

PRINCIPIOS Y PROCESOS CREATIVOS EN LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

**Por el Dr. David de Prado Díez
Maestro, Filósofo y Pedagogo
Master of arts (Universidad de Stanford)
Profesor de la Universidad de Santiago de Compostela
Director del Master Internacional de Creatividad Aplicada Total**

Ponencia presentada en los "1^{os} Encuentros. Cultura e Concellos" organizados por el Consello da Cultura Galega. 1999

LA ANIMACIÓN CREADORA CULTURAL

Existe predominantemente la cultura como producto de consumo y espectáculo:

?? Un escritor crea una novela y los lectores la compran y disfrutan con su lectura; un músico compone una canción y el público la escucha en un disco o en un concierto, pero el público ni escribe ni compone ni canta.

Hay una escisión y distanciamiento “natural” entre el mundo de los creadores y el de los ciudadanos, consumidores y reproductores, que no son escritores (aunque escriban), ni músicos (aunque canten o canturreen), ni actores o dramaturgos (aunque interpretan papeles en el teatro de la vida), ni artistas (aunque hagan monigotes o tracen diseños sin intención de ser pintores).

¿Por qué no invertir mediante una nueva pedagogía creadora este supuesto universal y considerar la posibilidad ejecutiva de que la inventiva no es sólo de/para/por los inventores, mostrando que todos los seres humanos tienen capacidad inventiva para todo, es decir, que todos somos inventores, si realmente así lo creemos y nos ponemos manos a la obra cada día innovando e inventando algo que no existe (una tortilla, un cocktail, una máquina, una palabra, un verso de Alexandre o un cuadro de Picasso)?

Por cada verso que leas de un poeta escribe, a diario, tu verso o tu versión y visión desde tu pensar y sentir interno y acabarás siendo poeta, porque de “poetas y de locos todos tenemos un poco”, según dice la sabiduría popular. Ese poco se incrementa con el comercio poético, el intercambio de la mercancía lírica que cada uno lleva en el fondo de su alma escondida, “esperando la mano de nieve que sepa arrancarla” del poema becqueriano.

La **animación etimológicamente** hace referencia al “ánima”, al alma, al espíritu, a la vida, pues lo inanimado o mineral está yerto, inerte y muerto, no se mueve si alguien no lo manipula. La cultura inanimada o desanimada no tiene aliento hondo ni despierta ilusión apasionada. La cultura inerte es iname y vacía, inerte y pusilánime. No dispara dardos de enardecimiento ni ametralla dogmas esclavizadores, ni bombardea las conciencias anestesiadas, para despertarlas y revivirlas, iluminarlas e ilusionarlas con nuevas ráfagas y rayos desveladores y deslumbradores que como a Saulo lo derriben del caballo de las rutinas cómodas y del pasado pautado.

La **animación cultural** consiste en encontrar, arrancar y acelerar el motor revolucionado del alma interior, ese meollo ideomocional vital, ese motor intrínseco e inmóvil que mueve y conmueve por sí los procesos creadores esenciales que impulsan perentoriamente a los humanos a la creación cultural original y originadora. Es decir, no hay animación posible si está dependiendo de estímulos externos, ajenos al propio ser humano que sueña, se ilusiona, se apasiona y crea.

No hay posibilidad de **animación cultural duradera** sin la creatividad matricial y viva de los seres animados que tienen en sí alma y ánimo, espíritu iluminado e ilusionado por la pasión de crear, de expresar originalmente algo que está dentro de sí ardiendo y pujando por salir.

La animación cultural consiste, por encima de todo, en poner a todos los humanos (niños o legos, letrados o ilustrados) en la situación y disparadero de crear, de ser, sentir y actuar como creadores, escritores, poetas, cuentistas, pintores, cantores, danzarines,

publicistas. Es decir, diseñar y desenvolver sus mismos procesos creadores en ambientes propicios que aseguren a los participantes llegar a ser y estar siendo Picasso o Serrat, García Lorca o Rosalía de Castro, Marconi o Mozart.

La animación creadora cultural consiste sencillamente en estimular técnicamente a todos los humanos para ser activos creadores de cultura, y no meros consumidores pasivos de la misma.

La **estimulación técnica de la creatividad** total en todas las áreas o ámbitos culturales se apoya en los ricos procesos creativos que los creadores o maestros reconocidos de la cultura emplean, tal como cada obra concreta lo evidencia o tal como ellos confiesan que piensan e imaginan para hacer su obra.

