



# Essere animatori di fantasia creativa

*Per avviare a una competenza pratica/5*  
Mario Comoglio

**U**na ricerca sulla creatività sottolineava una correlazione tra non-creatività e atteggiamento religioso. Il perché sembra riferito al fatto che le persone religiose fin dall'inizio della loro educazione sono orientate a pensare la realtà in un «certo modo», e a vederne gli sviluppi in modo conseguente, ad interpretare gli eventi a partire da certe precondizioni, a cogliere nei fatti le «cause ultime»...

Si dirà che questa correlazione vale solo per un'esperienza non autentica... Interessa però qui notare come certe abitudini, una certa mentalità, possano influire positivamente o meno sulla

creatività personale nel modo di pensare e agire, e che quindi occorre guardarsi da una mentalità e da atteggiamenti non stimolanti.

Si potrà pensare che la creatività sia una dote degli artisti o al più degli stravaganti, o che creativi si nasce e non si diventa, che la creatività non è poi una qualità particolarmente decisiva per un animatore... Restano però sempre le domande: fa parte del bagaglio di un buon animatore? Dove si può richiedere che un animatore sia creativo? Va bene ed è produttivo solo un gruppo programmato, preciso, senza «sbalzi strani»?

## L'ANIMATORE DEVE ESSERE CREATIVO

Se assumiamo la creatività non come estrosità o stravaganza senza scopo, ma come capacità di risolvere problemi, di generare condizioni educative, di identificare le nuove situazioni per dare risposte nuove... è subito chiara l'importanza per un animatore di possedere doti creative. Esse, in particolare, sono richieste soprattutto a due livelli: di stimolazione educativa e a livello individuale.

Finché il gruppo non ha assunto una propria autonomia, per una legge di dinamica di gruppo i membri rimandano alla responsabilità dell'animatore l'iniziativa della conduzione e delle decisioni da prendere, e ogni giudizio su tutto ciò che avviene all'interno. Questo periodo di «delega» può essere più

o meno lungo: dipende dal tipo di persone che lo compongono e da quanto a lungo un animatore è disposto a cedere a questa dinamica. Se egli vuole essere vero animatore, deve progressivamente non lasciarsi troppo coinvolgere, ma «stimolare opportunamente il gruppo» affinché assuma esso stesso la conduzione.

Di fronte a questa situazione egli non ha ricette sicure, se non la regola generale di riorientare il gruppo verso se stesso. Non può solamente dire ai giovani «che la responsabilità è loro», «che sono loro a dover decidere», «che se vogliono che il gruppo vada avanti, devono responsabilizzarsi»... Ciò non è stimolare, animare, ma una semplice negazione di una domanda del gruppo,

un addossare al gruppo un compito che non è ancora in grado di svolgere. D'altra parte accettare l'aspettativa del gruppo perché sia lui sempre colui che prende l'iniziativa e decide... sarebbe orientare il gruppo alla passività, al disinteresse, alla deresponsabilizzazione.

Bisogna stare a metà tra l'accettazione della richiesta del gruppo e il rifiuto di assumerne la responsabilità.

Ma qual è questa strada? Che cosa deve fare praticamente l'animatore? È qui che emerge l'importanza di essere animatori creativi. Saper inventare una strada per la quale non esistono «ricette», o sono molto generiche, saper trovare soluzioni adatte al momento e alle situazioni che vengono a determinarsi.

Esaminiamo una situazione concreta.

Supponiamo un gruppo all'inizio della sua vita. È vero che tutti i gruppi alla loro nascita hanno caratteristiche comuni, ma è anche vero che ogni gruppo è profondamente diverso dall'altro. Prendiamone uno di ragazzi di quindicenni. Già solo per l'età tale gruppo al suo inizio è diverso da un altro di quattordici o di diciassette anni. Ma le differenze aumentano quando pensiamo a un gruppo di quindicenni aggregato per attività sportiva, rispetto a un altro di un'associazione, nel centro di una città rispetto a quello di una periferia o di un paese, del ceto medio rispetto a uno di ceto popolare, scolarizzato rispetto ad uno di apprendisti, di ragazzi con famiglia o senza...

È evidente che un animatore deve «saper inventare» per ciascuno di essi un cammino, perché gli obiettivi educativi per un certo gruppo non possono essere in tutto validi per altri. Le scadenze per certi obiettivi non possono essere standardizzate per tutti i gruppi, anche se genericamente di pari età. Situazioni di questo genere se ne potrebbero elencare moltissime. Comunque emerge sempre l'esigenza che l'animatore «sappia creare» un cammino educativo per il suo gruppo.

Quanto detto per il gruppo vale per le singole persone. Ognuno è in un cer-

to senso originale ed esige che l'animatore vi si rapporti in modo specifico e particolare, anche da un punto di vista educativo: lo sanno bene i genitori che hanno più di un figlio.

Ma è anche immediatamente percepibile da chiunque ha a che fare con un gruppo. Un ragazzo è diverso da una ragazza, ma Anna è diversa da Maria, la quale ha un carattere per certi aspetti simile a quello di Silvia, mentre per altri se ne differenzia... Ognuno ha le sue resistenze a maturare e i suoi vantaggi in altre cose. A tutti un animatore deve sapersi adattare sapendo «personalizzare» il suo intervento: e «personalizzare» significa «saper inventare» un intervento educativo appropriato per ciascuno.

L'animatore appare dunque meno che mai un «applicatore di formule», ma un inventore, uno capace di creare per ogni situazione l'intervento adatto per far crescere un germe di vita.

## Si può diventare creativi?

La domanda è certamente legittima.

C'è chi ritiene la creatività una dote naturale, quasi un gene ereditario, che non è dato a tutti di possedere.

Ma la creatività è invece un dono di pochi, come dimostra la storia: pochissimi sono gli inventori e i grandi scienziati e artisti.

Altri invece ritengono che la creatività sia educabile, dal momento che si conoscono ormai molte variabili presenti nelle persone «creative». Difatti, se anche non è del tutto chiaro che cosa si debba intendere per creatività, non risulterebbe accettabile un disimpegno operativo che scambia la difficoltà di interpretazione con l'impossibilità di avere dei criteri di orientamento (*si veda la tav. 1 alla pagina seguente*).

