

beyond

design & production

AAMACHINAIMPOSSIBILE

aamachinaimpossibile è un esercizio/gioco inventato da ottorino piccinato molti anni fa che fa parte degli esercizi che vengono assegnati ai partecipanti a **brainsjuice full immersion creativity workshop**, il workshop di **beyond** finalizzato ad insegnare le tecniche che conducono alla creatività

<http://www.beyonddesignproduction.com/public-area/pages/beyond-education/brainsjuice/beyond-education-brainsjuice-ingresso-ita.htm>

brainsjuice impegna i partecipanti per alcune giornate, alternando il lavoro ai momenti di svago, per favorire l'affiatamento tra i partecipanti, stimolare la creatività e comprendere le dinamiche del **lavoro in team**

il tutto si svolge lontano dai consueti luoghi di lavoro, in modo che la routine quotidiana non interferisca con il corretto andamento del programma

così facendo ogni partecipante potrà esprimere tutto quel potenziale creativo che solitamente non viene sfruttato, vivendo l'esperienza lavorativa in assoluto **relax**

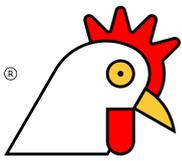
per ogni luogo in cui ci si trova durante brainsjuice è stato progettato un esercizio o un'attività diversa, passando dalla taverna nel centro storico di un villaggio in montagna al centro della radura di una foresta, dal pub fumoso del centro di una grande città all'isola dal difficile approdo, dalla galleria d'arte moderna alla piscina di un albergo

aamachinaimpossibile (la macchina impossibile) è un esercizio che può essere svolto sia **singolarmente** che all'interno di un **gruppo** di lavoro

si parte da una serie di 30 elementi (vedi pagine successive) che vengono forniti ai partecipanti

sono molle, ingranaggi, prese di corrente... cioè gli elementi tipici di una macchina che deve svolgere determinate funzioni

ma, per rendere l'esercizio/gioco più divertente, e quindi più creativo, vengono messi a disposizione elementi che solitamente non fanno parte di un macchinario, come per esempio la dinamite, un occhio, una sega a mano ecc...



beyond

design & production

AAMACHINAIMPOSSIBILE

lo scopo è quello di creare una «**machina**» che sostanzialmente può essere inutile ma **che, obbligatoriamente, deve funzionare**

per esempio possiamo creare una affettatrice di salame che viene messa in moto da una ventola, collegata a un pistone, che aziona una bomba, che esplode mettendo in moto degli ingranaggi che...

insomma l'obiettivo consiste nel mettere in moto il cervello e farlo ragionare «logicamente» su un «progetto illogico» ma che deve funzionare

se l'esercizio è svolto dal singolo partecipante si può certamente rilevare la sua attitudine al cambiamento, rappresentato dall'esercizio inconsueto, oltre alla sua capacità di affrontare un argomento sconosciuto e dare delle risposte

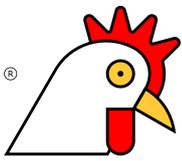
se l'esercizio è svolto da un gruppo (raccomandiamo un numero da 3 a 5, non superiore perché c'è il rischio che uno possa prevalere sugli altri), si può verificare la capacità di dialogo tra i vari membri, come pure l'adattabilità del singolo alle idee degli altri, e la capacità di costruire sulle idee degli altri, accettandole e non rifiutandole anche se non le considera del tutto positive

il gruppo solitamente procede in due modi distinti:

a- elabora il progetto discutendone a voce e/o tramite qualche schizzo, decidendo cosa fare e come farlo

b- lascia la libertà ad ogni membro del gruppo di aggiungere un elemento alla volta in totale libertà, quindi senza aver premeditato una linea comune: in questo caso c'è la possibilità di creare una «machina» molto creativa e imprevedibile agli stessi partecipanti, perché creata passo dopo passo, oppure si può anche fallire facilmente perché si può prendere un vicolo cieco da cui è impossibile uscire; cioè è possibile che, dopo aver posizionato diverse icone con molle, bombe e griglie, non si capisca cosa in realtà la «machina» debba compiere, e come debba farlo

ecco è importante che la «machina», pur assurda e strana che sia, debba obbligatoriamente avere una funzione, altrimenti non parliamo più di creatività ma di istinto, fantasia... tutte cose che nulla hanno a che vedere con la creatività