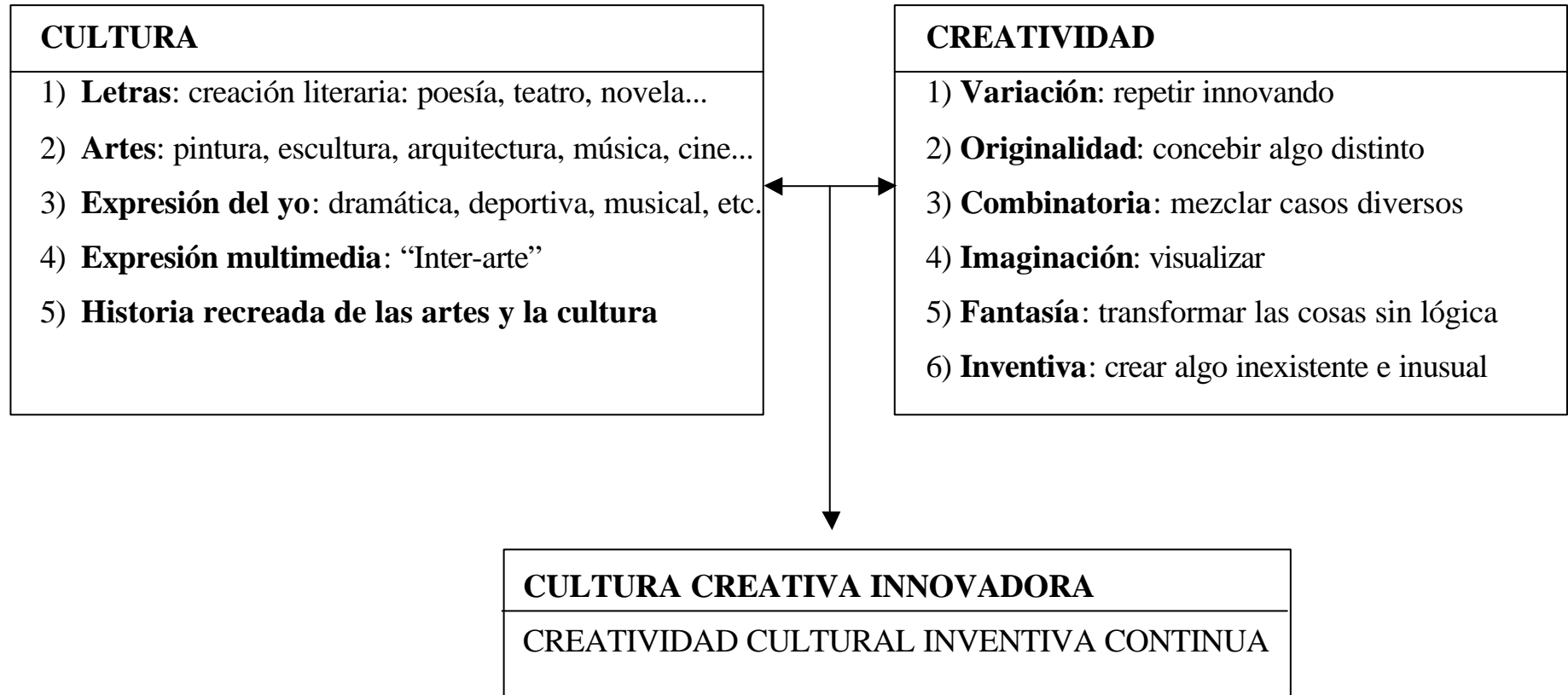
Estos procesos creativos están identificados y los investigadores sobre la creatividad los han plasmado en métodos estimuladores de la creatividad.

Nosotros en el Master Internacional de Creatividad Aplicada Total de la Universidad de Santiago de Compostela hemos concretado 20 procesos básicos. En base a ellos hemos diseñado 365 “creativACCIONES” (acciones creativas elementales), 18 activadores creativos (procedimientos o secuencias de varias acciones), 4 métodos creativos como el torbellino de ideas, la S.C.P., la AI y la R.C.; cada uno de ellos consiste en un conjunto de procedimientos complejos, aplicables con diseño a todas las situaciones de la vida y la cultura, y cuyo proceso y resultados han resultado eficaces y exitosos, de acuerdo con la investigación teórica y empírica.

La interacción entre creatividad y cultura es evidente (ver esquema 1). La cultura en todas sus manifestaciones de las letras y las artes es producto de la expresión creadora del yo y con frecuencia de la re-creación de la herencia del pasado del arte y la literatura de la historia de la cultura, por los creadores en la novela, en el cine o en las artes plásticas como Picasso re-creando Las Meninas de Velázquez.

Es obvio, pues, que la creatividad es la matriz de la cultura como repetición variante de la tradición, como combinatoria, como imaginación y como fantasía generadora de procesos y productos culturales nuevos (originalidad).

Esquema 1: INTERACCIÓN DE LA CREATIVIDAD Y LA CULTURA



1. LOS PROCESOS CREATIVOS BÁSICOS PARA LA ANIMACIÓN SOCIO-CULTURAL

Los procesos creativos básicos son tan elementales que pueden ser aplicados, sin más explicaciones, por cualquier persona, incluidos los disminuidos psíquicos. Según la investigación ha demostrado, estos obtienen resultados positivos en las actividades de estimulación creativa, no muy distintos que los de los sujetos normales.

Estos procesos creativos evidencian **distintos enfoques, concepciones y aplicaciones de la creatividad:**

1º) La creatividad objetiva y realista

- ?? **La creatividad realista** está cercana a la vida, objetos y contexto en que el sujeto se desarrolla y tiene que ver con lo que ve, hace, piensa, siente y dice sobre sus realidades circundantes.
- ?? **El pensamiento torbellínico**, fluido y caótico expresado con libertad pone sobre el papel lo que esa realidad es para el sujeto tanto en sus aspectos gratos y eficientes como en los incómodos o problemáticos.
- ?? **El pensamiento problemático** se centra en lo conflictivo y lo crítico, lo ingrato y lo negativo de la realidad explorando y expresando los problemas y las dudas, las inseguridades y tensiones, los prejuicios y desventajas que todo objeto o circunstancia pueden anidar en su interior o mostrar abiertamente, para prevenir lo negativo o mejorarlo.
- ?? **El pensamiento heurístico**, parte de la curiosidad por saber más de las cosas investigando en lo que realmente son y hacen, proporcionan y provocan.

De cada uno de estos procesos creativos realistas se derivan respectivamente los métodos:

- ?? **Torbellino de ideas** (Osborn, 1954; Prado, 1982)
- ?? **Solución creativa de problemas** (Isaksen y otros, 1994; Prado, 1986)
- ?? **Investigación científica clásica o creativa-inventiva** (Ruiz Olobuénaga, 1996)

Esta creatividad objetiva y realista es la más socorrida en el mundo de la industria y de los negocios, de la tecnología y de la intervención social, psicológica, política o económica.

Pero esto no excluye su aplicación a la creación cultural, lo mismo que los otros procesos creativos han de aplicarse igualmente en aquellos sectores.

2º) La creatividad imaginativa-analógica

Partiendo de la realidad conocida, el sujeto se adentra más libremente en la creatividad imaginativa que trasciende los objetos de la realidad, los mezcla a su antojo en una síntesis inusitada y los fantasea transformativamente, lejos de los límites e imposiciones de la lógica convergente y racional.

La creatividad imaginativa opera con estos procesos básicos:

- ?? **El pensamiento visual o en imágenes (imaginación)**. Consiste en cerrar los ojos y pensar proyectando en la pantalla de la mente, como si de una película se tratara, las

figuras, los gestos, las acciones y funciones, los colores y los sonidos de aquellos objetos en que se concentra la atención.

