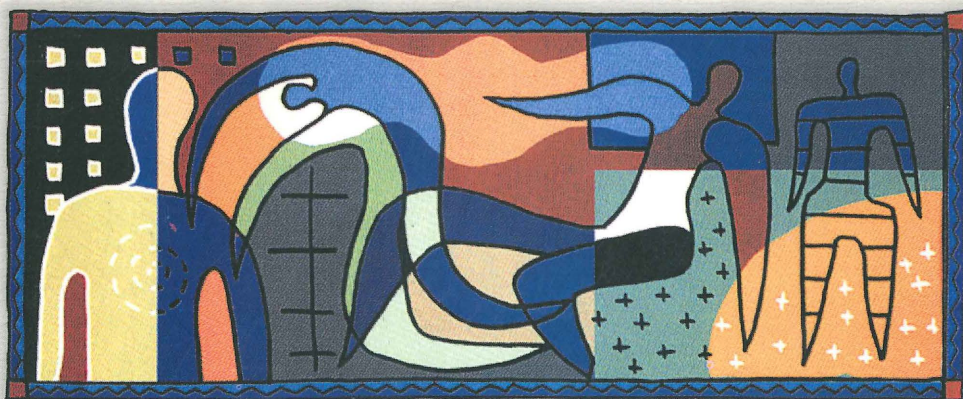


La Práctica de la Animación Sociocultural y el Léxico del Animador

Ezequiel Ander Egg



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
FACULTAD DE TRABAJO SOCIAL

FONDO EDITORIAL 2002

La Práctica de la
ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL
y el Léxico del Animador

Ezequiel Ander Egg

**La Práctica de la
ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL
y el Léxico del Animador**



PONTIFICIA UNIVERSIDAD CATÓLICA DEL PERÚ
Facultad de Trabajo Social

FONDO EDITORIAL 2002

Primera edición por el Fondo Editorial
de la Pontificia Universidad Católica del Perú, marzo 2002

Séptima edición

***La Práctica de la Animación Sociocultural
y el Léxico del Animador***

Copyright © 2002 por Fondo Editorial de la Pontificia Universidad Católica del Perú
Plaza Francia 1164 Lima, Perú.
Telfs. 330 7410 - 330 7411

Derechos reservados

ISBN - N° 9972 - 42 - 426 - X
DL - N° 1501052001 - 3293

Prohibida la reproducción de este libro por cualquier medio,
total o parcialmente, sin permiso expreso de los editores.

Ilustraciones: Enrique Ottone G.
Edición Gráfica: Martín Arias P.

Impreso en el Perú - Printed in Peru

ÍNDICE

Prólogo	9
Observaciones preliminares	23
Parte I	
ESTUDIO Y PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES	25
Cap. 1. Estudio-investigación y diagnóstico de la situación sociocultural	27
1. Referencia a la situación global en la que se enmarcan las actividades socioculturales	30
2. Caracterización de la situación cultural	33
3. Estudio de las necesidades culturales	34
4. Estudio de la demanda cultural	41
5. Jerarquización de necesidades y problemas	44
6. Inventario de los recursos disponibles	46
7. Algunas pautas para elaborar el diagnóstico de la situación sociocultural	50
Cap. 2. Programación de actividades socioculturales	57
1. ¿Qué es programar?	59
2. Principales criterios o pautas para la elaboración de planes, programas o proyectos	61
3. Instrumentos metodológicos de la planificación	74
4. Comenzar por organizar la mente	76
5. Diseño para la elaboración de proyectos	77
6. Guía para programar actividades	86
7. Decisión racional y acción racional	88
Parte II	
LA PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL	91
Cap. 3. Aspectos o momentos de las tareas de animación sociocultural	95
1. Fase de sensibilización / motivación	97
2. Detección de las minorías activas o grupos de incidencia	102
3. Capacitación de los animadores voluntarios	104

4.	Promover la organización y puesta en marcha de actividades socioculturales	107
Cap. 4.	Problemas operativos de la práctica de la animación sociocultural	113
1.	Las personas implicadas	117
2.	Lugares y espacios en donde se realizarán las actividades	122
3.	Cuándo realizar las actividades	126
4.	Las actividades específicas ¿qué hacer?	127
5.	Los métodos y técnicas a utilizar ¿cómo?	127
6.	Los medios o instrumentos técnicos ¿con qué?	133
Cap. 5.	Las actividades específicas a partir de las cuales se puede realizar la animación sociocultural	137
1.	Actividades de formación	143
2.	Actividades de difusión cultural	149
3.	Actividades de expresión artística no profesional	155
4.	Actividades lúdicas: recreación, juegos, esparcimiento, fiestas y deportes	173
5.	Actividades sociales	191
Anexo:	Definiciones de animación sociocultural	199

PRÓLOGO

Es evidente que en nuestro país existe un escenario complejo de grandes problemas sociales como la pobreza, el desempleo, el subempleo, la reducción de la inversión social, la falta de equidad en la distribución de ingresos y la polarización económica y social, agudizados por el proceso de la globalización de la economía de mercado y la aplicación de las reformas estructurales.

La globalización de la economía, el avance tecnológico y las comunicaciones, que se presentan como una oportunidad de crecimiento y modernización, modifican la organización económica, social y política de los países en el mundo e impactan significativamente en la cultura y calidad de vida.

Signos de este proceso son el desarrollo tecnológico y las exigencias para elevar la calidad de los productos y de los servicios, incluyendo los servicios sociales. Cuando se hace referencia al desarrollo del capital humano, se propone la aplicación de programas con productividad social demostrable, orientados a mejorar la calidad de vida de la población.

Así, en los sistemas de salud, educación y pensiones, entre otros, se exige calidad en la prestación del servicio (respuesta eficaz a la demanda del usuario/cliente y manejo adecuado de los recursos, incluyendo los de la población) e impacto económico y social en el medio.¹

Se exige que los programas de bienestar y servicios sociales tengan una nueva organización y personal idóneo que atienda las demandas del mercado y las demandas sociales, que se incrementan con el aumento de la pobreza y los problemas sociales.

1 *Plan de Expansión y Estructuración de Nuevas Especialidades*. Lima: PUCP - Facultad de Trabajo Social, 1997.

Las reformas estructurales en el Perú se vienen aplicando de manera acelerada; se han ejecutado las políticas de estabilización económica (1990), de la liberalización comercial (1990), de la reforma tributaria (1992-1993), de la reforma financiera (1992), de la privatización (1993-1994), de la reforma laboral (1991 a 1995) y, desde 1993, se vienen realizando cambios en el sistema de seguridad social.²

Las reformas en el sector salud se orientan al logro de una atención de calidad con amplia cobertura, que exige la descentralización de los servicios, la autogeneración de ingresos y una administración moderna.

Organismos internacionales de cooperación y organismos financieros, como el Banco Mundial y el Banco Interamericano de Desarrollo, han centrado sus esfuerzos en programas de erradicación de la pobreza y de mejoramiento de los programas y servicios sociales.

El Ministerio de Promoción de la Mujer y del Desarrollo Humano, recientemente creado, también concentra sus esfuerzos en atender problemas sociales de la niñez y la adolescencia, de promoción de la mujer, de desarrollo humano y educación para el desarrollo, incluyendo también otros programas de bienestar familiar.

La Iglesia Católica desarrolla una amplia línea de acción social orientada a impulsar programas de economía solidaria, promoción de la salud y educación, atención de situaciones especiales como desplazados, discapacitados, huérfanos y ancianos, entre otros.

Las organizaciones no gubernamentales (ONGs) continúan ejecutando proyectos de promoción social con financiamiento internacional y las empresas vienen asumiendo la inversión social mediante programas de desarrollo de recursos humanos de la institución y programas de responsabilidad social.

En nuestro país, esto exige multiplicar todos los esfuerzos para buscar la participación de la sociedad civil y del Estado en una línea concertada que, rescatando el valor de la solidaridad, promuevan el desarrollo humano, tarea que corresponde a todos.

Para el Trabajo Social, tal como sostiene Rosa Margarita Vargas de Roa: "La incertidumbre en el devenir profesional se reducirá si somos capaces de leer científicamente el contexto y explicar su dinámica; si identificando los sujetos sociales en condiciones específicas, construimos conocimientos y saberes que potencien y humanicen su ser; si ese conocimiento lo instrumentalizamos para transformar las realidades complejas, buscando minimizar los obstáculos que se presentan al desarrollo humano integral".³

El desarrollo humano, entre otros múltiples aspectos, concede una especial importancia a la educación y a los avances tecnológicos. En cuanto a la educación, no es suficiente incrementar los conocimientos; es necesario diversificarlos y aplicarlos a la práctica. Es, entonces, necesario recrear lo social, replantear las formas de abordaje para la intervención social para que partan de analizar con mentalidad innovadora los procesos de formación profesional, sobre todo, en las carreras de corte social.

En lo que corresponde al Trabajo Social, el proceso de formación deberá orientarse hacia la preparación de profesionales del futuro con una nueva mentalidad y un nuevo perfil que corresponda a las rápidas y profundas transformaciones que se producen en nuestra sociedad y en el mundo, y que, necesariamente, impactan en la educación, exigiendo una formación profesional de acuerdo con los desafíos de la educación en los albores del siglo XXI.

3 VARGAS DE ROA, Rosa Margarita. "La Formación Académica del Trabajador Social Colombiano. Su papel en la Transformación y Desarrollo del País". Seminario Internacional *La Calidad de la Educación en Trabajo Social*. Colombia: CONETS, 1998.

En este sentido, las instituciones de educación superior, formadoras de Trabajadores Sociales, deben responder fundamentalmente a la demanda social; pero, también, a la demanda del mercado, con la clara perspectiva de contribuir al desarrollo social.

Estos profesionales deben estar preparados, no sólo para ubicarse adecuadamente en el mercado de trabajo, sino para ampliar sus campos de acción. Para ello, deberán tener un perfil claramente definido que les permita responder a la competitividad, signo característico actual; pero, también, para actuar promoviendo la justicia y la equidad como aspectos relevantes que favorecen el logro del bienestar y desarrollo social.

Esta formación deberá ser integral, considerando una capacitación teórica y metodológica de excelencia, articulada necesariamente a un componente ético; puesto que "Los valores humanos deberán desarrollar en el futuro profesional una actitud hacia la investigación y la solución de problemas y hacia el bienestar de la sociedad. Estos elementos valorativos dan como producto final en la formación del profesional una calidad ética, social y profesional, y una madurez para la toma de decisiones adecuadas y justas".⁴

Los procesos de modernización y los modelos sociales que hoy predominan generan grandes cambios que constituyen un reto para el Trabajo Social que está obligado a realizar un profundo análisis de sus marcos conceptuales, sus formas de intervención y el instrumental técnico-metodológico utilizado. Es imperativo desarrollar un proceso de recreación e innovación que marche paralelamente a la reafirmación del soporte ético de la carrera, para demostrar su validez e impulsar su vigencia actual y futura.

4 MARUM ESPINOZA, Elia y Carmen R. CASTRO ALDRETE, "Calidad y competitividad, requerimientos actuales y futuros de la educación superior en México": *Revista Universidades*, año XLIII, Nueva Época, n.º 15, 1998.

La Facultad de Trabajo Social de la Pontificia Universidad Católica del Perú, frente al nuevo contexto del país y consciente de los cambios que ocurren, reafirma su opción de contribuir al desarrollo humano. En esta perspectiva orienta sus esfuerzos hacia la formación de profesionales de acuerdo con la demanda social y laboral, considerando, por un lado, las exigencias de mantener una gestión educativa de calidad que le permita consolidar su función social en la comunidad, y por otro, la responsabilidad de reestructurar la formación profesional con la clara convicción de preservar y fortalecer el sentido humanista de la carrera.

Las nuevas tendencias sobre la gestión curricular en América Latina evidencian la necesidad de una evaluación y reconversión sistemática de la organización curricular a la luz de las nuevas necesidades sociales para adecuar la carrera a los requerimientos académicos de las instituciones de educación superior y a los cambios científicos y tecnológicos del país.

La urgencia de dar una nueva orientación a la formación profesional de los Trabajadores Sociales se articula con la corriente de cambio asumida por las universidades en América Latina frente a los nuevos procesos científicos y tecnológicos que le exigen responder a los grandes problemas sociales, formando profesionales de acuerdo con un mercado ocupacional cada vez más exigente y complejo.

En este sentido "La evaluación y la renovación sistemática de la organización curricular se ha convertido en una necesidad forzosa en toda Universidad [...]. Los actuales avances de la ciencia, el desarrollo creciente de nuevas tecnologías y el complejo orden económico actual, obliga a la Universidad a iniciar un proceso de revisión de su proyecto académico, a la luz de las nuevas necesidades locales, regionales y mundiales".⁵

La Facultad de Trabajo Social de esta Casa de Estudios busca fortalecer su misión de formar profesionales de calidad, diseñando una oferta educativa innovadora que considera las nuevas exigencias de especialización que demanda un mercado laboral altamente competitivo. Por ello se introduce, entre otras, la animación sociocultural como una línea de especialidad, por sus peculiares y significativas implicaciones en el ámbito del Trabajo Social.

La temática de la animación sociocultural, contribuirá también a la ampliación y diversificación de las opciones de posgrado, entendida ésta como *educación permanente* o *educación a lo largo de la vida*, según la propuesta de la UNESCO.

La responsabilidad educativa de la Universidad y por tanto de la Facultad de Trabajo Social, no culmina con la formación de nuevos profesionales. La capacitación permanente y el perfeccionamiento profesional son también líneas de acción por medio de las cuales continuaremos comunicándonos con los egresados y, al mismo tiempo, acercándolos de modo más directo a la realidad social del país.

El vínculo con la comunidad profesional es necesario para asegurar la vigencia del rol profesional del Trabajo Social en nuestra sociedad. La profesión necesita de una renovación y actualización constantes para responder a los complejos problemas sociales existentes y elevar el nivel de eficiencia y efectividad de la acción profesional. Por ello, la Facultad desarrolla un proceso de formación continua, ofreciendo cada vez propuestas de capacitación innovadoras.

La oferta de nuevas especialidades, en la formación de los trabajadores sociales a nivel de pregrado, así como en la formación continua de los profesionales de campo, toma en cuenta las repercusiones que, en el ámbito de la política social, tiene el modelo neo-liberal predominante, a partir de las reformas sociales que implementan nuevos programas sociales que requieren profesionales cada vez más calificados.

El Trabajo Social debe buscar su reconversión y reubicación, identificando nuevos escenarios de intervención con un enfoque interdisciplinario, que fortalezca su sentido humanista. Al mismo tiempo, deberá redefinir sus roles en la planificación y gestión de políticas y proyectos sociales, en la orientación y asesoría para la participación ciudadana, en la promoción social, y en la orientación y consejería familiar.

Para ello, se requiere de una formación académica de pre y posgrado de calidad, que privilegie el desarrollo de capacidades y actitudes necesarias para el análisis y reflexión crítica de la realidad, la construcción de nuevas alternativas e identificación de nuevos espacios, para impulsar el proceso de desarrollo social en la defensa de los derechos fundamentales de la persona humana.

Uno de los campos que deberá impulsar el Trabajo Social es el de la animación sociocultural al que aporta significativamente la obra del doctor Ezequiel Ander Egg, quien ha desarrollado ampliamente el tema.

La publicación de esta obra en su séptima edición puede parecer extraña en momentos en los cuales en el país se produce una serie de cambios socioeconómicos que afectan a la población, y donde los procesos de modernidad y modernización relegan a un segundo plano los aspectos sociales.

Esta situación afecta directamente a las Ciencias Sociales y al Trabajo Social que, como profesión, debe redefinirse para enfrentar estos cambios, buscando ubicarse en nuevos escenarios, considerando las serias limitaciones existentes y respondiendo a los retos que plantean los procesos antes señalados.

Ante los cambios que se operan en la sociedad con vertiginosa rapidez, el Trabajo Social, que actúa de cara a esta realidad, deberá comprender como dice Luz Marina Villa de Yarce que: "No se trata de ingresar al proceso del mundo contemporáneo aceptando la economía de mercado como mecanismo de un

liberalismo triunfante que patrocine un modelo de desarrollo no importa a qué costo social, sino de fomentar el establecimiento y gestión social de mercado que gestione un modelo social de desarrollo apto para vincular los beneficios de la productividad al crecimiento del bienestar social, a la generación y al ejercicio de posibilidades ciertas para todos".⁶

El Trabajo Social debe asumir una opción que reivindique la importancia que tiene el desarrollo humano, articulándolo a los aspectos políticos, económicos y culturales. Impulsar el desarrollo humano ha sido, a lo largo de toda la existencia, de la profesión, uno de sus grandes fines, que en el momento actual adquiere una significativa relevancia. Por ello, debe impulsar con responsabilidad la ineludible tarea de contribuir a potenciar las capacidades de las personas para enfrentar sus necesidades, buscando fortalecer y ampliar los procesos educativos que contribuyan a crear espacios de participación y desarrollo del derecho de las personas a su ciudadanía, la reivindicación de una mejor convivencia humana la revaloración de las manifestaciones culturales y el buen uso del tiempo libre.

Todo ello significa el compromiso de impulsar una mejor calidad de vida en un contexto en el que prima el individualismo, el aislamiento y la pérdida del valor de la solidaridad. La animación sociocultural como señala J.A. Simpson, debe ser entendida como un estímulo mental, físico y emotivo que, en un sector determinado, motiva a la gente a iniciar un conjunto de experiencias que les permita expandirse, expresar su personalidad y desarrollar el sentido de pertenecer a una comunidad sobre la cual puede ejercer cierta influencia.

6 VILLA DE YARCE, Luz Marina. "Entre la realidad y la utopía nuevos escenarios y desafíos del Trabajo Social para el siglo XXI". En *Acción Crítica*. Cali: CELATS-ALAETS, 1995, p.31. Citado en CIFUENTES PATIO, María Rocío. "La educación un proceso siempre interrogado". Seminario Internacional *La Calidad de la Educación en Trabajo Social*. Colombia: CONETS, 1988.

La realidad actual demanda Trabajadores Sociales preparados para intervenir de manera significativa e innovadora en las nuevas necesidades y problemas sociales que surgen, e incursionar en nuevos campos que, en lo social, se diversifican y que no han sido suficientemente atendidos, tal es el caso de la animación sociocultural.

Uno de los autores clásicos y pioneros en tratar el tema de la animación sociocultural, es el doctor Ezequiel Ander Egg, cuya fecunda producción es conocida en todo el mundo y, por tanto, tiene una vigencia y un valor altamente significativo en los momentos actuales. Por esta razón consideramos importante la publicación de esta obra.

Sobre el autor puede decirse que, después de más de 15 años durante los cuales concentró sus esfuerzos en aplicar las ciencias sociales al ámbito de la política social, en general, y del trabajo social, en particular, inicia una nueva experiencia que lo lleva a desarrollar ampliamente diferentes aspectos de la animación sociocultural. En 1977, como responsable de un programa de animación en las provincias de Alicante y Murcia (España), inició el desarrollo de los principales aspectos conceptuales y metodológicos de la animación sociocultural. El libro que ahora presento, es uno de los frutos de esa experiencia.

Quisiera señalar, como una cuestión de carácter general, que Ander Egg aprende todo lo referente a la animación sociocultural como instrumento de la política cultural, en Francia y Bélgica; aunque como bien sabemos quienes lo conocemos, siempre fue un animador nato capaz de motivar e ilusionar a la gente para emprender actividades, tareas y programas de bien público, como lo evidencia su trabajo en el ámbito del desarrollo de la comunidad.

Son numerosas las ediciones del libro que ahora tenemos el privilegio de presentar. La obra fue publicada inicialmente por el Instituto de Ciencias Sociales Aplicadas en Buenos Ai-

res; de inmediato sigue una edición de la Municipalidad de Rivadavia en la provincia de Mendoza, que lo ofrece como instrumento y texto básico para los animadores socioculturales. Luego, dos ediciones en la editorial Humanitas, una —que titula *La Animación y los animadores*— y otra similar en el Centro de Integración, Comunicación, Cultura y Sociedad de Argentina (CICUS).

La Facultad de Trabajo Social de la Pontificia Universidad Católica del Perú presenta la séptima edición de este libro que ha servido de guía a miles de animadores socioculturales de España, Portugal y América Latina.

El éxito de esta obra se debe al lenguaje claro y preciso que caracteriza a este autor y al sentido práctico que le imprime. Es un libro elaborado a partir de experiencias realizadas en España y en América Latina.

Cabe destacar que el autor ha sido Consultor de la UNESCO en el campo de la animación sociocultural, para el ámbito latinoamericano. Precisamente, este libro nace en el contexto de la preocupación de la UNESCO cuando en los años ochenta se proclama el Decenio Mundial para el Desarrollo Cultural, cuyo propósito general era la defensa del patrimonio cultural de los países; la conservación de las culturas y las lenguas amenazadas; la reactivación de los juegos, deportes y artes tradicionales; la adaptación de la transferencia de tecnologías a diferentes contextos culturales; y, de manera general, a la toma de conciencia de los problemas fundamentales de la cultura en el mundo contemporáneo.

Una de las preocupaciones centrales de la década de los 90 fue la elaboración de instrumentos metodológicos y técnicos. Este propósito exigía la creación y el ensayo de los instrumentos adecuados a diferentes circunstancias y situaciones. Desde este punto de vista, el libro que presentamos fue considerado como uno de los aportes más importantes al desarrollo de la metodología y de la práctica de la animación

sociocultural, constituyendo una trilogía con los libros metodológicos de Ander Egg *Metodología y práctica del Desarrollo de la Comunidad* (que llega a la 20.^a edición) y *Metodología del Trabajo Social*, editados en México y España.

Quisiera destacar que, con este libro, nuestra Facultad desea mantener vivos los propósitos del Primer Seminario Regional de animadores socioculturales, educadores y comunicadores, realizado en Lima del 7 al 10 de marzo de 1988. Ha transcurrido más de una década desde que se llevó a cabo este evento organizado por el Instituto Nacional de Investigación y Desarrollo de la Educación y la Comisión Nacional Peruana de Cooperación con la UNESCO. Hoy es necesario e imperativo continuar trabajando para retomar y llevar a la práctica, algunos de los propósitos enunciados en tal encuentro, como el de diseñar políticas de animación cultural, en la perspectiva de impulsar el desarrollo integral y la democracia cultural, formular el perfil del animador cultural y diseñar las bases comunes para la formación de recursos humanos en estas áreas.

En este contexto, la Facultad de Trabajo Social de la Pontificia Universidad Católica del Perú, luego de un proceso de evaluación y reestructuración curricular incluye la temática de la animación sociocultural, como una de las especialidades a las que podrán acceder los futuros profesionales y también como una línea de formación continua dirigida a la capacitación de la comunidad profesional en general.

Creemos que la formación en la animación sociocultural, puede contribuir significativamente a una mayor motivación y participación de los sujetos sociales, al fomento de una ciudadanía productiva, al reconocimiento de que, además de la pobreza material, existe poca valoración de la cultura peruana en función del pasado, del presente y del futuro.

En nuestra Facultad ha sido una constante la preocupación por enseñar y difundir metodologías del trabajo social comu-

nitarias participativas que contribuyan a que la gente sea capaz de identificar sus problemas y de buscarles solución. Los conceptos y los aspectos metodológicos que contiene esta obra permitirán fortalecer estos propósitos, de ahí nuestra decisión de hacer realidad la publicación de este libro que, habiendo tenido amplia difusión en otros países, ha sido muy difícil de obtener en el Perú. Con esto también queremos prestar un servicio de apoyo bibliográfico a los animadores socioculturales y a los trabajadores sociales de nuestro país.

En cuanto a la personalidad del autor, quisiera señalar algunos rasgos que Ana Lamas destaca en su libro *Dialogando con Ander Egg*. Estamos totalmente de acuerdo con ella cuando afirma que se trata de una persona con un estilo de vida que no puede encerrarse en esquemas o estereotipos clásicos y cuyas coordenadas intelectuales no son fáciles de trazar.

Es un hombre tremendamente disciplinado que no ha permitido a lo largo de su vida sumamente fructífera, que ningún encasillamiento deteriore su propia identidad personal. Afirma la autora que "Las presiones más diversas ejercidas sobre él no han sido capaces de socavar su integridad moral e intelectual. Se ha atrevido a desafiar el enojo de gobernantes, las amenazas policiales y las modas intelectuales [...]. Un hombre libre es siempre un hecho raro e insólito".⁷

La vida y obra de Ezequiel Ander Egg demuestra su permanente preocupación por unir la teoría y la práctica; la acción y el pensamiento. "Estudioso y lector incansable, es —sin embargo— un pensador que analiza la existencia más que los libros y un hombre que lleva a la práctica lo que piensa".⁸ Desarrolla una actividad intensa que lo identifica plenamente y que logra impactar en todos aquellos que hemos tenido

7 LAMAS, Anita. *Dialogando con Ander Egg*. Buenos Aires: LUMEN/HVMANITAS, 1996.

8 *Ib.*, pág. 8.

el privilegio de trabajar a su lado encontrando en él siempre fuerza para enfrentar los obstáculos, energía para renovar las esperanzas y avanzar impulsados por su contagiante optimismo y entusiasmo.

En sus obras, en sus discursos, en sus clases y en su trato personal, encontramos siempre a un hombre con una profunda sensibilidad, dispuesto a dialogar sobre los más variados temas y con una especial calidad para escuchar y para compartir sus conocimientos, experiencias y esperanzas.

Se trata —dice Anita Lamas—, de un hombre dialógico con todo y con todos, dispuesto a escuchar y comprender las perspectivas y argumentos de los demás. Está siempre abierto a diferentes corrientes de pensamiento, dispuesto a aprender de todos. Es "Austero y ascético en su modo de vivir, desgarbado e ingenuo, es un hombre dotado de una gran humanidad y humildad. Franciscano agnóstico, amante de la naturaleza y de la vida sencilla, es [...] a fin de cuentas, un hombre que simplemente busca ser persona".⁹

Finalmente, compartimos la apreciación de la autora cuando dice con mucha verdad, que se trata de un hombre que con su sólo vivir ha sido capaz de dar calor a otras vidas, impulsar y renovar el gusto por vivir y ha sabido transmitir a otros la pasión, el entusiasmo y la valentía para luchar por cosas que nos trascienden.

