

# DM-Consigli

## Sinettica: nuove idee grazie alle analogie



**Nella «sinettica visiva» il team creativo trasferisce sull'impostazione del problema stimoli visivi casuali che modificano il punto di vista e promuovono il processo creativo. Questa tecnica affonda le sue origini nella «sinettica», una tecnica che utilizza le analogie sviluppata nel 1944 dall'americano William Gordon sulla base di intensi studi sui processi di riflessione e risoluzione dei problemi. Entrambi i metodi si addicono alla ricerca di nuove idee per prodotti, campagne pubblicitarie o imballaggi.**

In entrambe le tecniche di creatività «sinettica» e «sinettica visiva» si lavora, nel caso ideale, in gruppi di 3 a 8 persone. Come per tutte le tecniche di creatività, vi consigliamo di seguire i [principi del lavoro creativo nel team \(PDF, 158 KB\)](#). Un moderatore possibilmente con esperienza presenta la tecnica al team, dato che la sinettica esige dal gruppo una buona dose di flessibilità.

## La sinettica visiva

### Come procedere

#### 1. Formulate l'obiettivo per iscritto.

Scrivete l'obiettivo in modo tale che sia leggibile e ben visibile per tutti.

#### 2. Fra una serie di immagini, chiedete al team di sceglierne tre.

Il contenuto delle immagini non deve necessariamente limitarsi a un unico tema o riferirsi al briefing. Scegliete immagini che stimolano fortemente le emozioni dei partecipanti, la loro fantasia, scioccanti, provocanti, spiritose...

#### 3. Stilare una lista di 30–40 nozioni.

Mostrate ai partecipanti la prima immagine selezionata (procederete così per tutte le immagini). Ogni persona descrive ciò che la attrae o la colpisce particolarmente. Date libero sfogo anche ad associazioni d'idee, percezioni e fantasie! Senza commentare, il moderatore prende nota di tutti i concetti, le idee e le asserzioni. Esempio di lista di nozioni: accelerazione, integrazione veloce, caos blu, nascondere, calore...

#### 4. Mettete le nozioni in relazione con il vostro obiettivo.

Ora dalla lista scegliete un concetto. Quali idee produce nei partecipanti? Che cosa suscita spontaneamente in essi? È importante non rimanere fissi sulla parola, ma lasciare libero corso a tutte le associazioni d'idee. Soltanto così emergeranno pensieri che forniranno buone idee di base per l'impostazione del vostro problema. Quando il flusso di idee si è esaurito, scegliete dalla lista il termine successivo e utilizzatelo come nuova fonte d'ispirazione.

## La sinettica

Anche nella sinettica i componenti del team si scostano consapevolmente dal vero problema. Si tratta di correlare al problema iniziale saperi di ambiti completamente diversi (paracadute – soffione) derivando possibili soluzioni creative. La tabella seguente illustra le tappe successive in sinettica. Le singole fasi seguono lo svolgimento di un processo creativo disordinato.

### Svolgimento del metodo della «sinettica»

#### Fase 1: analisi del problema

Si analizza il problema e si dissipano gli eventuali dubbi del gruppo.  
Esempio: in viaggio i fanali si imbrattano.

#### Fase 2: ricerca di una soluzione spontanea

Tutte le soluzioni vengono documentate in maniera ben visibile.  
Esempio: tergicristalli per fanali.

#### Fase 3: riformulazione del problema

Il gruppo riformula insieme il problema.  
Esempio: come si può evitare l'imbrattamento dei fanali?

La fase di analisi approfondita del problema è conclusa. Ora è giunto il momento di fare astrazione dal problema.

#### **Fase 4: ricerca dell'analogia diretta**

Da un determinato ambito tematico, nel caso di un problema tecnico sovente da un ambito sociale o dalla natura, il gruppo sviluppa prime analogie dirette. L'ambito tematico dovrebbe essere familiare a tutti i partecipanti.