- ?? **El pensamiento analógico.** Se basa en la búsqueda espontánea o intencional de acciones y sensaciones, imágenes y características similares en otros objetos distintos del objeto de nuestra atención, por ejemplo, cosas y rasgos que recuerdan al corazón: una fresa, una bomba, un motor, el tendido eléctrico, un río... En la lengua son los símiles, las metáforas y las analogías
- ?? **El pensamiento fantástico** asocia, transforma y combina, sin ton ni son con la lógica ilógica de lo absurdo e irracional, el objeto en cuestión con lo más extraño e impensable, como por ejemplo, un río por la nubes, un árbol que crece hacia dentro con las raíces al aire, un árbol geométrico, un árbol ave voladora, una mujer pez (sirena), un hombre con un solo ojo (cíclope), etc.

De estos tres procesos de creatividad se derivan respectivamente:

- ?? La visualización e imaginación guiada (Parnes, 1992; Prado 1985)
- ?? La analogía inusual (Prado 1988, Prado y Fernández 1998)
- ?? La fantasía libre o estimulada (Prado, 1988, 1982)

Estos son fundamentales en la animación y la creación cultural, como estimuladores de ideas y propuestas inéditas para la expresión viva total e inusual del mundo interior de los sujetos.

3º) La creatividad cultural expresiva

La vehiculación de los procesos creativos internos se realizó tradicionalmente mediante los lenguajes expresivos en los que ha cristalizado la creación cultural mediante los trabajos, las profesiones creadoras por antonomasia:

- ?? **La expresión plástico-icónica**, propia de los pintores, escultores, arquitectos, publicistas, diseñadores, fotógrafos, etc.
- ?? **La expresión lingüístico-literaria**, peculiar de los escritores, poetas, narradores, novelistas, guionistas de cine, ensayistas, pensadores, periodistas, oradores, etc.
- ?? **La expresión sonoro-musical**, propio de los compositores, músicos, interpretes, cantantes, bailarines...
- ?? **La expresión corporal-dramática**, concerniente a los deportistas, atletas, actores, acróbatas, mimos, bailarines, cantantes de ópera, etc.
- ?? **La expresión simbólico-matemática**, propia de la abstracción sígnica (logotipos) conceptual (teorías y leyes filosóficas y científicas).
- ?? **La expresión tecnológica**, muestra o proyecta las ideas y diseños en maquetas, máquinas o artefactos de diversa índole y finalidad (juegos, producción, etc.)
- ?? **La expresión total** combina varios/todos los lenguajes... como ocurre en la ópera, el cine, el teatro, las “performances” o las obras artísticas “inter-media” que es al tiempo cuadro, escultura, poesía, música, movimiento, máquina...

Es obvio que el cultivo continuado de todos estos lenguajes genera una dinamización creativa animada, fértil y autónoma en cada creador cultural, produce múltiples obras diversas y originales y acaba, a la larga, desarrollando una creatividad emergente y viva, matriz de creadores auténticos, en un periodo no inferior a los 10 años, según ha constatado la investigación (Gardner, 1995).

Sugerimos dos caminos complementarios en la **animación creadora cultural**:

1º) Estimulación creativa

Estos lenguajes han de estar estimulados creativamente mediante los procesos y métodos creativos clave, técnica y científicamente bien aplicados.

2º) Asimilación transgresora e innovadora de los procesos técnicos, los modelos preestablecidos, las obras maestras

La creación plástica o literaria o musical tiene sus propios procesos técnicos acrisolados en la tradición creadora de la pintura al óleo o a la acuarela, la preceptiva literaria y la composición musical, que han ido variando con las distintas corrientes y escuelas a lo largo de la historia del arte, la literatura y la música.

A menudo el **dominio técnico de los instrumentos propios** de cada área expresiva, acaba amordazando y matando el proceso íntimo creativo expresivo de cada aprendiz, como resultado de un exceso o preponderancia de los mecanismos de aprendizaje por observación, imitación y reproducción de los modelos culturales, socialmente reconocidos y aplicados rigidamente en las escuelas de bellas artes y los conservatorios de música.

Nosotros preponemos analizar y asimilar una obra o modelo de un maestro consagrada o genio, imitarlo y reproducirlo de modo libre y con matices y aportaciones propias y transgredirlo e innovarlo, reciclándolo todo de modo muy diverso e incluso opuesto al original.

Para llegar a ser un Picasso, un genio, hay que ponerse en su piel y en su espíritu, retomar su estilo transgresor y experimentador incansable, meterse en una obra y estudiar la exhaustivamente, viendo y viviendo en ella más que el propio Picasso para después pintarla de mil formas distintas, como él hizo con Las Meninas de Velázquez. Y volver a empezar de continuo, sin descanso y sin tino (desatinada y locamente, sin norte) sin medida (desmedida y exageradamente), sin pudor (descarada y desinhibidamente), sin parar (hasta agotarse y agotar todas las posibilidades).

Este es el sino y el signo de la animación creadora apasionada y apasionante, la productividad desbordante sin descanso ni desfallecimiento sin miedo, ni ansias de fama o dinero.

2. PRINCIPIOS UNIVERSALES DE ANIMACIÓN CREATIVA CULTURAL

En el cuadro adjunto nº 1 especificamos los principios básicos de la animación cultural creativa de los individuos y los grupos como son universalmente válidos, son ingualmente fáciles de comprender por todos legos y cultos, niños y viejos. No piensan mayor explicación. Se pueden aplicar sin grandes dificultades.

Estos principios son fundamento potenciador de la dinamización creativa cultural y al tiempo reto y fin de la misma, como aspiración espontánea y universal de todos los sujetos humanos.

Un principio para ser fundamental ha de tener una validez universal:

- ?? Es intuitivamente aceptable **para todos los seres humanos**: niños o viejos, europeos o africanos.
- ?? Pervive **a lo largo del tiempo**. Fue válido e ideal en el pasado próximo y lejano y lo ha de ser dentro de cien años, para siempre.