beyond

design & production

AAMACHINAIMPOSSIBILE

anzi, dopo anni di studi e applicazioni su questo tema, e dopo aver coinvolto migliaia di persone con le nostre ricerche e i vari workshop, possiamo affermare che **non è necessario raggiungere un risultato per essere creativi in quanto: creatività significa predisporre all'idea che si possano trovare "n" soluzioni alternative a un problema posto**

ciò non significa che si debba dire o fare qualsiasi cosa "strana" per essere creativi: creativo, invece, è colui che ritiene possano esistere soluzioni diverse e nuove da quelle trovate finora

non è detto che siano migliori in senso assoluto, in quanto solo una successiva verifica porterà a determinare la validità della nuova idea

ma, il fatto stesso di provarci e di mettersi alla prova, rende più ottimisti e consapevoli che un'alternativa esiste sempre

esiste sempre un'alternativa

la questione è che il fatto stesso di prendere in considerazione l'ipotesi di un'alternativa ci porta già al cinquanta per cento del percorso

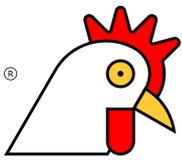
aamachinaimpossibile risponde a questa idea di creatività, ma è comunque sostanzialmente un gioco, un esercizio, un momento di svago

sta a chi organizza il workshop, o il singolo evento, a determinare le «regole del gioco», che può essere soltanto divertente e coinvolgente (e non è poco) oppure anche molto formativo

qui gioca un ruolo determinante il **leader/conduuttore/brainsjuicer** il quale deve essere in grado di coinvolgere i partecipanti, fare gruppo e, al tempo stesso, dare voce a chi istintivamente è più chiuso, introverso e restio a mettersi in mostra e che, invece, potrebbe nascondere un lato creativo che può/deve essere portato in superficie

di seguito presentiamo il foglio a4 da consegnare ad ogni partecipante e una pagina successiva con le definizioni delle varie icone da utilizzare