Febrero de 1999

Haydee Alor Luna
Decana
Facultad de Trabajo Social
Pontificia Universidad Católica del Perú

OBSERVACIONES PRELIMINARES

Tratar sobre la práctica de la animación sociocultural es entrar en el problema de la metodología de la animación. Ahora bien, siendo esto así, antes de meternos en el desarrollo de nuestra propuesta metodológica, haremos algunas precisiones para situar mejor y contextualizar todo el trabajo posterior. Helas aquí:

1. Ante todo, es necesario tener en cuenta que no existe una metodología de la animación; existen diferentes propuestas metodológicas. La que aquí presentamos es una entre otras. No tenemos la pretensión ni la soberbia de afirmar que es la mejor; simplemente, es la que hemos utilizado y elaborado a partir de nuestra práctica y nuestra reflexión, y de la práctica y reflexión de muchas compañeras y compañeros con quienes compartimos nuestro trabajo y nuestras inquietudes.
2. A pesar de las diferentes propuestas metodológicas, en el campo de la animación existe acuerdo en el siguiente aspecto:
 - debe ser una metodología participativa y dialogante que en todos sus momentos y acciones ha de tender a generar procesos en los que se implica a los participantes.
3. Por tratarse de una metodología participativa, es flexible y adaptable a cada aplicación concreta. Es decir, se cambia y enriquece de acuerdo con las intervenciones y aportes de la misma gente, de sus intereses y preocupaciones, de sus falencias y limitaciones. Se adapta, también, teniendo en cuenta los cambios que acaecen en la realidad objetiva, modificando, a tenor de ellos, los pasos, ritmos y procedimientos.

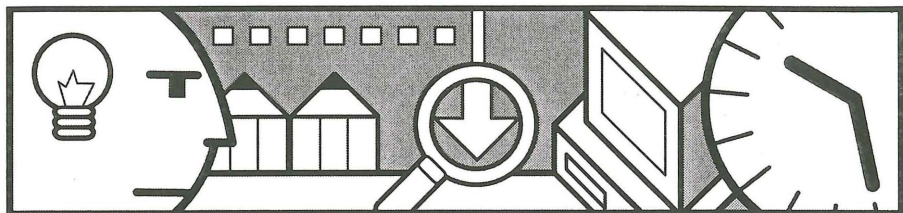
Este proceso de retroalimentación es parte esencial de la metodología de la animación que aquí proponemos, De ahí que plantear el problema de *la mejor metodología* para actuar puede equipararse a la pregunta que se le hizo a un

campeón de ajedrez acerca de “la mejor jugada que puede hacerse”. No se necesita ser un maestro de ajedrez para saber que no existe la mejor jugada, si se la considera fuera de la situación de un juego concreto y frente a un oponente concreto.

Aquí haremos propuestas y sugerencias metodológicas; pero advertimos con énfasis que nunca debe darse o hacerse una aplicación dogmática y rígida, puesto que ello conduciría a una práctica inadecuada que ignora la realidad en su movimiento y su desarrollo.

Estas consideraciones previas son como el telón de fondo de todo el desarrollo posterior, de ahí que, aun cuando no estemos explicitando en cada página lo referente a la participación y a la adaptación/flexibilidad del método, esto debe estar presente, como penetrando y dando su tónica a toda la práctica de la animación

PARTE I



ESTUDIO Y PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

El estudio y programación de actividades socioculturales —como cualquier tipo de tareas de esta índole— es un proceso que consiste en recoger y sistematizar los datos e información pertinente, con el propósito de preparar un conjunto de decisiones dirigidas al logro de ciertos objetivos por medios preferibles.

Para que esta toma de decisiones no se haga al azar, ni por la simple intuición o bajo influencias y presiones circunstanciales, es necesario saber en qué realidad se actúa y cuáles son los objetivos propuestos o, lo que es lo mismo, saber a dónde se quiere llegar.

Todo esto exige realizar dos tareas básicas:

- Un estudio-investigación que se expresa en el diagnóstico sociocultural.
- Una programación de las actividades que se quieren realizar.

Capítulo 1

ESTUDIO-INVESTIGACIÓN Y DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN SOCIOCULTURAL



No se puede actuar con eficacia y coherencia en función de unos determinados objetivos que se desean conseguir, si no se tiene cierto conocimiento previo de la realidad sobre la que se va a actuar. No se trata de tener un conocimiento exhaustivo de una realidad, sino de conocer cuánto se necesita para disponer de los datos e información suficiente, con el fin de organizar, de la manera más racional posible, el conjunto de operaciones y actividades que se realizarán para alcanzar los objetivos propuestos.

Como una guía que sirva de referencia instrumental, dividimos el capítulo en las siguientes cuestiones principales:

1. Referencia a la situación global en la que se enmarcan las actividades socioculturales.
2. Caracterización de la situación cultural.
3. Estudio de las necesidades culturales.
4. Estudio de la demanda cultural.
5. Jerarquización de las necesidades y problemas.
6. Inventario de recursos disponibles.
7. Algunas pautas para elaborar el diagnóstico de la situación sociocultural.

Acerca del estudio de la situación sociocultural

Tanto lo social como lo cultural, tienen un carácter global y omnipresente. Sin embargo, realizar un diagnóstico de la situación sociocultural no significa que se han de estudiar todas las cuestiones sociales que conciernen a una determinada situación-problema, ni todos los aspectos de la cultura en su dimensión material (vivienda, organización espacial, transporte, tecnología, objetos, etc.) y en su dimensión espiritual-simbólica (valores, costumbres, tradiciones, mitos, leyendas, conocimientos, arte, etc.).

Para la realización de programas de animación sociocultural, hay que estudiar la situación de la realidad sobre la que se va a actuar, con el fin de diagnosticar necesidades y problemas (especialmente aquellos que están relacionados de manera más directa con actividades propias de animación), para aplicar esos conocimientos en su programación y realización.

Ahora bien, para realizar este tipo de estudios, sugerimos tener en cuenta dos cuestiones prácticas:

- Se ha de estudiar tanto y cuánto se necesita para la acción
- Hay que contextualizar el diagnóstico, dentro de la totalidad social en que se da la situación-problema que es motivo de estudio.

Como guía, esquema o esbozo metodológico-instrumental que sirva para realizar la investigación y elaborar un diagnóstico, proponemos el estudio de los siguientes ítems, cuestiones o aspectos principales:

1. Referencia a la situación global en que se enmarcan las actividades socioculturales.
2. Caracterizaciones de la situación cultural.
3. Estudio de las necesidades culturales.
4. Estudio de la demanda cultural.
5. Jerarquización de necesidades y problemas.
6. Inventario de los recursos disponibles.
7. Algunas pautas para elaborar el diagnóstico de la situación sociocultural.

Todo ello expresado luego en un diagnóstico sociocultural que, como explicaremos más adelante, es más que el informe de un estudio-investigación.

1.

REFERENCIA A LA SITUACIÓN GLOBAL EN LA QUE SE ENMARCAN LAS ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

¿Por qué realizar este estudio? ¿Qué alcance debe tener? Respecto de la primera cuestión, hemos de recordar un principio metodológico fundamental.

Los hechos, problemas y necesidades no deben tomarse de manera aislada, sino contextualizados en la totalidad social de la que forman parte

Ninguna situación sociocultural se da en el vacío; para comprenderla hay que estudiarla con todos los vínculos, relaciones y mediaciones que tiene con la totalidad social de la que forma parte. Para una acción sociocultural eficaz, es imprescindible disponer de una información lo más completa posible de la situación que registra la sociedad en la que se va a realizar esa acción, con especial referencia a los aspectos contextuales que condicionan la realización de los programas culturales o, para ser más precisos, de los programas que se tiene el propósito de llevar a cabo. Esto significa que, al acometer este estudio, se prestará atención a su realidad económica, cultural, política, social y demográfica. No solo hay que conocer lo que pasa, sino también cómo se ha llegado a esa situación, cómo se fue configurando en el tiempo y cuáles son las tendencias de cara al futuro.

En cuanto a la segunda cuestión (qué alcance debe tener este estudio a fin de disponer de la información necesaria para contextualizar lo que será el tema específico del diagnóstico sociocultural), sugerimos los siguientes aspectos principales:

Información demográfica fundamental

- Población total
- Distribución por grupos de edades (niños, adolescentes, jóvenes, adultos y tercera edad)
- Tasa de crecimiento
- Densidad demográfica
- Distribución geográfica (barrios, zonas, etc.)
- Situación socio-laboral (profesionales, obreros, empleados, desocupados, etc.)

Factores económicos

- Actividad económica fundamental
- Nivel de vida media
- Nivel de ingresos
- Tendencias generales de la situación económica (crecimiento, estancamiento o deterioro de la situación)
- Magnitud y estructura de la fuerza laboral

Factores sociales

- Nivel sanitario:
 - Mortalidad (general e infantil); causas
 - Geografía sanitaria
 - Condiciones de higiene
 - Educación sanitaria
 - Medicina social
 - Nivel nutricional
- Nivel educativo:
 - Analfabetos
 - Niveles de educación (tasas de escolaridad a diferentes niveles)
 - Porcentaje de niños en edad escolar que no asisten a la escuela
 - Deserción escolar (porcentajes, causas)
 - Retraso escolar
 - Existencia de programas de educación de adultos
- Nivel habitacional:
 - Tipos de vivienda
 - Material de construcción

- Abastecimiento de agua y luz
- Espacios verdes
- Niveles de información:
 - Lo que se lee (diarios y revistas)
 - Lo que se escucha (programas de radio preferidos)
 - Lo que se ve (tiempo que se ve televisión y programas preferidos)

En lo posible discriminar la distribución por áreas y sectores sociales de aquello que se lee, escucha o ve.

- Caciquismo (si existe, tipo, etc.)
- Racismo (principales manifestaciones)
- Ostentación y despilfarro de los grupos de mayores ingresos
- Problemas intergeneracionales (relaciones entre jóvenes y adultos)
- Formas de control social
- Nivel comunitario de la participación social
- Estructuras asociativas (asociaciones, grupos organizados, colectivos, etc.)
- Niveles de movilización o capacidad de intervenciones participativas.

Factores psicosociales

- Niveles de motivación (desmotivados, poco motivados, fuertemente motivados) en relación a las actividades socioculturales.
- Situaciones de marginación socio-cultural.

Factores políticos que inciden de manera más directa en la situación sociocultural

- Organizaciones políticas existentes (sus propuestas culturales)
- Ámbito de influencia en lo cultural
- Grado de participación y militancia política

No se trata de realizar un estudio muy extenso que conlleve a consideraciones generales de la totalidad y que, a la hora de actuar, agregue muy poco a la comprensión de las particularidades específicas del ámbito o sector de la realidad en

donde se va a actuar. Tampoco hay que caer en el error contrario: hacer una presentación insuficiente o inadecuada de la situación global y, como consecuencia de ello, los diferentes aspectos que se estudian de una realidad específica aparecen como situaciones atomizadas, fraccionadas o dispersas, como si fuera posible darles un significado en sí mismas fuera de su contexto.

2. **CARACTERIZACIÓN DE LA SITUACIÓN CULTURAL**

Es preciso advertir que la noción *situación cultural* es un concepto abstracto y difícil de definir —y más aún de cuantificar—, de ahí que solo se pueda inferir de manera indirecta a través de algunos indicadores¹⁰ que pueden considerarse como los más relevantes. Señalamos algunos:

Vida cultural

- Cómo se informa a la gente sobre las actividades culturales.
- Tipo de actividades que se desarrollan; contenido y orientación de las mismas; servicios socioculturales que se ofrecen.
- Actividades y manifestaciones culturales de mayor arraigo.
- Detección de las personas, grupos y colectivos que tienen una mayor participación en la vida cultural; es muy importante detectar las minorías activas y grupos de incidencia que pueden participar en los programas de animación.
- Modo de concebir y desarrollar las actividades culturales.
- Tradiciones más significativas.
- Gustos y preferencias expresados por la gente.
- Manifestaciones culturales que influyen en la formación de los gustos actuales.
- Principales destinatarios de las actividades que se realizan.

10 Si se quiere profundizar este punto, especialmente para los estudios de la situación cultural que van más allá de los programas de animación sociocultural, se puede leer: *Les instruments statistiques d'analyse développement culturel: Expériences et politiques*. París: UNESCO, 1971.

Potencial cultural

- Recuento de organizaciones e instituciones que promueven actividades culturales (gubernamentales o no gubernamentales)
 - Estructura funcional de las mismas; capacidad administrativa
 - Disponibilidades financieras
 - Recursos humanos disponibles
 - Sistemas de relaciones existentes entre las instituciones que desarrollan actividades culturales
- Infraestructura y equipamiento cultural
 - Bibliotecas
 - Casas de cultura
 - Teatros
 - Cines
 - Centros sociales
 - Centros recreativos y culturales
 - Salas de exposiciones
 - Salas de conciertos

Modos o estilos culturales

- Modelos y patrones culturales dominantes
- Valores culturales dominantes
- Procesos culturales más importantes

Las pautas o indicaciones que presentamos para realizar el estudio de la situación global y la caracterización de la situación cultural, no son exhaustivas. Por otra parte, se pueden excluir unas y agregar otras. Pero cualquiera sea el nivel de profundización o extensión del trabajo, toda esta tarea debe servir para elaborar un mapa sociocultural del municipio

3.

ESTUDIO DE LAS NECESIDADES CULTURALES

El estudio de las necesidades culturales debe realizarse teniendo en cuenta la extensión que abarca el ámbito o sector en donde se va a llevar a cabo el proyecto cultural o la actividad cultural. Este ámbito operativo puede ser un grupo, una organización, un barrio, un municipio, una zona o una región.

Pero, para realizar este estudio, se nos presenta la siguiente cuestión previa: ¿qué son las necesidades culturales? Si el concepto de *necesidad* ya no resulta fácil de precisar, mucho menos lo es la noción de *necesidad cultural*. Responder a esta cuestión o intentar precisarla implica ciertas elecciones en la escala de valores, ya que por necesidad se entiende el estado de un individuo en relación a lo que es necesario o simplemente útil para su desarrollo. Ahora bien, establecer qué es necesario y qué es útil supone criterios conforme a los cuales evaluamos lo que es bueno, válido, hermoso, necesario, útil; y lo que es malo, feo, innecesario, inútil o simplemente lo que es indiferente.

La *necesidad cultural* no es un dato que está ahí y que hay que recoger; es una noción relativa, condicionada por nuestra ideología, por observaciones personales y por impresiones frecuentemente subjetivas.

Ahora bien, en un estudio sobre las necesidades culturales, se nos plantean las siguientes cuestiones:

- ¿Qué sabemos acerca de las necesidades culturales?
- ¿Quién establece lo que es una necesidad cultural?, ¿con qué criterios?
- ¿Necesidades de qué tipo de usuarios?, ¿niños, adolescentes, jóvenes, adultos, tercera edad?, ¿población urbana o rural?, ¿obreros, empleados, estudiantes, empresarios, profesionales?, ¿hay necesidades culturales que podrían ser propias de un sexo?
- ¿Y las necesidades de los no usuarios?

Apenas hemos formulado algunas preguntas, pero los factores que se entrecruzan en esta cuestión son más complejos y variados que los que aquí hemos planteado. Por eso, debemos tener cuidado de no simplificar y, por otra parte, saber que en la respuesta influye nuestro marco de referencia (entendido este como sistema de valores, ideología, filosofía o cosmovisión).

A modo de pauta para la reflexión, proponemos una definición y una lista —con carácter puramente ilustrativo— de lo que serían las necesidades culturales. Digamos, ante todo, que entendemos por necesidades culturales todas aquellas que se relacionan con los procesos de autorrealización y de expresión creativa. Se nutren, principalmente, de las actividades que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón; de las que permiten el acceso a determinados bienes; de las que favorecen la expresión, constituyendo, a su vez, formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos; de las manifestaciones lúdicas; y de la creación de ámbitos de encuentro y de comunicación que favorecen la vida asociativa.

Todo esto se ha de tener en cuenta para el estudio de lo que denominamos las *necesidades culturales*, tan difícil de delimitar y casi inasible como noción. En la práctica —y para salir de nociones abstractas y poco operativas—, lo que hay que hacer es explicitar lo que se entiende por necesidades culturales. Nuestra propuesta para el estudio de las necesidades culturales, es una entre otras. Ni siquiera sugerimos que se utilice tal como aquí la presentamos; a partir de ella puede formularse y elaborarse otra lista de necesidades. En este libro tenemos que partir de las preocupaciones concretas en relación a una práctica; y tenemos que hacerlo con plena conciencia de que trabajamos en un terreno sin perfiles bien definidos. Es probable que, en los próximos años, este campo esté conceptualmente más precisado y delimitado.

Como antes mencionamos, los tres ámbitos operativos principales en los que se puede promover y desarrollar programas de animación sociocultural y en donde, consecuentemente, se deben realizar estudios de necesidades culturales son:

- Un grupo
- Una organización o institución
- Una zona o área territorial

Con respecto a estos tres ámbitos de actuación, haremos una breve referencia a los aspectos fundamentales que hay que estudiar y de las técnicas que se deben utilizar para conocer las necesidades culturales

a. Estudio de las necesidades culturales de un grupo

Un estudio de este tipo es relativamente fácil de realizar porque se trata de un ámbito normalmente reducido y homogéneo. Se puede llevar a cabo simultáneamente con el estudio de la demanda cultural y, a partir de ahí, establecer la jerarquía de los problemas y el inventario de los recursos.

Cuando lo que se tiene previsto realizar son tareas de animación de un grupo, en principio no es necesario realizar un estudio previo: el mismo trabajo, en y con el grupo, puede ser la materia prima para llevar a cabo el estudio. En otras palabras: la práctica misma proporcionará el conocimiento de las necesidades y de la demanda cultural.

Una primera reunión —adecuadamente preparada, por supuesto— puede servir para que afloren los principales intereses y experiencias del grupo, que el animador necesita conocer. En lo posible, este conocimiento debe ser devuelto al grupo de la manera más sistematizada, para elaborar propuestas conjuntas y concretas, teniendo en cuenta sus necesidades.

Esta inserción somera en la realidad del grupo —que no debe ser superficial, por supuesto— suele ser suficiente para disponer de la información previa necesaria para iniciar las actividades o trabajos en y con el grupo.¹¹

11 Lo que Pilar Crespo en su trabajo sobre Metodología de la animación sociocultural trata en relación con los métodos centrados en el cambio dentro del grupo es suficiente para estudiar las necesidades culturales de un grupo (Véase "Animación sociocultural". *Documentación Social*, n.º 49, Madrid, 1982).

En general, tratándose de un grupo, hay que conocer las siguientes cuestiones fundamentales:

- ¿Cuál es la forma o formas principales de llenar el tiempo de ocio?
- ¿En qué otras actividades desearían ocuparlo, si pudieran?
- ¿Cuáles son los motivos principales por los que cada uno pertenece a este grupo?
- ¿Cuáles son los objetivos del grupo?
- ¿Qué quiere realizar el grupo en cuanto a actividades culturales?, ¿qué ha realizado, cuál es su práctica?
- ¿Qué expectativas tiene el grupo en cuanto a la realización de un programa de animación sociocultural?

Con respecto a las técnicas que se han de utilizar en este nivel operativo, pueden ser suficientes las entrevistas individuales, las entrevistas grupales y la observación.

b. Estudio de las necesidades culturales de una organización o institución

Este estudio puede realizarse en una organización gubernamental o no gubernamental. Lo que importa es que tenga el propósito de realizar un programa de actividades culturales destinado a sus miembros o asociados

En este caso, el estudio será bastante diferente según la índole de la institución que desea promover dichas actividades: una escuela, un centro social, una asociación de vecinos, una cooperativa, una caja de ahorros, una casa de la juventud, una institución cultural, etcétera.

También es importante saber qué amplitud, dentro del conjunto de las actividades de la institución, abarcan las actividades socioculturales: ¿es la actividad principal?, ¿es algo

complementario?, ¿es circunstancial?, etc. Una vez establecido lo anterior, el siguiente paso consiste en informarse acerca de qué tipo y qué frecuencia de actividades sociales y culturales lleva a cabo normalmente la institución y cuáles propone realizar.

De ordinario, esta última cuestión está más vinculada a la demanda de los miembros de la institución en materia de actividades culturales, que a las mismas necesidades. Pero, lo mismo que en el caso del estudio de las actividades culturales de un grupo (vea algunos de los ítems que sugerimos), el hecho de formular algunas demandas permite inferir necesidades.

Para este ámbito de estudio, las técnicas utilizables pueden ser:

- Recurso de la documentación: actividades que se realizan, propuestas de actividades programadas y no realizadas, etc.
- Entrevistas con los responsables de la institución y con los usuarios (habituales y potenciales).
- Observación.

También hay que describir y evaluar aquella parte o área (dirección, departamento, sección o comisión) de la institución que es responsable de manera directa del proceso de gestión de las actividades socioculturales. Conviene estudiar, fundamentalmente, las siguientes cuestiones:

- Estructura funcional de la institución.
- Aspectos normativos de la institución: disposiciones, reglamentos, etc., que regulan las actividades culturales.
- Aspectos técnico-operativos que hacen referencia a los principios rectores y a la modalidad de llevar a cabo las actividades culturales.
- Actividades socioculturales que ha realizado la institución (si es posible, no solo describirlas, sino también evaluarlas).
- Actividades que desearía realizar y no lo ha hecho (razones de la no realización).

Si las actividades culturales y sociales de la institución se desarrollan abarcando una determinada área —lo cual es bastante frecuente— hay que estudiar las necesidades culturales dentro del área de operación o de actuación.

c. Estudio de las necesidades culturales de la población de una área: barrio, pueblo o ciudad

Este estudio es bastante más complicado que el de un grupo o institución, por dos razones principales:

- Por la amplitud que abarca el estudio y, a veces, por la dispersión geográfica de la población.
- Por la heterogeneidad del conjunto o colectivo destinatario del proyecto, lo que se traduce habitualmente en una gran diversidad de necesidades.

El problema básico que se afronta es que dentro de un área existen diferentes tipos de usuarios o destinatarios potenciales de un programa, de ahí que habrá que establecer el estudio de las necesidades con arreglo a diferentes criterios:

- **Características individuales:** edad, sexo, categoría profesional u ocupacional, grado de participación en actividades culturales, lugar y horario de trabajo, etc.
- **Grupos específicos:** ya sea porque están reunidos en organizaciones o instituciones, o bien porque se trata de grupos informales que tienen necesidades comunes.
- **Ubicación geográfica:** según subáreas o sectores (barrios, en caso de que el estudio comprenda una ciudad o una comarca en el caso de una región); lugar de residencia, posibilidades de acceso a los servicios culturales, equipamientos e infraestructuras disponibles, etc.
- **Existencia de áreas policulturales o poliétnicas:** estas áreas hacen más complejo un estudio de este tipo, como consecuencia de la variedad de tradiciones y expresiones culturales, cada una de ellas con demandas y necesidades culturales propias.

Todos estos criterios —y otros que se añadirán según las circunstancias— ayudarán a estudiar las necesidades dentro de un área, procurando expresar la diversidad y heterogeneidad que en ella se encuentra.

En cuanto a las técnicas utilizables, sugerimos las siguientes:

- Estadísticas e informes que hagan referencia a la situación del área en aquellos aspectos que permiten inferir las necesidades culturales.
- Entrevistas individuales y grupales, estructuradas y no estructuradas.
- Observación participante, especialmente en actividades culturales.
- Técnicas de grupos nominales y foro de la comunidad.
- Censos de conducta.
- Informantes-clave.
- Grupos de creación participativa, etc.

4.

ESTUDIO DE LA DEMANDA CULTURAL

Para el estudio de la demanda cultural también se tendrá en cuenta el ámbito operativo: grupo, institución o zona. La cuestión es saber, según sean las circunstancias, qué se demanda culturalmente en cada uno de estos niveles. Aquí entra todo lo referente a los gustos y preferencias expresados por la gente, a los que aludíamos en el parágrafo referente a la situación cultural.

La razón que justifica este estudio —que es diferente al de las necesidades— es obvia: ¿de qué sirve una oferta cultural si no existe una demanda de lo que se ofrece?

Sin embargo, y para matizar lo anterior, también se ha de tener en cuenta que la mayoría de la gente no demanda determinados bienes culturales, porque no conoce las posibilidades que se le ofrecen. Por otra parte, hay que advertir que la demanda cultural puede cambiarse en un doble sentido:

aumentándola o produciendo cambios cualitativos mediante la oferta de servicios y equipamientos culturales.

Tratándose de un grupo, es de suponer que la demanda cultural será bastante homogénea; no así cuando se trate de una organización o institución y, menos aún, cuando la unidad de operación es un área geográfica. Lo que se pretende con el estudio de la demanda es prestar atención efectiva a las distintas clases de público.

Es evidente que existen diferentes niveles y clases de demanda cultural, cada una de las cuales requiere tratamientos distintos. Existen, asimismo, sectores que suelen ser bastante amplios en los cuales la demanda cultural es prácticamente nula. Son precisamente estos sectores los que revisten particular interés para los programas de animación sociocultural que, por su índole, pretenden *animar* lo que no está animado.

De todo lo dicho se concluye que el estudio de la demanda cultural (mediante la detección de los centros de interés de la gente o de su indiferencia) debe realizarse teniendo en cuenta las distintas categorías de usuarios culturales:

- **Usuarios habituales:** se trata de la gente que tiene mayores preocupaciones culturales, desde los que son simples consumidores hasta los que participan más o menos activamente en las actividades culturales.
- **Usuarios potenciales:** dentro de los cuales habría que distinguir diferentes sectores específicos de la población.
- **No usuarios:** expresión con la que se designa el *no-público* de las actividades culturales.