Estos principios han de ser reformulados y aceptados por los propios grupos de creación cultural, definiéndolos de modo operativo, con palabras del hombre de la calle, con metáforas o ejemplos, que pongan en evidencia su valor universal.

En algún momento de la actividad cultural deben ser tema de fondo o leit-motiv de creación poética, narrativa, plástica o musical, siendo tratados con técnicas creativas como el torbellino de ideas, la analogía inusual, los problemas como desafíos, los activadores creativos o las 365 creativas ACCIONES.

Cuadro 1: Los Principios universales de dinamización creadora

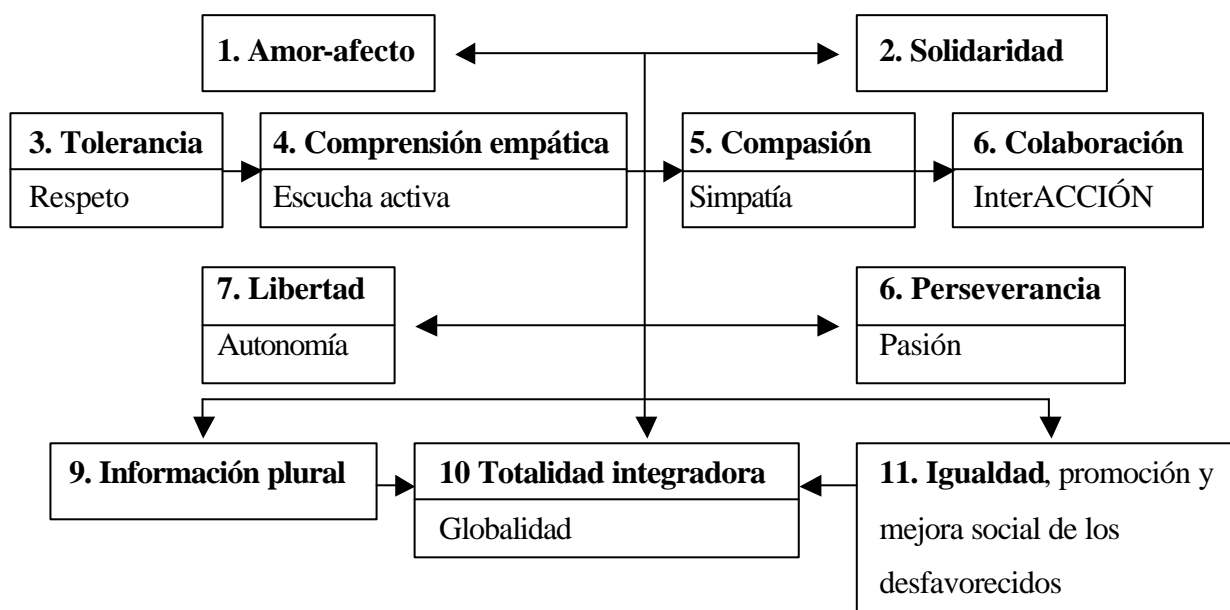
<p>1. La felicidad es la aspiración universal y fin último del humano: ser feliz, estar bien, disfrutar de la vida.</p> <p>1.1. La alegría y diversión: disfrutar y divertirse, gozar de los buenos momentos, pasarlo bien, jugar y reír con el humor y los chistes.</p> <p>1.2. El optimismo: la cara positiva de todo incluso en los problemas y desgracias en las dificultades y carencias: se puede mejorar siempre y crear mejores opciones.</p>
<p>2. Comodidad economizadora: evitar lo inútil y lo innecesario, buscar lo esencial y básico. Consumir lo mínimo de energía y recursos, utilizando sólo el esfuerzo y tiempo necesarios.</p> <p>2.1. Simplicidad: crear con los mínimos elementos, haciéndolo todo lo más sencillo y elemental posible.</p> <p>2.2. Economía: crear gastando lo menos posible en recursos, tiempo, papel, espacio, color...</p> <p>2.3. Esencia minimalista: buscar lo máximo con lo mínimo esencial</p>
<p>3. Perseverancia: Mantenerse en la ideación, la creación y la acción sobre un asunto relevante en período largo de meses o años: Nada sólido e importante se consigue sin tesón y pasión.</p> <p>3.1. Motivación: interés interno y curiosidad por descubrir y hacer algo personal y único, que nadie hizo antes.</p> <p>3.2. Pasión: entusiasmo apasionado, ilusionado y activo durante largo tiempo por algún tema, problema o asunto.</p>
<p>4. Libertad y autonomía: tener iniciativas para pensar, expresar y hacer por si mismo lo que a uno le gusta y desea, sin miedos ni inhibiciones, resistiéndose a la dependencia y presión ambiental y social.</p>

<p>5. Identidad: ser uno mismo, único e irreplicable, con el propio sello personal en todo (tono y estilo, ideas e iniciativas), resistiéndose a la uniformización y conformidad educativa, familiar y social.</p>
<p>6. Pluralidad y flexibilidad: ser y explorar todas las caras del objeto y la realidad desde distintas perspectivas. Crear muchas opciones y alternativas diversas para una misma cosa, función o asunto.</p>
<p>7. Contradicción y síntesis creadora: explorar los opuestos, ensayarlos, justificarlos e integrarlos: lo negro y lo blanco, lo dulce y lo amargo, la verdadero y lo falso. Pintar la luz y lo blanco sólo con sombras y negros.</p>
<p>8. Creatividad: crear es explorar lo que no existe ni se conoce, ir más allá de lo establecido y sabido.</p> <p>8.1. Innovación para empeorar y mejorar: cambia y transforma todo sin parar: unas veces se empeora, otras se mejora. Quédate con lo óptimo.</p> <p>8.2. Imaginación: Imaginar cosas con libertad. Soñar. Fantasear sin ley, ni norma, ni lógica...</p> <p>8.3. Inventiva: Inventar nuevos procedimientos, instrumentos y máquinas, objetos y palabras, conceptos y valores.</p>
<p>9. Expresión total: Sacar del interior del yo todas las ideas, las sensaciones y las ilusiones, utilizando el multilinguaje plástico, sonoro, literario, corporal, simbólico-matemático e integral.</p>
<p>10. Intimidad: recluirse en lo profundo del yo, descubrirlo, camuflarlo, proyectarlo en metáforas, ilusiones e ideales. Sentirse seguro y sólido, con la certeza de que nada ni nadie te dañará ni perjudicará (secreto profesional en los grupos de creación)</p>

3. LOS PRINCIPIOS ÉTICO SOCIALES DE LA DINAMIZACIÓN CREADORA

Si el grupo de creación tiene claras ilusiones de proyección y transformación social estos principios de dinamización cultural han de ser ampliados con estos otros **principios de dimensión ética y psicosocial**, que habrán de ser también objeto de intervención y re-creación imaginativa.