Non venendo meno a questo impegno, indicheremo che cosa oggi si ritiene per atteggiamento creativo e proporremo esercizi che stimolano l'acquisizione di una mentalità educativamente creativa.

**TAV. 1 – OBIETTIVI, DEFINITI IN TERMINI COMPORTAMENTALI,  
PER L'EDUCAZIONE CREATIVA (da Treffinger e Huber, 1975)**

**1. Essere sensibili ai problemi**

Dato un insieme confuso e disordinato, diventare capace di:

- a) descrivere molti specifici problemi che potrebbero essere appropriatamente affrontati;
- b) distinguere molti elementi della situazione;
- c) utilizzare una lista di controllo degli elementi per estendere l'analisi dei possibili problemi.

**2. Essere capaci di definire i problemi**

Data una situazione problematica, essere capace di:

- a) riconoscere il problema nascosto o attuale, sottostante alla situazione data;
- b) ampliare il problema o ridefinirlo;
- c) ridefinire o chiarire il problema cambiando le parole;
- d) identificare numerosi sotto-problemi che sono meglio affrontabili o che possono più facilmente essere risolti perché meglio formulati.

**3. Essere capaci di scostarsi dagli usuali modi di pensare**

Data la descrizione di una situazione di vita ordinaria, essere capace di:

- a) descrivere correttamente la propria ordinaria e abituale maniera di rispondere;
- b) valutare l'efficacia dei suoi modelli di risposta;
- c) sviluppare molte possibili vie alternative (vale a dire: imparare a mettere in discussione le risposte abituali);
- d) selezionare tra queste alternative le risposte che saranno più utili;
- e) sviluppare ed organizzare un piano sulla base delle risposte alternative selezionate.

**4. Essere capaci di dilazionare il giudizio**

Nell'esaminare una situazione problematica, essere capace di:

- a) produrre molte risposte;
- b) dare risposte senza imporre valutazioni interne;
- c) trattenersi nel valutare le risposte degli altri.

**5. Essere capaci di vedere nuove relazioni**

Data una situazione problematica, o una coppia di stimoli problematici, essere capace di:

- a) identificare le somiglianze;
- b) identificare le differenze;
- c) elencare idee per mettere in relazione o paragonare oggetti o esperienze.

**6. Esser capaci di valutare le conseguenze delle proprie azioni**

Dato un gruppo di possibili soluzioni, essere capace di:

- a) identificare una varietà di criteri per valutare le situazioni e le soluzioni proposte;
- b) sviluppare molti criteri per ogni problema;
- c) dimostrare la dilazione del giudizio nei riguardi del criterio.

**7. Essere capaci di pianificare l'arricchimento delle idee**

Dato un problema e la soluzione proposta, o un gruppo di soluzioni, essere capace di:

- a) identificare specifiche sorgenti o difficoltà nell'arricchire le idee;
- b) dimostrare l'uso di liste di controllo e sviluppo delle idee, liste di parole-chiave e stimoli per l'arricchimento, per riconoscere o superare possibili blocchi;
- c) specificare un piano per facilitare l'arricchimento e l'accettazione.

**8. Essere capaci di osservare attentamente e scoprire i fatti**

Data la descrizione di una situazione, o di un'esperienza problematica, essere capace di:

- a) elencare molti attributi o caratteristiche della situazione;
- b) descrivere i fattori che possono influenzare l'osservazione;
- c) definire le difficoltà associate al superamento del proprio punto di vista;
- d) descrivere molte tecniche per rompere i limiti mentali derivati dalle passate esperienze;
- e) descrivere la configurazione, le caratteristiche e le funzioni delle parti importanti della situazione.

### **9. Essere capaci di usare efficaci tecniche per scoprire nuove idee**

Data un'esperienza, o una situazione problematica, essere capace di:

- a)* descrivere e dimostrare l'uso di molte tecniche per facilitare la produzione di idee: ingrandimento, riduzione, ricombinazione, ecc.;
- b)* descrivere e dimostrare l'uso delle liste di Osborn.

### **10. Essere capaci di trasformare le idee strane in idee utili**

Data una situazione problematica ed un gruppo di idee apparentemente sciocche, essere capace di:

- a)* descrivere e mostrare le vie attraverso le quali tali idee possono diventare utili;
- b)* dimostrare le tecniche per determinare i criteri essenziali;
- c)* descrivere i problemi associati con criteri vaghi;
- d)* dimostrare le tecniche per valutare le idee e lavorare prima con quelle più importanti;
- e)* descrivere e dimostrare l'uso delle analogie nel ritrovare le idee utili (vale a dire le categorie di Gordon).

### **11. Essere capaci di descrivere ed utilizzare un approccio sistematico al problem-solving**

A richiesta, essere capace di definire e illustrare ciascuno di questi stadi dal problem-solving creativo:

- a)* trovare i fatti;
- b)* trovare i problemi;
- c)* trovare le idee;
- d)* trovare le soluzioni;
- e)* trovare l'accordo.

### **12. Essere capaci di descrivere l'influenza delle relazioni interpersonali sul problem-solving (fiducia, impegno, onestà, apertura, ecc.)**

Nel campo affettivo, sviluppare:

- a)* la coscienza del proprio potenziale e delle proprie limitazioni;
- b)* l'inclinazione a riconoscere il proprio potenziale e a superarne i limiti;
- c)* la volontà di apprendere nuove idee e di tentare di applicarle alle situazioni reali;
- d)* la volontà di spartire con gli altri i propri problemi e le proprie idee.

---

## **CHE COSA È LA CREATIVITÀ**

---

Si è indagato molto in questi ultimi decenni sul problema della creatività. Se ne sono evidenziati molti aspetti e molte relazioni, ad esempio: gli elementi che compongono la creatività, la possibilità di una educazione al comportamento creativo, i rapporti con l'intelligenza e l'ambiente.

