

La sinettica

La **sinettica** (o tecnica della concentrazione delle idee o *brain trust*), è una tecnica formativa inventata da **W. J. J. Gordon**¹.

E' al tempo stesso un metodo didattico, poiché possiede una forte base teorica, e una tecnica, costituendo un insieme di strumenti per l'approccio ai problemi della creatività. Il termine sinettica, significa unione di elementi diversi.

A differenza di A. F. Osborn, W. J. J. Gordon, sulla base della constatazione che nel processo creativo gli elementi irrazionali tendono a superare quelli razionali, ha avvertito l'importanza del **fattore motivazionale**.

Ha quindi ritenuto indispensabile far emergere l'energia proveniente dalle spinte emotive. Per tale motivo egli ha accordato una grande importanza alla natura del gruppo (reclutamento, scelta, composizione).

Gordon ha cercato di isolare i meccanismi operativi del processo creativo di gruppo in maniera certamente più affinata di quanto abbia fatto Osborn. La sua invenzione è caratterizzata da due momenti fondamentali:

1. rendere familiare ciò che è estraneo e insolito per migliorare la comprensione del problema;
2. rendere estraneo e insolito ciò che è familiare per individuare una soluzione adeguata considerando il problema sotto una prospettiva completamente nuova.

In sintesi, la sinettica si presenta come una teoria operativa per facilitare la soluzione di problemi nei gruppi di ricerca, caratterizzata dai seguenti aspetti:

- l'utilizzo consapevole di meccanismi e contenuti ideativi inconsci;
- l'integrazione di elementi e forme di pensiero eterogenei;
- una costante attenzione ai meccanismi psicologici adottati (distacco, impegno, riflessione, autonomia, ecc.);
- l'utilizzazione di un esperto a supporto del gruppo;
- la differenza di ruoli tra animatore o capo della seduta e esperto.

La sinettica prevede una chiara definizione preliminare delle caratteristiche, della composizione, dei ruoli e del funzionamento del gruppo creativo. La dimensione del gruppo non deve superare 6-7 persone, la struttura preferibile è quella a semicerchio verso il capogruppo (o animatore) nella quale si inserisce l'esperto.

L'animatore deve quindi aiutare i partecipanti a essere creativi. L'esperto è responsabile di definire il problema in questione per una sua corretta comprensione da parte di tutti i componenti del gruppo.

¹ W. J. J. Gordon, *Operational Approach to Creativity*, in "Harvard Business Review", n. 34, 1956; *Synectics: the Development of Creative Capacity*, Harper & Row, New York, 1961 in P. Goguelin, J. Cavozi, J. Dubost, E. Enriquez, *La formazione psicosociale nelle organizzazioni*, tr.it., Isedi, Torino, 1972, p. 145

Senza cadere nel rischio di presentare uno schema rigido, la sinettica fornisce un percorso con fasi che possono essere ridefinite di **dieci momenti**:

1. il problema da risolvere: si tratta di definire, specificare il problema in questione (e scriverlo in modo che possa essere visibile da tutti);
2. analisi e spiegazione del problema con il contributo dell'esperto;
3. messa in atto di un filtro nei confronti delle informazioni raccolte, adattate e combinate tra loro, per arrivare a proposte di soluzione da sottoporre al vaglio dell'esperto;
4. identificazione degli obiettivi: ogni partecipante definisce quale obiettivo deve essere raggiunto affinché il problema possa essere risolto. L'animatore vaglia tutti gli obiettivi giudicati interessanti;
5. scelta di alcuni tra i più significativi degli obiettivi giudicati interessanti, dall'animatore e dall'esperto, sui quali lavorare ancora. Il gruppo viene stimolato a fornire delle reazioni immaginative (sviluppo di metafore) su alcuni elementi che caratterizzano gli obiettivi prescelti (l'animatore sollecita risposte di tipo analogico e le raccoglie sulla lavagna);
6. scelta di esempi e di analogie personali sollecitata ai partecipanti dall'animatore. I membri del gruppo sono incoraggiati in maniera emozionale a identificarsi con un oggetto o con una situazione tipica per il problema in questione;
7. realizzazione della "comprensione esplosiva" mediante l'accostamento, la comparazione paradossale fra due termini significativi emersi nelle fasi precedenti;
8. sintesi dei lavori. L'animatore riassume il problema iniziale e stimola il gruppo a utilizzare in forma di metafora il materiale emerso e registrato nelle fasi precedenti;
9. riflessione, osservazione, verifica sui risultati emersi e sui percorsi di soluzione proposti;
10. tentativo di arrivare ad una soluzione che emerge dai contributi generali e che viene poi schematizzata in un nuovo punto di vista dell'esperto.

La sinettica, infine, cerca di individuare i comportamenti errati che si manifestano nei gruppi con il fine di superare gli ostacoli al raggiungimento di una corretta espressione creativa. Fornisce in proposito delle formule per risolvere atteggiamenti come l'egocentrismo, il perfezionismo, la contestazione sistematica, l'errato modo di comunicare e di comprendere, ecc.

Per alcuni autori², la sinettica è utilizzabile prevalentemente nel campo tecnico (molto meno in quello organizzativo, sociale, ecc.), perché consiste nel far discutere in gruppo continue analogie (più facili ovviamente nei confronti di oggetti o di strumenti). Ad esempio, nel definire nuove formule di uso e di struttura di un apriscatole, si pone al gruppo la discussione sull'argomento "apertura", prima considerando tutti i significati della parola, poi tutti gli esempi possibili di apertura di oggetti in natura. Il risultato che si ricerca è in sostanza un'idea (migliore delle altre in termini oggettivi) che consenta di modificare o innovare il prodotto preso in esame.

² A. F. Osborn Osborn A. F., *L'arte della creativity. Principi e procedure di creative problem-solving*, tr.it, Angeli, Milano, 1986 (II ed.) p. 166