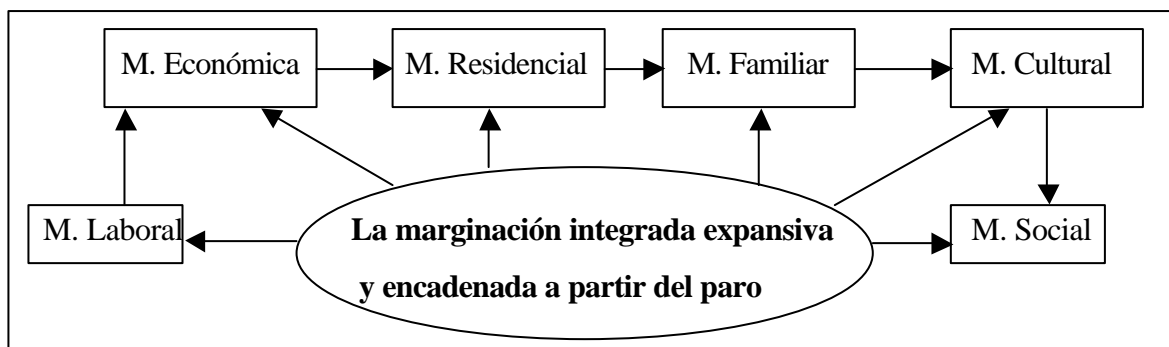
Esquema 2: **Valores éticos y psicosociales de la dinamización cultural**



Muchas de estos valores ético-sociales han de ser explicitados, comprendidos, sentidos y re-creados por los creadores aislados o por los equipos de creación para que una obra respire y transpire comunicación transparente y conexión viva con todos los seres humanos, que precisan amar y ser amados (y odiar lo indeseable), **ser solidarios** con los otros, como pertenecientes a una estirpe o comunidad humana, **tolerar y respetar** a los demás como les gustaría que aceptarían sus gustos, manías y excentricidades, **sentir la resonancia de las emociones** ajenas (compasión, alegría, simpatía), **colaborar, sentirse libre y desinhibido** para pensar, decir y hacer, **perseverar con pasión y entusiasmo** en aquello que merece la pena. De este modo cada ser será una **unidad y totalidad integrada, peculiar** y acogedora de otros seres humanos, rechazando visceralmente la marginación y la discriminación de quienes menos tienen y pueden (los desfavorecidos, los diminuidos y excluidos) e impulsando el máximo apoyo de (auto)promoción y mejora social, educativa, cultural y económica que precisan.

Existe la marginación integrada y exhaustiva y que se extiende imparable de un área a otra como una mancha de aceite: si vas al paro (marginación profesional, laboral y económica) te deprimas y sientes inútil (desintegración emotiva y psicológica), se deterioran tus relaciones familiares y sociales (marginación social y familiar), te aislas del entorno cultural, pese a tener más tiempo para ir a conferencias, museos, etc.

Esquema 3: **La marginación generalizada a partir del paro (M. Laboral)**



5. LOS COMPONENTES BÁSICOS DE LA CREATIVIDAD EN LA DINAMIZACIÓN CULTURAL: UNA SÍNTESIS

En el esquema 3 adjunto se explicita de modo sucinto y claro una visión integral y coherente de la creatividad para la dinamización transformadora de la cultura.

1. ¿Por qué animar creativamente?

Se ha de partir de la motivación profunda, que se encuentra en las necesidades humanas de ser uno mismo, de expresarse y salir de sí, de autorealizarse y lograr un sentido profundo de autoeficiencia, satisfacción y autoestima.

Pero no debemos olvidar que la animación clásica adolece de no estimular la iniciativa y persistencia por basarse en la animación externa, en la dependencia de animadores, a mercedo, poco animados en si mismos.

2. ¿Para qué animar?

Básicamente la animación creativa tiene como finalidad estimular la creatividad e imaginación natural de los participantes para **convertirlos en auténticos creadores culturales**. Entre sus objetivos distinguimos la aplicación de métodos creativos **para crear** unos versos, un minicuento, un diseño, un slogan atrevido, etc. o para recrear las obras de los autores, metiéndose en su piel y en su estilo y captando y asimilando su pasión y su alma genial.

3. ¿Cómo animar creativamente?

Necesariamente la animación creativa sólo puede realizarse con la creatividad total, es decir, con toda la creatividad que estimulan los diversos procesos, actividades y métodos creativos, que presentamos en otro epígrafe de este trabajo.

Al final, tras la práctica y asimilación de cada método creativo, el sujeto obtendrá un estilo creativo inconfundible, original, transgresor, innovador e inventivo.

Es obvio que la creatividad da una coherencia movilizadora y estimulante en toda la acción cultural, compaginando armoniosamente necesidades, fines y procesos creadores.

4. ¿Quién puede creatodinamizar?

Ha de ser un profesional de la cultura con pasión por ella (la poesía), creador (el poeta) que maneja todos los procesos-métodos creativos, y un didacta que sabe como enseñar efectivamente a otros a crear con dichos métodos, no sólo poesía, sino publicidad, diseño, etc.

Esto requiere especialización en los métodos y lenguajes creativos, así como en el sector correspondiente de creación (poesía, narrativa, plástica, publicidad, etc.)

5. ¿Cuánto “dinamicrear”?

La **intensidad y duración** de la formación y la animación con métodos creativos nos permite establecer tres niveles:

1°.- **Sensibilización** a la creatividad (poética) breve (15-20 h.)

