

Animazione & creatività (M.Sberna)

Indice :

- 1- definizione concetto di creatività
- 2- breve sintesi delle impostazioni teoriche e degli studi più significativi
- 3- ambiti di intervento e di utilizzo della creatività
- 4- tipo di utilizzazione della creatività
- 5- modalità di stimolazione della creatività
- 6- la creatività in campo animativo: metodo e contenuto
- 7- tipi di attività

1. DEFINIZIONE DEL CONCETTO DI CREATIVITA'

Uno fra i tanti saggi sulla creatività si intitola "creatività come chance" (1). Cercando sul vocabolario inglese-italiano la traduzione del termine vi ho trovato 3 significati di questa parola usata come sostantivo: caso/fortuna/probabilità; azzardo/ rischio; occasione/opportunità. Pur essendo simili i significati di queste parole hanno delle connotazioni diverse che li distinguono e che ne fanno 3 indicatori della sostanza della creatività. Il primo elemento sottolinea la fortuita che esce da una precisa logica o strategia: ciò che accade senza che nessuno se lo aspetti e dunque, che rappresenta una sorpresa, un evento che fa spalancare gli occhi e che suscita sulle nostre labbra un'esclamazione di stupore, come fossimo bambini davanti ad un giocattolo nuovo e fantastico. Il secondo elemento mette in evidenza la capacità di affrontare delle situazioni incerte, di mettersi alla prova, di accettare momenti rispetto ai quali l'esito è incerto, di passare senza troppe angosce dal sicuro all'insicuro, sopportando l'ansia e la tensione che ne derivano ed anzi considerando questi come fattori stimolanti. Infine l'ultimo elemento focalizza l'attenzione sulla possibilità intesa come potere di fare delle cose che dipendono da noi stessi, potenziale, patrimonio di risorse possedute, "talenti" che possono essere utilizzati in modo produttivo, tanto da essere moltiplicati o che possono essere conservati e nascosti in vista di "tempi migliori" che, forse, non arriveranno mai. Nessuno si sognerebbe di comprare una Ferrari senza poi sfruttarne le caratteristiche tecniche e di velocità, nonostante i divieti, le multe e la polizia, ma nessuno si stupisce o si scandalizza se vede chi gli sta intorno o, addirittura, se stesso, vivere senza utilizzare fino in fondo tutte le proprie caratteristiche e potenzialità. Certo a volte può essere necessario riflettere su se stessi ed osservarsi con attenzione per trovare le proprie parti nascoste, ma di solito è un tipo di fatica che viene poi compensata ampiamente. C'è un ulteriore aspetto che sta nel termine chance e che mi pare importante sottolineare ed è che tutt'e tre questi significati sono dentro la parola il che, metaforicamente, indica l'esistenza di un legame, di una sintesi, di una connessione fra elementi diversi. Ed è proprio questo che produce il fenomeno che noi identifichiamo come creatività.

2- BREVE SINTESI DELLE IMPOSTAZIONI TEORICHE E DEGLI STUDI PIU' SIGNIFICATIVI

Non è mia intenzione qui fare un resoconto dettagliato ed analitico delle teorie sulla creatività, ma solo offrire punti di riferimento a chi intendesse approfondire l'argomento. (2) Secondo A.Sbisa si possono distinguere diversi approcci alla creatività :

1- l'approccio filosofico, che studia i processi ed i significati della creatività nelle loro radici profonde attraverso le impostazioni di pensiero del marxismo, dell'esistenzialismo, della fenomenologia, della teoria critica della società (da Adorno a Marcuse a Habermas), ecc.

2- l'approccio psicologico con differenti sfumature e variegazioni che vanno dalla psicoanalisi all'antipsichiatria inglese contemporanea (Laing ecc.)

3- il punto di vista del pragmatismo e dell'educazione attiva

4- l'area della ricerca psicopedagogica americana focalizzata sulla ricerca sperimentale e la valutazione di alcuni tratti dell'abilità mentale

5- l'approccio sociologico che svolge i suoi studi a livello di rilevazione della creatività nel tessuto storico e sociale.

