

DISRUPTUS

OGGETTO/I _____

CREA

Genera un nuovo oggetto.

MIGLIORA

L'oggetto resta lo stesso, ma diventa la sua versione "2.0".

TRASFORMA

L'oggetto fisico non cambia, ma cambia totalmente il contesto..

ROMPI

L'oggetto sparisce. Si trova un'altra strada per il risultato.

DISRUPTUS

DESCRIZIONI FASI

1. **CREA** → Immagina un nuovo oggetto o sistema che sia concettualmente collegato all'originale. Pensa a cosa rende "quell'oggetto" unico. Qual è la sua essenza? Quali altri mondi o funzioni ti fa venire in mente questa essenza? Non copiare, genera un discendente.

"Ispirandomi alla struttura di X , ho inventato Y che..."

2. **MIGLIORA** → Proponi modifiche specifiche per ottimizzare le prestazioni, la sostenibilità, l'accessibilità o l'efficienza dell'oggetto esistente. Analizza i difetti o i limiti attuali. Come lo renderesti più veloce, più verde, più economico o utilizzabile da più persone? Aggiungi, togli o modifica un elemento chiave. Pensa a un difetto (inquina? è lento? è pericoloso? è solo per ricchi?) e risolvillo.

"Ho reso X più efficiente/etico/veloce aggiungendo..."

3. **TRASFORMA** → Cambiare radicalmente il contesto e lo scopo d'uso dell'oggetto, mantenendo la sua struttura fisica o simbolica. Prendi l'oggetto così com'è e spostalo in un altro mondo (es. dalla scuola allo sport). Dimentica la sua funzione primaria. Se questo oggetto fosse l'unica cosa che hai in un'isola deserta (o in un futuro post-apocalittico), per cos'altro potresti usarlo? Guarda la forma fisica. Cos'altro ha questa forma? A cosa somiglia se lo giri sottosopra? Qui non "inventi" un nuovo gadget tecnologico, ma dai un nuovo lavoro a un oggetto che esiste già.

"Dimenticate che X serva a questo; da oggi lo useremo per..."

4. **ROMPI** → Identifica l'obiettivo finale dell'oggetto e inventa un modo completamente diverso per raggiungere lo stesso risultato, rendendo l'oggetto originale obsoleto. Qual è il "lavoro" che questo oggetto fa per noi? Se non esistesse, come potremmo ottenere lo stesso identico risultato usando tecnologie diverse, un'organizzazione diversa o la biologia? Concentrati sul bisogno dell'utente, non sullo strumento. Rendi l'oggetto del tutto inutile perché trovando una soluzione più intelligente.

"Non abbiamo più bisogno di X , perché ora otteniamo lo stesso scopo tramite..."

CREA

Genera un nuovo oggetto.

Inventare il **"Tessuto Intelligente"**. Un materiale che nasce direttamente dal telaio ma che integra fibre sensoriali capaci di cambiare colore o temperatura in base all'umore di chi lo indossa.

MIGLIORA

L'oggetto resta lo stesso, ma diventa la sua versione "2.0".

Rendere il telaio **silenzioso e modulare**. Spesso le fabbriche erano luoghi assordanti e pericolosi; l'idea è aggiungere sistemi di ammortizzazione del suono e protezioni magnetiche che bloccano la macchina se una mano si avvicina troppo alle parti mobili.

TRASFORMA

L'oggetto fisico non cambia, ma cambia totalmente il contesto.

Usare la struttura del telaio come **strumento musicale a percussione**. Sfruttare il ritmo meccanico dei pedali e dei pettini per creare una "orchestra industriale" dove il tessuto prodotto è solo il sottoprodotto di una sinfonia.

ROMPI

L'oggetto sparisce. Si trova un'altra strada per il risultato.

Ottenere tessuti senza tessere fili. **Bioprinting**: invece di incrociare trama e ordito, si utilizzano colture batteriche o stampanti 3D per "coltivare" un vestito intero in un unico pezzo, eliminando la necessità del telaio stesso.