2°.- **Entrenamiento** más prolongado (40-90 h.)

3°.- **Especialización** y Maestría (entre 300 y 600 h.)

6. ¿Qué animar?

Con la creatividad y participación de todos se pretende estimular el ser creador de individuos, grupos, organizaciones, clubs, asociaciones y comunidades.

Esto exige del animador creativo especializarse en la **Dinámica Creativa de grupos**

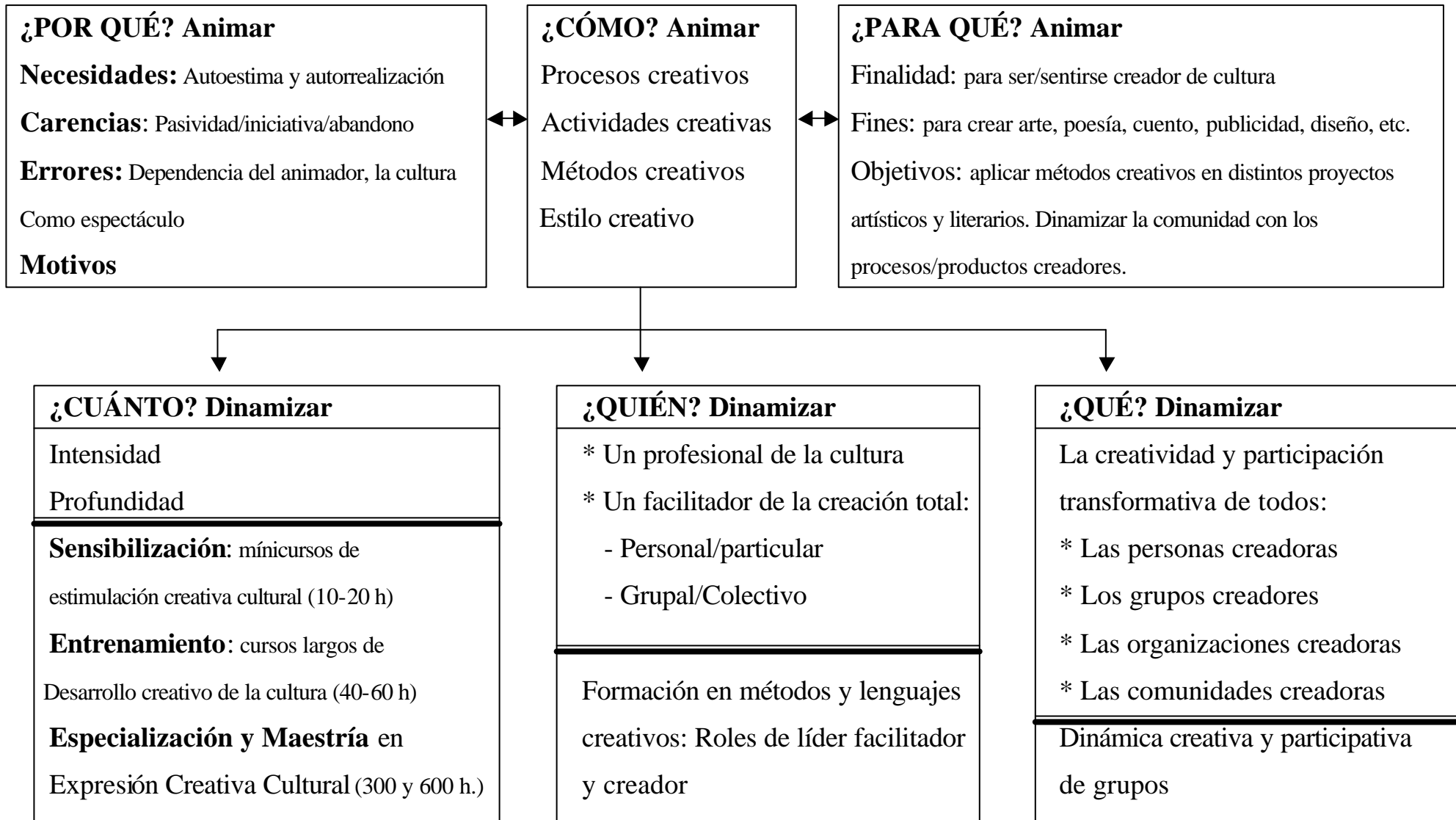
7. ¿Cuándo y dónde dinamizar? (Ver esquema 5)

Es preciso en todo tiempo y lugar ¡Siempre!. Desde la infancia a la vejez, en tiempo de trabajo y de ocio, en las escuelas y las universidades, en la radio y en la televisión y muy especialmente en los grupos y clubs de creadores semiprofesionales literarios y artísticos.

Se requiere **activar los viejos espacios de cultura** (bibliotecas, museos, galerías de arte, teatro y casas-centros de cultura) mediante los nuevos procesos y métodos de dinamización creadora de la cultura.

Esta dinamización debe operar **en los nuevos espacios audiovisuales** de comunicación (como la prensa, la radio, la televisión, los sistemas multimedia e internet). Sería bueno que estas formas de activación creativa, relámpago o instantánea, se proyectaran también en la calle y la plaza, en los pubs y los bares, en las tiendas y mercados, en los espacios públicos y de ocio (ver esquema 6)

