

## LA DINÁMICA ANALÓGICA-METAFÓRICA. IMPULSANDO LA INNOVACIÓN E INVENTIVA

David de Prado Diéz

Experto, investigador y consultor internacional en creatividad e innovación, desarrollo humano y transformación social

Paula Vázquez

Lic. en Filología Germánica (sección Inglés) y Maestra de Primera Enseñanza. Magíster en Creatividad. Catedrática de Inglés de Enseñanza Media. Santiago de Compostela.





El pensamiento analógico metafórico para la innovación e inventiva. La analogía inusual

I.A.C.A.T.

Cuando hablamos del pensamiento analógico y metafórico nos referimos a la **analogía**, a el **símil**, a la **metáfora**, a la **greguería** y a los **demás modos comparativos que conectan dos elementos ajenos y distantes: la perla (en la concha de la ostra) y los dientes (en la boca)**. Aunque quizá sea en el campo literario donde más se ha experimentado con este tipo de figuras, su uso es frecuente también en otros campos como el de la publicidad o el de la eco tecnología en forma de **Biónica** (GERARDIN. 1968) que extrae de los sabios procesos naturales del mundo, mecanismos vivientes convertidos en artefactos como las tenazas o la cremallera y el belcro.



Fotos de analogías biónicas

## 1. Tipos de pensamiento analógico metafórico

### 1. El símil como comparación lógica

Destaca el parecido o la afinidad de los elementos de una cosa con los de otra, incluyendo las partículas *como*, *cual* o *tal*, o bien, el verbo *parecer* o el adverbio *así*. Definido como un recurso más elemental y primitivo que la metáfora por el poeta expresionista Gotfried Behn, se le encuentra con frecuencia en las epopeyas clásicas de Homero o de Virgilio, en la Biblia y en poemas didácticos como el *De rerum natura* de Lucrecio o la *Divina commedia* de Dante Alighieri. Por su primitivismo, es usado con frecuencia en la poesía popular o popularizante

### 2. La metáfora como intuición formal y honda de la cosa



Foto de Man Ray. El violín de Ingres

La metáfora es un tropo que consiste en usar palabras con sentido distinto del que tienen propiamente, pero que guarda con él una relación descubierta por la imaginación. Ejemplo:

El invierno es la muerte,  
Es la nada  
El invierno es el cénit  
De nuestra vida miserable  
Y quisiera también- ¿por qué negarlo?-  
Explorar lentamente tu cuerpo  
Misterioso  
El territorio rico y codiciado  
En donde tu alma habita

Luigi Anselmo: Una botella en el mar. Pamela.

¿Cómo se construye una metáfora? Buscando una imagen con la que comparar el objeto de estudio:

### TUS OJOS

Y tus ojos, tus pétalos de luz,  
Aquellos ojos que resumían el estío,  
Vasijas de pureza,  
Agonizan de sombra en su prisión de nieve  
Y de silencio.  
El mundo es una catedral helada.

L. A. de Cuenca

### 3. La Greguería como innovación y creación literaria o plástica

**La Greguería** es una asociación ingeniosa de las ideas que unas veces hace pensar en la metáfora y otras en el concepto; es decir, es una asociación analógica distante que, por una parte, es conceptual y, por otra, surge del subconsciente, como bien dice su autor **Ramón Gómez de la Serna**.

#### Hay diversos tipos de Greguerías.

##### Formales. Derivadas de la forma

- Las serpientes son las corbatas de los árboles
- El cocodrilo es un zapato desclavado
- Los tornillos son los gusanos del hierro.

##### Coloristas. Derivadas del color

- Los mejillones son las almejas de luto
- El café con leche es una bebida mulata

##### Sonoras. Una asociación motivada por el sonido

- El trueno es un tambor sin oído.
- La chicharra es el timbre despertador de la siesta.