Insistimos en la importancia de tener en cuenta, en todos los casos, los diferentes sectores específicos de la población en cuanto a la demanda diferenciada de cada uno de ellos, según sus tradiciones culturales, problemas, intereses y expectativas. Campesinos, trabajadores de la industria, maestros, profesionales, estudiantes, niños, adolescentes, jóve-

nes, adultos y ancianos no pueden ser siempre destinatarios o participantes de las mismas actividades socioculturales, concebidas y puestas en práctica de la misma manera, puesto que sus focos o centros de interés son diferentes.

Por último, queremos advertir que la demanda cultural de un sector o un grupo determinado —y aun de todos ellos— puede no estar acorde con sus intereses. Como lo explicamos en otros libros,¹² al hacer la distinción entre la cultura del pueblo y la cultura popular, señalamos que ciertas manifestaciones de la cultura del pueblo están penetradas o condicionadas por aspectos o preocupaciones que no sirven a los intereses del pueblo.

Con esto queremos destacar que la demanda cultural no constituye, por sí misma, la regla de oro que ha de servir como referencia para programar y realizar las actividades socioculturales.

Sin embargo, es desde ella (de las demandas concretas que hace un grupo o colectivo concreto) que se ha de elaborar la estrategia de acción. Y esto por una razón fundamental: la demanda cultural expresa un nivel de conciencia, de centros de interés y de expectativas. Teniendo en cuenta esta realidad, considerada como punto de partida, debemos programar las actividades.

Digamos para terminar que, a pesar de las limitaciones inherentes a los estudios sobre la demanda cultural, estos se realizan (o se deben realizar); porque la concepción moderna de la acción cultural no se funda solo en la transmisión de un patrimonio, sino fundamentalmente en que cada uno se convierta en protagonista de las actividades. Y esta participación debe ser vivida como actitud cotidiana inherente a la condición humana que se desarrolla en un contexto que atiende a las exigencias de la calidad de la vida.

12 *Metodología y práctica de la animación sociocultural*. Hvmnitas, 1985 y *Cultura y liberación: apuntes para una política cultural*, I.C.S.A., 1987.

*Todo estudio de la demandada cultural
debe realizarse teniendo en cuenta
las distintas categorías
de usuarios culturales*

5. **JERARQUIZACIÓN DE NECESIDADES Y PROBLEMAS**

No basta con haber obtenido un listado de necesidades y problemas: es necesario establecer una jerarquización de los mismos. No todo tiene igual importancia, ni todo puede realizarse simultáneamente, ni todo tiene igual efecto multiplicador (esta última cuestión reviste particular importancia para los programas de animación sociocultural, en cuanto que pretendan generar procesos de participación).

Ahora bien, el problema práctico que se presenta al respecto es el siguiente: ¿con arreglo a qué criterios se ha de establecer la jerarquización de las necesidades y problemas? En este punto hay que distinguir dos tipos de criterios:

- Ideológico-políticos (podría hablarse también de la cosmovisión subyacente o de la filosofía de un programa).
- Técnico-operativos, que implementen el marco ideológico-político.

En la práctica, ambos criterios están entrelazados; porque todo criterio ideológico-político debe tender o traducirse en formas operativas que conduzcan a su realización y porque todo criterio técnico (que nunca es neutro) depende de un marco referencial más amplio.

A la vista de las necesidades detectadas y de la demanda potencial existente, hay que estudiar y determinar cuáles son las más urgentes de satisfacer. Entendiéndose por *urgentes*, en este contexto, aquellas que hay que atender primero, y con más intensidad y cantidad de medios. Hay que escoger y a esto se le denomina: establecer prioridades. Los criterios de priorización pueden ser múltiples; he aquí algunos de ellos:

- Un criterio puede ser la carencia de algo que se considera fundamental e importante satisfacer.
- Otro puede ser porque es capaz de movilizar recursos humanos e institucionales.
- También puede considerarse prioritario todo aquello que tenga *efecto de demostración*, es decir, por su multiplicación o repercusión social.
- En algunas circunstancias la solución de determinados problemas o necesidades se consideran prioritarios, porque existen recursos para esas demandas concretas.
- Por razones de equilibrio o compensación, etc.

Una cuestión de gran importancia que se debe considerar en relación a este criterio es la siguiente: la jerarquización de necesidades se hace para establecer mejores prioridades en la fase de programación, más aún, un buen ensamble entre diagnóstico y programación supone una total articulación entre:

- Jerarquización de necesidades
- Determinación de prioridades

6.

INVENTARIO DE LOS RECURSOS DISPONIBLES

Un programa, o simplemente una actividad sociocultural, muy necesaria y de gran importancia para un grupo o comunidad puede desembocar en un fracaso, porque no se atendió a algo tan elemental (y decisivo) como los medios y recursos para llevarlo a cabo.

Como es aceptado de una manera bastante generalizada, hay que distinguir cuatro tipos de recursos que, para la realización de un programa de animación, serían los siguientes:

Materiales:

infraestructura y equipamientos;
utilaje profesional

Financieros:

fuentes de financiamiento, disponibilidades
financieras, modalidades de uso

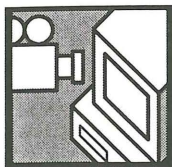
Técnicos:

que comprende tanto las técnicas socio-
pedagógicas como los procedimientos técnico
operativos

Humanos:

cantidad y cualificación de personal
disponible (remunerado y voluntario) para
realizar el programa

a. Recursos materiales



Para cualquier tipo de acción sociocultural, la infraestructura y los equipamientos son un medio; pero su carencia o déficit son una limitación u obstáculo para realizarlas.

Aunque en el orden de las ideas —nos dice Adolfo Maillo— lo fundamental sean las concepciones a las que ha de obedecer la animación sociocultural, en el campo de las exigencias reales parece preferible que nos ocupemos de los recursos materiales, sin los cuales toda elucubración acerca de los objetivos y los fines queda reducida a poco más que bellos sueños [1].

Decíamos que, en lo referente a recursos materiales, es necesario estudiar dos aspectos principales:

- Infraestructura y equipamientos
- Utilaje profesional

Infraestructura y equipamientos

Es por demás evidente que los locales y equipamientos constituyen un elemento básico para poder realizar programas de animación sociocultural. No se puede llevar a cabo ninguna actividad de animación si no existe una plataforma material o un ámbito especial en el cual ésta podrá desarrollarse.

Ahora bien, en esta fase de la investigación, sugerimos estudiar los siguientes aspectos o cuestiones:

- Locales y lugares que, de manera expresa, tienen un propósito de tipo cultural (casas de cultura, biblioteca, galerías de arte, salas de exposiciones, museos, etc.)
- Locales y lugares que la gente utiliza corrientemente para encontrarse y realizar actividades
- Espacios urbanos que, por sus características naturales (pla-

zas, parques, jardines, etc.) o estéticas (fuentes luminosas, monumentos, etc.), pueden aprovecharse para la realización de actividades culturales

- Posibilidades de transformar bibliotecas y museos en centros de actividades de animación
- Locales que por su carácter polivalente (colegios públicos o salones) pueden utilizarse o acondicionarse para actividades socioculturales.

Utilaje profesional

En este punto hay que estudiar los instrumentos o medios técnicos que es posible disponer con el fin de canalizar y dinamizar más eficientemente la participación de la gente. Para ello, haremos un listado de los instrumentos más propios o específicos de la tarea de animación:

1. **PARA UN AUDITORIO RESTRINGIDO**
 - pizarras
 - pizarras de fieltro
 - pizarras proyectores de diapositivas
 - retroproyector
 - proyecto de cuerpos opacos

} Son instrumentos de apoyo a la intervención y necesitan la participación personal del animador

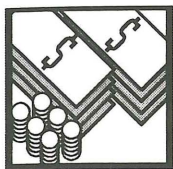
2. **PARA UN PÚBLICO MÁS AMPLIO**
 - carteles
 - impresos
 - exposiciones

} Su difusión queda limitada a un grupo o comunidad bien definida

3. **PARA INFORMACIÓN A GRAN ESCALA**
 - proyector cinematográfico
 - vídeo
 - televisión en circuito cerrado

} Permite llegar a grandes públicos; requiere de grandes inversiones

b. Recursos financieros

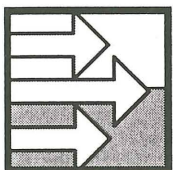


Se trata de indicar las fuentes de financiamiento con que se cuenta para llevar a cabo un programa o, simplemente, un conjunto de actividades. Los tres ítems que se deben considerar son:

- Presupuesto ordinario
- Subvenciones
- Pago del servicio por parte de los usuarios

Hay que establecer, asimismo, la forma en que se irán obteniendo los recursos, asegurando el ritmo de operación del programa. Para ello, hay que asegurar una permanente nivelación de gastos e ingresos.

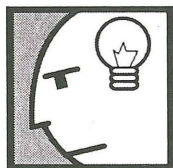
c. Recursos técnicos



En este contexto, con la expresión *recursos técnicos*, se hace referencia a las técnicas socio-pedagógicas y a los procedimientos operativos mediante los cuales se han de llevar a cabo las actividades de animación sociocultural.

A este respecto hay que disponer o elaborar, en esta fase del estudio, un recuento lo más serio y riguroso posible del instrumental técnico operativo que manejan los animadores socioculturales que realizarán el programa.

d. Recursos humanos



Para ejecutar cualquier tipo de programa o de actividades hay que disponer, en cantidad y con las cualidades adecuadas de las personas que realizarán las tareas previstas. Esto significa especificar la cantidad de personal, las cualificaciones y las funciones que deben realizar.

7.

**ALGUNAS PAUTAS PARA ELABORAR EL
DIAGNÓSTICO DE LA SITUACIÓN SOCIOCULTURAL**

Para elaborar un diagnóstico, es necesario realizar previamente un estudio-investigación (a ello nos hemos referido en los parágrafos anteriores). Pero un diagnóstico es algo más que un informe final de una investigación (y esto parecen ignorarlo algunos).

En un diagnóstico, la información debe organizarse de tal manera que sirva para las tareas de programación y que proporcione información básica para la estrategia de acción. Incluye, además, la consideración de ciertos aspectos que no se estudian en la investigación de una específica situación-problema (como es el estudio de los recursos disponibles de tipo presupuestario).

Ya hemos desarrollado en otro libro¹³ todo lo relacionado con la teoría y la práctica del diagnóstico social y a él nos remitimos. Aquí nos vamos a limitar a desarrollar todo lo referente a los aspectos que hay que considerar en la elaboración de un diagnóstico.

Todo diagnóstico sociocultural se elabora a partir de los datos y la información recogida en la fase de estudio-investigación, mediante un ensamble articulado de cuatro niveles de análisis:

- Descripción-clasificación de la situación estudiada y de los factores que han contribuido a producirla
- Prognosis o predicción del comportamiento futuro
- Juicio o evaluación de la situación problema: comprensión analítica de esa realidad
- Factores relevantes que influyen en la situación

Ahora bien, estos niveles de análisis han de estar informando los cuatro aspectos principales que hay que considerar en la elaboración del diagnóstico:

13 Véase *Investigación y diagnóstico para el trabajo social*. Buenos Aires: ICSA, 1987.

- **Antecedentes:** análisis de cómo se ha llegado a esa situación
- **Problema en sí:** o situación-problema que se desea mejorar o transformar
- **Tendencias o pronosis:** para identificar las situaciones futuras predominantes, elaborando diferentes escenarios acerca de lo que sucedería si las tendencias presentes se mantienen
- **Contexto:** enmarcando la situación-problema que se estudia en la totalidad social de la que forma parte

A partir del conocimiento de estos aspectos, articulados e integrados entre sí y contextualizados en la totalidad social de la que forman parte, es posible saber dónde estamos, de dónde venimos y hacia dónde nos dirigimos en relación a la situación-problema sobre la que queremos actuar. Y, además, es posible, "juzgar mejor qué hacer y cómo hacerlo".

Ahora bien, habida cuenta de lo explicado, en términos operativos un diagnóstico comprende las siguientes tareas:

Descripción de la situación

*Sistematización de la información
y de los datos sobre la
situación-problema de una
determinada realidad sobre
la que se va a actuar,
de cómo se ha llegado a ella
y cuáles son las tendencias*

Todo diagnóstico comporta la realización simultánea de un análisis sincrónico y diacrónico. No basta con saber qué pasa en un momento determinado, es necesario conocer cómo se ha llegado a esa situación y cómo se fue conformando en el tiempo. Además, se debe prever cuál será el futuro si se mantienen las tendencias del pasado y del presente.

Con esto queremos decir que no es suficiente *fotografiar* la realidad en un momento determinado; hay que captarla en su devenir: lo que ha sido y lo que puede ser si no se interviene para modificar la situación.

Prognosis

Nos vamos a detener a considerar lo referente a la prognosis; ya que es un aspecto más complejo, pues se trata de prever las situaciones futuras, teniendo en cuenta las tendencias presentes y las perspectivas inmediatas y a mediano plazo, a menos que se intervenga para transformar la situación.

Toda prognosis —como es obvio— debe basarse en criterios objetivos que excluyan la arbitrariedad, o lo que es más frecuente, la confusión entre los deseos y la realidad.

Sin embargo, la gran dificultad para todo pronóstico del futuro resulta de la circunstancia de que un hecho hoy insignificante (que se considera secundario o simplemente no se tiene en cuenta) puede ser la prefiguración de un hecho relevante en el futuro. Y, a la inversa, un hecho que hoy parece decisivo, puede ser irrelevante en el futuro.

Esta limitación del conocimiento predictivo hoy es insalvable (quizás lo sea siempre): la libertad y la creatividad humana probablemente hagan imposible este tipo de predicción.

Juicio o evaluación de la situación

*Se intenta establecer
la naturaleza y magnitud
de las necesidades y problemas,
y la jerarquización de los mismos
en función de dos tipos de criterios:
ideológico-políticos y técnicos*

Aquí deben quedar en claro tres cuestiones principales: en primer lugar es importante tener presente que un diagnóstico no es un mero inventario de problemas y necesidades expresado en formulaciones vagas y genéricas. Decir, por ejemplo, que hay un problema de viviendas o de salud no es decir nada que sirva para diagnosticar una situación, sobre la que se quiere actuar.

En cuanto a la jerarquización de los problemas y las necesidades, esta consiste fundamentalmente en otorgar a cada una de ellas una importancia relativa. Es una exigencia estrechamente ligada a la tarea que es importante realizar en la fase siguiente (la programación) en lo referente al establecimiento de prioridades.

Prácticamente todas las personas jerarquizamos y establecemos prioridades en todos los órdenes de la vida para decidir lo que vamos a hacer (o no hacer), de acuerdo con una escala de valores y de requerimientos de la propia realidad. En la realización de un diagnóstico, estos criterios vienen determinados por opciones derivadas de posiciones ideológico-políticas y de propuestas elaboradas a partir del estudio de la realidad.

Factores relevantes que influyen sobre la situación y que determinan la viabilidad política del proyecto

Comporta, asimismo, el conocimiento de los factores más relevantes que se presume han de actuar, de manera positiva, neutra o negativa, en relación a los objetivos o finalidades propuestos dentro del programa o proyecto que se desea realizar

Para ello hay que comenzar por identificar de manera particular a las personas, grupos, instituciones o sectores sociales beneficiarios o afectados por la realización de un determinado proyecto o programa (para cuya ejecución se ha elaborado un diagnóstico). Se trata de prever la conducta de los mismos y las consecuencias posibles en relación al programa o proyecto. En algunos casos habrá que estudiar también a quienes no quedan implicados.

Este es un aspecto poco considerado en la elaboración de los diagnósticos. Más aún, frecuentemente no se lo considera; ya que se parte del supuesto —bien desmentido por la realidad— de que lo que cuenta es lo que ha decidido el sujeto planificador.

Programar actividades y actuar sobre la realidad supone un conjunto de acciones que se realizan con el propósito de alcanzar determinados objetivos. Ahora bien, en relación a lo que se quiere hacer (programa, proyecto o actividad) existen otros sujetos o actores que toman posición actuando de manera favorable, negativa, indiferente o neutra.

Este análisis de las relaciones de fuerzas e intereses implicados en el proyecto que se quiere realizar hay que consignarlo expresamente en el diagnóstico. Si descuidamos la consideración de estas cuestiones, se harán proyectos o programas que operan en el vacío, o si se quiere, se harán formulacio-

nes ingenuas, como si los planes se hiciesen “sobre un lecho de rosas comandado por el cálculo científico-técnico”; en la realidad existen “otros hombres con distintas visiones, objetivos, recursos y poder, que también hacen un cálculo sobre el futuro”[2]. Siguiendo a Carlos Matus, pero adaptando sus sugerencias a los propósitos de este trabajo, diremos que esta cuestión —que en lo sustancial es un análisis de viabilidad política— comporta las siguientes cuestiones:

- Identificar y precisar cuáles son las fuerzas sociales implicadas en la decisión, materialización y consecuencias del proyecto
- Precisar cuáles son los intereses de las fuerzas sociales relevantes, respecto del proyecto (importancia y valor que asignan al proyecto)
- Estimación del poder de esas fuerzas sociales
- Análisis de las fuerzas propias y de las que pueden ser aliadas de la realización del proyecto o programa

Incluye también, la determinación de los recursos y de los instrumentos operacionales con los que se puede actuar, en función de la resolución de problemas y/o la satisfacción de necesidades o carencias detectadas

Podemos conocer la situación-problema, tener conocimiento de cómo surgió y cómo podría ser en el futuro, habida cuenta de las tendencias de la situación actual. Sin embargo, para que un diagnóstico sea operativo debe trascender ese marco e ir más allá de la situación problema: para ello hay que contextualizar el problema en sí (de ello hablaremos más adelante) y hay que saber con qué recursos se cuenta y que instrumentos operacionales se tienen para actuar.

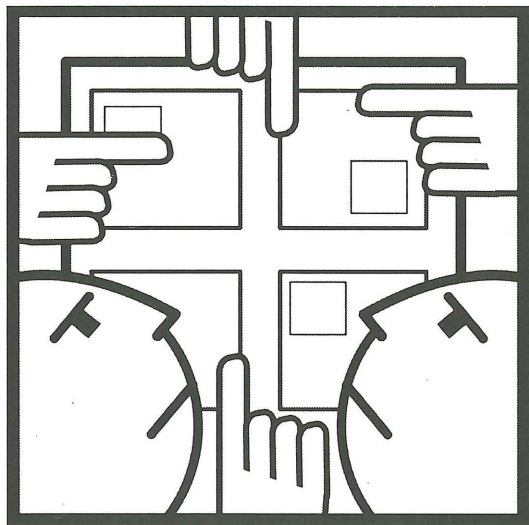
En otras palabras: en el diagnóstico hay que incluir los problemas y necesidades, pero también hay que saber con qué se cuenta para atender esas necesidades y para proceder a la resolución de los problemas.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- [1] MAILLO, Adolfo *Un método de cambio social.*
La animación sociocultural.
Madrid: Marsiega, 1979.
- [2] MATUS, Carlos *Política y plan*
Caracas: Iveplan, 1982.

Capítulo 2

PROGRAMACIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES



Una vez terminado el estudio, elaborado el diagnóstico sobre la situación sociocultural y teniendo en cuenta el modelo normativo o situación-objetivo que establece la política cultural de la institución u organización que va a realizar el programa de animación sociocultural, ya se tienen los elementos necesarios para programar una serie de actividades expresadas en proyectos específicos.

Decimos “programar actividades” y no “planificar la cultura”, ya que en sentido estricto la cultura no se planifica; en todo caso, lo que se puede hacer es definir las condiciones que permiten un desarrollo cultural. Es decir, organizar actividades, disponer adecuadamente de medios y recursos, asignar responsabilidades y trazar una serie de etapas y pasos para lograr determinados objetivos.

Para un trabajador cultural, que realice tareas como animador, nos parece necesario que tenga un conocimiento básico, sobre las siguientes cuestiones relacionadas con la programación:

1. ¿Qué es programar?
2. Principales criterios o pautas para la elaboración de planes, programas o proyectos.
3. Instrumentos metodológicos de la planificación.
4. Comenzar por organizar la mente.
5. Diseño para la elaboración de proyectos.
6. Guía para programar actividades.
7. Decisión racional y acción racional.

1. ¿QUÉ ES PROGRAMAR?

*Planificar es decidirse por la racionalidad
y la intencionalidad, en contra
de los azares y las fatalidades.
Pierre Massé*

Programar —que etimológicamente significa la acción de escribir por adelantado—, en su sentido más simple, consiste en decidir anticipadamente lo que hay que hacer. Se trata de prever un futuro deseable (cuyos objetivos se presumen racionalmente decididos) y señalar los medios para alcanzarlos. En otras palabras: programar es una forma de adopción de los procesos decisoriales para orientar las acciones que se pretenden realizar.

Esta tarea de programación se apoya en los resultados del diagnóstico (situación inicial o modelo analítico), en la que se describe o explica lo que hoy se denomina una *situación problema*. Y tiene como referencia la situación definida como *aquello a donde se quiere llegar* (situación objetivo o modelo normativo).

- **La situación inicial** se expresa en un diagnóstico; proporciona datos e información acerca de la realidad sobre la que se va a actuar, con su consiguiente análisis e interpretación. Es el punto de partida (lo que existe en el momento de iniciar un programa o proyecto).
- **La situación objetivo** indica la situación que se desea alcanzar (a lo que aspiramos llegar realizando lo que hemos programado).

Entre esta situación inicial y la situación objetivo habrá una serie de cambios situacionales que llevarán una direccionalidad de acuerdo con los objetivos y metas propuestas. Ese cambio tendrá también un ritmo condicionado por los recursos y medios disponibles, y las situaciones contextuales en las que se desarrollan las actividades del proyecto o programa.

De un modo elemental, y como primera aproximación, puede decirse que programar es la acción que consiste en utilizar un conjunto de procedimientos mediante los cuales se introduce una mayor racionalidad y organización en un conjunto de acciones y actividades previstas de antemano. Con ellas, se pretende alcanzar determinadas metas y objetivos por medio de la utilización de los instrumentos preferibles, teniendo en cuenta que los medios y recursos son escasos y limitados.

Cabe advertir —para evitar la *fetichización* de los procedimientos utilizados en la planificación— que lo que se programa no es una prefiguración exacta de lo que se hará. En la práctica, esto es en la realización concreta, esta previsión de intervenciones no transcurre sin contradicciones. Las propuestas de acción racional para el logro de determinadas metas y objetivos de una unidad operativa que programa actividades han de chocar inevitablemente con los particularismos e intereses de otros actores sociales que imponen limitaciones a lo programado (también puede ocurrir que ayuden a la realización de lo propuesto o que sean neutros). Lo cierto es que en la realización de una programación influyen otros agentes además del sujeto planificador.

Si tenemos en cuenta estas circunstancias condicionantes, diremos que programar es establecer una serie de líneas orientativas que intentan dar una dirección a un conjunto intencional y orgánico de actividades y operaciones. Todo ello con el propósito de impulsar el cambio situacional en una dirección tendiente a alcanzar la situación-objetivo.

*Planificar es utilizar
procedimientos con el fin
de introducir organización
y racionalidad en la acción,
para alcanzar metas y objetivos*

2. PRINCIPALES CRITERIOS O PAUTAS PARA LA ELABORACIÓN DE PLANES, PROGRAMAS O PROYECTOS

Cuando se trata de elaborar un plan, programa o proyecto —cualquiera sea el contenido del mismo— es necesario trabajar según determinados criterios o pautas que la teoría y la práctica de la planificación han ido estableciendo con el fin de prever y organizar acciones futuras.

Estas pautas son equivalentes a los principios de praxiología. Suelen considerarse como más importantes los siguientes criterios o cánones básicos.

a. Definir y enunciar claramente los objetivos y metas

Los objetivos de un programa pueden definirse como los enunciados de los resultados esperados o como los propósitos que se desean alcanzar dentro de un período determinado a través de la realización de determinadas acciones articuladas en proyectos. Para decirlo más brevemente: se trata de explicitar lo que se quiere hacer y conseguir por medio de la ejecución de un plan, programa o proyecto.

A menos que los objetivos de un programa o proyecto estén muy claramente definidos, no es posible programar un conjunto de actividades coherentemente estructuradas entre sí para el logro de determinados propósitos. Realizar acciones y actividades sin objetivos (que van más allá de los mismos) es andar a la deriva y, para eso, no hace falta programar.

Por esta razón, definir y enunciar claramente los objetivos y las metas (enseguida veremos las diferencias entre unos y otros) es la condición esencial y básica para la elaboración de planes, programas y proyectos. Veremos las cuestiones fundamentales que hay que tener en cuenta para su formulación.

Con la definición de objetivos se responde a las siguientes preguntas:

- ¿Qué queremos hacer?
- ¿Qué cambios deseamos lograr frente a la situación problema (o situación inicial) sobre la que vamos a actuar?
- ¿A dónde queremos llegar, qué propósitos se desean alcanzar dentro de un límite de tiempo?, o lo que es lo mismo, ¿cuál es la situación objetivo al que se desea llegar?

Las respuestas a estas preguntas quedan operacionalizadas en la realización de un plan, programa o proyecto y determina las actividades, procesos e insumos

Decíamos que, para programar, hay que enunciar claramente los objetivos. Sin embargo, aun teniendo objetivos formulados de una manera concreta e inequívoca, estos pueden quedar en simples enunciados o en propósitos plausibles que no son operativos. Hay que establecer de una manera concreta y precisa cuánto se quiere hacer o alcanzar de los objetivos propuestos. Esta traducción y precisión cuantitativa de los objetivos, referida a un espacio-tiempo determinados, es lo que se llama meta.