Tuttavia non è facile trovare un accordo tra le diverse definizioni o anche su aspetti significativi.

Negli anni '50, uno studioso americano, Guilford, descrisse l'atto di intelligenza umana come punto di incontro di tre coordinate: materiali (figurale, comportamentale, semantico, simbolico), operazioni (conoscitiva, mne-

stica, convergente, divergente, valutante), prodotti (unità ideative, classi di idee, relazioni di fatti, sistemi, trasformazioni, implicazioni). Tutto ciò che la mente esprime sarebbe identificabile in un punto che collega tutte e tre le dimensioni tracciandone le coordinate. Per quanto si riferisce alla creatività, per le sue caratteristiche essa ha - sull'asse delle operazioni - il suo punto specifico nel pensiero divergente, un pensiero che va al di là dei dati e limiti conflittuali posti dal problema (mentre il pensiero convergente è chiuso, limitato dentro una descrizione del problema, costretto da regole definite e codificate).

Esemplificando, potremmo descrivere l'animatore convergente come quello che in una situazione imprevista non sa trovare soluzioni nuove, ma solo risposte già provate, scontate, valevoli in generale. In fondo egli manifesta una rigidità di comportamenti, una scarsa flessibilità di principi e una ripetitività di modelli solutori di problemi.

Un animatore divergente invece si dimostra aperto all'ascolto delle situazioni problematiche, non teme la complessità delle variabili in gioco e la novità. Pur in possesso di modelli solutori, egli non li adotta rigidamente ma in modo flessibile. Riconosce la novità di ogni problema e l'affronta come se fosse la prima volta che l'incontra.

### **Dalla persona creativa all'animatore creativo**

Tutto ciò introduce in un tema di particolare interesse: le caratteristiche della persona creativa.

Per descriverla, si sono utilizzati diversi metodi (interviste a persone che svolgono un'attività professionale ideativa, test di controllo del pensiero divergente, analisi biografiche, osservazioni dirette e sistematiche...). Costante però è stata la scelta dell'oggetto da osservare: scienziati, matematici, fisici, scrittori, pittori, ragazzi creativi..., cioè un tipo di persone che generalmente eseguono un «prodotto nuovo» e per lo più in modo solitario. Ma non sono stati presi in considerazione «educatori creativi».

Possiamo tuttavia mediare questi dati escludendo quei tratti che sembrano in contraddizioni con lo scopo educativo da perseguire. Si esige quindi una mediazione che riduce tutti gli aspetti di produttività oggettuale (un disegno, un testo poetico, una scultura...), in quanto l'oggetto della produttività educativa sono «persone mature», e tutto ciò che non risponde alla qualità dell'educazione, come lo scarso interesse alla relazione interpersonale, non conformista e anticonvenzionale.

Se si eccettuano questi tratti, presenti frequentemente in artisti e persone creative, gli altri sembrano ben addirsi alla personalità di un «animatore creativo».

Quali sono in particolare? Anzitutto un'accentuata intensità e ricchezza qualitativa di risorse psicologiche, di sentimenti e di affetti. Il «creativo» dimostra una grande apertura all'esperienza propria e altrui, è privo di rigidità precostituite: vive i confini che abitualmente demarcano i concetti, le regole o i comportamenti come limiti facilmente valicabili, permeabili. Tollera l'ambiguità e l'imprecisione dove queste esistono, senza voler definire e circoscrivere prima di agire.

È critico verso se stesso, riconosce i propri limiti ed è disposto a rivedere continuamente le proprie posizioni. Ma è anche indipendente dal giudizio altrui, sapendo di possedere una sicura fonte di valutazione nel proprio istinto e nelle conoscenze di cui dispone. La sua criticità non è quindi né un meccanismo di difesa, né povertà di idee, né instabilità o qualunquismo. Al contrario, è atteggiamento positivo verso la ricerca, verso l'esplorazione del non conosciuto, senso di insoddisfazione del già acquisito per una sua nuova integrazione e ampliamento.

Il «creativo» manifesta un'ampia gamma di interessi. Pur svolgendo la sua attività in un particolare campo, i suoi interessi e la sua curiosità non sono ad essa circoscritti.

Infine è entusiasta, con una persistenza nelle motivazioni e una capacità di lavoro e autodisciplina tali che si serve costruttivamente della propria complessità psicologica in modi socialmente idonei ad esercitare influenza sugli altri.

Nella personalità creativa, lungi dall'estrosità e eccentricità che molto superficialmente la definiscono, vi è una sorta di equilibrio tra elementi affettivi e elementi cognitivi. Se da un lato un certo tipo di maturazione psicologica (che permette di attingere facilmente al proprio vissuto pulsionale) favorisce il

costituirsi di processi duttili e flessibili di pensiero, dall'altro le risorse cognitive impostano e canalizzano procedure concrete per affrontare problemi e situazioni.

In termini «animatoriali», l'animatore creativo è quello che possiede una tale apertura da esperire momento per momento la situazione cognitiva e affettiva del gruppo, così da vivere dentro di sé la sua vitalità dinamica, da percepirne le possibilità realizzative, da anticiparne ciò che esso può diventare, e da coordinare e finalizzare le potenzialità del gruppo per permettergli di sviluppare e crescere. Egli non sente il gruppo come qualche cosa di rigido, di statico, di definito, ma come un fluire continuo verso realizzazione e modi sempre nuovi di espressione della vita che porta dentro di sé. In questo «divenire» l'ampiezza di orizzonti conoscitivi lo aiuta a identificare perce-

zioni, possibilità, attese, tappe di sviluppo, modifiche da apportare.

## **Componenti di una animazione creativa**

Resta ancora il nucleo degli interrogativi che ci poniamo. Quali sono le abilità, gli atteggiamenti, le strategie operative di un animatore creativo? In altre parole, se la creatività è la risultante di numerose «abilità», quali sono le componenti fondamentali che la determinano e nelle quali ci si deve esercitare per migliorarla?

Oggi ci si sembra orientati a riconoscere in quattro componenti fondamentali il nucleo di un comportamento creativo: il possesso di abilità creative, uno stile cognitivo adeguato, alcuni atteggiamenti tipici, strategie specifiche.