La psicologia intesa in termini ampi e la disciplina che si è occupata fin dal momento della sua nascita dello studio della creatività pur attraversando fasi e momenti diversi che hanno focalizzato caratteristiche diverse del fenomeno. Lo stesso Freud se ne era occupato studiando la nascita dei prodotti artistici nella personalità degli autori di essi. Ma proprio l'identificazione della creatività con le opere artistiche di vario genere, pur essendo un'impostazione che ancora oggi trova dei seguaci, costituisce un grosso limite allo sviluppo degli studi in questo settore. Un'impostazione diversa è quella data dalla psicologia della Gestalt che con K. Duncker prima e con M. Wertheimer poi, affrontò il problema attraverso lo studio del modo di procedere del pensiero di fronte ad un problema da risolvere ed individuò in tal modo alcune costanti: l'astrazione, il procedere per prove ed errori, l'analisi, la ristrutturazione del problema e la ricerca di soluzioni.

Ci sono poi i fattorialisti che, attraverso ricerche specifiche, hanno predisposto un elenco di caratteristiche che riguardano le abilità creative. Le variabili ritenute in tal senso significative sono: la sensibilità ai problemi, la fluidità, la flessibilità, la capacità analitica e quella di sintesi, la riorganizzazione o la ridefinizione degli insiemi organizzati, la complessità. La creatività da questo punto di vista è una sorta di combinazione di queste abilità. Fra gli studiosi possiamo citare Guilford, che deve la sua notorietà anche all'aver usato per primo nel 1950 il termine "creativity" e all'aver richiamato l'attenzione degli psicologi sull'importanza di questa caratteristica nella vita umana.

Secondo gli psicoanalisti a proposito di creatività si tratta di considerare il processo di sublimazione oppure quello di spostamento o di condensazione delle energie presenti nell'individuo. Ma il discorso si può allargare o evolvere, secondo certi punti di vista, a seconda che ci si riferisca alla teoria topica o a quella dinamico-economica.

3- AMBITI DI INTERVENTO E DI UTILIZZO DELLA CREATIVITÀ

Questo paragrafo si potrebbe esaurire in fretta, con poche parole, perché questa capacità composita può trovare applicazione nei contesti più diversi consentendo di ottenere dei risultati soddisfacenti. In realtà questo tipo di sintesi non consente di mettere in luce la "flessibilità" della creatività, che ne fa la caratteristica più significativa fra le skills che vanno potenziate per gli uomini del Duemila.

La creatività è una eccellente dote se utilizzata come modalità di lavoro, di qualsiasi attività si tratti. A mio parere sono 3 le fasi di lavoro che ne possono risultare influenzate in modo benefico e produttivo. Innanzi tutto la fase di analisi: sia che si tratti di risolvere un problema o di considerare una situazione nuova, capire ed individuare tutti gli aspetti significativi della situazione consente di acquisire una serie di dati informativi di enorme importanza per il raggiungimento degli obiettivi.

Molto spesso si compie una ricognizione delle informazioni superficiale e approssimativa che non mette in luce tutte le caratteristiche esistenti nell'oggetto dell'esame e annota raramente e con pressapochismo le relazioni esistenti fra le varie parti dell'insieme.

Ma saper osservare, notare i legami fra le cose, cogliere i particolari apparentemente più piccoli e banali significa spesso avere elementi determinanti per la soluzione dei problemi. Va sottolineato che quando Guilford parlando degli elementi determinanti di un processo creativo insiste sull'importanza della cultura, non intende questa come insieme di informazioni "scolastiche" o "enciclopediche". Intende invece riferirsi al patrimonio di conoscenze che ogni uomo raccoglie nel corso della sua vita e attraverso le sue esperienze e che, tesaurizzate, possono essere di aiuto in situazioni e contesti diversi per trovare strade nuove e percorsi alternativi di maggiore efficacia rispetto alle strategie adottate in precedenza.

In termini di progettazione è immediatamente evidente l'importanza della creatività: questa è infatti la fase dell'ideazione, dell'invenzione, dell'innovazione. Ormai è di vitale importanza per qualsiasi tipo di organizzazione, e non solo per quelle profit oriented, "offrire sul mercato" prodotti o servizi di qualità e competitivi anche per i nuovi contenuti che presentano. Inoltre molto spesso questa è una necessità dovuta alla velocissima evoluzione che contraddistingue i nostri anni e che produce, come conseguenza, una mole non indifferente di problemi nuovi o con aspetti che fino ad ora non si sono mai presentati.