Esempio: in natura, dove c'è una costante rimozione di strati superficiali? Risposte: pioggia, vento, fiumi...

#### **Fase 5: ricerca dell'analogia personale**

Il gruppo sceglie una similitudine diretta, vi si identifica e sviluppa un'analogia personale.

Esempio: come ti senti nelle vesti del vento? Sei libero, sei tempestoso, strappi via, ti intrecci con i fili d'erba, ti scontri con le montagne e fischi attorno alle case, ululi, crepiti, accarezzi...

#### **Fase 6: ricerca dell'analogia simbolica**

Il gruppo sceglie un'analogia personale e ne analizza accuratamente le similitudini inconsuete, paradossali o simboliche, proprio come nella ricerca del titolo di un libro.

Esempio: intreccio – libertà limitata, insostenibile saldezza (paradosso), catene (simbolo), coercizione blanda...

#### **Fase 7: ricerca della seconda analogia diretta**

Ora il gruppo cerca nuovamente analogie dirette dall'ambito tematico al quale deriva il compito – in questo caso, la tecnica.

Esempio: dove, nella tecnica, troviamo una coercizione blanda? Aliante, lametta da barba, freno...

Dopo esservi allontanati completamente dal problema, svilupperete ora delle associazioni e nuovi modelli di pensiero.

#### **Fase 8: analisi dell'analogia diretta**

Il gruppo elenca e analizza le caratteristiche e i principi di funzionamento di un'analogia della fase 7.

Esempio: l'aliante sfrutta il vento, le ali e il timone funzionano grazie al vento mantenendo il velivolo in volo.

#### **Fase 9: trasferimento al problema**

Bisogna ora trovare un nesso tra le analogie e il vostro problema. È la fase più importante.

Esempio: che cosa hanno in comune un aliante e un fanale? La forma del fanale potrebbe sfruttare il vento per pulire la superficie o far sì che non si imbratti.

#### **Fase 10: formulazione dei percorsi di soluzione**

Dalle idee sviluppate si formulano percorsi di soluzione, poi ulteriormente elaborati.

Esempio: un fanale con superficie conica per non offrire allo sporco nessuna superficie d'attacco. Oppure un fanale che in corsa sfrutta il vento per sviluppare sulla superficie un cuscinetto d'aria sul quale le particelle di sporco non possono aderire.

Fonte: [www.study4success.de](http://www.study4success.de)

#### **Opportunità e rischi di questo metodo**

La sinettica è più esigente nei confronti del team rispetto ad altre tecniche di creatività, poiché le molte fasi rendono la procedura un po' più complessa. Inoltre, per essere efficace il principio euristico del transfer risp. della combinazione delle strutture va esercitato. E soprattutto, nella fase di creazione delle analogie personali occorre superare ogni inibizione. La sinettica richiede molto esercizio, ma per gli utenti esperti si rivela un metodo molto efficace.

**Importante: come per tutte le tecniche di creatività, anche con questi due metodi avvaletevi dei [principi del lavoro creativo nel team \(PDF, 158 KB\)](#)!**

#### **Le tecniche di creatività in breve**

[Tecniche di creatività: mind mapping \(PDF, 237 KB\)](#)

[Una tecnica di creatività: la tecnica della provocazione \(PDF, 224 KB\)](#)

[Tecniche di creatività: brainstorming \(PDF, 224 KB\)](#)

[Tecniche di creatività: lista di controllo Osborn \(PDF, 300 KB\)](#)

[DM-Consigli «Trovare l'ispirazione: idee pubblicitarie incisive» \(PDF, 211 KB\)](#)

Per ulteriori informazioni visitate il sito [www.posta.ch/directpoint](http://www.posta.ch/directpoint).

La Posta Svizzera  
PostMail  
Marketing diretto  
Viktoriastrasse 21  
3030 Berna

Telefono 0848 888 888  
E-Mail [directpoint@post.ch](mailto:directpoint@post.ch)  
Internet [www.posta.ch/directpoint](http://www.posta.ch/directpoint)