##### Funcionales. Una asociación motivada por la función

- Los halcones son los perros de caza para el cielo
- La mano del ladrón es un manejo de ganzúas con uñas

##### Humanas. Asociación basada en algo más sutil personal

La timidez es como un traje mal hecho  
El sueño es depósito de objetos extraviados

### **Se participa en el proceso de creación de la greguería, realizando**

1. *Una exploración multisensorial y figural del objeto: definimos las características de dos objetos distantes y distintos, por ejemplo, el sacacorchos y el rayo. (TI)*
2. *Una asociación inusual de ambos objetos*

### **Se elaboran metáforas:**

- *El sacacorchos es un rayo...*
- *El rayo es un sacacorchos...*

### **Un objeto y otro se funden**

- *El sacacorchos es un rayo que destapa la caja de los truenos de la borrachera*
- *El sacacorchos es un rayo que anuncia el torrente inundador del champán*
- *El rayo es un sacacorchos electrizado y cegador.*
- *El sacacorchos es un rayo retorcido*

### **Ejercicio:** Se crea un abecedario con greguerías tipo A es B

- *La T es el martillo del abecedario*
- *La O es el bostezo del alfabeto*
- *La A es la tienda de campaña del alfabeto.*
- *La S es el anzuelo del abecedario*
- *La i es el dedo meñique el alfabeto*

## **2. De la sinéctica a la analogía distante metódica**

La Analogía Inusual (AI) tiene sus raíces en la Sinéctica, método inventivo que significa "combinación de elementos diversos e incluso contradictorios" y fue desarrollada por el profesor J.J. Gordon, del IMT. **Esta técnica surgió del estudio de los procesos y experiencias creadoras, y de la personalidad de un grupo de artistas, en su mayoría procedentes del campo de la creación literaria.**

En su obra *Synectics* (1961), Gordon expone la fundamentación de su método, basado en la convicción de que la creación y la invención son de origen inconsciente e irracional. Estos mecanismos inconscientes gobiernan la invención, apartándose de la lógica y el raciocinio manteniéndolos en la sombra.

Fomentar y estimular los elementos irracionales y emocionales de la personalidad puede aumentar la potencialidad creadora del ser humano. Otros autores como Marín y Prado han desarrollado la AI (Analogía Inusual). Lo que nosotros denominamos AI es la "asociación lógica entre fenómenos muy dispares" (Prado 1982).

**El objetivo de la sinéctica** es hacer aflorar a la conciencia, las ideas escondidas en el subconsciente e intentar buscar una solución original a través de dos estrategias fundamentales:

a) *Convertir lo extraño en familiar*, mediante el análisis, el esquema, reduciéndolo a ideas conocidas y ejemplos cercanos por similitud de apariencia o función.

b) *Volver lo conocido en extraño*. Para esto se recurre a la analogía, en la que se relaciona un dato con otras cosas diferentes, remotas, sorprendentes.

Gordon señala cuatro procedimientos analógicos:

- a) *La analogía directa*: relación del problema con algo muy similar que pueda ayudar a resolverlo o enfocarlo de otro modo.
- b) *La analogía personal*: se personifica el problema y se imagina que es él para verlo desde dentro y sentirlo.
- c) *La analogía simbólica*: inspirada en las metáforas poéticas, lenguaje simbólico por excelencia.
- d) *La analogía fantástica*: el problema se relaciona con un sueño nunca alcanzado.

Estas cuatro formas de analogía se practican junto con el Torbellino de Ideas (TI).

El dominio de la técnica de la AI implica el dominio del lenguaje, de un conocimiento extenso del vocabulario y la utilización de los sentidos.

Cuando se crea AI se une "la denominación lingüística y la profundización del lenguaje merced a la comprensión abstracta y sensorial, lo que ocasiona "ver" la razón de ser de estructuras ideolingüísticas bien arraigadas" (Prado, 1.994).

### **3. La analogía inusual como método para una dinámica asociativa arriesgada y atrevida de invención**

El desarrollo técnico de la metodología de la Analogía inusual tuvo su momento en un trabajo de investigación adaptativa de los procesos didácticos avanzados de la creatividad en niños pequeños de 3 a 6 años con sus profesoras. El resultado de la analogía gallina y coche se publicó en el libro *Técnicas creativas y lenguaje total* (Prado. 1988). El estudio científico básico de la AI se desarrolla en el libro *Analogía Inusual* (1996)

Veamos en una síntesis, abreviada y práctica, la dinámica de la LA ANALOGÍA INUSUAL del Dr. Prado.