Le trasformazioni che si succedono a velocità della luce rispetto alle nostre capacità di reazione "in tempo reale", molto spesso riguardano e derivano dal mondo tecnologico e dall'informatizzazione che pervade tutti i contesti produttivi e lavorativi e, di risulta, gli uomini e la società nel suo complesso. Anche solo 30

anni fa non avevamo il problema dell'invecchiamento del nostro pianeta e, di conseguenza, non dovevamo occuparci di anziani; oppure non esisteva il problema della disoccupazione, piuttosto che dell'aumento vertiginoso degli spazi di tempo libero per tutti gli individui.

O, ancora, non esistevano fermenti di violenza come quella di oggi negli stadi, cui non sappiamo come opporci né come porre riparo. Un terzo elemento di estrema importanza e relativo all'atteggiamento con cui di solito affrontiamo situazioni di lavoro: tradizionalmente, per lo meno in molti casi, tendiamo ad avere una modalità "passiva" come se fossimo costretti e subissimo quindi un evento obbligato, non scelto da noi e a cui ci sottoponiamo per puri motivi di sopravvivenza.

Molto spesso ciò è dovuto alla reale difficoltà, per la maggioranza degli uomini, nel realizzare una scelta in campo lavorativo, ma certo è connesso anche con l'atteggiamento psicologico generale. Un miglioramento si ottiene affrontando i diversi eventi lavorativi nell'ottica del "problem-solving", cioè come fossero situazioni problematiche cui occorre ricercare una o più soluzioni efficaci.

Questo diverso atteggiamento se adeguatamente coltivato, può diventare un po' alla volta connotato con l'individuo e stimolarne un comportamento più attivo, partecipe, interessato a quanto via via accade intorno a lui, consentendogli spesso di ottenere soddisfazioni insperate anche nell'ambiente lavorativo dove si trascorre gran parte della propria vita di adulti.

Naturalmente questi comportamenti metodologici possono essere utilizzati in qualsiasi settore e campo lavorativo, indipendentemente dallo specifico prodotto o servizio erogato dall'azienda. Certo questa procedura è di particolare efficacia in tutti i casi dove, fra l'altro, si intende -per necessità o per scelta- innovare la situazione nel suo complesso o nelle sue parti.

Spesso trovare soluzioni congruenti e soddisfacenti implica una rivoluzione dell'organizzazione del lavoro con conseguenti stringenti necessità di procedere ai cambiamenti necessari col minimo di dispendio e di costi sia economici che umani, cercando di agire in termini anticipatori anziché catastrofici.

Da questo punto di vista la creatività può essere utilizzata sia con obiettivi di "conservazione" sia con obiettivi "sperimentali" intendendo con questo nel primo caso la ricerca di soluzioni nuove che tendano a mantenere la situazione immutata sostanzialmente pur ricercando proposte alternative e nuove a vecchi problemi e quesiti; nel secondo caso cercando di consentire una sorta di "esperienza di laboratorio" prima di inserire di peso le innovazioni nella quotidianità.

Tradizionalmente si ritiene che la creatività si esprima in tutta la sua potenza soprattutto in tutto quanto è espressione artistica. Se ciò è sicuramente vero, non si può negare che altri campi di intervento siano anche quelli della tecnica e della scienza e, nel suo complesso, della realtà tutta in cui viviamo. In altre parole è prodotto creativo un dipinto, una scultura, ma lo sono altrettanto i computer piuttosto che le barche a vela super veloci o i satelliti meteorologici.

E non si può certo dire che i primi abbiano creativamente maggior valore e significato dei secondi. Forse, addirittura, in questo momento storico e più importante elaborare prodotti creativi del secondo tipo perché l'evoluzione accelerata che la nostra società produce e subisce insieme, richiedono dei continui aggiustamenti e degli interventi efficaci per consentire agli uomini un più veloce adattamento alle situazioni sempre nuove cui si trovano di fronte. Ne consegue che occorre applicare la creatività anche al contesto sociale, per portarvi innovazioni e alternative efficaci al miglioramento della qualità della vita. Ancora, la creatività può utilmente essere usata sia a livello individuale, sia in contesti di piccolo gruppo, in cui le persone, grazie proprio alle caratteristiche che potremmo definire tradizionali del lavoro di gruppo, ne moltiplicano l'efficacia sia in termini "pedagogici" (cioè per migliorare le proprie personali capacità) sia in termini produttivi, di qualità dei prodotti ottenuti.