Esquema 3: LA CREATIVIDAD EN LA DINAMIZACIÓN CULTURAL: COMPONENTES



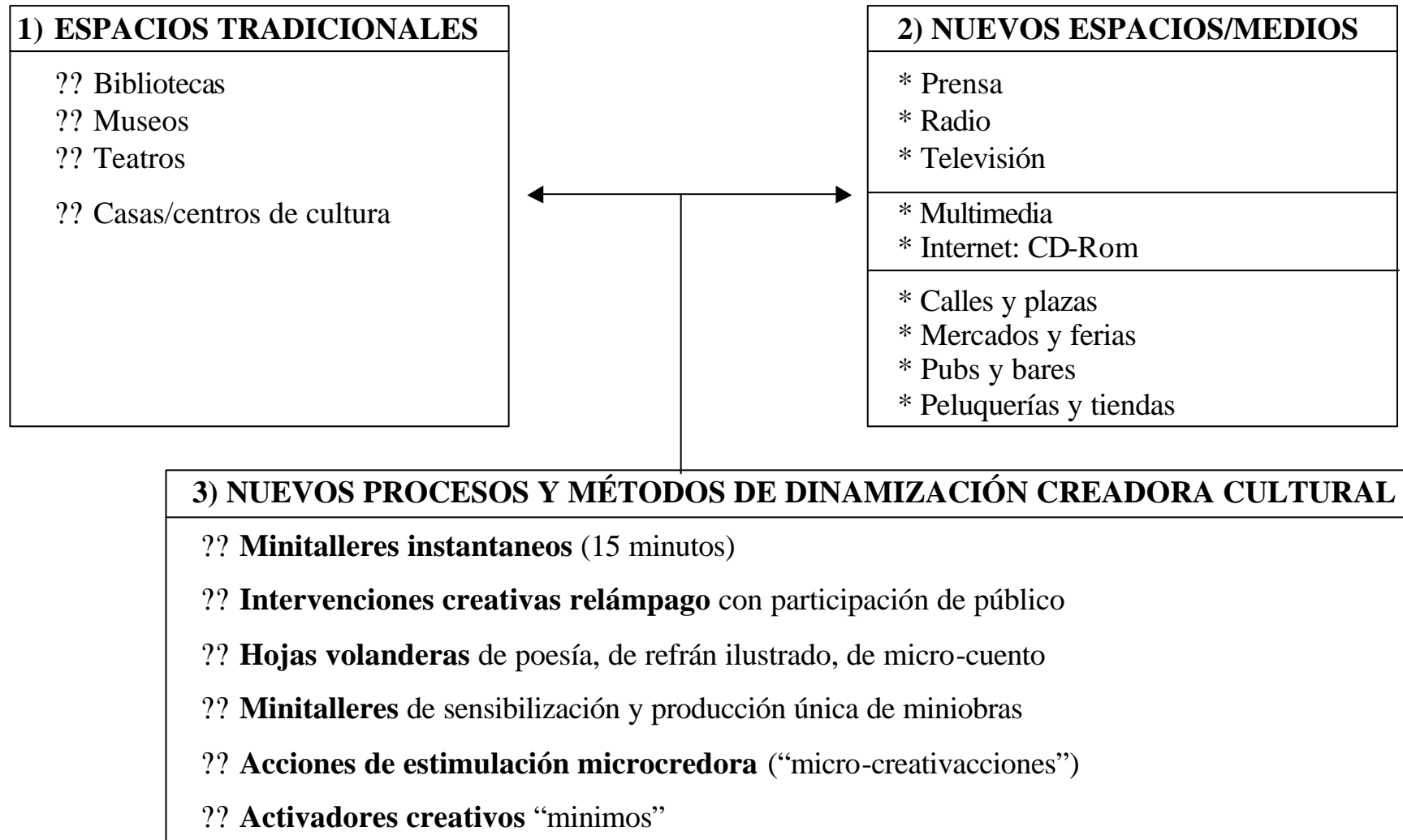
Esquema 5: LA DINAMIZACIÓN ESPACIO-TEMPORAL DE LA DINAMIZACIÓN CREATIVA

¿CUÁNDO? Dinamiza
Duración: horas/meses/años/toda la vida
Temporalización: secuencia
Siempre: ?? De la infancia a la vejez ?? En vacaciones y tiempo de ocio ?? De la escuela a la universidad (dinamización permanente) ?? En el tiempo de trabajo/empresa/comencio

¿DÓNDE? Dinamiza
En todo lugar: * En la diversión y tiempo libre * En la educación formal * En las empresas y asociaciones * En la calle, en la plaza, feria... * En los centros de cultura, museos... * En los clubs de jóvenes y ancianos * En los grupos de creación semiprofesional (literaria, teatral, deportiva...)

No dejas nunca de innovar, crear e inventar algo en todo momento y lugar
No renuncies a ser una persona creadora e inventiva

Esquema 6: NUEVOS ESPACIOS PARA LA CULTURA CREATIVA POPULAR



6. HACIA UN PLAN OPERATIVO DE DINAMIZACIÓN CREATIVA DE LA CULTURA EN LOS AYUNTAMIENTOS

1) Sentido y finalidad ¿Para qué?

?? **Participación popular:** que las gentes del pueblo llano de cualquier nivel educativo se sientan protagonistas, actores principales y no simples contempladores pasivos o audiencia.

?? **Creación estimulada individual y grupal:** genera grupos de creación total, estimulada con técnicas creativas que producen obras singulares (plásticas, sonoras, narrativas, poéticas, dramáticas, sociales o tecnológicas), las difundan en su comunidad cercana (local) o distante (internet mundial) y vayan creciendo en calidad, número y autonomía, hasta convertirse en club o empresa creativa de vida estable.

2) Motivación y necesidad ¿Por qué?

La pasividad, la imitación, la falta de ideas y alternativas, la dependencia de un monitor que arrastre, la ausencia de interés intrínseco, la monotonía de los procesos de muchas acciones y programas culturales, acaban en la muerte y desaparición de los mismos tan pronto como se corta la financiación externa.

El enfoque creativo y expresivo estimulado con técnicas y activadores de la imaginación individual, grupal y comunitaria es la garantía para evitar dichos déficits de la animación cultural clásica:

?? Motivación intrínseca frente al desinterés pasivo

?? Repetición variante frente a la imitación reproductiva

?? Originalidad sorprendente frente a la monotonía aburrida

?? Participación fácil y viva de todos frente a la directividad del monitor

?? Iniciativa y alternativas continuas del grupo frente a la dependencia del líder/monitor

?? Continuidad autónoma de las iniciativas culturales resultado de la curiosidad, el interés y los logros, hacia su institucionalización sin graves cargas económicas.

7. INSTRUMENTOS Y PROCEDIMIENTOS CREATIVOS ¿CÓMO?

1) Niveles de formación básica en creatividad

Para impulsar un plan creativo de dinamización cultural en los ayuntamientos se proponen estos niveles

1º. Sensibilización a la creatividad cultural: Jornadas y minitalleres con una duración total de 10 y 20 horas.