Esaminiamole brevemente.

## **ABILITÀ CREATIVE: LA FLUIDITÀ IDEATIVA**

Occorre distinguere anzitutto le abilità necessarie per produrre qualcosa nel campo di attività specifiche e abilità propriamente inventive. In un pittore, ad esempio, si deve distinguere tra capacità necessarie per la sua arte (come sensibilità al colore, alla forma, competenza nell'uso delle tecniche pittoriche) e abilità che fanno di lui un innovatore originale. Ci sono infatti pittori che conoscono ottimamente le tecniche pittoriche ma sono assai limitati nella creatività. È come dire che per essere animatori creativi non bastano le abilità usuali di animazione, ma sono necessarie anche quelle che la rendono «nuova» e «originale». Oggi si può concordare su tre abilità specificamente creative: la fluidità ideativa, la capacità di associare tra loro elementi apparentemente lontani, la capacità di intuizione. Fluidità ideativa è qualcosa di molto simile al pensiero divergente: con es-

sa si intende la capacità di produrre facilmente e velocemente una grande quantità di idee partendo da una determinata sollecitazione. Il motivo della correlazione «fluidità razionale» e «creatività» è evidente: la maggior quantità di idee permette di scegliere la migliore e la più originale. Non si deve però esagerare sull'aspetto della quantità: una grande quantità di idee mediocri non vale certo una o due idee qualitativamente buone. È da tenere in conto ovviamente anche la qualità delle idee prodotte. Ecco un training di stimolazione della fluidità di idee.

### **TRAINING**

Supponi di dover organizzare una festa per il tuo gruppo. Immagina quattro modi diversi per realizzarla. (A titolo esemplificativo indichiamo delle risposte; ciò aiuterà ad eseguire meglio gli esercizi successivi).

### Risposta

1) Percepisco che il gruppo gradirebbe trovarsi insieme per festeggiare un avvenimento. Senza dir nulla preparo un incontro a sorpresa.

2) Sondo, con alcune domande in incontri occasionali con i membri del gruppo, il gradimento o l'esigenza di trovarsi insieme a far festa. Avuta una risposta positiva, ne parlo con due o tre particolarmente capaci di organizzare il divertimento, le cose materiali (addobbo della stanza, cose da consumare, strumenti di amplificazione...) e la musica da cantare insieme, e insieme prepariamo una scaletta delle cose da fare.

3) Suggesto al gruppo di valutare l'opportunità di trovarsi una volta non più per discutere o per organizzare un'attività, ma per «stare insieme a far festa». Lascero al gruppo decidere, e in caso di risposta affermativa discuteremo insieme come farla.

4) Affinché il gruppo non sia sempre dipendente dalle mie iniziative e non sapendo se interpreto correttamente le sue esigenze, non prenderò iniziative. Se veramente sentiranno il bisogno di trovarsi, lo esprimeranno. A questo punto potrò intervenire con il mio appoggio o consiglio.

### Situazione I

Si tratta di preparare un incontro di riflessione in gruppo sul tema: la libertà.

Predisponi almeno quattro modi diversi di impostarlo.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_

### Situazione II

Il gruppo è in una situazione di «impasse». I rapporti interpersonali si sono fatti difficili e non sinceri.

Trova almeno cinque modi diversi per sbloccare la situazione.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_

### Situazione III

Uno del gruppo dice: «Oggi ho dato un esame, ma mi è andato male».

Trova almeno cinque risposte possibili.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_

### Situazione IV

Un altro dice: «La riunione di ieri non mi è piaciuta».

Trova almeno cinque risposte possibili.

- 1) \_\_\_\_\_
- 2) \_\_\_\_\_
- 3) \_\_\_\_\_
- 4) \_\_\_\_\_
- 5) \_\_\_\_\_

## Modelli di risposte

### Situazione I

1. Preparo alcune affermazioni di ciò che è la libertà e apro una discussione su di esse. Poi leggeremo un brano.

2. Faccio scrivere singolarmente la loro opinione su un pezzo di carta. Raccolgo i biglietti. Li rimescolo e li distribuisco a caso. Ognuno dovrà riflettere sul biglietto ricevuto trovando gli aspetti positivi e negativi delle cose affermate. Poi si aprirà la discussione. In sottogruppi si prepareranno due o tre piste di domande da fare a tre tipi di persone diverse (laureato, giovane, operaio, professionista...). «Se libertà fosse fare tutto ciò che si vuole...». In gruppetti di tre dovranno tirare fuori tutte le possibili conseguenze da queste ipotesi. Alla fine si cercherà di costruire una definizione di libertà condivisa da tutti.

3. Faccio ascoltare un disco e vedere una serie di diapositive che possono stimolare riflessioni o opinioni sul tema.

4. Poi sottopongo un questionario sul quale dovranno rispondere individualmente. A gruppetti di tre faccio discutere un breve testo sulla libertà. Al termine dovranno inventare una parabola significativa sul tema.

### Situazione II

1. Organizzo un incontro informale, gita, pizza...

2. Propongo che questo sia l'argomento di discussione prossimo e incarico due o tre di

prepararlo opportunamente.

3. Ricorro ad una tecnica di animazione che favorisca gli scambi interpersonali.

4. Organizzo sottogruppi casuali (di 3 o 4 persone) che discutano e trovino i motivi e le cause di questa situazione. Poi si discuterà tutti insieme.

5. Evito per un certo tempo incontri di gruppo generali, ma propongo iniziative realizzabili in piccoli gruppi affinché i membri del gruppo si conoscano meglio.

#### Situazione III

1. Lo immaginavo che sarebbe andata a finire così!

2. Mi dispiace per te, son sicuro che la prossima volta ce la farai.

3. Com'è stato? Più difficile del previsto?

4. Ciò complica i tuoi programmi?

5. Mi dispiace! Cosa prevedi di fare ora?

#### Situazione IV

1. È vero, è stata un'occasione mancata per approfondire meglio alcune cose importanti per il nostro gruppo.