La situazione di piccolo gruppo è fra l'altro particolarmente adatta all'applicazione di particolari tecniche creative che trovano una loro valorizzazione dalla continua auto-stimolazione reciproca che si verifica in un collettivo, dove tante persone si sforzano e si concentrano su uno stesso problema.

Naturalmente perché questo avvenga è necessario che il gruppo sia di piccole dimensioni (non superi cioè i 12 membri) e sia effettivamente tale secondo le teorie e le concezioni lewiniane. Se questo non fosse il

punto di partenza, occorre prevedere del tempo perché il gruppo si costituisca e sia efficace ed efficiente nella realizzazione dei compiti che gli vengono affidati.

In questa dimensione, fra l'altro, la creatività può utilmente essere utilizzata per sviluppare progetti ed interventi educativi che stimolino e promuovano un atteggiamento più flessibile ed aperto ed una mentalità più sensibile e curiosa nei confronti di tutto quanto ci circonda.

Dunque creatività anche nel campo della formazione per consentire e migliorare lo sviluppo delle potenzialità di ciascuno e per stimolare tutto il "represso ed il rimosso" che ci fa vivere atrofizzati, utilizzando solo una minima parte dei nostri "talenti". Forse non parra un problema vivere da "omologati", ma le esperienze recenti che ci parlano di disadattamenti di vario tipo che colpiscono pensionati piuttosto che anziani; giovani che guardano al loro futuro con preoccupazione e timore; e depressi in genere, dovrebbe farci riflettere sulle conseguenze di una situazione che ci vede portati ad utilizzare solo o soprattutto le capacità che sono necessarie e rispondenti ad una società basata sulla produzione e sul consumo. Sviluppare il più possibile nella sua completezza l'uomo significa dargli più possibilità di vivere tutta la sua vita in modo soddisfacente ed insieme offrirgli l'opportunità, quando ce n'è bisogno, di ricercare in se stessi nuove risorse, nuovi desideri, nuove strade da percorrere.

4- COME SI PUO' UTILIZZARE LA CREATIVITA'

Sostanzialmente in due modi. Attualmente la forma di utilizzo più applicata è quella che si può indicare come "funzionale" cioè connessa alla risoluzione di un problema concreto che richiede comunque innovazione.

In pratica in questo caso si tratta di insegnare una serie di tecnologie creative che sono applicate ai momenti di analisi di una situazione e di ricerca di idee e di proposte nuove. L'esercizio sia individuale che collettivo all'uso di queste tecniche ha come scopo innanzi tutto l'acquisizione profonda dei meccanismi che le regolano in modo che diventino abitudini intellettuali e possano così essere facilmente applicati ogni qual volta si tratta di analizzare o progettare sia a livello teorico che a livello pratico. Smontare una macchina non sempre significa fare un'operazione di tipo creativo, ma, se si stanno ricercando miglioramenti da apportarvi o difetti da eliminare è certo importante poter cogliere i particolari e le connessioni fra i vari pezzi di essa.

In ultima analisi si tratta dunque di acquisire una "forma mentis" che privilegi, anziché le procedure del pensiero convergente, quello logico al quale la scuola ci abitua per tutta la sua durata, quelle più estrose ed efficaci del pensiero divergente.

Il secondo tipo di uso della creatività, purtroppo ancor poco coltivato, è quello che si può indicare come "pedagogico", che ha come scopo l'influenzamento, in termini creativi, dell'individuo nel suo complesso. Solo raramente infatti accade che l'addestramento alla creatività produca come conseguenza anche il cambiamento di atteggiamenti e di comportamenti osservabili nello stile di vita di un individuo, a meno che questi non sia già "predisposto" naturalmente.

In altre parole saper utilizzare il brainstorming piuttosto che l'analisi morfologica non garantisce che l'individuo poi applichi la stessa apertura, tolleranza e giosità al di fuori del contesto lavorativo.

Va da sé che certamente è più difficile trasferire un apprendimento tecnico al campo psicologico. Il contrario è più facile: se cioè una persona è flessibile, aperta al nuovo, curiosa, coraggiosa, socievole e ben inserita nei contesti collettivi, con un buon livello di consapevolezza e di sicurezza, capace di affrontare le situazioni critiche e a rischio questo suo atteggiamento psicologico facilita e ottimizza il suo apprendimento anche di aspetti tecnici dell'uso della creatività. Inoltre normalmente la sua modalità di approccio agli altri e alla realtà nel suo complesso sarà più vivace e propositiva e la ricerca di situazioni che gli consentano il potenziamento e l'ampliamento di sé stesso sarà realizzata di proposito. È l'atteggiamento di chi è in gara con se stesso, vuole continuamente superarsi per raggiungere traguardi più soddisfacenti, e non teme di perdere se stesso ogni volta che la situazione si fa incerta ed insicura.