Comparando una cosa y otra, en términos generales podemos decir que los objetivos son expresión cualitativa de ciertos propósitos y las metas, de su traducción cuantitativa. Afirmar por ejemplo: "disminuiremos el analfabetismo" es un modo de enunciar un objetivo, pero ello no basta para organizar racionalmente la acción. Es preciso especificar y determinar tres cuestiones principales:

- dónde... en qué lugar
 - cuánto... en qué proporción
 - cuándo... en qué plazo
- } se pretende hacerlo

Si queremos traducir el objetivo antes enunciado en una meta, podríamos expresarlo de la siguiente manera: "disminuiremos el analfabetismo en la provincia de Córdoba, del 14% al 8% entre el 1.º de marzo de 1988 y el 31 de diciembre de 1989". El objetivo así definido, precisado en tiempo y lugar y con especificaciones de resultado, es lo que se denomina meta. En otras palabras, una meta convierte en enunciado cuantitativo las propuestas cualitativas de un objetivo; por consiguiente debe articularse con él y expresarse operativamente.

Entre el objetivo general y las metas suelen darse objetivos específicos. Ahora bien: cada una de las metas debe estar asimilada (en el sentido de relacionada, articulada) al objetivo específico. Y cada uno de los objetivos específicos, al objetivo general.



En la práctica de los programas de animación sociocultural, los objetivos y las metas se establecen por la convergencia o confrontación de los tres agentes que intervienen en este tipo de programas, la gente, los técnicos y la autoridad político-administrativa:

- La **gente** expresa los problemas y necesidades que, desde el punto de vista de sus intereses, preocupaciones o expectativas, son considerados los más importantes. Y, cuando no se

tiene conciencia de los condicionamientos estructurales de su situación (que es lo más corriente), la satisfacción de esos problemas y necesidades suele ser para la gente el objetivo del programa; no ocurre lo mismo cuando se trabaja con gente que visualiza los problemas, no en sus efectos, sino en sus causas. En este caso los objetivos trascienden los problemas y necesidades inmediatos.

- Los objetivos propuestos por los **animadores**, de acuerdo con las conclusiones a las que han llegado como consecuencia del estudio y diagnóstico realizado.
- Los fines perseguidos por los agentes que tienen el poder de decisión dentro del organismo patrocinante del programa (**autoridad** política y/o administrativa); sea éste gubernamental o no gubernamental.

Cuando no hay coincidencia —y existe un verdadero juego democrático—, puede plantearse la necesidad de una confrontación entre los diferentes puntos de vista. Esta discusión puede ser más o menos técnica, o con mayor o menor juego de presiones por parte de las organizaciones y las personas de la comunidad. El resultado de esta confrontación con los agentes decisoriales puede ser una mezcla de razones técnicas y políticas. Lo lamentable sería que este intercambio se reduzca a simple y vulgar politiquería.

De cualquier forma, lo que sí es necesario para evitar ciertos obstáculos que pueden dificultar la ejecución del programa o proyecto es tener en cuenta estos tres criterios simultáneamente a la hora de establecer prioridades y asignar recursos. Dejar fuera alguno de ellos es un error: ni la gente, ni los técnicos, ni los responsables político-administrativos tienen, por sí solos, la razón en cuanto a la determinación de los objetivos. Si se quiere trabajar conjuntamente, hay que establecer los objetivos mediante una combinación racionalizada de todos los puntos de vista.

Digamos, por último, que el haber definido claramente los objetivos y las metas no significa asegurar que las decisiones tomadas sean correctas. Sólo significa que sabemos qué resultados queremos obtener.

b. Proponer objetivos y metas realistas (viabiles, pertinentes y aceptables)

No tiene sentido establecer objetivos óptimos, cuyo cumplimiento sea completamente improbable. Las propuestas maximalistas suelen ser poco operativas. De ahí que el saber proponer objetivos y metas realistas constituya un aspecto fundamental y decisivo en la tarea que el animador sociocultural realiza en esta etapa del proceso. No basta con determinar qué se quiere hacer y cómo hacerlo; hay que establecer la viabilidad del mismo, la pertinencia de lo que se hace y la aceptación, por parte de las diferentes fuerzas sociales, de lo que se pretende realizar.

Todo programa debe ser viable y operativo en un doble sentido: en cuanto que los objetivos y metas sean alcanzables y, también, en cuanto que los medios e instrumentos sean adecuados. Esto quiere decir que el programa debe ser realizable y operable dentro del marco de posibilidades que ofrece el contexto social, político, institucional y humano para el que fue concebido y elaborado.

De ordinario, cuando se habla de viabilidad y factibilidad de un proyecto, se hace referencia únicamente a las cuestiones financieras. Sin embargo, en los programas de animación —sin restar importancia a lo financiero— lo que cuenta fundamentalmente es la viabilidad social, cultural y política. Ciertos proyectos que buscan expresamente (por la forma de llevarlos a cabo) cambiar la estructura de participación y decisión implican de hecho, o en forma potencial, un choque de intereses de grupos, sectores o clases (en esto se revela la viabilidad social) e implican también cambios mentales, actitudinales y de conducta (en esto se expresa la viabilidad cul-

tural). Pero la viabilidad viene dada, sobre todo, por la mayor o menor aceptación política que tiene el proyecto. Esta viabilidad política depende, pues, de la voluntad y capacidad de quienes tienen el poder de decisión política y de la aceptación (o rechazo) de las diferentes fuerzas sociales implicadas.

Para ser realista en la acción, no hay que confundir lo posible, lo probable y lo deseable. Siempre hay que adecuar lo deseable a lo posible en cada coyuntura y lo posible de cada circunstancia debe apuntar a hacer realidad lo probable (del mediano plazo) y lo deseable (del objetivo estratégico). Lo posible, hoy, viene condicionado por los recursos humanos, financieros, técnicos y materiales de que se dispone y por el contexto político, social y cultural donde tales objetivos se pretenden alcanzar.

En cuanto a que los objetivos deben ser pertinentes, esto debe entenderse en un doble sentido: por una parte, los objetivos deben ser de tal naturaleza que respondan a la situación-problema que los origina y que se quiere resolver; por otra parte, han de ser pertinentes a los propósitos o finalidades últimos del programa o proyecto.

También deben ser aceptables para las diferentes instituciones, sectores, grupos y/o personas implicadas con la realización del programa o proyecto. Ninguna realidad social es un conjunto homogéneo: en ella existen fuerzas sociales con intereses propios, no siempre coincidentes, y personas libres que también tienen sus propios intereses y apreciaciones.

Todo esto conduce —considerado el problema desde una perspectiva más global— a lo que se llama la factibilidad de un proyecto (posibilidad de realizarlo), y está condicionado por seis factores principales:

- **Político:** que exista una voluntad/decisión política de hacerlo, es decir, un apoyo decidido de la más alta autoridad política de quien depende que algo se haga o no.

- **Económico:** que el proyecto sea rentable.
- **Financiero:** que se disponga del dinero necesario para realizarlo.
- **Institucional:** que existan las instituciones u organizaciones necesarias para su realización.
- **Técnico:** disponibilidad de usar y aplicar la tecnología necesaria para su realización.
- **Sociocultural:** que no existan barreras socioculturales capaces de obstaculizar su realización; en esto influye también el grado de aceptación o consenso social de parte de los sectores involucrados.

c. Establecer prioridades para el logro de los objetivos

No se puede intentar resolver todos los problemas al mismo tiempo, no porque no se quiera, sino porque tal propósito es inalcanzable, teniendo en cuenta que los recursos y los medios son escasos. En consecuencia, no todas las metas y objetivos establecidos tienen igual importancia al comparar unos con otros. De ello surge la necesidad de establecer un orden de preferencia o, dicho en términos más técnicos, establecer un orden de prioridades. Estas preferencias se expresan jerarquizando objetivos mediante una diferente asignación de recursos a sectores y/o áreas comprendidas en un plan o programa.

En esta tarea, lo político-ideológico y lo técnico están íntimamente entrelazados. Lo ideológico-político constituye el marco referencial del que nace el modelo de sociedad deseado y desde el cual surgen los criterios o pautas para establecer las prioridades. Desde una perspectiva técnica, el otorgar preferencia a un determinado objetivo o meta se explica por el hecho de que esa necesidad o problema se encuentra en una posición más deficitaria y peligrosa, porque sirve mejor al logro de los fines propuestos, o bien porque logrando determinado objetivo se produce un efecto multiplicador capaz de movilizar recursos humanos e institucionales.

d. Hacer elecciones compatibles y complementarias entre los objetivos

Como los recursos siempre son escasos y limitados, los objetivos son múltiples y los medios e instrumentos que pueden utilizarse, muy variados. La tarea de programar actividades confronta, entre otros, este problema:

¿Cómo escoger entre diferentes objetivos haciendo una elección compatible y complementaria?

Antes de responder a esta cuestión, y para una mejor comprensión de la misma, conviene tener en cuenta que, dentro de un programa o proyecto, los objetivos pueden ser:

- **Alternativos:** cuando son excluyentes entre sí (elegir unos implica dejar otros sin realizar).
- **Complementarios o combinados:** lo alcanzado por alguno de ellos (bienes producidos o servicios prestados) es necesario para el desarrollo de otro u otros.
- **Independientes:** no tienen relación entre sí (no hay ni complementariedad, ni alternatividad).

Consecuentemente, hay problemas cuando entre los diferentes objetivos se dan relaciones de competitividad o de complementariedad. Se trata de problemas diferentes. Los objetivos son competitivos entre sí cuando el escoger uno implica sacrificar el otro (en todo o en parte). El carácter complementario de los objetivos viene dado cuando el alcanzar un objetivo exige que otro haya sido alcanzado en alguna medida; dicho en otras palabras: hay objetivos cuyo logro condiciona la obtención de otros. Este carácter de competitividad y/o complementariedad que presentan los objetivos se resuelve jerarquizando los fines u orden de prioridades establecidos.

Cuando los objetivos son excluyentes (decidir por el objetivo "x" significa excluir el objetivo "z"), una vez optado por uno u otro, el problema está resuelto. La cuestión sobre la que queremos llamar la atención es la de hacer compatibles y complementarios los diferentes objetivos. Es cuando hay que escoger tanto de "x" y tanto de "z", o asegurar que se realice, en parte o todo, el objetivo "x" para que pueda lograrse "z". Para resolver el primero de los problemas, se da una mezcla de criterios políticos y técnicos; en cambio el segundo es fundamentalmente técnico.

e. Articular coherentemente los diferentes aspectos

Este principio o pauta hace referencia a la articulación que debe existir entre todos los aspectos de la formulación del diagnóstico y la programación propiamente dicha. Y dentro de la fase de programación, la coherencia implica la adecuación de los medios a los fines. A veces se programan acciones que no se apoyan en un diagnóstico de situación o se promulgan leyes o resoluciones que establecen líneas de acción que no son resultado de una planificación.

Sin embargo, las pautas de coherencia adquieren todo su relieve e importancia en la fase de programación, implicando tres aspectos principales:

- Coherencia entre **metas propuestas y recursos disponibles**: con frecuencia el plan debe prever los insumos que va exigiendo el desarrollo del programa; esta previsión se hace mediante la disponibilidad interna de los insumos por la provisión de los mismos desde el exterior.
- Coherencia en lo que afecta a **requerimientos de fuerza de trabajo**: para alcanzar las metas propuestas, el plan requiere, en las diferentes fases, determinadas cantidades y cualificaciones de mano de obra; esta coherencia consiste en asegurar la fuerza de trabajo que exige cada una de las metas propuestas. Esto puede llevar a la necesidad de organizar

programas de formación, o bien, en países de rápido crecimiento demográfico o de amplios sectores desempleados, utilizar técnicas que requieran mayor utilización de mano de obra por unidad de capital.

- Coherencia **financiera**, que consiste en prever y disponer en tiempo oportuno del flujo monetario indispensable para la ejecución de las diferentes etapas de cada proyecto o actividad. Cuando más precisas son las previsiones, menores son los riesgos de embotellamiento o estrangulamiento que, por falta de disponibilidades financieras en tiempo oportuno, retrasan la marcha de realización de un programa o proyecto. Frecuentemente, estas imprevisiones tienen también efectos en cadena en el conjunto del programa, especialmente cuando se trata de una constelación de proyectos interrelacionados.

f. Asignar y usar los recursos, en cantidad y tiempo oportunos, para cada fase o actividad del programa o proyecto

No basta con determinar los recursos disponibles, como establece la pauta anterior, hay que asignarlos a cada una de las actividades que constituyen el programa o proyecto y asignarlos en un tiempo oportuno (lo que hemos llamado la coherencia financiera).

El problema de asignación de recursos está estrechamente vinculado con las disponibilidades financieras o flujos de caja. Es importante que se pueda disponer de los recursos de manera continua, según las necesidades de cada momento, a todo lo largo del tiempo que requiere la realización del programa.

g. Determinar los instrumentos y medios adecuados a los fines

Con alguna frecuencia, los llamados *programas* no son otra cosa que una declaración de fines y propósitos, sin que exis-

ta una indicación precisa y adecuada de los medios para alcanzarlos. Lo importante en las tareas de programación no es establecer fines, sino encontrar y determinar los medios y los instrumentos necesarios que sirven para alcanzarlos, expresados en objetivos y metas.

Ahora bien, los instrumentos y los medios son adecuados, cuando reúnen los siguientes requisitos:

- Ser **suficientes**, en el sentido de que se bastan para alcanzar los objetivos y metas propuestas.
- Ser **potentes**, en cuanto tienen la capacidad de atacar la situación-problema y de sortear los obstáculos y limitaciones que se presentan.
- Ser **eficientes**, es decir, que tengan la capacidad para cumplir con las metas establecidas; o sea, para obtener los resultados propuestos en cuanto a la cantidad, calidad y plazos programados.
- Ser **eficaces**, en el sentido de que los medios utilizados sean los más idóneos en relación a los objetivos y propósitos que se buscan.

No hay que confundir, en lo referente a instrumentos y medios, lo que es *eficacia* y lo que es *eficiencia*. El desarrollo de la ejecución de un proyecto puede ser eficiente (cumplir con el logro de metas) y, al mismo tiempo, no ser eficaz ya que no se logran los objetivos propuestos.

Como los programas de animación sociocultural tienen un *estilo* de actuación definido fundamentalmente por la participación de la gente, habrá que dar prioridad a la utilización de instrumentos y medios que promuevan o faciliten esa participación (ya sea de individuos, grupos o comunidades). No se puede —o mejor, no se debe— llevar a cabo un programa de animación sociocultural utilizando técnicas y procedimientos no participativos o, simplemente, paternalistas. La suficiencia, necesidad, potencia, eficiencia y eficacia de los medios están subordinados al logro de la participación.

h. Establecer el tiempo y ritmo del programa

Se trata de precisar cuándo y dentro de qué límites de tiempo se debe realizar cada una de las actividades. También se ha de establecer el tiempo total de ejecución del proyecto. Según la índole de éste, se indicarán períodos específicos para cada parte del trabajo, dejando una cierta holgura o tiempo flotante que ha de servir para reajustar las fechas conforme a los requerimientos de la coyuntura.

Un cronograma de tareas o acciones no supone la existencia de un proceso de planificación; a la inversa, un proceso de planificación y/o un plan, no pueden existir técnicamente si no tienen un cronograma de las acciones que van a emprender.

Agustín Gordillo

Debemos tener en cuenta que el tiempo que se debe emplear para la ejecución total de un programa y de sus diferentes etapas depende de las metas que se han propuesto y de los recursos disponibles; esto es precisamente lo que condiciona el ritmo y la velocidad de ejecución. En los programas de animación, el tiempo y el ritmo se establecen teniendo en cuenta, también, las características de la gente que participa en el programa: su capacidad de innovación, el deseo o la resistencia a cambiar, su nivel de conciencia y su nivel de organización. Todos ellos son factores que condicionan el ritmo de ejecución.

Además, en el tiempo de realización incide de una manera fundamental el respaldo político que dicho programa tiene (o del que carece). Otro factor que condiciona el ritmo de ejecución es la posible resistencia por parte de los grupos o sectores cuyos intereses y privilegios se ven afectados por la realización del programa, y toda una serie de circunstancias coyunturales ajenas a las posibilidades de previsión por parte del planificador. De ahí que, estrechamente ligado a todas estas cuestiones, se plantee el problema de la estrategia y táctica de acción.

Desde este punto de vista técnico-operativo, el establecer el tiempo y ritmo del programa se expresa en la llamada calendarización de actividades o cronograma de tareas. Esto supone:

- Indicar el tiempo de realización de cada actividad a través de una **secuencia operativa**, que expresa las diferentes tareas y actividades que se avanzan mediante una serie de pasos sucesivos. En esta tarea de estimar la duración de cada actividad, es oportuno hacer un cómputo de tiempo de "lo más pronto posible" y "lo más tarde permisible" para comenzar y terminar cada actividad.
- Distribuir y articular las actividades compatibilizando los diferentes aspectos; esto puede expresarse en un **cronograma** que permite visualizar el conjunto de las tareas que se ejecutarán y de las previsiones que se tomarán.
- Asegurar un ritmo de ejecución, estableciendo una **trayectoria** que indique los tiempos; esto debe hacerse en consonancia con la capacidad operativa, o sea, conforme a la disponibilidad de recursos humanos, financieros, técnicos y materiales, y contando con las resistencias y dificultades que puede encontrar el programa, tanto de grupos como de sectores cuyos intereses puedan ser afectados por la realización del mismo.
- **Indicar holguras de tiempo y camino crítico**, dejando claro cuáles son las actividades flexibles (existe holgura en cuanto al comienzo y finalización de las mismas), y cuáles son inflexibles (las llamadas actividades críticas), debido a que una demora en cualquiera de ellas retrasa al conjunto del proyecto.

Como resultado de todo esto, la duración total del proyecto ha de quedar establecida mediante la suma total de las duraciones de las actividades pero, como la mayoría de actividades tienen una holgura, el tiempo total no puede ser simplemente la suma total de las duraciones-topes o de tiempos "lo más tarde permisibles". De ordinario, el cálculo de duración total

del proyecto se hace sobre la base de una estimación probable que es más o menos intermedia entre duraciones estimadas "lo más pronto posible" y "lo más tarde permisibles".

3. **INSTRUMENTOS METODOLÓGICOS DE LA PLANIFICACIÓN**

Los componentes o instrumentos de la programación son las herramientas con que cuenta el sujeto planificador para la elaboración de un plan, programa o proyecto. Suelen distinguirse tres tipos de instrumentos principales:

a. Teórico-conceptuales

Se trata de una mezcla de tres componentes no siempre explícitos, que se derivan de otras tantas opciones que ya han sido tomadas cuando se realiza el trabajo de programación. Estas opciones son de carácter ideológico, político y teórico.

La cuestión no es si estos factores están o no presentes, sino el grado de conciencia que se tiene de la ideología y de la teoría que se está utilizando y del modelo político (no siempre explícito) que se propone realizar. En última instancia, todo esto da el verdadero sentido e intencionalidad a la tarea del planificador, aun cuando sea un tecnócrata pretendidamente neutro.

En los elementos teórico-conceptuales habría que considerar también los supuestos antropológicos en los que se apoya la tarea de la planificación. En general, podríamos decir que la planificación partió del supuesto de la racionalidad del quehacer humano. Que el hombre sea *animal racional* o, si se quiere decirlo de otra manera, que sea *homo sapiens* es una afirmación que necesita de muchas matizaciones: los supuestos de la racionalidad del ser humano, tal como se venían entendiendo, son harto discutibles. Las acciones no racionales ocupan un lugar tan importante como las racionales en el quehacer y pensar de los seres humanos.

b. Mecanismos político-administrativos

Que son el conjunto de disposiciones legales y mecanismos operativos (organismos técnicos y administrativos) por medio de los cuales se institucionaliza y pone en marcha el proceso de planificación.

A este respecto cabe señalar, como un hecho generalizado, la separación institucional entre la elaboración y la ejecución de planes. Y esto ocurre, entre otras cosas, porque los organismos de planificación no están insertos en el proceso de toma de decisiones. En otras palabras, existen organismos de planificación pero no existe un sistema de planificación. Por otra parte, la disociación que se da de hecho entre la elaboración del plan y la ejecución pone de relieve que la planificación suele utilizarse más como *ornamento* que como *instrumento* sustancial de la acción de gobierno.

En la práctica, el manejo de la política económica y social ha prescindido de los planes pre-establecidos. Por una parte, se han elaborado los *planes-libros*; por otra, estaban las decisiones de los responsables políticos que no suelen tenerlas en cuenta. Felizmente, estos *planes-libros* ahora son casi inexistentes.

c. Metodológicos

Entre los instrumentos que se consideran como propios de la programación, en general, se incluyen tanto algunos que sirven (parcialmente) para elaborar el diagnóstico, como otros que son más estrictamente instrumentos de programación. Se suelen indicar los siguientes:

- La demografía cuantitativa
- El sistema de indicadores sociales
- La contabilidad económica nacional
- Los modelos dinámicos
- Las proyecciones en perspectiva
- La elaboración de proyectos

4. **COMENZAR POR ORGANIZAR LA MENTE**

Decíamos que programar es un procedimiento para introducir organización y racionalidad en la acción con el propósito de alcanzar determinados objetivos. De alguna manera, en la vida cotidiana y aun en las acciones más individuales, se suele intentar organizar las actividades con una cierta racionalidad. Esto, desde un punto de vista operativo, ya sea a nivel individual como a nivel institucional, comporta dar respuesta a diez cuestiones básicas. Helas aquí:

QUÉ	se quiere hacer	naturaleza del proyecto
POR QUÉ	se quiere hacer	origen y fundamentación
PARA QUÉ	se quiere hacer	objetivos-propósitos
CUÁNTO	se quiere hacer	metas
DÓNDE	se quiere hacer	localización física (ubicación en el espacio)
CÓMO	se va a hacer	actividades y tareas-metodología
CUÁNDO	se va a hacer	calendarización o cronograma (ubicación en el tiempo)
A QUIÉNES	va dirigido	destinatario o beneficiarios
QUIÉNES	lo van a hacer	recursos humanos
CON QUÉ	se va a hacer se va a costear	recursos materiales recursos financieros

Ser capaces de dar respuestas adecuadas no significa que se esté programando. Aquí lo planteamos como punto de partida y como modo para ir organizándonos mentalmente para la realización de determinadas actividades. Estas diez preguntas podríamos considerarlas, simplemente, como una forma de sistematización del sentido común. Sus respuestas proporcionan las condiciones mínimas de compatibilidad, coherencia, organización y racionalidad para la toma de decisiones.

5.

DISEÑO PARA LA ELABORACIÓN DE PROYECTOS

Entendemos por proyecto —usando el término dentro del lenguaje de la planificación— el conjunto de actividades que se proponen realizar de una manera articulada entre sí, con el fin de producir determinados bienes o servicios capaces de satisfacer necesidades o resolver problemas, dentro de los límites de un presupuesto o período de tiempo dados.

Dentro de los programas de animación, no siempre se hace necesario elaborar un proyecto, pero lo que es siempre imprescindible es que las actuaciones sean planeadas. La guía que presentamos en este párrafo sirve fundamentalmente para el diseño de proyectos, o mejor dicho, para elaborar el documento que contenga un proyecto.

Este esquema debe utilizarse y aplicarse con flexibilidad y creatividad, adaptándolo a las exigencias de cada caso concreto. Lo que aquí proporcionamos es una serie de pautas básicas que pueden guiar la elaboración y diseño de los proyectos.

a. Denominación del proyecto

Esto se indica de una manera sintética, mediante un título que explica aquello de qué se trata (organización de un campamento o de un taller de artesanía, creación de una casa de cultura, etc.).

Además, en la denominación se ha de hacer referencia a la institución, agencia u organismo responsable de la ejecución del proyecto. Y en aquellos casos en los que el que ejecuta no es el mismo que patrocina, habría que indicar el organismo patrocinante.

Si formara parte de un programa más amplio (conjunto de proyectos integrados), será necesario hacer referencia a éste.

Digamos que el objetivo principal de la denominación es la de caracterizar, en pocas palabras, lo que quiere hacerse en el proyecto e indicar el organismo ejecutor y patrocinante del mismo.

No hay que confundir el título del proyecto, con el enunciado de un problema (por ej. "Falta de participación de los jóvenes"), ni considerar el título como equivalente a solución del problema (por ej. "Proyecto de animación cultural para incorporar a los jóvenes").

b. Naturaleza del proyecto

Para explicar la naturaleza de un proyecto —conjunto de datos que es la esencia del mismo— es necesario desarrollar los siguientes aspectos:

1. Tipo de proyecto que se desea realizar: ¿qué se quiere hacer?

Se trata de una descripción un poco más amplia que aquella que se utiliza para denominar el proyecto.

2. Fundamentación: ¿por qué se hace?

En la fundamentación del proyecto es necesario expresar el conjunto de razones que justifica su realización. Se fundamenta un proyecto explicitando el por qué se hace, es decir, indi-

cando la necesidad o problema que lo origina. Las razones que dan lugar a un proyecto pueden ser muy variadas: el servicio existente es insuficiente; existe una necesidad pero no existe el servicio; se quiere mejorar la calidad de la prestación; la realización del proyecto es parte de un programa más amplio de desarrollo de actividades culturales, etc. Es importante expresar claramente la fundamentación, destacando los principales aspectos críticos y los problemas que piensan ser atacados, aliviados o resueltos con la realización del proyecto.

En la fundamentación de un proyecto, no sólo hay razones técnicas, también pueden existir (y hasta predominar) razones políticas. Por ello, debe quedar claro que toda fundamentación se suele apoyar en dos tipos de razones o justificaciones:

- **Razones políticas**, cuando se concretan o realizan las orientaciones políticas de un plan general (lineamientos de política cultural).
- **Razones técnicas**, en las que se expresan razones objetivas (necesidades y problemas) que dan lugar a la realización del mismo.

En este punto hay que incluir los datos del diagnóstico que justifican el proyecto.

3. Objetivos:

¿para qué se hace?

Explicitar los objetivos es responder a la cuestión de para qué se hace, es decir, indicar el destino del proyecto o las finalidades que se pretenden alcanzar con su realización.