2. A cosa pensi sia dovuto? All'innopportunità dell'argomento, alla non partecipazione, alla non preparazione... Forse si sarebbe dovuto provare un'altra forma di riunione...

3. Credo abbia ragione anche se non sarei del tutto negativo: qualcosa si è fatto. Tu come pensi la si potrebbe migliorare per la prossima volta?

4. Il problema maggiore mi sembra il fatto che sono sempre i soliti che parlano e gli altri ascoltano. Forse bisogna trovare il modo per coinvolgere anche chi non osa esprimersi.

5. Ciò che più mi dispiace è che certi interventi, invece di costruire dei rapporti, li distruggano o li rendano più difficili. Forse dovremmo imparare a comunicare con più rispetto dell'altro.

## ABILITÀ CREATIVE: COSTRUZIONE DI ASSOCIAZIONI REMOTE

Spesso si sottolinea che la creatività nasce dall'associazione di elementi che solo lontanamente di solito vengono uniti insieme. Il pensiero tradizionale e convenzionale è tale perché non farebbe che rinforzare associazioni scontate. Ad esempio, a «giorno» si associa «notte», a «cane» si associa «gatto»...

Ma non è la associazione materiale a determinare la creatività; sono invece associazioni che, oltre a suscitare sorpresa, bene si connettono perché hanno in comune alcuni elementi semantici o un modo di illuminarsi vicendevolmente.

### TRAINING

#### Associazioni inusitate

##### Situazione I

Stabilisci delle associazioni inusitate (ma anche in qualche modo significative) cercando di dare delle definizioni ai seguenti personaggi o cose (ad esempio, «seccatore»: una persona che parla quando vorreste che ascoltasse):

paziente: \_\_\_\_\_

animatore: \_\_\_\_\_

uomo pieno di speranza: \_\_\_\_\_

esperto \_\_\_\_\_

rivoluzione: \_\_\_\_\_

allegro: \_\_\_\_\_

uomo di fede: \_\_\_\_\_

dogmatico: \_\_\_\_\_

Se siete in gruppo potreste anche stimolarvi dando reciprocamente un «valore» alle risposte: 3 = brillante e originale; 2 = buona e interessante; 1 = accettabile, ma banale.

#### La metafora

Un modo per generare accostamenti nuovi è l'uso della metafora. Essa consiste nell'esprimere un concetto non con la parola che ne indica direttamente il significato, ma con una parola diversa che ha con il concetto qualcosa di somigliante. Ad esempio, invece di dire che «Achille era un uomo coraggioso», diciamo: «Achille era un leone»; o per dire che abbiamo un'emozione che ci impedisce di parlare, diciamo: «Ho un nodo alla gola»; o per dire che si è molto stanchi di pensare a qualcosa: «Ho la testa che fuma»... La metafora rappresenta un vero e proprio salto in cui un concetto è accostato ad un altro mediante sostituzione e perdita del significato originario. La metafora nasce fondamentalmente dalla similitudine, per cui certe parole (o immagini) che propriamente dovrebbero applicarsi a determinare realtà acquistano un particolare rilievo nel designarne altre alle quali la mente o la fantasia le avvicina. Similitudine e metafora sono usate nella poesia, nella pittura o nella fotografia per ampliare un concetto o per specificarlo meglio.

Ecco un esercizio particolarmente adatto per il soggetto «animatore».



### Situazione II

Trova, ricorrendo a una similitudine o a una metafora, un'immagine (o un racconto) che illustri in maniera originale e significativa questi concetti:

«animazione»: \_\_\_\_\_

«giovani»: \_\_\_\_\_

«vita di gruppo»: \_\_\_\_\_

«ecclesiale»: \_\_\_\_\_

«impegno»: \_\_\_\_\_

«rinnovamento»: \_\_\_\_\_

«amore»: \_\_\_\_\_

«vita»: \_\_\_\_\_

«gioia»: \_\_\_\_\_

### Situazione III

Usa una metafora per indicare:

«una giornata di ritiro»: \_\_\_\_\_

«un incontro di gruppo sul tema: la preghiera»: \_\_\_\_\_

«quello che sarà il campeggio di quest'anno»: \_\_\_\_\_

## Modelli di risposta

### Situazione I

— Un uomo che ha una forma leggera di disperazione, così leggera da chiamarsi virtù.

— Uno che immagina di poter educare.

— Un uomo convinto che l'impossibile accada.

— Un uomo qualunque, lontano da casa, che dà consigli.

— Un uomo che è sicuro della falsità delle tesi di un ateo.

— Un uomo che crede di avere sempre ragione in ogni cosa di cui ha un'opinione.

Per le situazioni II e III dare modelli di risposta sarebbe «contro» la creatività che invece si vuole stimolare. Lasciamo qui libera la fantasia dell'animatore di cercare le immagini e le metafore più originali.

## ABILITÀ CREATIVE: L'INTUIZIONE

L'intuizione è un'illuminazione che lascia intravedere la soluzione di un problema o l'evidenza di qualcosa senza poterlo dimostrare. Vi si ricorre spesso quando ci si trova in difficoltà a spiegare qualcosa (si dice allora: «Tutto ciò è intuitivo»). Oppure, pur non essendo del tutto chiara la soluzione di un problema, si «intuisce» che essa va perseguita e ricercata in un certo modo o in un certo senso. Si dice allora: «Non mi è ancora chiaro, ma ho intuito di che cosa si tratta!».

L'intuizione potrebbe essere definita come la capacità di raggiungere conclusioni certe a partire dalla disponibilità di un ridotto numero di elementi.

Se siamo in gruppo e uno racconta un indovinello, si dimostrerà più intuitivo chi, appena terminato il racconto, saprà indovinare la soluzione, mentre apparirà meno intuitivo chi dovrà essere aiutato con suggerimenti ulteriori.

Ovviamente sono maggiormente intuitivi coloro che dispongono di un maggior numero di conoscenze.

Spesso poi la necessità di ulteriori informazioni è determinata dal modo con cui vengono involontariamente rappresentate le informazioni disponibili.