2º. Entrenamiento básico en creatividad metodológica o métodos creativos de dinamización cultural: Minitalleres con una duración total de 40 a 90 horas.

3º. Especialización en creatividad metódica y expresiva: Minitalleres con una duración total entorno a las 300 horas, con prácticas tutorizadas.

4º. Maestría en creatividad expresión total: Minitalleres con una duración total de 500 a 600 horas, incluidas prácticas tutorizadas y tesis de maestría

2) contenidos básicos de la creatividad, como estímulo para la transformación participativa cultural

1º. La fundamentación

- 1.1. Concepto multidimensional y teorías de creatividad: **el metaparadigma psico-socio-tecno-creática total**
- 1.2. **Los criterios** de identificación de lo auténticamente creativo
- 1.3. **Los procesos** creativos básicos
- 1.4. **La personalidad** creativa: líderes, talentos y genios
- 1.5. **El clima** estimulador y obstaculizador de la creatividad
- 1.6. **Los productos** creativos: la obra original con sello y estilo personal
- 1.7. **Las metodologías** creativos: clasificación
- 1.8. **La institucionalización** de la creatividad o la imaginación organizada y permanente en acción.
- 1.9. La creatividad, **motor del progreso personal y profesional**, cultural y social, económico y empresarial, artístico y tecnológico.
- 1.10. **Espacios y momentos para la creación total:** el papel y formación del facilitador creativo.

2º. Las metodologías creadoras básicas aplicada a la dinamización cultural

En la universidad de Santiago de Compostela se ha desarrollado para el MICAT un conjunto de metodologías de creatividad, de aplicación generalizada a los más variados campos de la actividad humana de la educación, las artes, la cultura, la empresa y las organizaciones

- 1) **365 CreativACCIONES** (Prado, 1995)
- 2) **10 Activadores Creativos** (Prado y equipo, 1998)
- 3) **El Torbellino de Ideas** (Osborn, 1954; Prado, 1982)
- 4) **La Analogía Inusual** (Prado, 1986)
- 5) **La Solución Creativa de Problemas** (Prado, 1986)
- 6) **La Relajación Creativa** (Prado, 1995)

3º. Los lenguajes creativos integrados, clave de la dinamización cultural

1. El lenguaje y la expresión **lingüístico-literaria**
2. El lenguaje y la expresión **sonoro-musical**
3. El lenguaje y la expresión **plástico-icónica**
4. El lenguaje y la **expresión corporal**
5. El lenguaje **simbólico-matemático**
6. La creación **tecnológica**
7. El lenguaje **total** integrado
8. La obra total **multimedia**

9. La intervención creativo-expresiva en el ambiente físico, social, empresarial y educativo circundante

4º. La metodología práctica para la formación y el desarrollo creativo de los seres humanos, los facilitadores y los grupos

?? Nada se aprende ni se enseña si no se practica reiterada y reflexivamente (“Learning by doing”, Dewey)

?? Los aprendizajes de la creatividad se producen solamente con la práctica continuada y reflexiva de las metodologías y lenguajes creativos del programa durante el curso y en clubs y grupos culturales

8. BIBLIOGRAFÍA

ALDANA, G. (1996): **Multiliderazgo creativo**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

BORRAJO, G. (1998): **Expresión creativa desde la cuna**. Colección monografías Master de Creatividad. Servicio de Publicacións e Intercambio Científico. Universidad de Santiago de Compostela

CAMPOS, A. (1996): **Imágenes mentales**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

CARVAJAL, J. (1997): **Geometría creativa**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

CAZÓN, R. y VÁZQUEZ, P. (1996): **Fantástico: va de cuento**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

DE LA TORRE, S. (1978): **Creatividad, teoría y práctica**. Fac. de Filosofía y CC. de la Educación. Barcelona

DE LA TORRE, S. (1996): **Identificar y diseñar en creatividad**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

KLEIMAN, J. (1997): **Automatismo y creatividad**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

LOECK, J. (1996): **Lo procesual en la creación artística**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

MARÍN, R. (1998): **Creatividad y reforma educativa**. Colección monografías Master de Creatividad. Servicio de Publicacións e Intercambio Científico. Universidad de Santiago de Compostela

MARÍN, R. y DE LA TORRE, S. (eds.) (1991): **Manual de creatividad**. Vicens Vives. Barcelona

MOTOS, T. (1996): **Creatividad dramática**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

MOTOS, T. (1996): **Juegos creativos y lenguaje total**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

PRADO, D. (1982): **El torbellino de ideas, hacia una enseñanza más participativa**. Cincel. Madrid

PRADO, D. (1986): **Manual de activación creativa. Enseñar/aprender con la imaginación**. CEC "Lubricán". Santiago de Compostela

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

PRADO, D. (1991): **Reorientar creativamente la escuela. Dialéctica y metáforas para transformarla**. CIC. Santiago de Compostela

PRADO, D. (1995): **Relajación creativa**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

PRADO, D. (1996): **Técnicas creativas y lenguaje total**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

PRADO, D. (1997): **365 CreativACCIONES**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

ROMO, M. (1996): **Psicología de la creatividad**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

RUIZ OLOBUENAGA (1996): **Metodología de la investigación cualitativa**. Bilbao. Universidad de Deusto

SANZ, E. (1998): **La solución creativa de problemas en las artes plásticas**. Colección monografías Master de Creatividad. Servicio de Publicacións e Intercambio Científico. Universidad de Santiago de Compostela

A. de SÁNCHEZ, M. (1996): **El pensamiento lógico-crítico**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela

SOUSA, F. (1998): **A criatividade como disciplina científica**. Colección monografías Master de Creatividad. Servicio de Publicacións e Intercambio Científico. Universidad de Santiago de Compostela

TRIGO, E. (1989): **Juegos motores y creatividad**. Paidolibro. Barcelona

TRIGO, E. (1996): **Creatividad lúdico-motriz**. Master Internacional de Creatividad Aplicada Total. Universidad de Santiago de Compostela