Ningún proyecto adquiere su significado pleno si no se produce una clara definición y explicitación de los objetivos que se quieren alcanzar. La buena formulación del objetivo principal y de los objetivos específicos es garantía (no absoluta, por supuesto) de elaborar un buen proyecto, pues en torno al o a los objetivos, se da coherencia al conjunto de actividades que componen el proyecto, costos, estrategias, tiempos, etc.

Como ya se ha mencionado, hay que distinguir entre el objetivo principal o general y los objetivos específicos o complementarios.

- El objetivo principal, llamado a veces objetivo general, es el propósito central del proyecto. A veces viene dado por los objetivos generales de un programa.
- Los objetivos específicos o complementarios son ulteriores especificaciones o pasos (en determinadas circunstancias de carácter intermedio) que hay que dar para alcanzar o consolidar el objetivo general; en algunos casos puede tratarse de objetivos que se derivan del hecho de alcanzar el objetivo principal.

4. Metas:

¿cuánto se quiere hacer? Servicios que se prestarán y/o necesidades que se cubrirán

Conforme a aquello de que las metas operacionalizan los objetivos, este punto consiste en expresar los logros específicos que esperan alcanzarse en un futuro y dentro de un plazo determinado.

Esta operacionalización consiste en establecer cuánto, cuándo y dónde se realizarán los objetivos. Sin la formulación de metas, los objetivos expresan en términos amplios, generales y vagos, propósitos que se desean alcanzar; pero no indican los logros específicos que esperan alcanzarse con la realización del proyecto, dentro de un plazo determinado.

5. Ubicación en el espacio o localización física del proyecto: ¿dónde se hará?

Localizar un proyecto consiste en determinar el área en donde se ubicará; esta localización se hace en un doble nivel:

- **Macrolocalización:** esto es, la ubicación geográfica del proyecto dentro de un área: región, comarca, conjunto rural, etc.
- **Microlocalización:** identificando dentro de un conjunto menor, como puede ser un barrio o manzana, el lugar o zona en donde se desarrollará el proyecto.

En uno y otro nivel, la localización se suele presentar en el documento a través de mapas y de otros complementos gráficos.

c. Determinación de las actividades y tareas que se realizarán: ¿cómo?

Lo que concreta la realización de un proyecto es la ejecución secuencial e integrada de diversas actividades. Esto implica que en el mismo se ha de indicar, de manera concreta y precisa, el conjunto de las actividades que se deben realizar para alcanzar los objetivos propuestos. Para ello, debe explicarse la forma en que se organizan, suceden, complementan y coordinan las diferentes tareas, de modo tal que el encadenamiento de las mismas no sufra desajustes graves que influyan negativamente en la realización del proyecto.

La organización, ordenamiento y coordinación en el tiempo y en el espacio de todas las tareas que se realizarán para el logro de los objetivos y metas del proyecto incluyen los siguientes aspectos:

- Especificación e inventario de las actividades que se realizarán.
- Distribución de las unidades periódicas de tiempo insertas en una secuencia operativa, donde se señala la fecha de inicio y de término de cada actividad (véase punto 5: calendarización del proyecto).
- Lo anterior sólo sirve para indicar una relación de diferentes actividades y la forma de hacerlo puede ser un simple listado de actividades yuxtapuestas en el tiempo; pero ello no basta:

es menester además una ordenación y sincronización de las mismas, puesto que algunas son previas, paralelas o posteriores a otras dentro del proceso de realización del proyecto.

- Indicación de los recursos humanos y demás insumos involucrados en cada operación, con referencia a la asignación de recursos por actividad.

De lo que se trata es de no limitarse a un simple listado de actividades y tareas, sino de establecer un curso o trayectoria que permita fijar la dinámica del proyecto en función del volumen y ritmo de operaciones.

d. Metodología y técnicas que se utilizarán: ¿cómo se hace?

Se trata de otra forma o aspecto de explicitar el cómo se hace. En este apartado hay que especificar el instrumental metodológico y técnico que se utilizará para realizar las diferentes actividades.

Cuando existe un único procedimiento para llevar a cabo una actividad, lo importante es usar esa técnica de la manera más eficaz posible. Si éste fuera el caso, en el proyecto se puede hacer alguna sugerencia al respecto. Pero cuando existe una gama de técnicas alternativas, el problema que se plantea es el de seleccionar una de ellas. Ahora bien, en este caso, lo que debemos tener bien claro son los criterios de selección. En éstos influyen a su vez criterios ideológico-políticos y criterios técnicos.

En el caso de proyectos de animación, un criterio básico y central en la selección de métodos y técnicas es el de dar preferencia a aquellos que facilitan, promueven o posibilitan la participación de la gente.

e. Determinación de los plazos o calendario de actividades: ¿cuándo ocurrirá?

Uno de los aspectos esenciales en la elaboración de un proyecto es la determinación de la duración de cada una de las actividades. Este ítem es lo que se denomina "calendarización del proyecto".

Para realizar esto existen diferentes técnicas gráficas de apoyo a la programación que permiten distribuir en el tiempo las distintas actividades y hacen posible una captación rápida y global de la secuencia operativa. El más simple y conocido es el diagrama de avance, cronograma o diagrama Gantt, de fácil comprensión y de gran utilidad para programar el conjunto de actividades. Sin embargo, el diagrama Gantt, por su misma sencillez, implica una serie de limitaciones, de ahí que algunos utilicen la "red-de-pasos" o "red de actividades", que es una simplificación del Pert-tiempo; o bien hagan uso de un grafo PERT o CPM que es de más compleja confección.

f. Determinación de los recursos: ¿con qué se hará?

Todo proyecto requiere para su realización de una serie de recursos (bienes, medios, servicios, etc.). Cuando se elabora un proyecto suelen distinguirse cuatro tipos de recursos: humanos, materiales, técnicos y financieros.

Humanos:

Para ejecutar cualquier tipo de proyecto, hay que disponer de personas adecuadas y capacitadas para realizar las tareas previstas. Esto supone especificar la cantidad de persona, las cualificaciones requeridas y las funciones que cumplirán. Cuando la índole del proyecto lo requiera, es necesario indicar la necesidad de capacitar los recursos humanos que exige la realización del proyecto. En este caso, hay que establecer cuándo y con qué cualificación se ha de tener el personal que se necesita.

Materiales:

Es decir, las herramientas, equipos, instrumentos, etc. necesarios para llevar a cabo el proyecto.

Técnicos:

Se establecen, además, las alternativas técnicas elegidas y las tecnologías a utilizar.

Financieros:

Sobre la base de los cálculos de ejecución antes señalados, se realiza una estimación de los fondos que se pueden obtener, con indicación de las diferentes fuentes con que se podrá contar: presupuesto ordinario, subvenciones, pago del servicio por los usuarios, créditos (externos o internos), etc.

Hay que precisar, asimismo, la forma en que se irán obteniendo los recursos, asegurando el ritmo de operación del proyecto, de modo que haya una permanente revisión y nivelación entre gastos e ingresos.

Digamos, por último, y a modo de síntesis, que un proyecto en el que no hay recursos, es una declaración de buenos propósitos.

g. Cálculo de los costos de ejecución o elaboración del presupuesto

En todos los casos, la realización de un proyecto supone unos costos. Para analizar y calcular los costos se deben especificar y clasificar cada uno de los rubros. No bastan cifras globales, hay que desagregar los costos. Más aún, en la medida de lo posible, habría que llegar a la asignación de recursos por actividad, es decir, expresar en términos numéricos las disponibilidades financieras para cada una de las actividades.

Resumiendo, la clasificación que debe hacerse de los costos puede esquematizarse en el siguiente cuadro:

Tipos de costos \ Características del costo	De capital	Corrientes	Fijos	Variables
Costos directos				
Costos indirectos				

Costos directos:

Son aquellos que se relacionan directamente con la prestación del servicio e inciden de forma inmediata en la realización y concreción del mismo.

Costos indirectos:

Corresponden a los servicios complementarios que se originan como resultado de la ejecución del proyecto, por ejemplo, alquilar un equipo de amplificación, gastos de impresión de folletos, etc.

Costos fijos:

Son los costos que no sufren variación a corto plazo cualquiera que sea la magnitud de la prestación de los servicios o el nivel de producción, por ejemplo, los sueldos del personal de plantilla, el pago de alquiler de los edificios, etc.

Costos variables:

Llamados también costos de operación. Varían directamente con el nivel de prestación de servicios o la magnitud de las actividades que se realizan como, por ejemplo, costos para la contratación de personal para tareas específicas, materias primas, energía eléctrica, etc.

Costos de capital:

Pueden entenderse como los costos de las inversiones realizadas o como el tipo de rédito que produciría ese capital aplicado a otra inversión.

Costos corrientes:

Son aquellos que pierden su valor una vez que el gasto se ha efectuado.

De manera general y simplificada, puede decirse que, para la determinación de los costos, hay que considerar tres elementos:

- Los diversos factores que componen el proyecto;
- La cantidad usada de cada uno de los factores;
- El valor o precio de cada uno de los factores.

Sin embargo, no siempre habrá que hacer un estudio de costos con las especificaciones antes indicadas. Lo que habrá que hacer siempre es un presupuesto de gastos; aunque si usamos un lenguaje más riguroso, se trata del estudio de los costos del proyecto.

6.

GUÍA PARA PROGRAMAR ACTIVIDADES

No siempre la exigencia del trabajo demanda elaborar un proyecto. Sin embargo, siempre es necesario programar actividades. Esto puede hacerse de maneras muy variadas; pero, en general, es conveniente utilizar *guías* que permitan ordenar y articular coherentemente las diferentes fases del trabajo a los efectos de su ejecución.

Aquí proponemos una guía que puede prestar algún servicio en este sentido y que, además, puede adaptarse a cualquier tipo de programación de carácter social o cultural.

No hay mucho que explicar acerca del uso de esta guía, porque cada columna indica lo que se debe hacer y el conjunto de ellas (consideradas de izquierda a derecha) explican su secuencia lógica. Una recomendación práctica nos parece oportuna teniendo en cuenta los ajustes que se deben ir haciendo mientras se elabora (es decir, mientras se va llenando la guía-cuadro), es recomendable que se haga el trabajo

utilizando un lápiz, de tal manera que se pueda borrar y reformular con facilidad. Posteriormente, mientras se desarrolla el proyecto, habrá que seguir haciendo nuevos reajustes.

SITUACIÓN INICIAL		
Objetivo general		
Objetivos específicos		
Metas		
Actividades		
Obstáculos		
TIEMPO	Por actividades	
	Por personas	
RECURSOS	Materiales	
	Humanos	
COSTOS	Total	
	A gestionar	
FUNCIONES ADMINISTRATIVAS (Participación institucional) Quiérr:	Planifica	
	Organiza	
	Coordina	
	Dirige	
	Controla	
SITUACIÓN OBJETIVO		

7. DECISIÓN RACIONAL Y ACCIÓN RACIONAL

Antes de entrar al análisis de esta distinción (que como veremos tiene interés práctico), vamos a explicitar qué entendemos por racionalidad, considerando que se trata de un concepto central de la teoría y la práctica de la planificación. Siguiendo a Morin, diremos que la racionalidad es “la aplicación de los principios de coherencia, a los datos proporcionados por la experiencia”. Relacionado a la planificación, la racionalidad consiste en introducir coherencia a una serie de acciones conscientes, encaminadas a la consecución de determinados objetivos.

Ahora bien, la racionalidad propia de la ciencia integra elementos diferentes:

- Los datos de la experiencia (hechos, fenómenos, etc.)
- Los métodos y técnicas para estudiar los datos
- El marco teórico referencial que orienta el discurso teórico y que ofrece un sistema de clasificación y de categorías de análisis, permitiendo, además, incorporar los hechos y las hipótesis dentro de un cuerpo general que posibilita la unificación sistemática del conocimiento científico.
- El paradigma que, como supuesto metateórico, configura una constelación de valores, creencias, problemas y técnicas que proporcionan un modo de organizar la lectura de la realidad.

Aplicada esta noción de racionalidad, ya sea a la toma de decisiones como a la acción racional, queremos destacar que, si bien la toma de decisiones racionales es una condición necesaria para una acción racional, ella no es suficiente para que la práctica sea racional. En efecto, un conjunto de decisiones racionales (una planificación bien hecha) no necesariamente implica y asegura una acción racional.

Y si traemos a colación este hecho, de que una decisión racional no necesariamente se traduce en una acción racional, es para evitar la ilusión (que no es otra cosa que una forma

de fetichización metodológica) de tomar la planificación como una varita mágica que opera eficazmente por sí misma. Los planes, por muy bien que estén elaborados, están muy lejos de tener una *ejecución* o *realización* asegurada.

Una cosa es la lógica de la formulación (que se da cuando se elabora un plan, programa o proyecto) y otra la lógica de la realización que debe aplicarse a situaciones contingentes y aleatorias que configura ese "cóctel desconocido entre lo previsible y lo imprevisible" que es toda realidad concreta. La regularidad abstracta y apriorística de la programación es *alterada* y *perturbada* en las acciones, interacciones y retroacciones de toda acción concreta.

Para que se dé una mayor articulación e integración de la acción racional en las decisiones racionales, es necesario una serie de cualidades que se denominan **eficiencia creativa**:

- **Habilidad:** para **percibir y tratar los problemas**, conductas, comportamientos, actitudes y necesidades de las personas concretas que tienen que ver con el programa o actividades que realizan.
- **Flexibilidad:** que se expresa en la capacidad de ajustarse rápidamente a las situaciones cambiantes y a los nuevos desarrollos, sin perder los objetivos estratégicos.
- **Fluencia:** que es la capacidad de aprovechar los nuevos emergentes o situaciones para seguir avanzando hacia el logro de la situación/objetivo.
- **Capacidad de análisis:** apreciación sistemática y crítica que se hace dividiendo un problema en sus partes y relacionándolas entre sí y con la totalidad.
- **Capacidad de síntesis:** integrando los elementos o partes que constituyen una totalidad.

Cada situación-problema que se confronta tiene algo de inédito; nunca es simple repetición de otra situación. De ello se desprende que, para resolver problemas y para realizar una acción racional, más que experiencia se necesita de capacidad creativa. Esta capacidad es la que permite, para cada caso, encontrar el *viable inédito*.

Decimos *viable* porque, para resolver las situaciones-problema que se presentan, no vale cualquier respuesta de acción: ésta debe ser viable, esto es, realizable. Y decimos *inédito* porque toda nueva circunstancia tiene algo de irrepetible, en cuanto que las distintas variables de la misma se combinan de manera singular y diferente en cada caso concreto. De esto se infiere la importancia de la capacidad creativa para la eficacia y racionalidad de la acción. Precisamente, porque sólo siendo creativo es posible dar respuesta a la pluralidad de situaciones que se confrontan.

Dentro de un programa de animación sociocultural, no hay respuestas hechas para cada problema concreto; habrá pautas de actuación, experiencias acumuladas, etc., pero en cada caso hay que dar y crear las respuestas.

Tampoco basta el dominio de una metodología de trabajo; ésta no es, ni presupone, creatividad. Cuanto más, puede ser un instrumento que ayuda a ordenar la actividad creativa y a proporcionar un mayor rendimiento operativo. Para las relaciones interpersonales la cultura nos proporciona pautas para saber a qué atenernos; frente a las situaciones-problema no hay respuestas pre-fabricadas.

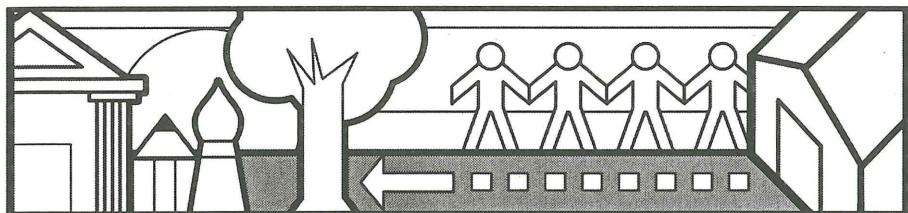
De estas reflexiones se deduce que la creatividad no es un conocimiento más; es una manera de usar el conocimiento y de aplicarlo para obtener un resultado.

CREAR es:

- *Hacer algo que exista.*
- *Combinar lo existente de manera diferente.*
- *Innovar, mejorando o existente.*

Estas consideraciones nos sirven de enlace entre el problema o cuestiones concernientes a la programación y los problemas de la práctica, que es el tema de los próximos capítulos

PARTE II



LA PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

Una vez realizados los estudios pertinentes (situación socio-cultural, estudio de las necesidades y de la demanda cultural, jerarquización de las necesidades y problemas, inventarios de los recursos disponibles, etc.), expresado todo esto en un diagnóstico sociocultural, se procede a la programación de actividades (a ello nos hemos referido en la parte I).

Estas dos etapas tienen sentido en la medida que se llega y se realiza la fase de ejecución. Lo que aquí llamamos la práctica de la animación, se trata del momento del hacer, de llevar a cabo una serie de actividades.

Ahora bien, ¿qué aspectos comporta y qué problemas se confrontan en la etapa de la ejecución de un programa de animación sociocultural?

Estas son las cuestiones que vamos a tratar en la parte II, pero antes es necesario hacer una precisión: ¿qué es *aquello* que hace que una acción social y/o cultural se transforme en una actividad de animación?

Digamos, ante todo, que diferentes contenidos pueden servir de base o soporte a las actividades propias de la animación. Sin embargo, lo sustancial de esta técnica sociopedagógica no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevar a cabo la actividad. Una misma actividad puede ser o no una forma de animación sociocultural, pero esto no depende de *lo que se hace*, sino de *cómo se hace*. En otras palabras, en la práctica de la animación, la actitud con que se llevan a cabo las actividades, el modo de desarrollarlas y la forma de emprender el trabajo son cuestiones más importantes que el contenido de las acciones. De ahí, la feliz fórmula acuñada en una de las reuniones del Consejo de Cooperación Cultural del Consejo de Europa: "una misma actividad puede estar o no orientada hacia la animación y una misma preocupación por la animación puede manifestarse en actividades múltiples".

Hay animación sociocultural cuando se promueven y movilizan recursos humanos, mediante un proceso participativo que desenvuelve potencialidades latentes en los individuos, grupos y comunidades

Según esta concepción, la metodología y la práctica de la animación sociocultural no pretenden *llevar* la cultura al pueblo como propósito sustancial, sino descubrir y desarrollar las formas prácticas de facilitar a los sectores populares la forma de apropiarse y elaborar un saber instrumental que les permita expresar, estructurar y dinamizar sus propias experiencias.

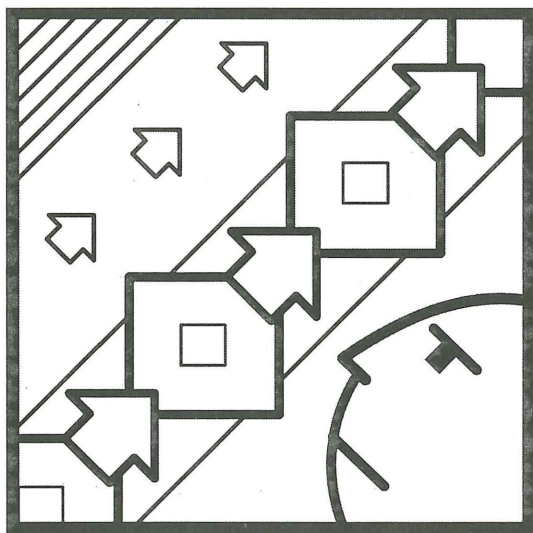
Teniendo en cuenta que la animación sociocultural se distingue, precisamente, por la manera de llevar a cabo unas tareas concretas, lo sustancial es encontrar formas y proyectos que realmente *animen* a los ciudadanos a participar en actividades culturales y sociales. El objetivo último es el de potenciar las expresiones y actuaciones básicamente autónomas del pueblo, no sólo en el campo de la expresión artística, sino en lo cultural en el sentido más amplio del término. Ahora bien, para el logro de estos objetivos, no sólo hay que proporcionar los instrumentos que permitan realizar esas expresiones, también hay que crear los ámbitos o espacios para que las actividades de la gente puedan desarrollarse.

Metidos de lleno en el problema de la práctica de la animación sociocultural, vamos a examinar tres cuestiones principales:

- Aspectos o momentos de las tareas de animación
- Problemas operativos de la práctica de la animación
- Actividades que pueden ser soporte de la animación

Capítulo 3

ASPECTOS O MOMENTOS DE LAS TAREAS DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

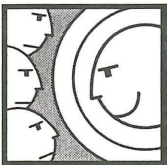


Se pueden distinguir cuatro momentos o aspectos principales en las tareas de animación sociocultural. Estos momentos no constituyen etapas de un proceso lineal, ni las fases de una estructura lógica de procedimiento; se trata de tareas que pueden incluso ser simultáneas, pero que forman parte de un proceso global.

He aquí los cuatro aspectos o momentos que comportan las tareas de animación:

1. Fase de sensibilización/motivación.
2. Detección de las minorías activas o grupos de incidencia.
3. Capacitación de los animadores voluntarios.
4. Promover la organización y puesta en marcha de actividades socioculturales.

1.

FASE DE SENSIBILIDAD/MOTIVACIÓN, CON EL FIN DE CREAR UNA CLIMA DE INTERÉS PARA LA PARTICIPACIÓN EN ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES

¿Por qué sensibilizar?, ¿qué necesidad tenemos de ello? y, además, ¿para qué motivar? Para responder a estas cuestiones y saber hasta qué punto son pertinentes estas tareas, basta con reflexionar acerca de qué opina la mayoría de la gente sobre eso que se denomina *la cultura* o *lo cultural*.

Si queremos ahondar más en esta situación, podemos preguntarnos también sobre el grado y nivel de acceso que tiene la gente al goce y disfrute de los bienes culturales. Si vamos todavía más al fondo de la cuestión y nos interrogamos sobre el grado de participación en las actividades culturales, quizás tengamos ya un esbozo de respuesta a todas estas preguntas. Esta última cuestión nos confronta con el problema central de la metodología y práctica de la animación, en cuanto que ésta busca generar procesos de participación.

Es bien sabido que, entre amplios sectores de población, el sentimiento generalizado frente a las *actividades culturales* es de que se trata de *algo no interesante*, más bien aburrido, y de lo que se puede prescindir. La cultura y lo cultural (tal como se entiende generalmente) se considera como si fuesen un fenómeno marginado que no sirve mucho para la propia vida.

Si a esto se añade el hecho de que mucha gente no lee nunca o casi nunca el periódico ni se preocupa por estar informado acerca de los problemas de la sociedad en que vive, no es extraño que todo lo que se refiera a la cultura sea considerado como un trasto inútil que pueda tirarse al desván sin consecuencias de ningún tipo. En el mejor de los casos, podría servir para llenar algunos momentos de ocio o una parcela de fin de semana, como si se tratase de un *adorno* para la vida.

Así, pues, en esta primera fase, lo que se intenta es superar la apatía frente a las actividades culturales. Para ello, hay que crear una valoración positiva por lo cultural y por la participación en la vida asociativa como forma de afrontar problemas comunes. Poco se puede hacer si la gente no comprende que *cultivarse* no es una tarea ajena a la vida y que el trabajo social —entendido en sentido amplio— es una tarea propia de toda persona por el solo hecho de vivir en sociedad. Es necesario entender que la convivencia exige de acciones solidarias si se quiere hacerla gratificante y productiva. Mientras no se logre esto, la cultura y lo cultural seguirán siendo considerados como algo que no forma parte de las necesidades fundamentales, y la vida asociativa no se considerará como algo importante para el desarrollo personal.

De ahí la importancia de esta primera fase que denominamos de sensibilización/motivación de la gente hacia la necesidad de participar en actividades culturales y sociales, o lo que es lo mismo, hacer que comprenda que la cultura y la participación en la vida social son aspectos que conciernen a la propia vida, no tanto como saberes o simples relaciones sociales, sino más bien como formas de existir y de situarse en el mundo.

Sensibilizar es tensar y despertar a los que viven una cotidianidad mediocre. Motivar es hacer o decir cosas orientadas a despertar un determinado interés. Se entiende por interés la atención privilegiada que se presta a algo que se percibe como subjetivamente valioso y que tiene significación para la propia vida

Ningún proceso de sensibilización/motivación se desarrolla en abstracto. En cuanto actividad que tiende a "hacer tomar conciencia a un público determinado por una realidad que le concierne" y de despertar un determinado interés por la cultura, esta labor supone saber conectar con los centros de in-

terés de la gente y realizar un proceso para que los involucrados en estos programas se informen, se sitúen y tomen posición.

En efecto, es necesario que:

- La gente se **informe** de la realidad: para ello hay que comunicar y socializar una serie de información, datos y hechos; la investigación-acción participativa, podría ser el instrumento metodológicamente adecuado a estos propósitos.
- La gente se **sitúe**, al menos con una cierta comprensión de las estructuras económicas, sociales, culturales y políticas en las que están insertos.
- Cada persona, situada históricamente como parte de un proceso, vaya **tomando posición** dentro de la realidad en la que está inmersa.

Todo esto no se hace por un interés básicamente intelectual de *conocer por conocer*, sino de un *conocer para poder actuar transformadoramente* sobre la propia realidad. Esto supone pasar de una vida pasiva a una vida asumida.

Es por ello que las actividades de sensibilización/motivación, deben *conectar* con las situaciones reales de la gente con la que se trabaja o con los sectores involucrados en un programa; no se sensibiliza, ni se motiva en abstracto, decíamos antes. Si lo que se propone o lo que se hace para sensibilizar/motivar a una persona, a un grupo o a un colectivo, no tiene nada que ver con la satisfacción de sus necesidades, puede resultar una tarea bastante inútil e ineficaz. Los motivos que tienen fuerza de convocatoria son muy diversos; pero en cada individuo, grupo o comunidad concreta, hay que saber encontrar cuáles son los círculos de intereses predominantes.