Perché la creatività ottenga buoni risultati in questo settore occorre applicarla in contesti formativi che facilitino la riflessione e l'aumento della consapevolezza e dunque, in questo caso, prevalentemente in situazioni di piccolo gruppo strutturato e condotto secondo le teorie psicosociologiche. Anche in campo animativo si possono utilizzare a questo scopo contesti e situazioni che in questa occasione sono anche altamente congruenti con gli obiettivi stessi che si perseguono.

5- MODALITA' DI STIMOLAZIONE DELLA CREATIVITA'

Ormai esistono numerose esperienze in questo campo, anche se resta sempre più facile applicarle a scopi funzionali anziché pedagogici. Si tratta di agire in due direzioni: una di tipo individuale ed una più grupale. A livello individuale occorre predisporre degli iter formativo-addestrativi che consentano a ciascuno di esercitarsi il più frequentemente possibile: e come fare footing o fare ogni giorno 10 minuti di ginnastica, o altre cose simili. L'applicazione quotidiana continuata attraverso brevi e semplici esercitazioni consente di ottenere ottimi risultati migliorando la propria creatività individuale.

Si tratta di fare semplici esercizi che servano per sviluppare la fluidità verbale e quella ideativa, le capacità di associare e di dissociare, le capacità di analisi, di sintesi, di fare analogie, di simbolizzare, di elaborare e trasformare oggetti definiti. Sono esercizi di "ginnastica intellettuale" che agiscono sul livello intellettuale e culturale dell'individuo aumentandone il bagaglio di informazioni e di esperienze tenendo presente che, spesso, l'illuminazione creativa si fonda sulla connessione di elementi già noti in modo nuovo e non utilizzato in precedenza.

Accanto a queste esercitazioni, che dovrebbero comunque sempre mantenere una modalità di gioco nella loro applicazione, c'è tutto l'intervento che si realizza a livello di piccolo gruppo.

In questo caso si lavora su due livelli che potremmo definire etero ed auto centrati. Etero perché si propongono esercitazioni collettive che richiedono di utilizzare il gruppo per poter essere usate correttamente e con risultati soddisfacenti. Sono tutte le tecniche che si utilizzano per l'analisi della situazione problematica e la produzione e selezione di idee risolutive: il brainstorming o l'analisi morfologica, o la sinettica, o il concassage, o il cambiamento di contesto, per fare degli esempi, sono tecniche tipicamente di gruppo. Inoltre si tende ad insegnare ad utilizzarle in modo elastico cioè non connesse al tipo di obiettivo per cui sono state ideate. Per esempio, il brainstorming, certo la tecnica creativa più nota, è stato inventato per migliorare la produzione di idee e dunque trova l'applicazione naturale nei momenti di ricerca di soluzioni e di produzione di proposte. Eppure la tecnica è ugualmente efficace se si usa per analizzare un problema: dunque ogni strumento va sperimentato ed acquisito in contesti diversi per appropriarsene e per farlo "rendere" al massimo.

L'aspetto auto indica invece la cura per la costruzione del gruppo e per la focalizzazione in particolare sullo sviluppo o il miglioramento di alcune caratteristiche quali la tolleranza, la capacità di assumersi dei rischi, la sicurezza e la fiducia in sé, la socialità e la facilità ad entrare in rapporto soddisfacente con gli altri, la cooperazione, la flessibilità e l'apertura verso gli altri.

Certo i due lavori sono diversi e richiedono metodologie, operatori e tempi diversi e, probabilmente, soprattutto il lavoro "auto" richiede continua manutenzione, ma consente di ottenere risultati soddisfacenti ed evoluzioni delle persone e dei gruppi che mettono in luce potenzialità e risorse a volte insperate e certamente nascoste ed inutilizzate. Per ottenere i migliori risultati occorre operare su tutti i fronti perché sono fra loro interdipendenti e quindi esercitano un reciproco influenzamento. Ma dal mio punto di vista resta certo di maggiore importanza e comunque, dovendo scegliere, più produttivo il lavoro sul gruppo.