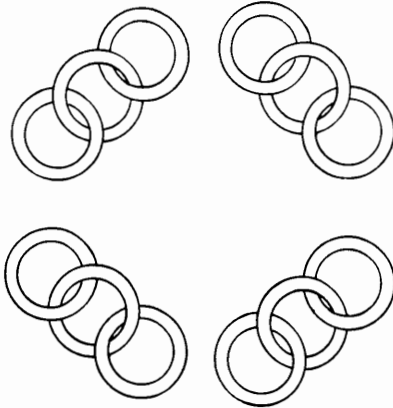
Ad esempio capita di restringere più del necessario il campo di possibilità di azione o il significato delle informazioni di cui si dispone (si vedano per questo gli esercizi suggeriti).

## TRAINING

Per indicare che cosa si intenda per intuizione e come possa essere esercitata, proponiamo tre giochetti che non hanno a che fare con l'animazione. L'animatore dovrà poi esercitarsi in situazioni che spesso sono suggerite dalla vita e dall'esperienza di animazione del gruppo.

### Situazione I

Una signora va da un orefice per farsi ricostruire un bracciale che per una inavvertenza si è spezzato in quattro pezzi di tre anelli ciascuno. L'orefice mette i quattro pezzi su un pezzo di velluto (così)

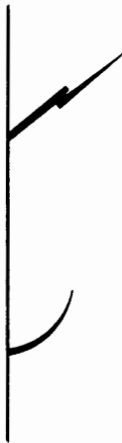


e dice: «Signora, aprire un anello e saldarlo costa 5.000 lire. Sono quattro anelli... il tutto le costa 20.000 lire». La signora non è d'accordo e risponde: «Lei è disonesto perché può benissimo fare il lavoro aprendo e saldando solo tre anelli!». Come?

### Situazione II

Questo giochetto, come altri, potrebbe essere usato in un incontro di gruppo per stimolare la fantasia e nello stesso tempo mettere in comunicazione i membri del gruppo. Con un po' di fantasia l'animatore potrebbe anche inventarne altri, seguendo lo stesso modello di stimolo.

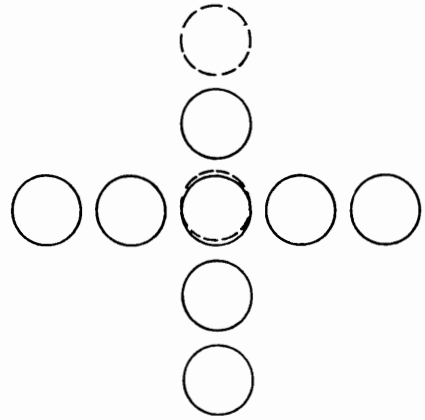
Il seguente disegno



è attribuito a Victor Hugo, che chiedeva ai suoi amici di costruire un racconto a partire dagli elementi indicati dalla figura. In questo caso la chiave sta tutta nell'interpretazione che viene data alla linea verticale.

### Situazione III

Immaginate dieci monete disposte nel seguente modo:



Spostando solo due monete, si devono poter contare in ciascuno dei due sensi sei monete e facendo ruotare la linea in orizzontale sulla verticale le monete si devono tutte sovrapporre.

### Situazione IV

Un tizio si trova in uno strano posto del mondo. Percorrendo un chilometro verso sud, uno verso ovest e uno verso nord si ritrova nello stesso posto di prima. Dove è localizzabile questo punto della terra?

## Modelli di risposte

### Situazione I

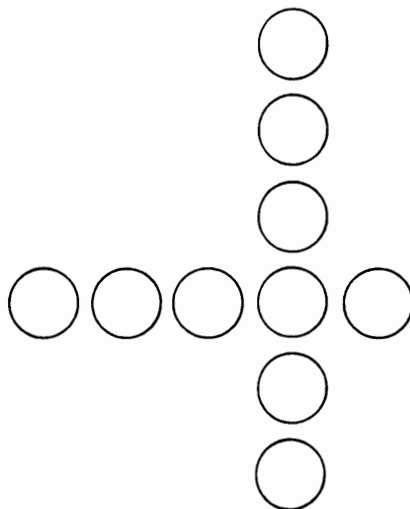
Basta aprire ciascun anello di un frammento e utilizzarlo come connessione degli altri.

### Situazione II

Questa è la storia o una storia possibile. Un cane aveva un giovane padrone a cui era affezionatissimo tanto da non lasciarlo mai solo, ovunque egli andasse. Quando il giovane partì per il servizio militare il cane non resistette al dolore di rimanere senza il suo padrone, così decise di seguirlo per stargli accanto. Anche quando era di guardia lo seguiva costantemente. La figura che vedete è quella del giovane padrone in servizio di guardia che ha girato l'angolo e di lui si vede solo la baionetta, la curva è la coda del cane. La linea verticale è l'angolo del muro.

Originale, vero?

### Situazione III



### Situazione IV

Si trovava al polo nord.

## UNO STILE COGNITIVO ADEGUATO

---

Per stile cognitivo si intende un certo modo abituale di porre i problemi e di cercarne le soluzioni.

Anche un animatore vi è coinvolto. I problemi che incontra nell'animare sono molti e possono essere affrontati diversamente.

Ci sono animatori estremamente sicuri e categorici: sanno come affrontare un problema e una volta presa una soluzione non la cambiano più.

Altri invece sono continuamente dubbiosi e incerti, pronti a cambiare le decisioni appena sorge qualche difficoltà. Altri affrontano le situazioni in altro modo.

Le persone creative hanno un loro stile cognitivo.

Dimostrano grande riflessione sulle soluzioni da prendere, non sono impulsivi, esaminano diverse alternative, si dimostrano pronte a cambiare la direzione dei loro piani.

Talvolta si pongono immediatamente dalla parte opposta delle soluzioni offerte per valutarne le debolezze, i limiti o la consistenza.

La creatività non implica dunque

sposarsi con l'improvvisazione, con l'applicazione di ricette già confezionate. Anche un atto educativo (che è creativo perché genera personalità), non sembra poter sfuggire a questo stile di pensare.