#### **Una nueva visión metafórica visual de la realidad y del pensamiento.**

La Analogía Inusual nos lleva a una nueva visión metafórica visual de la realidad, de cualquier cosa o fenómeno, que nos permite:

- Ver el doble del golpe. Los 2 objetos a la vez.
- Verlos en paralelo. Casarlos. Conjuntarlos en un nuevo objeto.
- Armonizar dos cosas muy diversas y muy distantes. Ver los parecidos. Ver los matices diferenciales.

#### **Ser. Tener. Razonamiento. Inteligencia. ANALÓGICOS.**

##### **1. Operaciones mentales implicadas en la AI.**

- Comparar dos objetos muy distintos de áreas muy distantes.
- Analizarlos. Decir todo lo que se ocurre. Escribirlo.
- Diseñar y visualizar ambos objetos yuxtapuestos o integrados.

## 2. Sentido. Finalidad de la AI. Para qué.

- Potenciar la lógica racional del discurso basado en una imaginación consistente y aplicada.
- Buscar y encontrar alternativas y soluciones nuevas importadas de un campo distinto que ha tenido éxito. Benchmarking avanzado.
- Crear y diseñar artefactos y productos o servicios originales. Elaborarlos. Fabricarlos. Venderlos: emprender nuevos negocios.
- Promover la conjunción operativa que los dos hemisferios cerebrales: el derecho visual y el izquierdo verbal ilógico instrumental: pensar es diseñar para la acción.

## 3. Necesidades y beneficios de la AI. El por qué.

- En la memoria está todo caóticamente interrelacionado sin intención. Pasar del caos mental al orden.
- Crear es encontrar relaciones ocultas entre conceptos no conectados en la vida o en la investigación. Creatividad es la asociación remota.
- La ciencia y la tecnología avanzan mediante la intersección de conceptos y teorías de áreas distintas. Microscopio Electrónico computarizado = lentes más electrónica más computación.

## 4. Proceso y actividades de la AI. el cómo pragmático.

- Elige dos objetos, conceptos o productos muy distintos. Uno familiar en tu vida o profesión y otro poco conocido.
- Di del objeto que más conoces todo lo que sabes o recuerdas a modo de un torbellino de ideas. Escribe al lado de cada idea lo que ésta te sugiere del otro objeto.
- Subraya lo más notable, atractivo o sorprendente. Lo más brillante.
- Diseña un tercer objeto con los ingredientes más interesantes del objeto 1 y 2. Realizar un dibujo sinéctico.
- Transforma paso a paso el objeto 1 en el 2 y viceversa. Piensa en los problemas y dificultades de esta metamorfosis extraña.
- Expresa y reflexiona acerca de todo lo que ha sentido y pensado en el proceso de analogía inusual.
- Concibe y planea nuevas actividades y ejercicios de analogía inusual en tu área de trabajo o de ocio.



Analogía inusual gráfica de la ciudad de Talavera.

## 5. Miniejemplo de la AI. Como muestra.

### OBJETO 1. ÁRBOL.

- Raíces.
- Nidos. Hormigas.
- Ramas.
- Cubierto de hojas en primavera.
- Oxigenar la atmósfera.

### OBJETO 2. CASA.

- Los cimientos la sostienen.
- Camas y sillones de descanso.
- Habitaciones diversas.
- Techumbre cubierta de tejas.
- Protege a sus habitantes. Contamina

Diseñamos e inventamos diversas eco-casas árboles. Como.