6- LA creatività' IN CAMPO ANIMATIVO: METODO E CONTENUTO

Tutto quanto sopra detto, ed in particolare nell'ultimo paragrafo, dovrebbe già di per sé rendere evidente la connessione fra creatività e animazione: la scoperta è un elemento che caratterizza entrambi questi elementi e non importa se nel caso dell'animazione si tratta in realtà di "portare alla luce" qualcosa che già esiste. Espansione, potenziamento, sviluppo di capacità, di energie e di risorse sono termini e concetti che possono ugualmente a buon diritto trovare spazi in entrambi i contesti.

Avendo l'animazione degli obiettivi che definirei pedagogici ed educativi oltre che ludici e di divertimento, mi pare che la connessione con la creatività sia di estrema importanza per un lavoro efficace ed efficiente.

E andrebbe utilizzata sia dagli animatori nel loro lavoro di analisi della realtà e di progettazione degli interventi, sia dagli "animati". Spesso accade che le proposte di certi operatori per il tempo libero di cittadini o "vacanzieri" ricalchino in modo indecente e senza nessuna novità proposte vecchie e ormai obsolete, che oltretutto hanno lo svantaggio di non divertire e coinvolgere i partecipanti: non solo dunque

non sono educative e non perseguono gli obiettivi dell'animazione, ma sono deludenti anche dal punto di vista più decisamente ludico. E spesso, di conseguenza, la gente diminuisce il suo interesse e la sua partecipazione, preferendo una comoda poltrona davanti al televisore o comunque rifiutando -quasi offesa- di essere considerata stupida e vuota.

Spesso il problema che porta a queste situazioni è legato alla scarsità di idee che gli operatori hanno. Ma questo inghippo può essere bypassato utilizzando tecniche creative che consentono, se non di inventare proposte assolutamente nuove, per lo meno di assemblare il noto in maniera differente e spesso più efficace e piacevole. In più, se è vero che l'animazione ha anche scopi educativi, non bisogna dimenticare che non vuole raggiungerli con metodi coercitivi o tipici di altri contesti, come per esempio quello scolastico. Dunque occorre utilizzare attività e proposte che siano coinvolgenti e che siano insieme significative rispetto agli obiettivi dell'animazione. Non sempre è facile coniugare insieme queste due valenze, ma certo questa è una necessità. Così trovare la soluzione necessaria ma sufficientemente "morbida" consente di ottenere il risultato sperato avviando un processo di sensibilizzazione e di crescita che potrà poi coinvolgere attivamente gli stessi utenti trasformandoli da fruitori passivi in attori propositivi.

Dunque creatività nel momento di preparazione dei vari interventi, ma anche creatività "sul territorio" attraverso l'uso di metodologie di intervento aperte, flessibili, che considerano la diversità degli individui non come ostacoli ad una buona riuscita dell'attività, ma risorsa per la moltiplicazione dell'efficacia di quanto si va proponendo. Il modello che si utilizza per "costruire" l'attività, e tanto più importante se veicola la filosofia dell'impianto e la trasmette a chi partecipa non attraverso una dotta lezione, ma attraverso un'esperienza gratificante e soddisfacente. Ma certo è una buona idea utilizzare la creatività anche come contenuto, non tanto proponendo dei rigidi corsi specifici, ma offrendo occasioni di apprendimento in questo settore e di sviluppo delle proprie potenzialità. Anche in questo caso ci sono più strade per ottenere questi risultati. Una via è quella di scegliere un argomento-contesto e di affrontarlo utilizzando tecniche creative. Per esempio, se vogliamo fare un intervento per gli anziani possiamo operare secondo questa "scaletta" di impegni:

- - costituire un gruppo (di anziani o di persone di altro genere coinvolte e interessate all'argomento)
- - lavorare perché il gruppo diventi coeso e con relazioni significative al suo interno
- - insegnare tecniche di creatività di gruppo da utilizzare per l'analisi e la produzione di idee sull'argomento
- - applicare le tecniche di creatività ai diversi momenti dell'analisi della situazione, della produzione di proposte, della scelta di quali fra esse rendere operative.

E così via, nel senso che, una volta individuato l'intervento da realizzare si possono applicare gli stessi sistemi e logiche per precisarne i dettagli e anche l'organizzazione. Un altro percorso stimolante per la creatività è quello di promuovere e realizzare "laboratori-ateliers" connessi a tecniche espressive o ludiche. Per esempio:

- * di ceramica
- * di riutilizzo di materiale di scarto (scatole, sacchetti, lattine, bicchieri di carta, ecc.)
- * di costruzione di maschere/burattini/scenografie
- * di drammatizzazione
- ecc.