Ahora bien, admitir esto implica la necesidad de una estrategia de sensibilización/motivación que, de una manera vaga y

general podría formularse diciendo que “hay que partir de donde está la gente”. Dicho de una manera más precisa: el ineludible punto de arranque y de referencia constante ha de ser la misma gente involucrada. Por ello, cuando se decide emprender actividades, se ha de tener en cuenta:

- Los intereses espontáneos, las aspiraciones manifiestas y las necesidades y problemas que se expresan en lo que dice y hace la gente, y en la forma de como vive.
- Las acciones posibles que se emprenderán teniendo en cuenta el nivel de conciencia real.¹⁴

Desconocer esta realidad hace imposible toda estrategia pedagógica de promoción/animación y se corre el riesgo de proponer actividades desconectadas de sus destinatarios. Cuando se comete este error, no hay sensibilización, ni motivación, ni interés por realizar este tipo de actividades. No hay, pues, ni creación de actitudes, ni creación de comportamientos capaces de iniciar un proceso. Más aún, hasta pueden darse formas de manipulación y de invasión cultural, al margen de las intenciones y propósitos de quienes realizan estas actividades.

Hemos de señalar también que *lo cultural*, o las actividades más estrictamente culturales, no pueden estar desvinculadas de *lo social*; por el contrario, están indisolublemente unidas. Si no se tiene en cuenta *lo cultural* y *lo social* simultáneamente, se corre el riesgo de caer en una especie de *utopismo pedagógico-cultural*, que consiste en actuar como si lo cultural y lo pedagógico pudieran promoverse y desarrollarse prescindiendo de los intereses, preocupaciones y

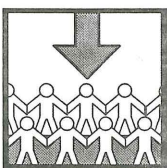
14 Se entiende por *conciencia real*, tal como la define Goldman, aquella que posee un individuo o grupo en un momento dado, independientemente de la adecuación de la misma a sus condiciones materiales de existencia. Se diferencia de la *conciencia posible*: máximo rendimiento o comprensión de la realidad social de la cual es capaz un individuo o grupo, dadas sus condiciones materiales de existencia en un momento histórico en particular.

aspiraciones que están más estrechamente ligadas a la situación socioeconómica de un colectivo concreto. Por ello, casi siempre, las tareas de animación tienen esa doble dimensión: la social y la cultural; no en vano se habla de animación sociocultural. Por lo general, todo lo que sea animación cultural tiene que estar combinado con otro tipo de actividades íntimamente ligadas a lo social. Cuando así se hace se ofrecen mayores posibilidades de generar un proceso de sensibilización/motivación.

Pero hay más todavía: para que las tareas de sensibilización/motivación tengan mayores posibilidades de cumplir su cometido, el ideal es que el trabajo de animación se realice de modo que el organismo promotor tenga como contraparte en el trabajo alguna organización de base; es mejor si son varias y diferentes. Será óptimo si son las mismas organizaciones las que las promueven y asumen la realización de las actividades.

2.

DETECCIÓN DE LAS MINORÍAS ACTIVAS O GRUPOS DE INCIDENCIA



Una vez realizada la tarea de sensibilización/motivación, o bien durante la realización de la misma, hay que ir detectando las minorías activas y los grupos de incidencia (que en algunos casos pueden ser los mismos). De lo que se trata es de detectar aquellos conjuntos de ciudadanos que por sus inquietudes, intereses, situaciones, preocupaciones, actividades, etc., inciden de manera significativa en los procesos y en la vida social y cultural de un colectivo o sector social, o en el conjunto de una comunidad.

La detección de las minorías activas y grupos de incidencia se puede hacer a partir de diferentes fuentes o momentos:

- Cuando se realiza el estudio o investigación sobre la situación sociocultural.

- Al estudiar la demanda cultural de parte de diferentes grupos y sectores sociales.
- Como resultado de los contactos que el animador (o el equipo de animación) tiene con la gente y organizaciones.
- Por el modo de actuación o intervención de determinadas personas en actividades socioculturales, etc.

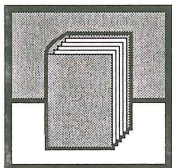
Una vez detectados hay que tomar contacto de una manera formal con las personas, grupos o instituciones. Cuando se realiza esta fase del trabajo no hay que entusiasmarse de buenas a primeras con cualquiera de los grupos u organizaciones más activas, aun cuando den la impresión de hacer un buen trabajo. Tampoco hay que pensar que podemos contar con ellas sin más. Una actitud o conducta de este tipo de parte del equipo de animación (o del animador) sería potencialmente peligrosa, como propensión a la manipulación o la imposición.

Este contacto puede realizarse, principalmente, de tres maneras:

- A través de entrevistas
- Mediante convocatorias abiertas realizadas por los responsables del programa de animación
- Recurriendo a un fichero de instituciones socioculturales

Establecido el contacto, antes de encontrarse con la gente, hay que preparar adecuadamente las propuestas que se realizarán y las diferentes alternativas que se ofrecerán. En esto hay que tener una gran flexibilidad. Las propuestas tienen que presentarse como un *borrador tentativo*, ya que sólo constituyen un punto de partida. A partir de esas propuestas, se establece el tipo de implicación de la gente, del grupo o institución; las posibilidades son múltiples: desde acuerdos sobre cuestiones puntuales hasta la realización de programas concretos.

3. **CAPACITACIÓN DE ANIMADORES VOLUNTARIOS PARA QUE DISPONGAN DE LOS INSTRUMENTOS Y CONOCIMIENTOS NECESARIOS PARA LA PROMOCIÓN DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES**



No basta que la gente esté motivada/sensibilizada; es necesario incentivar y hacer eficaz esa participación mediante la capacitación de aquellos que están en condiciones de participar más activamente.

Detectados los grupos de incidencia, se puede tener una oferta generalizada de cursos, talleres y seminarios. Otra alternativa que se puede presentar es la de elaborar, con algunos de esos grupos, un programa de formación conforme a los intereses, expectativas, necesidades y motivaciones de los propios interesados.

Esta tarea de formación es insoslayable. No basta con saber quiénes son y dónde actúan esas personas, es necesario capacitarlas proporcionándoles los instrumentos técnicos/operativos y ciertas habilidades específicas para el trabajo de animación.

Aquí no hacemos referencia a la capacitación de quienes realizan una labor de animación con un carácter más o menos profesional. Sino de toda persona que, por la actividad que lleva a cabo y por su actuación, es capaz de motivar y movilizar a otros; en una palabra, que es capaz de motivar a la participación a aquellos ciudadanos o sectores sociales no activos en la vida comunitaria. Lo fundamental es proporcionar un mínimo de capacitación técnica a todos aquellos que son capaces de realizar acciones de animación.

En relación con la labor de capacitación para la animación, se destacan dos aspectos principales que, si bien son diferentes, se consideran complementarios:

- Por una parte, hay que proporcionar a la gente los instrumentos necesarios, para que sean capaces de animar y dina-

mizar, incrementando la participación y la capacidad de organización y de actuación.

- Por otro lado, estos animadores voluntarios deben disponer de un cierto acervo cultural que les permita tratar con cierta solvencia aquellas cuestiones que, por su actualidad y significación, sirven de ayuda para actuar con mayor conocimiento de causa.

La animación sociocultural presupone la capacitación de la mayor cantidad de personas dentro de la gente involucrada. Esta capacitación comprende tanto el manejo de las técnicas instrumentales, como el manejo de ciertas claves para la comprensión de la realidad. Se trata de formar y potenciar a los líderes naturales, a los animadores voluntarios y a la gente en general.

A nuestro juicio, en una primera fase, los contenidos de la capacitación referidos a los aspectos técnicos instrumentales no consisten en capacitar para que ellos sean canales de transmisión de la cultura al pueblo; de lo que se trata es de que la gente disponga de un mínimo de elementos e instrumentos técnico-operativos que hagan posible o favorezcan una actividad sociocultural autónoma, acorde con sus necesidades concretas que, en algunos casos, se traducirá en el rescate de las clases mediatizadas, subalternas o aplastadas por la presencia cultural e ideológica de las clases dominantes.

En cuanto a las técnicas instrumentales cuyo dominio nos parece indispensable para poder impulsar y organizar las actividades socioculturales desde la propia gente, señalamos las siguientes:

- Técnicas de trabajo con grupos
- Técnicas de comunicación social
- Técnicas para el estudio y conocimiento de la realidad
- Técnicas de comunicación oral
- Técnicas de organización, programación y administración

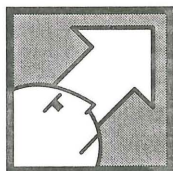
Desde luego, no se trata de alcanzar un dominio completo de estos procedimientos o técnicas, sino de aumentar la eficacia práctica mediante su aplicación a una serie de actividades que toda persona debe realizar en cuanto desarrolla una acción pública, ya sea en el ámbito cultural, social, educacional, sindical o político. En efecto, ¿quién no tiene que trabajar en y con grupos?, ¿quién no tiene que participar en reuniones de trabajo?, ¿quién no tiene que utilizar o producir alguna forma de comunicación por los llamados *mass media*, o a través de alternativas populares que se crean?, ¿quién no tiene que hablar alguna vez en público?, ¿quién no tiene que organizar, programar o administrar alguna actividad? Es fácil constatar que se trata de actividades corrientes y de tareas y acciones que realizan todos aquellos que tienen alguna forma de actuación social, en el sentido de trabajo sociocultural. Por tanto, si la gente no sabe utilizar bien y por sí misma todo este instrumental, nunca se verá libre de mesianismos, tutorías y, en el mejor de los casos, de paternalismos más o menos sutiles.

Sin embargo, hemos de advertir que los instrumentos, las técnicas y los procedimientos por sí solos no bastan. Es necesario disponer de ámbitos o espacios apropiados para la realización de las actividades socioculturales. Y esto abarca, desde el ámbito de la libertad, que es la *conditio sine qua non* de toda posibilidad cultural, hasta el ámbito físico en donde las actividades se realizan, pasando por todos los espacios imaginables para su desarrollo, en los cuales el pueblo se erige en sujeto creador y protagonista de su propia cultura.

Pero no basta con el manejo de instrumentos y de técnicas para que el animador sea capaz de *animar*, le es indispensable tener una serie de conocimientos que pertenecen al ámbito de las ciencias humanas y una cierta apropiación de lo que llamamos el *acervo cultural*. Además, debe desarrollar una sensibilidad —una especie de radar— que le permita captar los grandes problemas que bullen en cada momento histórico. Acerca de estos problemas, debe tener información seria, no simples opiniones tópicas.

¿Por qué damos esta importancia a que el animador voluntario sea una persona que tenga un conocimiento amplio del mundo que le toca vivir? No se trata de que sea un *listillo* bien informado, ni un erudito con muchos saberes. Tiene que saber en qué sociedad y en qué mundo vive, y debe tener criterios para interpretar esa sociedad y ese mundo. Todo ésto es condición indispensable —no suficiente, por supuesto— para realizar la vocación de *libertad*. No se puede ser libre, si no se comprende la realidad en que se vive; ni se puede lograr una verdadera participación permaneciendo en la ignorancia acerca de los grandes problemas que condicionan la vida, aun en el ámbito de las pequeñas comunidades.

4. **PROMOVER LA ORGANIZACIÓN Y LA PUESTA EN MARCHA DE ACTIVIDADES SOCIOCULTURALES CON LA PARTICIPACIÓN DE LA GENTE**



Sensibilizar, motivar, concienciar y movilizar, sin pasar a la acción, es quizás la mejor metodología de la frustración o de las pseudo participaciones. Los momentos anteriores deben conducir a la realización de actividades, ya que un principio básico de la animación es el de *aprender haciendo*.

Ahora bien, cuando se emprende la tarea de promover, organizar y desarrollar actividades socioculturales, hay que tener en cuenta cuatro aspectos básicos:

- Partir de los problemas y situaciones en que se halla la misma gente. Un principio básico de la pedagogía de la animación, es el principio de la *cercanía vital*, que significa el contacto directo con la realidad viviente en la que se trabaja.
- La necesidad de articular estos programas (siempre que sea posible) con las organizaciones de base, a fin de que las propuestas que se hagan tengan particularmente en cuenta los intereses y la óptica de las mismas. No porque ellas sean capaces de hacer necesariamente las mejores propuestas, sino porque hay que partir de esa realidad y porque, como principio operativo,

es la misma gente, a través de sus organizaciones, quien debe asumir el protagonismo en la realización de los programas.

- El tercer aspecto que se debe considerar es el de no proponer nunca programas normalizados. Como bien se sabe, las actividades que sirven de sustentación a los programas de animación son muy variados. Para cada realidad, para cada circunstancia y para cada grupo en concreto habrá que elaborar propuestas específicas.
- También habrá que tener en cuenta la multiplicidad de iniciativas y de instituciones (gubernamentales y no gubernamentales) que promueven y realizan actividades sociales, culturales y educativas. No tiene sentido —frente a la magnitud de las tareas que siempre quedan por realizar— superponer proyectos (salvo cuando sean alternativos). Si no se tiene en cuenta a las otras organizaciones y a los otros actores presentes *en el terreno*, se pueden gastar energías y esfuerzos para promover lo que ya se está haciendo o se puede desaprovechar lo que podría ser un trabajo conjunto.

Otro punto o cuestión que merece un tratamiento aparte es lo que algunos denominan el problema de transferencia. ¿En qué consiste esta cuestión? Para quienes concebimos la animación sociocultural como una metodología, cuyo objetivo principal es promover la participación popular, el problema central que se confronta, desde un punto de vista práctico/operativo, es el de cómo propiciar y lograr la organización de la población destinataria del programa. Dentro de la multiplicidad de cuestiones que implica la promoción de la participación, queremos destacar aquí el problema de la transferencia, el cual comporta dos aspectos principales:

- El traspaso gradual de las responsabilidades del programa, proyecto o actividades, a las mismas organizaciones de base (este traspaso lo hace el organismo o institución que lo ha promovido u organizado).
- Otro aspecto es la transferencia de conocimientos técnico/operativos (socialización de conocimientos científicos y de

técnicas sociales) que permiten que la gente pueda actuar de manera efectiva y eficaz.

De lo que se trata es de crear y desatar un proceso en el cual los animadores del programa trabajen en una dirección que conduce a producir el *harakiri de cada animador*, es decir, su propia autoeliminación, en el sentido en que no son necesarios para continuar el programa o proyecto. Esto es lo ideal: que la gente se dinamice tanto, que llegue un momento en que no haga falta el animador. Lamentablemente, por lo que se puede ver en la práctica, esto no siempre se logra. Sin embargo, lo que nunca puede dejarse de lado, pues se trata de un principio básico de la animación, es lo siguiente:

***Tender a que aumente la participación
de la población destinataria del programa
al mismo tiempo que disminuye
la intervención de los animadores***

Desde luego, parece innecesario destacar que esto no se logra con buenas intenciones. No basta decir o tener el propósito de llevar a la práctica la transferencia de responsabilidades a las organizaciones de base, éstas tienen que estar interesadas en hacerlo y capacitadas para poder realizarlo.

Para evitar equívocos o caer en fórmulas vagas, queremos hacer otra precisión: no se trata de la participación de la gente en general, sino de la participación orgánica de los sectores populares involucrados en estos programas. Esto supone la participación a través de sus propias organizaciones, prioritariamente a través de las ya existentes y, cuando sea necesario, mediante la promoción y surgimiento de nuevas organizaciones; todo ello, con el fin de propiciar mejores niveles de participación popular.

No siempre será posible que las mismas organizaciones asuman el programa o la realización de actividades. La partici-

pación es un objetivo estratégico que aparece como preocupación expresa de la animación sociocultural; es una parte esencial de su estilo de trabajo, pero en determinadas circunstancias sólo se alcanzará parcialmente o se fracasará. Lo que no puede dejar de hacerse es plantear el problema de la transferencia de responsabilidades a los mismos destinatarios; esto debe ser parte de la formulación y estrategia del programa.

Resulta bastante difícil, para la mentalidad burocrática de ciertos administradores de la cultura y para los sentimientos y actitudes paternalistas de algunos animadores, iniciar un programa en el que cada proyecto esté diseñado para que, una vez generado un proceso participativo, el animador tienda a desaparecer. No para *abandonar* responsabilidades, sino para *transferirlas*; ya que éste es el único medio para lograr una efectiva participación.

Y decimos *efectiva participación*, ya que participar no es sólo consultar a la gente, delegarle responsabilidades o que los beneficiarios del programa puedan sugerir actividades y criticar lo que se hace. No, participar tiene un sentido más amplio; equivale a intervenir directamente en el proceso de decisiones dentro de sus propias organizaciones, lo que conduce, a su vez, a abrir espacios de participación y nuevos canales de expresión de los mismos sectores populares.

Dicho todo esto queremos introducir dos matizaciones: lo anterior no excluye que los animadores (u otros trabajadores de la cultura) continúen prestando sus servicios y asistencia técnica cuando la gente ha tomado un mayor protagonismo en las actividades. Instructores de teatro, canto, música, danza, etc. seguirán siendo necesarios y, también, pueden serlo los animadores más ligados al área social. Una segunda matización se da en torno al hecho de que, en determinadas circunstancias, los animadores deben tener un rol protagónico tal (como gestores, defensores de situaciones de injusticia, etc.) que de algún modo asuman responsabilidades propias

de la gente. No se trata de que los animadores sean portavoces de los sectores populares. Sin embargo, hay que reconocer que existen situaciones de marginalidad, mayorías silenciosas y voces calladas, en cuyos casos, no es extraño que los animadores se transformen en la "voz de los que no tienen voz", procurando que esa situación sea transitoria: hay que tratar que cada uno tenga su voz.

Todas estas consideraciones tienden a formular realistamente el problema de la participación; no se llega a la participación de manera espontánea o natural. Por consiguiente, conviene tener en cuenta algunas cuestiones principales en relación a la participación:

- La participación es un objetivo estratégico, lo que supone que es un punto de llegada y no de partida. Para llegar a ese objetivo, debe darse un proceso, hay que recorrer un camino, producir un tránsito en el que cada persona se transforme de espectador en actor y se vaya evolucionando de una participación *tutelada* a una participación *autónoma*.
- No siempre se logra la plena participación, pero a ella hay que tender, promoviendo las iniciativas populares desde la base y fomentando el surgimiento y consolidación de las organizaciones autónomas.
- Hay que tener en cuenta que las organizaciones de base atraviesan por diferentes fases de dinamismos: hay períodos muy activos, otros de estancamiento, a veces de retroceso (incluso existen organizaciones de base que desaparecen). Estas variaciones dependen muy parcialmente de lo que hace el equipo promotor, más bien están fuertemente influidas por dos factores: la situación general del país o región y la situación de la misma organización.
- No siempre las organizaciones de base reflejan los verdaderos intereses de los sectores populares, ni sus dirigentes son necesariamente representativos de los intereses del pueblo;

esto hay que tenerlo en cuenta para no mitificar a las organizaciones de base y a sus líderes; unos y otros serán más o menos representativos según las circunstancias, pero no son representativos por sí mismos.

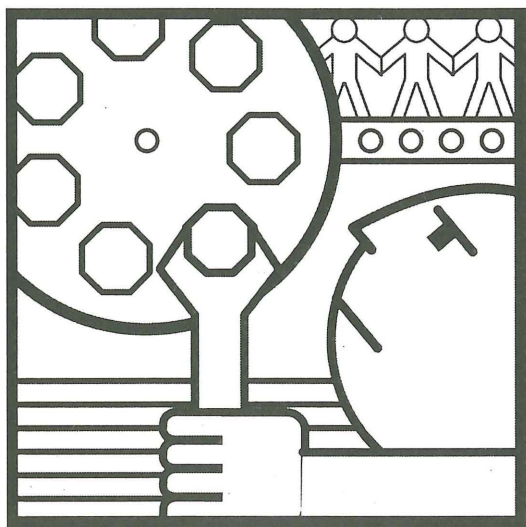
A veces las actividades de animación pueden producir un impacto (mayor o menor) en la población destinataria, pero sin ir más allá de la fase de sensibilización. Sin embargo, en todos los casos no hay que perder de vista que la animación es fundamentalmente una tarea para desbloquear y desatar un proceso de participación, de expresión y, en lo posible, de creatividad cultural. Es precisamente el estímulo a la creatividad el mejor camino a través del cual se puede lograr la participación. El animador tiene que desatar todo ese potencial y riqueza que tiene la gente en experiencias, ideas, iniciativas, propuestas, creaciones, etc., que surgen en su cotidianidad como respuestas a los problemas y necesidades que confronta, y a través de los cuales expresa su manera de ver, de pensar y de hacer el mundo.

Que la gente participe, que la gente tenga un rol protagónico en todo lo que le concierne: ésta es la finalidad última y central de la animación sociocultural. Como pedagogía y educación colectiva, la animación tiene que hacer comprender —y los animadores enseñarlo con su testimonio— que quien se cruza de brazos y pretende ser neutral nunca conserva las manos limpias, están manchadas por la apatía, la indiferencia y, sobre todo, por la insolidaridad.

Formuladas estas reflexiones sobre los momentos en las tareas de animación, cabe preguntarse ahora por los problemas operativos: ¿cuáles son las actividades que se pueden promover a través de un programa de animación sociocultural?, ¿cómo se concreta la práctica de la animación? Éstas son las cuestiones que vamos a abordar en el próximo capítulo

Capítulo 4

PROBLEMAS OPERATIVOS DE LA PRÁCTICA DE LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL



Conocer la realidad sobre la que se va a actuar y programar lo que se va a hacer, no basta para llevar a cabo un programa, proyecto o actividades; es preciso solucionar una serie de cuestiones eminentemente prácticas, que forman parte y culminan todas las fases anteriores de la metodología de la animación.

Este esfuerzo involucra una serie de decisiones que se toman fundamentadas en el conocimiento y la experiencia. Cada decisión, que a su vez implica la elección de alternativas, debe considerarse como un sub-problema dentro del problema global de la práctica.

En este capítulo:

1. Destinatarios y responsables de los programas
2. Ámbito espacial para realizar actividades
3. Ámbito temporal
4. Actividades específicas de los programas de animación
5. Métodos, procedimientos y técnicas a utilizar
6. Utilaje profesional

En el terreno de la acción, la práctica de la animación sociocultural, exige resolver —no de forma teórica, sino operativa— seis problemas principales:

1. De personas:

- a quiénes.....va dirigida (destinatarios de los programas o actividades)
- con quiénes.....se realiza (responsables de promover, organizar y realizar las actividades)

2. De lugar:

- dóndeámbito espacial escogido para realizar las actividades

3. De tiempo:

- cuándoámbito temporal (hora, día o época del año en que se han de realizar las actividades)

4. De actividades:

- quéactividades específicas que servirán de sustento a los programas de animación

5. De métodos:

- cómo.....procedimientos y técnicas utilizables para la organización y realización de actividades

6. De medios técnicos:

- con quéutilaje profesional

A lo largo de este capítulo, analizaremos cada una de estas cuestiones en sus aspectos prácticos y operativos.

blico) que tiene una fuerte connotación de *espectador* o *receptor*, en principio —y por principio— preferimos hablar de destinatarios.

No se trata de un juego de palabras o de una simple preferencia semántica. Si nos inclinamos por el término *destinatario* y no el de *público* es porque uno de los principios o características básicas de la animación es que todos, en la medida de lo posible y según los casos, tengan una participación activa en los programas que se realizan. Pero esto, como ya se explicó, es una meta, el punto de llegada de un proceso amplio y complejo que apunta a producir un tránsito que va de un espectador a un participante-actor. De ordinario, entre los destinatarios de un programa de animación, habrá mucha gente a la que no le interese participar, otro sector tendrá una actitud de seguidores pasivos, algunos *se animarán* y habrá, también, quienes por sí mismos comiencen a *animar a los otros*.

Por definición, la *animación* está destinada a los que no están *animados*, social y culturalmente hablando. Pero, este sector de no participantes es muy amplio y variado, de ahí que, cuando se decide realizar un programa de animación, hay que tener en cuenta cuáles son los destinatarios específicos, ya que según esa especificidad, se requerirán acciones y tratamiento diferenciados. No es lo mismo trabajar con campesinos u obreros de la ciudad, ancianos, adultos, jóvenes o niños y así podríamos hacer muchas clasificaciones de sectores específicos y situaciones concretas muy diferentes.

Precisamente la no normalización de las prácticas de la animación a la que aludíamos antes se produce a causa de la variedad de matices que pueden tener estas actividades y la diferencia de destinatarios o participantes de estos tipos de programas. Un punto fundamental de la estrategia de la animación sociocultural es el de saber diferenciar y diversificar la oferta cultural para responder mejor a las necesidades de los diferentes grupos y sectores sociales.

Teniendo en cuenta todo lo mencionado anteriormente, resulta evidente la necesidad de tomarse el tiempo suficiente para informarse —y mejor todavía para conocer— quiénes son los destinatarios del programa. Esto hay que hacerlo, aun cuando se trate de organizaciones de base que han pedido asesoramiento o asistencia técnica para la realización de un programa de esta índole y sean ellos quienes asuman las responsabilidades. Las razones las hemos señalado de diferentes maneras: nunca se debe concebir y aplicar un programa con propuestas que no tengan en cuenta la realidad o contexto en donde se realizará.

Ahora bien, en el estudio/investigación se obtiene una serie de conocimientos de esa realidad, pero ¿qué ha de saberse en concreto de los destinatarios? Si esto no se estudió, habrá que disponer de información de, por lo menos, los siguientes aspectos:

- Edad
- Sexo
- Condición social y situación económica media.
- Profesión u ocupación de la mayoría, o del grupo más representativo.
- Estudios que han realizado y nivel cultural medio
- Expectativas y preocupaciones culturales dominantes (o carencia de ellas).
- Religión o pertenencia a sectas u otros grupos.
- Posición política.
- Aficiones e intereses, especialmente, los espontáneos y manifiestos.
- Asociaciones a que pertenecen; grado de participación en las mismas.
- Tipos y formas de participación (o no participación) de la gente frente a los problemas colectivos.
- Preocupaciones dominantes en esa coyuntura y su posible incidencia en el programa.