## 6. Aplicaciones múltiples de la AI. Como proyecto integral de innovación o inventiva artística social.

- **Desarrollos plásticos y artísticos.** Diseñar objetos nuevos e inusuales. Realizar y esculpir prototipos.
- **Creación literaria.** Producir cuentos metamórficos. Aplicarla para una publicidad sorprendente, humorística o provocativa. Captar la atención.
- **Expresión dramática corporal.** Improvisar mediante mimo la reconversión del objeto 1 en el objeto 2. Simular una innovación o cambio, siguiendo un modelo importado de otra área.
- **Solución creativa de problemas.** Importar soluciones nuevas y originales de otras áreas del saber, de la naturaleza, de los negocios que han tenido éxito en otros campos distintos del tuyo.
- **Benchmarking avanzado e inventivo.** Buscar experiencias excelentes de gran éxito en los negocios, en la investigación, en las relaciones, y acoplarlas o adaptarlas a los propios proyectos, iniciativas o intereses.
- **Relajación creativa analógica.** Yo soy el árbol. Yo soy la casa.

## 7. La analogía inusual en las Greguerías de Gómez de la Serna y en el decálogo de la creatividad del Dr. Prado (cuadro siguiente pagina)

<p style="text-align: center;"><b>ABCdario</b> <b>de R. Gómez de la Serna</b> (GREGUERÍAS: el despertar analógico de las formas de cada letra)</p>	<p style="text-align: center;"><b>LOS 10 MANDAMIENTOS</b> <b>PARA DESARROLLAR TU POTENCIAL CREATIVO.</b> PAPEL DE LA A.I. (Analogía Inusual) Dr. David de Prado</p>
<p>A. La A es la tienda de campaña del alfabeto.</p> <p>B. La B es el ama de cría del alfabeto.</p> <p>C. La C es la G que se ha dejado bigote y perilla.</p> <p>D. *La D es un Cero partido en dos por Dios*.</p> <p>E. *La E es un trípode que llama la atención*.</p> <p>F. La F es el grifo del abecedario. La F de felicidades debe ser firuleteada.</p> <p>G. La Gotea letras la máquina de escribir.</p> <p>H. *La H es una letra tan transparente y tan muda que no es raro que no nos demos cuenta que no está en la palabra en que debiera estar.*</p> <p>I. La I es el dedo meñique del alfabeto.</p> <p>J. *En las máquinas de escribir, el alfabeto baila la jota.*</p> <p>K. La K es una letra con bastón.</p> <p>L. La L parece largar un puntapié a la letra que lleva al lado. Negaros a agarrar la L negra de la pistola.</p> <p>M. La M siempre se sentirá superior a la N.</p> <p>N. *Es la M con un pie amputado.*</p> <p>N. La Ñ dice adiós con su pañuelo a los niños y a los ñoños. La eñe tiene el ceño fruncido. Sobre la Ñ revolotea la lombriz caligráfica.</p> <p>O. La O es el bostezo del alfabeto. Los bostezos son Oes que hay en el abecedario.</p> <p>P. *La P es un cazo de papas y poder.*</p> <p>Q. La q es la P que vuelve del paseo.</p> <p>R. *La R es la P cansada, que se apoya en un rodrigón para mantenerse en Pie.*</p> <p>S. La S es el anzuelo del abecedario. El cisne es la S capitular de poema del estanque.</p> <p>T. La T está pidiendo hilos de telégrafo. La T es el martillo del abecedario.</p> <p>U. La U es la herradura del alfabeto. La Ü con diéresis es como la letra malabarista del abecedario.</p> <p>V. *La V es el aVe rapaz que aVanza Veloz para cazar las letras del Vate. La V ha vuelto tontos de capirote a los fanáticos del ku-kus-klan.*</p> <p>W. La W es la M haciendo la plancha.</p> <p>X. La X es el corsé del alfabeto. La X es la silla de tijera del alfabeto.</p> <p>AEIOU: Las cinco notas del piano humano * Elaboradas por David de Prado (*)</p>	<p>1. Piensa con libertad y espontaneidad, evitando la autocensura o represión de lo que no se ajusta a la lógica del tema o a las normas y usos sociales. Al libre. Soy un ave o un pez...el viento...</p> <p>2. Piensa con variedad de procedimientos: con símbolos, con mimo, gráficos, sensaciones, etc. Visiona en imágenes lo que piensas y dibújalo. Al expresiva. Soy un artista total libre</p> <p>3. Pasa con naturalidad de los conceptos e ideas (palabras) a los objetos y significados que representan. Proyecta cada idea en acciones. Al identitaria. Soy y actúo como el objeto silla</p> <p>4. Juega la baza del subconsciente, reflexionando o visualizando conscientemente tus ensoñaciones y los períodos de entresueño o de relax imaginativo. Al fantástica. Sueño como una silla protagonista</p> <p>5. Despierta la sensibilidad y emotividad para objetos, situaciones o sucesos a los que estás acostumbrado y no te conmueven ni te dicen nada: ¡sé capaz de admirarte en cada instante de los fenómenos cotidianos!. Al emotiva: Siente todo lo que experimenta una pera que comes</p> <p>6. Entra en contacto con los genios creativos a través de sus obras: dialoga con ellos tratando de comprender los significados de las mismas y de recrearlas transformándolas. Al genial. Eres Picasso comiendo-pintando una pera/silla</p> <p>7. Desarrolla tu originalidad metafórica y comparativa, buscando las semejanzas y analogías de un objeto dado con otros objetos o fenómenos de distinta especie. Al comparativa. La silla pera.</p> <p>8. Mira a la realidad inanimada y estática como algo en ebullición, vivo y dinámico: en continua metamorfosis transformadora. Al animista: La silla viviente</p> <p>9. Emplea en tus relaciones sociales la táctica de escucharlo todo, buscando en tu mente nuevas o mejores respuestas e ideas. Al empática. Ponte en la piel del otro</p> <p>10. Promueve en tus grupos de diálogo, discusión o entretenimiento el uso de la técnica democrática del Torbellino de Ideas, bajo la norma de máxima producción de ideas y mínimo o nulo rechazo. Pospón la crítica. Al grupal. Siente el grupo como un Torbellino de ideas, deseos y reacciones diversas y opuestas. Píntalas</p>