Queste iniziative possono facilmente offrire l'occasione per sperimentare l'applicazione della creatività a contesti definiti. La logica è quella di porre su una strada che "di per sé" porti quasi naturalmente ad usare creatività nel suo complesso o in alcuni suoi elementi costitutivi.

Infine c'è una terza modalità più ludico-animativa, che è quella di "inventare" giochi completi in sé stessi che siano elaborazioni di attività-stimolo della creatività. Per esempio, un esercizio creativo che di solito si pratica a livello individuale e quello fatto attraverso il tangram, antico gioco cinese, utilizzato per creare nuove forme (da usare per esempio come logo sul proprio biglietto da visita). L'elaborazione di questa idea potrebbe essere fatta con l'obiettivo di utilizzare il tangram come base di un gioco di squadra che ha come obiettivo una drammatizzazione (dove il tangram serve per costruire le scenografie).

7- TIPI DI ATTIVITA'

Questo ultimo paragrafo serve come inventario di possibili attività da realizzare adatte ad un percorso di animazione e di creatività. Per le indicazioni tecniche specifiche si rimanda ad altri testi (v. bibliografia) già in commercio. Le diverse proposte esistenti si possono raggruppare secondo alcune categorie :

A- categoria "quantità utenti" -

Vi si trovano elencate le proposte che possono essere realizzate a livello o individuale o di piccolo gruppo. I singoli individui possono realizzare esercizi stimolatori come (in "Giochi psicopedagogici 2- La creatività") cercare parole in altre parole, fare catene di parole fra loro connesse in modi diversi, inventare simboli di situazioni e/o concetti, ecc. I piccoli gruppi sono il contesto ideale sia per tutte le tecniche di progettazione creativa intese in senso ampio, sia per alcuni giochi creativi quali :

- la costruzione del plastico di un villaggio fantastico dove ci sono condizioni di vita particolari (per esempio non si possono costruire i tetti delle case)
- inventare una macchina per leggere stando sdraiati senza fatica
- da tanti pezzi staccati e individuali, costruire un racconto complessivo
- ecc.

B- categoria stadio evolutivo creatività -

In questo gruppo stanno gli esercizi in sequenza dal più facile al più difficile e complesso, per consentire di scegliere ogni volta un livello adeguato alla situazione evitando di demotivare i partecipanti perché si pongono in un contesto ormai noto e scarsamente stimolante o perché si pongono di fronte a difficoltà insuperabili a quello stadio. C'è ovviamente una difficoltà che potremmo definire oggettiva, connessa cioè alla maturazione anche a livello intellettuale, ma c'è un secondo aspetto del problema, che lo connette al contesto specifico di applicazione, che suggerisce di predisporre un piano adeguato al gruppo in cui si intende intervenire.

C- Categoria "grado di ripetitività"

Sono qui raggruppate le diverse tecniche a seconda che si ottengano risultati dalla continua applicazione ad uno stimolo immutabile o quasi o che dall'uso secondo modalità invariate di una certa procedura anche con contenuti diversi. Nel primo gruppo ci sono per esempio esercizi di completamento di disegni partendo sempre dallo stesso stimolo grafico. Un esempio del secondo gruppo è quello del famoso brainstorming che può essere usato per inventare un titolo (di un film, di una canzone, di un romanzo, ecc.) o per inventare un progetto complesso di intervento per esempio per i giovani.

D- categoria autonomia -

Raggruppa le attività creative a seconda che debbano essere svolte sotto la guida di un animatore o autonomamente. In genere nel primo settore sono indicate le tecniche applicate ai gruppi: non sempre è però essenziale la presenza di un animatore esperto, ma all'interno del gruppo può essere necessario diversificare i ruoli nei differenti momenti di applicazione creativa, per ottimizzare i risultati. Ci sono poi delle attività in cui non occorre alcun supporto se non l'iniziativa personale. Di solito, soprattutto in campo animativo, tutte le differenti categorie di attività offrono interessante materiale per l'applicazione e il mélange che se ne ottiene e normalmente procurano di efficaci risultati sia sul piano strettamente creativo, sia relativamente all'obiettivo di sviluppo del potenziale individuale, interpersonale e di gruppo.