Animare non è applicare un sussidio, né seguire un testo di catechismo. Animare è trovarsi di fronte al problema di suscitare e far crescere nel gruppo la vita nei giovani, e la soluzione di tale problema non può essere trovata troppo facilmente e in modo definitivo. Un animatore deve al contrario essere in grado di riflettere, di adattare e riorientare di momento in momento le soluzioni prese e gli stimoli preparati affinché il gruppo cresca verso la maturità.

## TRAINING

Rifletti su questi problemi e sulle soluzioni che vengono prospettate.

### Situazione I

Nel gruppo alcune persone vivono ai margini e sono disimpegnate.

Trova tre possibili modi di risolvere questo problema.

---

---

---

---

---

---

---

---

Trova un'altra soluzione rispetto a queste che ti vengono presentate:

— L'animatore decide di avvicinare (insieme o individualmente) le persone interessate e di richiamarle ad un impegno e partecipazione alla vita del gruppo.

— L'animatore, dopo averle più volte richiamate all'impegno, decide di metterle di fronte alla decisione di stare nel gruppo o di andarsene.

— L'animatore propone in gruppo una iniziativa da affidare alla loro responsabilità. Essa dovrà costituire come una prova e occasione ultima per partecipare o lasciare definitivamente il gruppo.

---

---

---

---

---

---

---

---

Ora prova a riflettere ponendoti in opposizione a tutte le scelte fatte. Trova i motivi, i pericoli, i lati incerti di ogni soluzione.

---

---

---

---

---

---

---

---

### Situazione II

Il gruppo è diventato un ottimo gruppo di amici, ma niente più. Le loro proposte e iniziative sono sempre e solo feste, gite, trovarsi per decidere dove andare al cinema o in discoteca. Cosa fare per riuscire a introdurre qualcosa di più educativamente stimolante?

Rifletti su questo problema in tre modi diversi:

Trova tre modi per superare l'impasse nel quale si trova l'animatore.

---

---

---

---

---

---

---

---

Trova un'altra soluzione rispetto a queste che ti vengono presentate:

— Crede di aver sbagliato l'impostazione del gruppo e decide di scioglierlo.

— Dice al gruppo che egli non è d'accordo con il loro modo di fare e che quindi non appoggerà più le loro iniziative.

— Chiedendo l'aiuto di alcuni che gli sembrano più disponibili promuove iniziative di diverso tipo.

---

---

---

---

---

---

---

---

Ora prova a riflettere mettendoti in opposizione a tutte le scelte fatte. Cerca di evidenziare i motivi, i limiti, le incertezze, i pericoli di ogni soluzione.

---

---

---

---

---

---

---

---

## Modelli di risposte

### Situazione I

Cerca di studiare i loro interessi e proporre al gruppo qualche iniziativa nella quale i loro interessi vengono coinvolti.

— Cerca di capire quali possono essere i difetti del gruppo e migliora le sue attività e iniziative.

Dare indicazioni per gli altri due punti richiederebbe troppo spazio. Il lavoro sarà fatto più facilmente se sarà svolto tra un gruppo di animatori. In ogni caso è sempre meglio far precedere una riflessione individuale a quella di gruppo.

### Situazione II

Cerca di conquistare sempre più ascendente e fiducia nel gruppo in modo che le sue opinioni e critiche abbiano un peso e valore maggiori.

— Promuove un incontro con un gruppo di diversa impostazione per aprire un confronto tra i due modi di essere e vivere in gruppo.

— Organizza un campo estivo in un luogo «isolato» affinché il gruppo trovi dentro di sé un nuovo modo di essere.

Per le indicazioni riguardanti gli altri due punti vale quanto detto per la situazione I.

## ATTEGGIAMENTI E STRATEGIE SPECIFICHE

Sugli atteggiamenti che accompagnano la creatività abbiamo già detto descrivendo il profilo di una personalità creativa. Li richiamiamo brevemente. Sono atteggiamenti che si correlano significativamente con la ricerca di originalità, la stima verso la complessità, la predisposizione verso l'ambiguità della realtà e un certo piacere nell'immergersi in essa per ordinarla, la capacità di vedere le cose dall'alto, ovvero da un punto di vista che – astraendo da situazioni concrete e particolari – sa vederle su uno sfondo più ampio, la tendenza ad interessarsi dei grandi problemi dell'esistenza umana, la disponibilità al lavoro prolungato, l'accettazione della critica che non facilmente si adatta alle pressioni sociali e ai valori convenzionali.

Tutti questi atteggiamenti possono certamente trovarsi anche in soggetti non creativi, e ciò indica che la creatività non è dovuta solo a capacità specifiche, ma che con essa si devono anche coltivare altri atteggiamenti che la predispongono, stimolano e aiutano.

Così occorre che un animatore sviluppi una serie di «altri» atteggiamenti che costituiscono un terreno fertile per lo sviluppo della creatività, e le occasioni non mancano nella vita di un gruppo. L'originalità non va cercata per se stessa: tuttavia un gruppo trova e esprime la sua identità nella distinzione da altri gruppi, con iniziative e comportamenti che lo caratterizzano. Essere significativi in un ambiente significa essere portatori di un messaggio «nuovo». E allora non si potrà non immergersi nella complessità del reale e dei problemi dell'ambiente.

Infine fanno parte della creatività la capacità di servirsi opportunamente di strategie. Ve ne sono tantissime: saper fare analogie, utilizzare il brainstorming, immaginare ipotesi opposte a quelle che appaiono più immediate, tradurre i concetti in termini di immagini (linee, diagrammi, colori), saper

produrre trasformazioni di idee o concetti attraverso «ingrandimenti» o «rimpicciolimenti» o «riproduzioni in negativo», elencare attributi, mettere in discussione i presupposti, definire il problema, cercare prospettive diverse...

### TRAINING

Non è difficile immaginare in che cosa consistano le diverse strategie elencate, e forse è più facile comprenderle mettendole in pratica.