divertiamoci con beyond! **#divertiamociconbeyond**

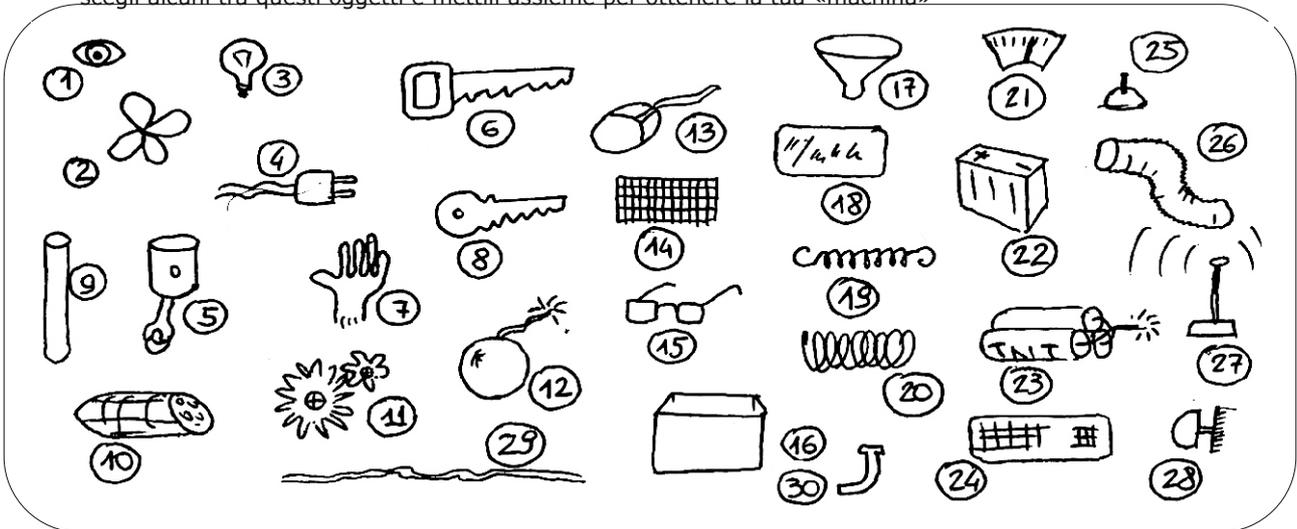


beyond

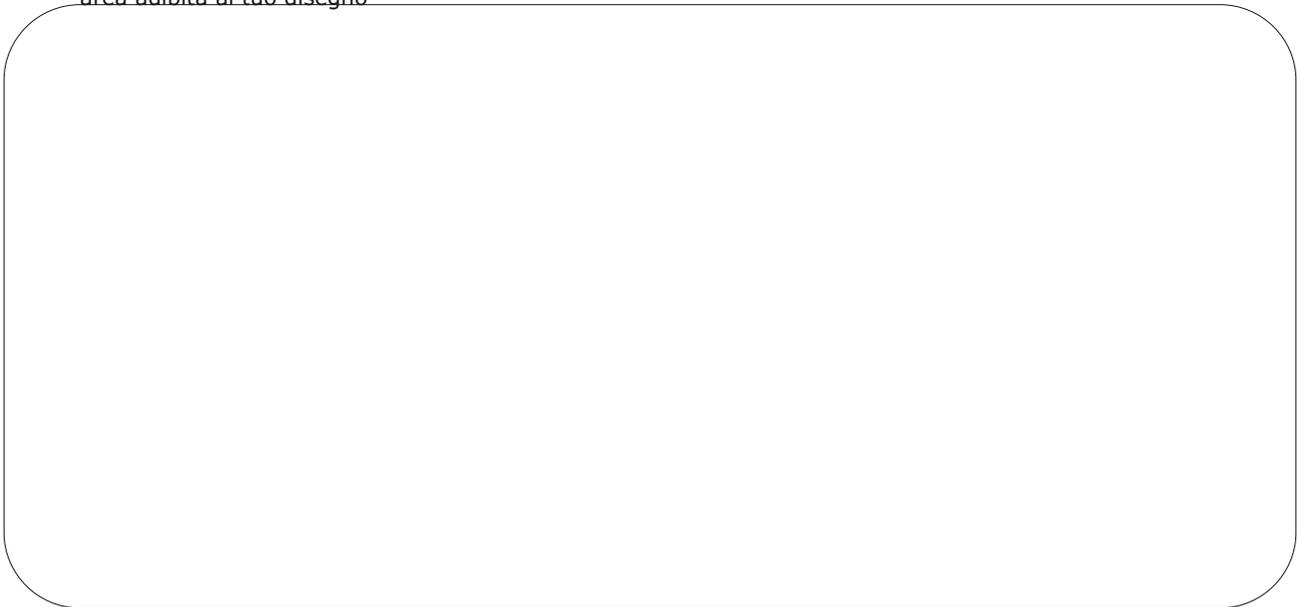
design & production

AAMACHINAIMPOSSIBILE

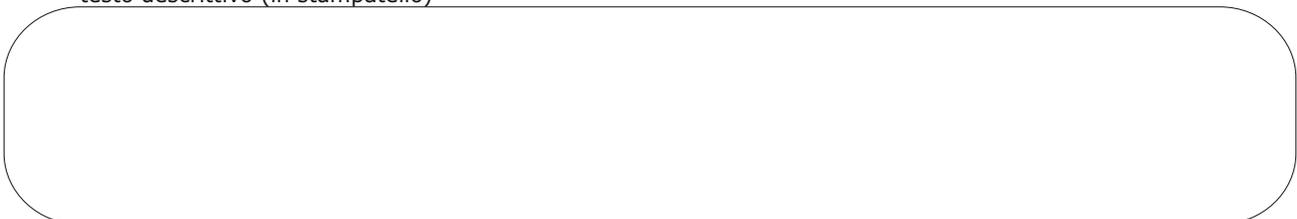
scegli alcuni tra questi oggetti e mettili assieme per ottenere la tua «machina»



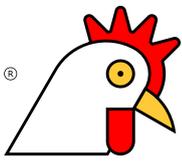
area adibita al tuo disegno



testo descrittivo (in stampatello)



autore:



beyond

design & production

definizioni delle varie icone

- 1 occhio
- 2 ventola
- 3 lampadina
- 4 cavo con presa di corrente
- 5 pistone con eventuale biella
- 6 sega
- 7 mano
- 8 chiave
- 9 tubo
- 10 salame
- 11 ingranaggi
- 12 bomba
- 13 mouse
- 14 rete metallica/griglia
- 15 occhiali
- 16 scatola
- 17 imbuto
- 18 vetro
- 19 molla in trazione
- 20 molla in compressione
- 21 view-meter
- 22 batteria
- 23 dinamite
- 24 tastiera di computer
- 25 campanello tipo hotel
- 26 tubo
- 27 antenna
- 28 pulsante arresto di emergenza
- 29 cavo di corrente
- 30 j=jolly: è il più interessante; significa che puoi inserire un tuo simbolo non presente nell'elenco

note:

- ogni icona può essere utilizzata più volte
- ogni icona dovrebbe essere disegnata simile agli esempi riportati ma non è obbligatorio, anche perché non tutti sanno disegnare