No se trata de realizar un estudio exhaustivo de cada uno de estos puntos, pero es necesario disponer de alguna información sobre ellos. De lo contrario, se corre el riesgo de intentar actividades desconectadas de la realidad y, consecuentemente, inútiles y poco eficaces.

*Demás está decir
que toda esta información acerca
de los destinatarios debe estar
contextualizada como se explicó
en el primer capítulo*

b. Los responsables de la animación ¿CON QUIÉNES?

Dentro de un programa de actividades de esta índole, existen personas responsables de realizar, o mejor todavía, de animar la acción sociocultural. Quienes realizan estas tareas no deben actuar como líderes, ni dirigentes, ni *managers* de la cultura, sino simplemente como **animadores**.

Sin embargo, dentro de los responsables de las actividades culturales también suelen ser considerados otros dos agentes del desarrollo cultural:

- Los investigadores que realizan los estudios necesarios y pertinentes para llevar a cabo estas actividades con un buen conocimiento de la realidad.
- Los administradores destinados a garantizar el buen uso de los recursos destinados a estos programas.

En la práctica, no suele recurrirse a los investigadores (los estudios suelen hacerlos los mismos animadores), pero no se prescinde de los administradores. Estos tienen una importan-

cia fundamental, tanto para el buen funcionamiento de los programas como para no hacerlos pesados e ineficaces. En algunos casos los administradores culturales se transforman en gemelos difíciles de distinguir de los animadores y, en otros, en burócratas *incultos* que con su mentalidad contable traban y dificultan las actividades culturales. Entre estos estilos de actuación cabe una gran variedad de comportamientos de parte de los administradores culturales.

Existen diferentes clasificaciones sobre los tipos de animadores socioculturales. Aquí, nos interesa la clasificación que se puede hacer¹⁵ según el modelo de referencia operativa del animador, en el que se clasifican de acuerdo con el tipo de tareas que realizan:

- Animador que atiende preferentemente a lo estético, ya sea en el sector de la creación/expresión artística, de la difusión artística o de los mediadores culturales
- Animador que privilegia la educación/formación extraescolar (dominio de la acción educativa que tiende a compensar ciertos *handicaps* sociales mediante la educación y formación extraescolar).
- Animador que atiende fundamentalmente problemas sociales (dominio de la acción social, orientado a la promoción de la vida asociativa y a la prestación de algunos servicios sociales).
- Animador que promueve, organiza y/o asesora la realización de actividades culturales (actúa básicamente en el dominio de la acción cultural): tiende a poner a una población en condiciones de expresarse, ya sea de manera individual, grupal o colectiva, a través de la realización de actividades socioculturales.

15 Véase nuestro libro *El perfil del animador sociocultural*. Alicante: ICSA-Hvmanitas, 1987.

2. LUGARES Y ESPACIOS EN DONDE SE REALIZARÁN LAS ACTIVIDADES



Se trata simplemente de los equipamientos y de los espacios (lugar o lugares) que pueden servir para la realización de las actividades socioculturales, y que hay que escoger según las circunstancias. Sobre este punto no hay una respuesta de validez general. Existen algunos criterios acerca de los factores o circunstancias que se han de tener en cuenta para la elección del lugar en dónde realizar las actividades. Los más importantes son los siguientes:

- La índole de la actividad cultural que se va a realizar y que, en algunos casos, determina o condiciona el tipo de espacio escénico.
- Si la actividad está centrada en un grupo o en la colectividad.
- El tipo de destinatarios.

Todo esto, además, está condicionado por la existencia (o no) de determinadas infraestructuras y equipamientos útiles para la realización de actividades culturales.

Sin embargo, ya sea que esta infraestructura sea insuficiente o, por el contrario, que se cuente con todo lo necesario para que la gente disponga de espacios y ámbitos para realizar actividades culturales, la experiencia de los programas de animación pone de relieve la necesidad de tener en cuenta las siguientes pautas operativas:

- a. La necesidad de realizar las actividades en el lugar más cercano posible a donde se desarrolla la vida de la gente (aplicación del principio de *cercanía vital* del que hablamos en otra parte). Esto significa que, en la medida de lo posible, las actividades socioculturales se han de realizar en torno a puntos claves de la vida social: escuelas, asociación de vecinos, cen-

tros sociales, bibliotecas, clubes, etc., también podrían indicarse la empresa o la fábrica, y en otro orden, las calles y los lugares públicos. En suma: se trata de ir a donde la gente se encuentra y vive su vida. Algunos han llamado a esto "tendencia a llevar la cultura a la calle", nosotros preferimos hablar de la búsqueda de espacios para que la cultura se exprese en los ámbitos de significación vital para la misma gente.

- b. Desde el punto de vista de los programas de animación, los lugares deben ser tales que favorezcan el ejercicio de la participación y la dinamización de los procesos culturales.
- c. Conviene que los locales en donde se realizan los actos culturales no tengan connotaciones específicas que, por sus características, sean excluyentes de algún sector de la población, aunque éste sea minoritario.

En nuestra sociedad las industrias culturales ofrecen, para un mercado único e indiferenciado, una serie de productos culturales uniformes (homogéneos y homogeneizantes) que se consumen en una pasividad casi total. Por otra parte, cada persona queda sola frente a esta oferta global e indiferenciada. En cambio, los programas de animación sociocultural tratan de revalorizar la acción cultural en un ámbito en el que sean posibles los encuentros personales y la cultura tienda a expresarse, si no por la acción colectiva, al menos a través de una participación grupal y/o comunitaria.

Todo esto nos conduce a referirnos, aunque sea por simple enumeración, a lo que suele denominarse como "los lugares para la animación"; es decir, los espacios que, de hecho, suelen utilizarse para este tipo de tareas. Estos son los más importantes:

- Centros sociales
- Casas de la cultura
- Bibliotecas
- Monumentos
- Centros culturales
- Casas de la juventud
- Museos
- Parques, espacios naturales, etc.

- Salas de teatro o cine
- Colegios
- Locales de organizaciones de base: juntas o asociaciones de vecinos, cooperativas, sindicatos, etc.

El listado puede ser más amplio. En cuanto a la elección de uno u otro, esto depende de:

- Los equipamientos realmente disponibles
- Lo que los usuarios deseen hacer y quieran utilizar
- La posibilidad de adaptar los espacios e infraestructuras disponibles para actividades de diferentes características.

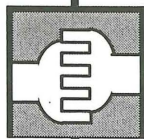
Respecto de esto último, las razones son de sentido común: no se hará en el local de una asociación de vecinos una acampada al aire libre, ni un parque parece ser el lugar más apropiado para confeccionar un periódico. Y, en sentido contrario, un parque o plaza (o cualquier lugar público), un teatro o una sala podrán ofrecer diferentes posibilidades de adaptación.

Criterios para la creación y utilización de equipamientos



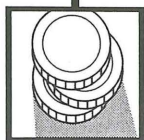
1. Polivalencia

Salvo que se trate de equipamiento necesariamente especializado, conviene prever instalaciones polivalentes. Para ello, se deben concebir los acondicionamientos de manera que permitan usos diversos y permitan acoger distintos tipos de usuarios.



2. Integración

Consiste en reagrupar distintos equipamientos dentro de conjuntos situados en un mismo lugar. Esto permite que el público se beneficie simultáneamente de varios servicios.



3. Economía

No siempre es necesario construir edificios nuevos; se pueden aprovechar los existentes.



4. Previsión

No basta construir; hay que administrar, explotar y animar. En una palabra, hay que dar vida a los equipamientos.



5. Impacto sobre el cuadro de vida

Teniendo en cuenta que todo equipamiento es de hecho un elemento de ordenamiento territorial y urbano.

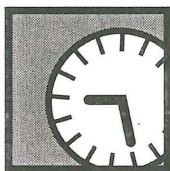


6. Público

Destinatario; o usuarios potenciales: deben ser construidos de acuerdo con la variedad y frecuencia de las actividades y del posible número de personas que lo utilizarán.

Una política cultural no puede concebirse sin equipamientos, pero hacer equipamientos sin una política cultural, es un "sin sentido" costoso. Por otra parte, no son los edificios y los equipos los que cuestan, sino las personas y los procesos culturales... Los equipamientos son necesarios, pero hay que vivificarlos

3. CUÁNDO REALIZAR LAS ACTIVIDADES



De ordinario, el *cuadro temporal* de la animación sociocultural se sitúa esencialmente durante el tiempo libre. Como es claro, las actividades de animación son una forma de llenar ese tiempo. Sin embargo, esta separación tajante entre el tiempo de trabajo y el tiempo libre, excluyendo del trabajo el campo cultural, es una forma de parcializar la existencia y, en algunos casos, se hace para mantener una arbitraria división entre lo intelectual y lo manual. Por ahora, en nuestro ámbito de acción, teniendo en cuenta la concepción y las prácticas vigentes, no podemos prescindir de esta circunstancia: la cultura, por lo general, queda fuera del trabajo.

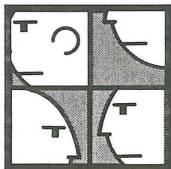
Por ello, resolver el problema del tiempo —cuándo realizar las actividades socioculturales— se limita frecuentemente a encontrar la mejor forma de utilizar el tiempo libre o de ocio. Para nosotros, más que una cuestión de inversión u ocupación del tiempo libre, se trata de que ese tiempo se pueda llenar con un significado más personal que posibilite encontrar los medios para la originalidad creadora; ya sea en las relaciones humanas, la convivencia o el ámbito de lo artístico en sus más variadas manifestaciones.

En la práctica, la cuestión se reduce a elegir la realización de las actividades de animación en:

- Una jornada (de una o dos horas a todo el día)
- Varias jornadas
- Días sucesivos
- Varias semanas (un mismo día de la semana)
- Fin de semana
- Tiempo de vacaciones

4.

LAS ACTIVIDADES ESPECÍFICAS ¿QUÉ HACER?



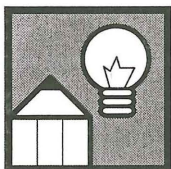
Con esta expresión hacemos referencia a las diferentes formas de llevar a cabo las actividades de animación sociocultural. Éstas, si bien son variadas y múltiples, pueden resumirse y clasificarse en cinco grandes sectores:

- Formación
- Difusión
- Artísticas (no profesionales)
- Lúdicas
- Sociales

Como éste será el tema del próximo capítulo, aquí nos limitamos sólo a esta mención.

5.

LOS MÉTODOS Y TÉCNICAS A UTILIZAR ¿CÓMO?



Este apartado incluye, fundamentalmente, todo lo referente a los procedimientos utilizables en cuanto a técnicas sociales, pedagógicas y artísticas, y todos los aspectos que se deben tener en cuenta en la organización y realización de las actividades socioculturales.

En cuanto a los procedimientos, pueden señalarse una serie de técnicas principales que se han de utilizar de manera exclusiva o combinada, según los casos:

- a. Técnicas grupales
- b. Técnicas de información-comunicación
- c. Técnicas o procedimientos para la realización de actividades artísticas
- d. Técnicas o procedimientos para la realización de actividades lúdicas

a. Técnicas grupales¹⁶

Para el trabajo de animación conviene tener un buen manejo de las técnicas grupales que, a los efectos de este tipo de actividad, distinguimos en cuatro grandes grupos:

- **Técnicas de iniciación:** tienen por finalidad generar condiciones que introduzcan al grupo y a sus miembros en la iniciación de la vida grupal mediante el conocimiento mutuo, la desinhibición y otras formas que crean las condiciones para que el grupo exista como tal. También sirven para crear una atmósfera adecuada para el trabajo que se haya previsto realizar en el grupo.
- **Técnicas de cohesión:** propician la cohesión del grupo en sus diferentes etapas de desarrollo; además, consolidan y mantienen sus fuerzas integradoras. Pueden ser de tres tipos:
 - construcción grupal
 - afianzamiento grupal
 - proyección grupal
- **Técnicas de producción grupal:** facilitan el cumplimiento de las tareas del grupo y organizan las formas de discusión, toma de acuerdos y responsabilidades de los miembros del grupo.
- **Técnicas de medición:** sirven para conocer la forma, dirección e intensidad de las interacciones del grupo y la posición de sus miembros. Sirven también para evaluar el funcionamiento del grupo y el nivel de logro de sus objetivos.

b. Técnicas de información-comunicación

En cuanto al uso de las técnicas de información-comunicación, éstas pueden clasificarse en tres grandes grupos:

16 Entre los animadores socioculturales existe una confusión bastante generalizada entre lo que son las técnicas grupales, la dinámica de grupos y el trabajo con grupos. Véase al respecto nuestro libro *Técnicas de reuniones de trabajo*. Buenos Aires: Hymantitas, 1986, y *Técnicas de trabajo con grupos*, I.C.S.A. (en prensa).

- **Técnicas de comunicación oral:** la charla, discurso o conferencia son sus formas típicas. Existen algunas técnicas grupales que exigen un buen manejo de la comunicación oral (mesa redonda, panel, simposio, seminario).
- **Exposiciones:** se trata de un procedimiento visual para transmitir mensajes a un grupo de personas, exhibiendo productos culturales, o bien un hecho, problema o situación. En las exposiciones no se habla; *se expone*, es decir, *se muestra*.
- **Técnicas de comunicación social:** la información se da en forma gráfica a través del texto escrito. Son formas de lenguaje visual que incluyen palabras, forma, espacio y (en algunos casos) color. Las formas son muy variadas. Entre las escritas tenemos: periódicos, volantes, pintadas, boletines, revistas, afiches-carteles, periódico mural. Entre las orales están: cintas, altoparlantes-megafonía, informativos, etc. Entre las audiovisuales: cine, fotomontajes, video-tapes y montajes audiovisuales en general.

c. Técnicas o procedimientos para la realización de espectáculos artísticos

Siguiendo el esquema metodológico clásico, vamos a distinguir tres momentos en la realización y organización de los espectáculos:

1. Requisitos iniciales para la organización de una actividad artística

Antes de proceder a la tarea de organización propiamente dicha, hay que prestar atención a algunos requisitos iniciales que han de estar a cargo, principalmente, de los administradores culturales.

Ante todo hay que *tener en cuenta los problemas de la vida real* que afectan a los destinatarios del espectáculo. Este requisito como criterio de selección es válido para las actividades de animación, puesto que éstas procuran lograr la parti-

cipación de la gente. Un espectáculo artístico en sí, puede realizarse sin tener en cuenta los problemas que afectan a un sector de la población o a un colectivo, pero en este caso no es una actividad de animación. Para que lo artístico no sea un *acontecimiento* desvinculado de la vida de un colectivo, es necesario tener en cuenta aquellos hechos o problemas (históricos o de actualidad) que en mayor o menor medida han afectado a un sector de la población.

En general, dentro de los programas de animación, los espectáculos artísticos deberían servir para afirmar la memoria histórica de un pueblo, y para sensibilizar y concientizar en torno a sus propios problemas, necesidades e intereses.

Otro requisito inicial es el de precisar los objetivos de la actividad. Estos constituyen la pauta básica de actuación, por cuanto dan razón de la actuación y condicionan la realización de las actividades específicas.

No hay que confundir los objetivos con el tema, o sea, aquello de lo que especifica y concretamente trata el espectáculo.

La apoyatura técnico-material: se trata del conjunto de elementos necesarios que permiten materializar el espectáculo. Comprende fundamentalmente dos aspectos:

- Definir el lugar o espacio escénico en el que se desarrolla la actividad (si cumple o no los requisitos que exige el espectáculo) o las posibilidades que ofrece de adaptación.
- Determinar las responsabilidades del equipo técnico (sonido, música, luminotecnica, escenografía, etc.).

2. Realización del guión de organización del trabajo

Si la fase anterior corresponde, especialmente, a los administradores culturales, ésta es fundamentalmente técnica, "sirviendo de enlace entre la etapa inicial de organización y la etapa de montaje propiamente dicha". Tiene por finalidad ordenar todo

el "material artístico, teórico y técnico que se relaciona con la puesta en escena del espectáculo". No se debe confundir, por tanto, con el guión literario que es lo que habitualmente se denomina guión (película, obra de teatro, etc.).

Un guión comprende los siguientes aspectos:

1. Nombre o título del espectáculo
2. Objetivos de la actividad
3. Tema
4. La idea central del espectáculo
5. Lugar de representación
6. Elenco artístico
7. Equipo técnico
8. Equipo de dirección
9. Recursos materiales
10. Género del espectáculo: musical, teatral, de danza, circense, masivo (carnaval, fiesta popular), solemne (acto conmemorativo, velada)
11. Cálculo del tiempo de duración del espectáculo
12. Tiempo de montaje, con la frecuencia de ensayos por semana
13. Fecha de estreno
14. Desarrollo del espectáculo

3. Montaje de un espectáculo artístico

El montaje de un espectáculo artístico comporta una serie de tareas que pueden resumirse en las siguientes:

Preparación del *libro de dirección* que, además del guión antes mencionado, debe contener el plan de ensayos, plano de movimientos, plano de luces, diseño de escenografía y vestuarios.

Sesiones de trabajo con los técnicos que intervendrán en el espectáculo: escenógrafo, musicalizador, sonidista y todo especialista que haya de contribuir en su realización.

Inicialmente, los *ensayos* deben realizarse por *unidades o bloques*, pero los integrantes deben tener claro cuál es su función en el conjunto.

Otro aspecto del montaje, es la *inclusión de los elementos complementarios* para la puesta en escena, tales como decoración, atmósfera, ambientación del espectáculo (escenografía, música, vestuario, etc.) que sirven de complemento de quienes actúan (actores, músicos, bailarines).

Se dan luego los *ensayos parciales*, esto es, aquéllos que aunque sean completos, se refieren a un solo aspecto: escenografía, luces, música, sonido, etc. Los demás elementos pueden estar presentes, pero la atención técnica del ensayo se dirige a un único aspecto.

Por último, se hacen los *ensayos generales* en los que se presenta toda la obra o espectáculo con todos sus elementos, tal como si fuera el estreno.

Todo esto culmina con la *presentación de la obra*.

d. Técnicas o procedimientos para realizar las actividades lúdicas

Aquí nos limitaremos a una pequeña consideración sobre el tema, ya que una visión más amplia del juego y la animación se encuentra en el capítulo siguiente.

De lo que se trata en este punto es de traducir, a nivel de técnicas y procedimientos, la realización de acciones situadas fuera de la vida corriente, que se desarrollan con un orden sometido a reglas (de juego) que buscan el goce y disfrute de quienes participan. Existe una gran variedad de medios y técnicas para aplicar en la realización de las actividades lúdicas. Sin embargo, cuando estas técnicas y procedimientos se utilizan dentro de programas de animación, han de reunir, por lo menos, tres condiciones; deben ser:

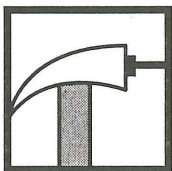
- Formativas (en el sentido que buscan el desarrollo de la persona)
- Participativas (que posibilitan la iniciativa y la actividad personal y grupal)

- Festivas (que por su modo de realización procuren la alegría y la felicidad de quienes los realizan)

Se da por supuesto que se tendrán en cuenta los centros de interés de los participantes y, en la medida de lo posible, estos juegos deben desarrollar la capacidad de expresión y comunicación, en un contexto de vida grupal (o colectiva) alegre y activa, que aliente la expansión y el desarrollo personal; pero siempre en una perspectiva de solidaridad y fraternidad. Mejor todavía, si además de favorecer la iniciativa personal, grupal y comunitaria, posibilita la creatividad individual y colectiva.

6.

LOS MEDIOS O INSTRUMENTOS TÉCNICOS ¿CON QUÉ?



En este último de los aspectos operativos, se hace referencia al utilaje profesional, es decir, a los instrumentos y equipamientos que tiene —y utiliza— el animador sociocultural.

Ciertamente, un animador puede utilizar una amplísima gama de instrumentos técnicos, pero para cada caso concreto tiene que saber cuál o cuáles son los más adecuados. Para elegir los medios más eficaces es preciso tener en cuenta:

- Quiénes son los sujetos del proceso
- Cuál es la realidad en la que están insertos
- El tipo de actividad, práctica o aprendizaje que se pretende generar
- Las posibilidades prácticas de utilización de algunas técnicas concretas

En cuanto a los medios o instrumentos más utilizados, presentamos esta lista a modo de ejemplo:

- Rotafolios
- Pizarras
- Pizarras de fieltro

- Pizarras magnéticas
- *Velleda*
- Proyector de diapositivas
- Retroproyector
- Proyector de cuerpos opacos
- Magnetófono
- Proyector cinematográfico
- Vídeo
- Vídeo-bus
- Televisión de circuito cerrado

Desde otra perspectiva, podemos considerar, como parte del utilaje profesional, los diferentes tipos de materiales que pueden utilizarse en la animación:

- Gráficos (manuales, folletos, guías didácticas, cartillas, etc.)
- Visuales (dibujos, fotografías, gráficos)
- Orales (casetes, discos, emisiones radiofónicas, etc.)
- Audio-visuales (montajes de diapositivas, películas, programas de TV, etc.)

De una manera general, para decidir qué instrumento o material se va a utilizar, resulta indispensable tener en cuenta dos factores: los problemas técnicos y los problemas económicos.

Los problemas técnicos. No basta con disponer de instrumentos técnicos, hay que saber utilizarlos. A veces la complejidad de ciertos aparatos absorbe demasiado la atención de los animadores, antes y durante la actividad propuesta. Cuando más complejos son los aparatos, mayores son los riesgos de avería o de dificultades en su funcionamiento y, por tanto, de perturbar o malograr un acto de animación. En suma: el problema técnico que se debe resolver es el de saber manejar bien los instrumentos utilizables.

Los problemas económicos. La cuestión de la relación costo-beneficio, que mencionamos en otra parte, debe ser tomada

en consideración de manera particular en la elección de este tipo de instrumentos. No tiene sentido utilizar medios costosos y complejos cuando el trabajo se realiza en pequeños grupos, no sólo por la baja rentabilidad de una inversión de esa índole, sino porque ello expresaría un escaso o bajo nivel de creatividad, tan necesaria para este tipo de programas, que se intentaría suplir con la utilización de "instrumentos técnicos".

Por último, como recomendación general, conviene evitar todo fetichismo técnico, es decir, transformar lo instrumental en algo con finalidad en sí mismo. Es evidente también que el fetichismo técnico lleva a creer (o actuar como si se creyese) que las posibilidades de un programa cultural están ligadas de manera directa y proporcional a la disponibilidad de instrumentos, olvidando o pasando a un segundo plano la actividad cultural en sí misma. Este equívoco es funesto en la realización de tareas de animación.

En este punto, cabe advertir que los instrumentos utilizados y los materiales son medios de apoyo a la intervención personal del animador con el fin de facilitar y estimular la actividad y la participación. Los instrumentos técnicos nunca reemplazan al animador, su carácter es complementario y auxiliar. En medio de la tecnificación de todos los campos vitales de la existencia, la animación sociocultural, por un lado, tiene que aprovechar los instrumentos técnicos y, al mismo tiempo, tiene que resistir a la seducción tecnológica. Conviene recordar una vez más que en las tareas de animación hay una dimensión o instancia humana que ninguna tecnología puede reemplazar.

OPERACIONES MENTALES PARA LA ACCIÓN

Si no queremos dicotomizar la teoría y la práctica, investigación y práctica, tenemos que plantearnos los problemas de lo que llamamos el *ir a la acción*.

Explicitar los valores y principios que inspiran y guían la acción

Los valores y principios se derivan de lo que unos llaman *ideología*, otros *cosmovisión* y algunos *filosofía subyacente*. Es el fundamento de acción y, al mismo tiempo, indica la direccionalidad e intencionalidad de la acción que, a través de cambios situacionales, pretende alcanzar una situación objetivo.

Establecer los objetivos, metas, medios y métodos de acción

Los objetivos son *lo que se quiere hacer*; las metas expresan *cuánto* (en tiempo, lugar y espacio) *se quiere hacer*; los medios hacen referencia al *con qué hacerlo* (recursos humanos, técnicos, financieros y materiales) y los métodos tratan lo concerniente al *cómo hacerlo*, mediante la ejecución de una serie de actividades y tareas concretas.

Establecer un plan de acción

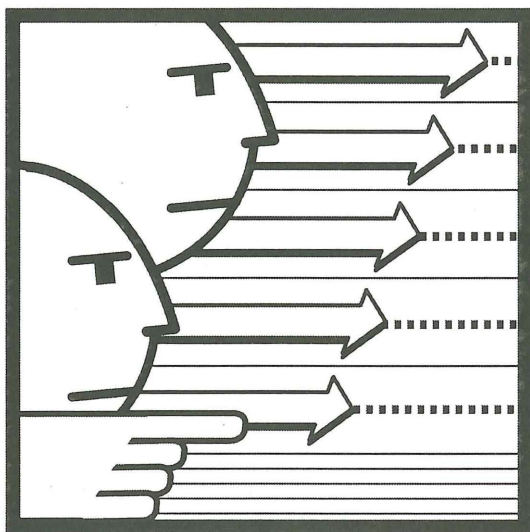
Realizar un plan de acción consiste en establecer los diferentes pasos y tareas que es necesario realizar en el tiempo y en el espacio para alcanzar los objetivos y las metas propuestos.

Control de la acción y los resultados

Por último, hay que controlar y evaluar la marcha de lo que se está haciendo para asegurar que se están alcanzando los objetivos y metas propuestos, con los métodos establecidos y de acuerdo con los valores y principios que sustentan la acción.

Capítulo 5

LAS ACTIVIDADES ESPECÍFICAS A PARTIR DE LAS CUALES SE PUEDE REALIZAR LA ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL



He aquí que a lo largo de este trabajo, y de otros sobre temas similares, hemos señalado el variado, múltiple, polifacético e... inasible ámbito de las actividades propias de la animación sociocultural. Pero he aquí que llegamos a un capítulo en donde debemos tratar, de manera expresa, todo lo referente a las actividades que pueden servir de sustento a los programas de animación.