#### Situazione I

Con l'*analogia* si illustra un concetto attraverso un altro più evidente o più chiaro. Il suo rischio sta nel non tener conto anche delle differenze. Essa è stata storicamente un ottimo strumento per scoperte scientifiche. Come esercizio proponiamo di scoprire le seguenti analogie:

1) La vita di gruppo è qualcosa di analogo alle stagioni di un anno:

---

---

---

---

2) La vita di un giovane è qualcosa di analogo al lavoro di un architetto:

---

---

---

---

3) Educare e animare sono qualcosa di analogo ad una semina:

---

---

---

---

4) La pace è qualcosa di analogo al lavoro:

---

---

---

---

#### Situazione II

Il *brainstorming* (lett. storm = tempesta; brain = cervello) è un modo utilizzato per suscitare nuove idee. Consiste nel dire o scrivere tutto quello che viene in mente senza alcun controllo a seguito di uno stimolo. La valutazione o l'ordine vengono fatti attraverso criteri posti in seguito.

Prova a fare un brainstorming su questi concetti:

«pace»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«ecologia»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«amore»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«salvezza»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«delusione»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«fede»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Situazione III

*Elenco di caratteristiche.* Quando ci si trova di fronte a un problema o a un concetto sul quale si vuole intervenire attraverso una elaborazione creativa, è spesso importante richiamare tutte le caratteristiche di cui è dotato affinché la nuova espressione non perda intensità di contenuti.

Prova ad elencare le caratteristiche di questi concetti:

«gruppo»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«animazione»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«giovani»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«impegno politico»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

### Situazione IV

*Cambiare il punto di vista o la prospettiva* da cui considerare qualcosa, è un modo per scoprire la complessità del reale e anche la diversità delle cose implicate in un certo evento.

Dei seguenti fatti prova a pensare che cosa essi significano da diversi punti di vista:

Che cosa significa «la pace»: dal punto di vista dei giovani? da parte di chi ha vissuto e provato la guerra? dal punto di vista dei militari che vogliono difenderla? dal punto di vista di un educatore? dal punto di vista di un uomo di fede? dal punto di vista di un artista?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

Che cosa significa «famiglia» dal punto di vista dei genitori? dal punto di vista dei figli? dal punto di vista di un legislatore? dal punto di vista di un sociologo? dal punto di vista di un educatore? dal punto di vista di una persona di fede?

---

---

---

---

---

---

---

---

---

---

### Situazione V

*Mettere «in negativo»* un concetto significa cercare di dire di quel concetto tutto ciò che non è o ciò che gli è opposto.

Si mettano «in negativo» questi concetti:

«preghiera»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«gioia»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«comunione»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«chiesa»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

«speranza»: \_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_  
\_\_\_\_\_

## Modelli di risposte

### Situazione II

— Spirito, guerra, passato, futuro, collaborazione, impegno, tolleranza, ricerca, politica, interpersonale, serenità, colomba, ulivo...



# Editrice Ancora Milano

Anna Cattaneo

**NOVITÀ**

## **Sarà una bellissima festa**

*Alice*

pp. 130 - L. 8.000

Pagine di diario, intrecciate dalla narrazione della mamma, di una bambina piena di vita e di gioia, che s'incontra precocemente con la sofferenza, coinvolgendo famiglia, parrocchia, scuola.

## **Prigionieri della speranza**

*Il diario di Monica*

pp. 80 - L. 6.500

«Nel linguaggio appassionato e scarno di un'adolescente vera, bisognosa di sentirsi amata e viva, si propone questo diario, per aiutare giovani ed educatori a liberare gli animi dalla sfiducia e restituirli 'prigionieri della speranza'».

Heribert Mühlen

## **I giovani incontrano Dio**

*L'uscita dalla crisi. 2*

pp. 216 - L. 20.000

Il processo di cristianizzazione dell'Occidente — anche della nostra Italia — può essere superato solo se si guidano le persone a fare una *scelta personale* di fede. *Racconti e testimonianze di giovani* dimostrano che, se essi incontrano una comunità di conversione, aderiscono con gioia a Cristo e sono in grado di impegnarsi a favore degli uomini.

Via G.B. Niccolini, 8 — 20154 Milano  
Tel. (02) 31.89.941 - C.C.P. n. 31522204

— Rovina, inquinamento, egoismo, problema, sopravvivenza, disimpegno, disinformazione, urgenza, verdi, collaborazione...

— Comunione-gioia, altro, altruismo, affetto, emozione, amicizia, ragazzo/ragazza, bacio, carezza, donazione, gratuità, sesso, dolore, comunicazione, dialogo, comunione...

— Liberazione, fede, realtà, comunione, superamento delle barriere, sicurezza, salvatore, disperazione, senso di colpa, luce, esaltazione...

— Fatica, ideale, abbattimento, desiderio, volontà, voglia di ricominciare...

— Amore, motivazione, concretezza, astrattezza, illusione, alienazione, conservazione, tradizionalismo, guerra, cultura, valori...

### **Situazione V**

— *Non:* vuoto intimismo, alienazione, solo parole, senza fede...

— *Non:* solitudine, emarginazione, noia, incomunicabilità, privazione, paura, distacco, possesso...

— *Non:* attivo con gli altri, ateismo, egoismo, solitudine, violenza, disprezzo, proprietà, lontananza, paura, incomunicabilità...

— *Non:* edificio, setta, disimpegno, egoismo, disperazione, immoralità, paura, mancanza di ideali, di bambini, materiale, illusione, senza fondamento...

— *Non:* illusione, disperazione...

NB: Agli esempi mancanti non si possono dare che risposte molto lunghe. Lasciamo all'animatore verificarsi eventualmente con qualche altro.

## **CONCLUSIONE**

Quanto detto e i training proposti non sono certo sufficienti a fare di un animatore un educatore «creativo». Essi, spero, siano stati almeno tali da evidenziare l'importanza di esserlo o di diventarlo. A ciò molto servirà il continuo esercizio di quegli atteggiamenti e di quelle strategie che sono state suggerite e illustrate.

In fondo essere animatori creativi non è difficile, basta un po' di costanza, di volontà e... un pizzico di fantasia.