esprimere i pensieri che elabora e le emozioni che prova, altrimenti difficilmente condivisibili con gli altri. Per comunicare, infatti, è necessario scegliere il mezzo attraverso il quale formulare un messaggio, il codice con il quale esprimerlo e il canale da usare: così si procede all'atto creativo |→UNITÀ 4, p. 115|. Ciò risulta particolarmente comprensibile in ambito artistico: quando un musicista, per esempio, desidera esprimere delusione, sconforto oppure gioia per aver vissuto una bella esperienza, interpreterà tali emozioni in modo creativo utilizzando il canale musicale. In realtà, al di là dell'attività artistica in senso stretto, possiamo ben comprendere come tutti noi possiamo essere creativi nel comunicare con gli altri.



esistono per esempio infiniti modi di augurare il buongiorno a una persona speciale, dalle parole di un messaggio, alla musica e al testo di una canzone, passando per le immagini e i gesti; tutto ciò dipende dalla spinta creativa del mittente e dal codice di comunicazione che questi intende adottare.

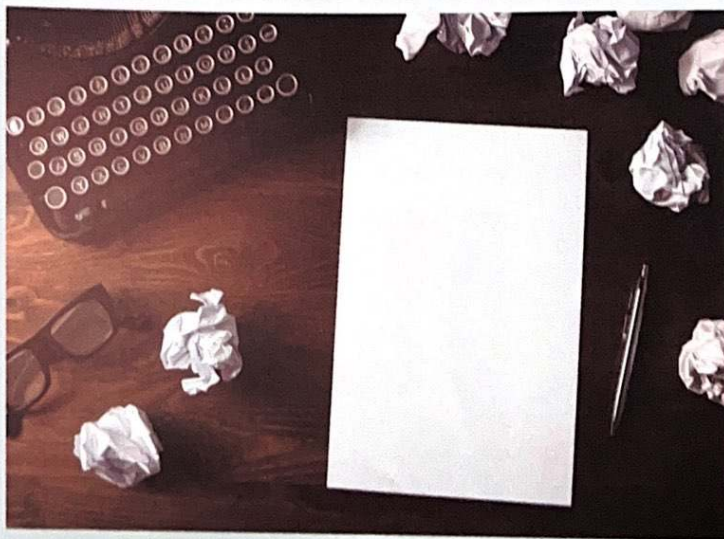
La creatività, pertanto, appartiene alla nostra quotidianità, in modo più o meno spiccato a seconda dei contesti in cui ci muoviamo e ci esprimiamo
|→APPROFONDIAMO|.

APPROFONDIAMO LA PAURA DELLA PAGINA BIANCA

Quando dobbiamo scrivere un testo può capitare di rimanere bloccati di fronte alla pagina bianca e di non riuscire a scrivere neanche una riga, anzi, a volte succede persino di non riuscire a formulare nessuna idea che sembri interessante. Il tempo passa, non si trovano le parole giuste per esprimere un concetto e progressivamente aumenta una sensazione di fastidio caratterizzata da ansia, fretta e dalla paura di non riuscire mai a finire: la pagina continua a rimanere vuota e bianca e l'umore peggiora. In alcuni casi anche la testa sembra vuota, i concetti non si formano nella mente, si avverte la sensazione di non riuscire nemmeno a pensare e, più passa il tempo e più ci si focalizza sulla sensazione di vuoto, più è difficile ragionare lucidamente. Quale soluzione occorre adottare in questi casi? Da che parte cominciare a scrivere? E, una volta iniziato, come continuare?

Per superare la paura della pagina bianca si dovrebbe innanzitutto cercare di mettere a tacere i pensieri pessimisti che predicano il fallimento: preoccupazione e ansia, infatti, impediscono la concentrazione e inibiscono le connessioni creative. Poi, piuttosto che restare inchiodati di fronte a una pagina vuota con i pensieri che si annodano tra loro, fare una pausa e alzarsi per sgranchirsi le gambe e le idee. In ultimo, non pretendere di scrivere perfettamente quello che si desidera in prima battuta, ma iniziare a esprimere in forma scritta tutti i pensieri che passano per la testa, anche se confusi, per poi organizzarli e metterli in ordine in un secondo momento.

Anche se può sembrare difficile, questi piccoli passi dovrebbero aiutare a superare il blocco iniziale e a quel punto la pagina non sarà più né bianca né vuota.



Per superare il blocco l'importante è iniziare.

2.3 ESERCITARE LA CREATIVITÀ: LE ANTILOGIE | Un metodo per mettere alla prova e allenare la propria creatività è fare un **esercizio di retorica** attraverso l'uso dell'**antilogia**, che obbliga ognuno di noi a cambiare punto di vista e a immedesimarsi in quello degli altri. Questo processo è fondamentale nel pensiero creativo. La tecnica dell'antilogia era utilizzata soprattutto dai sofisti, filosofi vissuti nell'antica Grecia intorno al 400 a.C., e in particolare da Protagora (481-411 a.C.), e consiste nell'**espressione di un enunciato in forma contraddittoria**, ovvero l'**esposizione di due tesi opposte** e inconciliabili tra loro, a partire da un unico argomento.



Salvator Rosa, *Democrito e Protagora*, olio su tela, Museo dell'Hermitage, San Pietroburgo. Il retore e filosofo greco Protagora è considerato il padre della sofistica e affermava che per ogni questione era possibile fare due ragionamenti opposti.

mentale nel pensiero creativo. La tecnica dell'antilogia era utilizzata soprattutto dai sofisti, filosofi vissuti nell'antica Grecia intorno al 400 a.C., e in particolare da Protagora (481-411 a.C.), e consiste nell'**espressione di un enunciato in forma contraddittoria**, ovvero l'**esposizione di due tesi opposte** e inconciliabili tra loro, a partire da un unico argomento.

ESEMPIO: proviamo a partire dalla seguente questione: "Mentire è sempre sbagliato?" e a formulare due tesi opposte.

- **Tesi 1:** la menzogna è sempre un male perché l'uomo, per essere eticamente coerente, dovrebbe essere sincero in ogni circostanza, anche a costo di conseguenze spiacevoli. Inoltre, mentire significa sempre tradire l'interlocutore e ingannarlo, pertanto non può essere un'azione da compiere in nessun caso. Infine, se tutti mentissimo in ogni circostanza non vi sarebbe più la possibilità di distinguere la verità dalla menzogna e non sarebbe possibile fidarsi di nessuno.
- **Tesi 2:** le bugie non sono sempre sbagliate, dipende dallo scopo per cui vengono dette. In alcuni casi, infatti, possono essere perfino giuste se il fine è nobile, come per esempio risparmiare un dolore a una persona. Inoltre, le bugie

possono essere temporanee: nascondere un'informazione a qualcuno per riferirgliela in un secondo momento può giovare a chi è rimasto all'oscuro. Quale delle due tesi è corretta? I punti di vista sono inconciliabili, eppure, se presi singolarmente, risultano perfettamente credibili e sensati.

PER LO STUDIO

1. In che cosa consiste la tecnica dei "sei cappelli per pensare"?
2. Per quale motivo la creatività fa parte della nostra vita quotidiana?



Per discutere INSIEME Per esercitare la vostra creatività mettetevi alla prova con un'antilogia. Dividetevi in due gruppi e scegliete un argomento di attualità: ciascun gruppo dovrà sviluppare una delle due tesi in opposizione in modo coerente e approfondito. Questo esercizio permette di esplorare a fondo l'argomento scelto e costringe a utilizzare connessioni creative per riuscire a rendere credibili entrambi i punti di vista.