## **Bibliografía**

GARDNER, H.: *Inteligencias Múltiples*. Paidós. Barcelona.

GERARDIN (1968): *La biónica*. Madrid. Guadarrama.

HERRMANN, N. (1993): *The creative brain*. Brain books. New York.

ISAKSEN, S.G. y OTROS (1993): *Understanding and recognizing creativity: The emergence of a discipline*. Ablex Publishing Corporation. Norwood, New Jersey.

MARIN, R. Y TORRE, S. de la (Eds.) (1991): *Manual de creatividad*. Vicens Vives. Barcelona.

OSBORN, A.F. (1953): *Applied imagination*. N. York. Scribner's.

OSBORN, A.F. (1993): *Applied imagination. Principles and procedures of creative problem-solving*. The Creative Education Foundation Press. Buffalo. (1ª Ed., 1953).

PATTON, M.Q. (1987): *Creative evaluation*. Londres. Sage P.

PRADO, D. (1988): *Técnicas creativas y lenguaje total*. Narcea. Madrid.

PRADO, D. (1986): *Modelos creativos para el cambio docente*. Santiago. CEC.

PRADO, D. Y FERNÁNDEZ, E. (1996): *Analogía Inusual. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total*. Santiago de Compostela.

PRADO, D. (2000): *El torbellino de ideación integral*. Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.

PRADO, D. (2001): *Educrea: La creatividad, motor de la renovación esencial de la educación*. Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.

PRADO C. Y CHARAF M. (2000). *Relajación Creativa. Técnicas y claves para el entrenamiento...*Inde. Barcelona.

RICKARDS, T. (1990): *Creativity and Problem Solving at Work*. Aldershot. Gower.

ROMO, M. (1998): *Psicología de la creatividad*. Barcelona. Paidós

TORRE, S. DE LA (1987): *Educación en la creatividad. Recurso para desarrollar la creatividad en el medio escolar*. Madrid. Narcea, 2ª ed.

VÁZQUEZ PÉREZ, P Y CAZÓN R. (1996) *Fantástico va de cuento*. Monografías Master. Universidad de Santiago.

VÁZQUEZ PÉREZ, P Y CAZÓN R (2000) *La palabra sorprendida: Técnicas creativas de escritura*.(2000) Servicio de Publicaciones. Universidad de Santiago.