Antes de entrar al tema, queremos recordar lo que ya hemos dicho: lo sustancial de la animación sociocultural no viene dado por lo que se hace, sino por la forma de llevar a cabo la actividad. Todas las actividades que presentamos en este capítulo pueden o no ser animación, depende de cómo se hagan.

El conjunto de actividades de la animación pueden clasificarse en cinco grandes grupos que constituirán los temas básicos de este capítulo:

1. Formación: adquisición de saberes y uso crítico de la razón.
2. Difusión cultural del patrimonio heredado y de la cultura viva.
3. Artísticas no profesionales.
4. Lúdicas: recreación, juegos, esparcimiento, fiestas y deportes.
5. Sociales: fomento de la vida asociativa.

Bajo la denominación de animación sociocultural se realiza una gran variedad de actividades, que pueden clasificarse en cinco grandes categorías, cada una de las cuales comprende, a su vez, una amplísima diversidad de acciones socio-educativas-culturales

FORMACIÓN

Actividades que favorecen la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón

Jornadas
Talleres
Cursos
Seminarios
Ciclos de conferencias
Mesas redondas, debates
Reuniones de trabajo
Círculos de cultura
Educación de adultos

DIFUSIÓN

Actividades que favorecen el acceso a determinados bienes culturales

Del patrimonio heredado

- Museos
 - Arte
 - Ciencia
 - Técnica
 - Tradiciones culturales, etc.
- Galerías de arte
- Bibliotecas
- Fonotecas
- Videotecas

De la cultura viva

ARTÍSTICAS

(no profesionales)
Actividades que favorecen la expresión y que constituyen formas de iniciación o de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas

Artesanías o arte popular

- Cerámica
- Trabajo en barro
- Talla de madera
- Tejido
- Bordado, macramé, encaje, ganchillo, crochet
- Cestería
- Trabajo en piel
- Tapiz
- Forja
- Trabajos en piedra
- Vidrio
- Cerería
- Juguetes y muñecos
- Trabajos en hueso, conchas, moluscos
- Miniaturismo o modelismo
- Trabajo en plumas
- Abanicos
- Joyas, bisutería

ARTÍSTICAS (continuación)

Artes Visuales

Pintura
Escultura
Grabado
Dibujo artístico y funcional
Serigrafía
Litografía
Cartografía
Bricolaje
Tatuaje
Pósters gráficos
Ilustraciones de libros

Artes Escénicas

Teatro
Mimo
Títeres, marionetas,
Guiñol
Juglares, trovadores

Danza

Ballet
Danzas folclóricas
Expresión corporal
Danza moderna
Danza *jazz*
Danza libre
Danza educacional

Música y Canto

Música folklórica
Música moderna
Música clásica
Zarzuela-ópera
Música coral
Grupos musicales
Bandas de música
Rondallas y tunas

Lenguaje y Literatura

Periódico popular
Periódico mural
Talleres literarios
Producción de panfletos,
trípticos, folletos, revistas

ARTÍSTICAS

(continuación)

Nuevas formas de cultura

Films
Audiovisuales
Fotografía
Uso de los medios de comunicación de masas
Arte producido por computadora

Radio
T.V.

LÚDICAS

Actividades físicas, deportivas y al aire libre que favorecen fundamentalmente el desarrollo físico y corporal

Esparcimiento (diversiones al aire libre)

Marchas
Campamentos
Paseos

Protección de la naturaleza y del medio ambiente

Recreación

Excursiones
Juegos

Juegos predeportivos y paradeportivos
Gimnasia
Educación física
Deportes
Yoga, T'ai chi chuan, Artes marciales

SOCIALES

Actividades que favorecen la vida asociativa y la atención a necesidades grupales y la solución de problemas colectivos

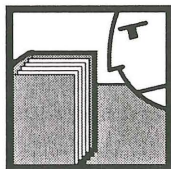
Fiestas

Organización y realización de reuniones y encuentros

Movilización de barrios para realizar acciones conjuntas

Acciones en los movimientos sociales (asociaciones de vecinos, ecologistas, pacifistas, feministas), que consolidan el desarrollo de las organizaciones de base

1. ACTIVIDADES DE FORMACIÓN



A veces, se ha considerado a las actividades de formación dentro de la animación, como un modo de educación no formal. En otras ocasiones, ligadas muy estrechamente a la educación de adultos, se conciben las tareas de formación como una manera de compensar ciertos *handicaps* sociales de determinados sectores de la población. Creemos que todo esto, que forma parte de la tradición de lo que se ha hecho en el campo de la animación, es válido; pero para nosotros las llamadas actividades de formación van más allá. Deben ser canales de problematización para formar sujetos críticos capaces de ser protagonistas, al menos de su propia historia.

Desde la segunda mitad del siglo XX, la importancia relativa del sistema escolar en la formación de la gente ha disminuido considerablemente. La vida social actual, con un entretrejo de relaciones mucho más complejas que en épocas pasadas, el crecimiento y la difusión de los medios de comunicación de masas, y la propaganda y la publicidad aportan una gran cantidad de información. Todos estos elementos —a los que habría que agregar otros de menor importancia— se han transformado en vías no convencionales de *formación* o de *deformación*.

Ahora bien, esta explosión informativa/formativa/deformativa es imposible de digerir y, frecuentemente, impide a la gente distinguir lo sustancial de lo accesorio. Y lo que es peor, por sus consecuencias no es posible develar el encubrimiento o domesticación clandestina que pretenden los emisores de información.

Tampoco el sistema educativo constituye una garantía de formación/concientización de quienes participan en él. No cabe duda que dentro del sistema educativo se pueden aprender cosas; pero no siempre se aprenden para comprender la vida ni la realidad en que se vive, como tampoco sue-

len ser respuestas a necesidades materiales, intelectuales o espirituales de los educandos.

El sistema está montado en una *pedagogía de la respuesta* (la que dan los profesores sobre cuestiones que quizás nadie se ha preguntado entre sus receptores/depositarios). La animación, por el contrario, se estructura fundamentalmente en una *pedagogía de las preguntas* (la que formulan los educandos para encontrar respuestas a sus problemas).

Con una pedagogía de la respuesta, el sistema educativo puede constituir un modo de encubrimiento ideológico de la realidad, en la medida en que presente un modo de ver la realidad que enajene a la gente, ya sea individualmente o como grupo, clase o colectivo.

Otros factores que se deben considerar y relacionar con las actividades de formación dentro de los programas de animación sociocultural son los que se derivan del hecho de los cambios acelerados que se viven en nuestra sociedad. La aceleración de los cambios históricos no sólo exige de cada persona estar informada; sino, sobre todo, estar en un proceso de educación permanente dentro de un espíritu que, según la conocida frase del Club de Roma, se denomina hoy "aprendizaje innovativo". Este aprendizaje, en una fase inicial, es apertura a los problemas y tiende a convertirse en un aprendizaje anticipatorio orientado. Desde un punto de vista antropológico/cultural, es la plasmación existencial de un estilo de vida acorde a las exigencias de un mundo en cambio permanente y acelerado.

Dentro de ese contexto de explosión informativa y frente a la necesidad de educación permanente, se enmarcan las actividades de formación que se realizan en los programas de animación sociocultural, conforme a aquello de que "animación sociocultural y educación permanente son dos caras de una misma moneda", y que la "educación permanente debe, para ser verdaderamente eficaz, estar complementada por

una política de animación". Y esto por una razón básica: una cosa es la necesidad de educación permanente, y otra que la gente esté motivada y quiera realizar una formación continua, reciclaje incluido, cuando ello sea menester.

Esta cuestión de animación-educación permanente, como anverso y reverso de una misma realidad, podría resumirse en lo siguiente:

- La educación permanente está centrada en la necesidad de una capacitación continua y en el desarrollo de nuevas actitudes culturales, acorde con los cambios que se producen en la sociedad.
- La animación sociocultural procura superar y vencer actitudes de apatía o indiferencia, en relación al esfuerzo para *aprender durante toda la vida* que es lo sustancial de la educación permanente.

Respecto de las actividades de formación dentro de la animación, se han de tener en cuenta tres cuestiones principales:

- Modalidades
- Temas o cuestiones a tratar
- Pedagogía a utilizar

En lo que concierne a las modalidades que pueden adoptar las actividades de formación, éstas son bien conocidas: conferencias, talleres, cursos, mesas redondas, debates públicos, etc. Los círculos de cultura tienen características diferentes a los anteriores; puesto que, si son transformados en una forma de investigación-acción participativa, son a su vez un instrumento o medio muy valioso de movilización y concientización.

Respecto de los temas, se puede tratar de forma más o menos sistemática cualquier cuestión, siempre que sea de interés personal, grupal o institucional y que afecte a algunos aspectos de la vida de determinados grupos, sectores o personas, o al conjunto de la comunidad. La posible enumeración de temas sería ampli-

sima (y quizás de poca utilidad): pueden ir desde problemas totalmente individuales/personales, pasando por la vida grupal, la acción en el barrio y el municipio, hasta problemas de índole nacional e internacional. Puede incluir áreas como la medicina, ecología, mecánica, etc. No hay límites en cuanto a los temas, pero hay una cuestión que es central: los temas tienen que ser interesantes para la gente y, de ser posible, que sirvan para una comprensión más lúcida de la realidad que les toca vivir.

Todo lo concerniente a las modalidades y a los temas y contenidos son cuestiones importantes, pero lo sustancial es la pedagogía que se utilizará, esto es, el modo de hacer o realizar las actividades de formación. Una de las características básicas de la animación es la de apoyarse en una pedagogía participativa. La metodología convencional en la que uno habla y otros escuchan, y a lo más participan en un coloquio final de preguntas y respuestas, está totalmente excluida de la animación. Las actividades de animación se han de realizar liberadas del formalismo pedante y de la solemnidad magisterial. Y esto ha de ser así, no sólo porque no se pretende proporcionar formación de carácter puramente intelectual, sino porque ha pasado el tiempo de las conferencias y charlas magistrales en las que se entregan conocimientos "envasados", apoyados en una "concepción bancaria de la educación" según la conocida expresión de Paulo Freire. Otro aspecto importante en las actividades de formación dentro de la animación es que éstas no pueden estar hechas para el aburrimiento y el agobio; deben ser alegres y animadas. La gente debe encontrar gusto en hacerlas.

Se trata de estimular a los sujetos participantes para que desarrollen sus potencialidades y su capacidad de actuar en y sobre el mundo como sujetos de la historia y factores de transformación cultural. Por eso la pedagogía de las actividades de formación debe conducir al desarrollo del sentido crítico, a la reflexión personal y al diálogo; ya que uno de los objetivos básicos que se ha de procurar es la elevación de todos los individuos participantes a niveles de *sujetos* y de *conciencia crítica liberadora*, para decirlo con el lenguaje de Freire.

Ahora bien, la conciencia crítica se realiza, entre otras cosas, en el contraste de pareceres y en la búsqueda conjunta. Por ello, lo mínimo que exige esta pedagogía participativa es el coloquio o discusión, ya que lo normal tiene que ser el trabajo en grupos y la puesta en común para reflexionar y dialogar, para develar juntos el mundo, interpelarse y comprometerse en su transformación, aun en lo poco que cada uno puede realizar. Privar a la gente de la iniciativa y la participación, o privarla de que diga su palabra y que escoja el camino más conveniente alegando la mayor capacidad y eficacia de los profesores/conferenciantes/animadores que *saben* es una modalidad ajena a la pedagogía de la animación. Por el contrario, dentro de estas actividades es fundamental que cada uno, además de informarse, tenga la posibilidad de expresar su opinión y, antes de comprometerse en una responsabilidad común (grupal o comunitaria), pueda decidirlo mediante una opción libre y responsable. Y en este punto no sólo hemos de criticar una pedagogía *domesticadora* que intenta acomodar y ajustar a los educandos a una sociedad establecida, legitimando las desigualdades, sino también una pedagogía pretendidamente crítica que sólo *baja consignas* para decirle a la gente lo que debe hacer.

*Siempre que enseñes, enseña a su vez
a dudar de lo que enseñas.*

José Ortega y Gasset

Para comprender el sentido de las actividades de formación dentro de los programas de animación, debemos tener en cuenta su objetivo principal:

Favorecer la adquisición de conocimientos y el desarrollo del uso crítico e ilustrado de la razón, con el propósito de que las personas profundicen su toma de conciencia frente a su realidad vivencial.

Se trata de un "educar para transformar y un transformar para educar", como diría Carlos Núñez.

A modo de síntesis, hemos de decir que en la formación para la animación se aprende y se adquieren conocimientos para:

- Modificar las condiciones concretas de existencia
- Colaborar en la formación de la conciencia social
- Estimular la acción solidaria y la participación activa

Este tipo de actividades, a diferencia de las que explicaremos después, exigen y presuponen un mayor nivel de inquietudes en los destinatarios. Hay que programarlas con cuidado; anunciarlas utilizando tan sólo carteles u otras formas impersonales, no basta. Se necesita un trabajo personal con la gente, no sólo para motivarla a que asista, sino también para que participe o al menos para que se implique en ellas.

Breve digresión acerca de las actividades de formación y la civilización de la imagen

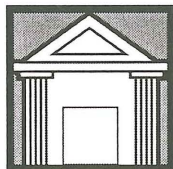
Dentro de las actividades de formación, especialmente en el modo de hacerlas, es necesario tener presente que una de las características de nuestra época es la pérdida de terreno de la escritura y de los medios exclusivamente verbales. Estos han sido desplazados por la cultura audiovisual o la "civilización de la imagen" como otros la llaman. Las formas expresivas creadas por los modernos medios de comunicación de masas, que han impactado en todas las instituciones sociales y que influyen decisivamente sobre la vida de los hombres, inciden también en una cuestión tan puntual y limitada como la manera de realizar las actividades de formación en los programas de animación. ¿En qué sentido preguntará el lector? En varios, pero todos ellos podríamos resumirlos en lo siguiente: las actividades de animación deben estar acompañadas y apoyadas —dentro de lo posible— por medios técnicos que sirvan como apoyatura visual. Para ello, puede utilizarse desde la pizarra hasta el cine y el vídeo, con todas las formas y modalidades intermedias.

Debemos recurrir, pues, a las ayudas visuales porque ellas juegan un papel importante en la estrategia pedagógica; pero

hay que evitar caer en un fetichismo técnico, como si los instrumentos pudiesen reemplazar la acción personal del animador.

Hay otro aspecto igualmente importante en esta relación entre animación y civilización de la imagen: los animadores no sólo deben saber descifrar mensajes transmitidos a través del lenguaje visual y audiovisual, tienen que ser capaces de expresarse y comunicarse a través de esas nuevas formas para llegar cada vez mejor a diferentes grupos sociales y culturales.

2. **ACTIVIDADES DE DIFUSIÓN CULTURAL**



No hay duda de que todos los seres humanos tienen derecho a participar y disfrutar de la común herencia cultural de la humanidad, al menos dentro del área que está a su alcance. El derecho a la cultura forma parte de los derechos humanos, pero es dudoso que la simple difusión de productos culturales asegure ese derecho, manifestado en el goce y disfrute de los bienes culturales.

Si sólo se realizan tareas de difusión cultural, lo que se procuraría es asegurar el acceso a los bienes culturales. Se trata de un propósito plausible e irreprochable en su intención y una actividad de política cultural absolutamente necesaria, pero insuficiente como estrategia de acción cultural dentro de una sociedad de masas con las características de la actual.

Con las actividades de difusión se procura dar al público — la mayor cantidad posible de personas— la posibilidad de conocer, apreciar y comprender lo que es el patrimonio histórico-cultural. Se trata de un modo de facilitar a la gente el acceso a los bienes culturales y de procurar que el patrimonio histórico y todo aquello que constituye el acervo cultural de esa comunidad sea accesible a cuantos desean apreciarlos.

Pero si la difusión cultural se enmarca o se relaciona con un programa de animación sociocultural, estos propósitos se ha-

cen más amplios: lo que es patrimonio se procura transformar en cultura actual en cuanto significado y experiencia que inspira el quehacer de hoy; lo que es pasado se rescata como memoria histórica, y se hace vivo y significativo en relación a los problemas que se confrontan.

Mediante estas actividades de difusión se procura desarrollar en la gente la capacidad de apreciar todo aquello que ha quedado consagrado como obra cultural y que es patrimonio de un pueblo (y, si es posible, también hay que enseñar a apreciar lo que tiene carácter universal y pertenece a la humanidad). Al enmarcar estas actividades en programas de animación sociocultural, esta apreciación del propio patrimonio histórico-cultural se ha de vincular con la afirmación de la propia identidad cultural.

La "experiencia estética" —al igual que todas las otras experiencias— no es solamente un mero percibir pasivamente. Por el contrario, implica una respuesta activa por parte del observador [...]. La experiencia estética del espectador es una actividad que consiste en una participación placentera, en una especie de unión con el proceso creador del artista.

Luis Recasens Siches

Dentro de las actividades de difusión, los Museos¹⁷ son una realidad que ostenta una larga tradición. Nacidos por disposición del poder público (nacional, provincial o local) o por la inquietud o empuje de un grupo de personas y, en ciertas circunstancias, por el afán coleccionista de algún particular, los museos pueden jugar un papel importante en una doble dimensión:

17 Según el Consejo Internacional de Museos (ICOM), "el museo es una institución permanente, sin finalidad lucrativa, al servicio de la sociedad y de su desarrollo, abierta al público, que adquiere, conserva, investiga, comunica y exhibe para fines de estudio, de educación y de deleite, testimonios materiales del hombre y su entorno".

- Para estimular y dinamizar la vida cultural a partir de actividades promovidas desde el mismo museo.
- Como centro y equipamiento destinado a la preservación del patrimonio histórico y cultural.

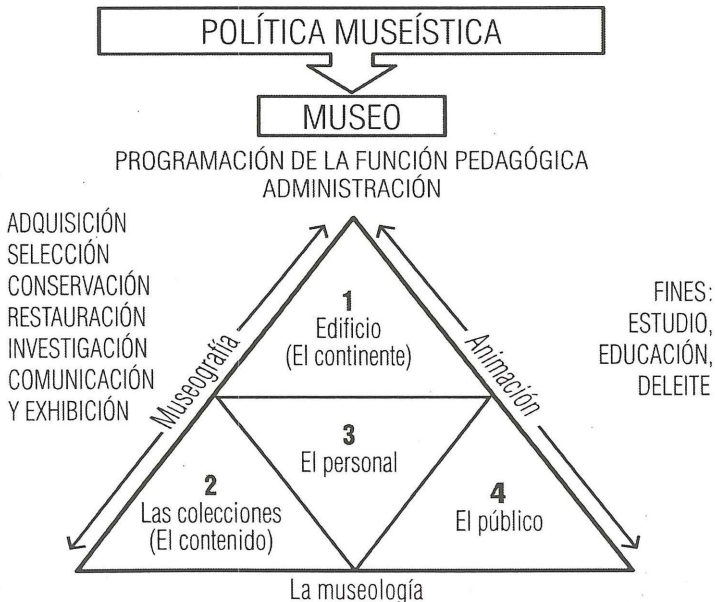
En las actuales circunstancias, cuando los museos sólo son *depósitos* o *almacenes* de cuadros, esculturas, objetos, animales o lo que fuere, tienen muy escasa significación cultural; de ahí la importancia que tiene el que los museos constituyan una infraestructura patrimonial de un programa de animación sociocultural. No decimos que los museos deben ser parte de estos programas; sino que, a partir de estos programas, se debe transformarlos en centros dinámicos de vida cultural. Para que ello sea posible, no basta coleccionar, no basta que el museo sea tan sólo expresión objetual de culturas precedentes. La cultura de museo sólo se vuelve viva y vuelve a la vida cuando sirve e inspira la acción y la reflexión de los que viven hoy.

Pero hay más: un museo, al registrar y recoger parte del pasado, es un elemento de contacto con las propias raíces culturales, que puede ayudar a adquirir una cierta información/vivencia de ellas y a configurar la memoria histórica como elemento indispensable para la adquisición de la propia identidad cultural. No menos importantes son los aportes que pueden hacer los museos para informar/mostrar cómo ha evolucionado la ciencia y la tecnología, y para proporcionar una cierta vivencia de goce estético a través de las obras de arte. En los museos municipales o locales, las tradiciones del pueblo y los retazos materiales de su historia (objetos, fotografías, etc.) pueden ayudar a la memoria histórica de la pequeña historia de cada pueblo.

Visto desde la perspectiva de la práctica de la animación sociocultural, en un museo de arte se pueden realizar diferentes actividades que lo transforman en un foco de animación:

- Enseñar a ver la obra artística, para iniciar a la gente en el análisis y la comprensión de esas obras. Esto se puede realizar a través de dos procedimientos principales:

- Visitas guiadas, procurando hacer comprender el mensaje artístico a través de explicaciones sencillas y rigurosas a la vez mediante el contacto verbal entre el guía y el visitante,
 - Exposiciones didácticas, con el fin de enseñar a descodificar el lenguaje del arte, utilizando para ello una sala o exhibición introductoria que prepara al visitante para el mejor aprovechamiento de su visita al museo.
- Exposiciones circulantes, con reproducciones (que es lo más factible de hacer) y con obras originales (cuando sea factible y se tengan garantías de que no corren riesgo de ser deterioradas o destruidas).
 - Desarrollar actividades lúdicas y artísticas para niños y jóvenes en relación, y en torno, a determinadas secciones y obras del museo, como forma de acercamiento y desmitificación comprensiva que en general los museos proyectan en estos sectores sociales.



Y ya que hablamos de museos y animación sociocultural queremos señalar otro aspecto positivo que puede darse en este matrimonio *animación-museo*. El contacto directo con la gente puede ayudar a recoger *cosas del presente* que serán pasado en las próximas generaciones y, a veces, a recoger *cosas del pasado* que están en el cuarto de trastos viejos, pero que pueden adquirir vida en un museo.

Cabe advertir que se puede hacer difusión cultural sin hacer animación sociocultural. Para que todas estas manifestaciones constituyan una actividad de animación, deben ir enmarcadas en la perspectiva de la participación —antes que en la del consumo—, del diálogo, de la incorporación a la vida y a la práctica cotidianas. Si se analiza el pasado, no sólo hay que *entrar* en su contenido (informarse de lo que ha ocurrido), también hay que contextualizar lo que se ve; pero, sobre todo, hay que indagar su significación histórica y actual (captar lo que ello me explica de mi presente), a fin de que sea inspiración para lo que debo hacer en el presente y en el futuro.

También hay que difundir la cultura actual, la que está viva, y en ciertas circunstancias hay que dar a conocer la cultura emergente capaz de expresar una nueva sensibilidad. El problema, vista la cuestión desde los programas de política cultural, es que estas manifestaciones culturales suelen expresarse de manera heterodoxa para los cánones vigentes. Ya lo hemos indicado antes, pero conviene insistir sobre este punto: en las actividades de difusión cultural no hay que limitarse a transmitir el patrimonio heredado, lo prioritario es hacer accesible a la mayor cantidad de gente posible, la producción y la creación cultural actual. En otras palabras: lo que se pretende es potenciar la cultura viva, pero ¿dónde se expresa la cultura viva, aquella que hoy tiene significado para el hombre actual?, ¿en dónde se expresa esta cultura que prefigura el futuro?

Para responder a esta cuestión, o al menos para intentar hacerlo con un mínimo de seriedad, es preciso tener en cuenta el complejo entrecruzamiento de manifestaciones culturales que se dan en la sociedad: cultura de masas, cultura popular, cultura del pueblo, cultura de elite; cultura del *establishment*, contracultura y anticultura; cultura transnacional, cultura del Estado y cultura de regiones. Frente a todo eso hay que preguntarse, ¿dónde se expresa la cultura viva? No se puede responder a este interrogante diciendo *esto* o *aquello* es cultura viva y, menos aún, ésta es la cultura que prefigura el futuro. En el contexto de los propósitos de este libro, preferimos dejar planteado el interrogante, aunque en otros trabajos¹⁸ intentamos una respuesta parcial a esta cuestión.

Ya se trate del patrimonio histórico-cultural o de la cultura viva, aunque en todas estas actividades de difusión se adquieren saberes y conocimientos, no hay que olvidar que el fin fundamental es que se vaya logrando una visión en profundidad de los problemas humanos tratados, una actitud crítica ante los contenidos y la forma de enfrentarse a ellos, y una educación en el goce estético. ¿Acaso el pueblo no tiene derecho a la belleza?

Una estética torpe nos ha habituado a reservar el nombre de artista para el que produce la obra, como si el que la goza adecuadamente no tuviese también que serlo.

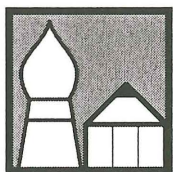
José Ortega y Gasset

18 Véase *Metodología y práctica de la animación socio-cultural* y *Cultura y liberación: apuntes para una política cultural*.

3. ACTIVIDADES DE EXPRESIÓN ARTÍSTICA NO PROFESIONAL

La verdad es que la mayor parte del saber, de las técnicas, y de las artes eruditas, constituyen un patrimonio transmisible, del cual el hombre común debe hacerse heredero como forma de enriquecer su vida, de proveerle una imagen realista y motivadora del mundo y, sobre todo de liberarlo de las amarras del saber de carácter arcaico.

Darcy Ribeiro



El texto de Darcy Ribeiro, que nos sirve de introducción a este apartado, destaca un hecho muy poco aceptado: el arte no es un privilegio ni un lujo, es una forma significativa de expresión de ideas y sentimientos, capaz de hacer que las personas adquieran un desarrollo más armónico y global. Consecuentemente, ningún programa de política cultural, y más específicamente de animación sociocultural, puede dejar fuera las actividades artísticas. A través de ellas se favorece el desarrollo de las capacidades humanas, de manera particular, mediante el descubrimiento de las posibilidades expresivas.

Se ha reconocido que el hombre, animal ingenioso y soñador, también satisface sus deseos con la fantasía, la fabulación onírica y la ficción. Esta es una dimensión y apertura que va más allá del *homo sapiens* y del *homo faber*: un desarrollo armónico y global excede la dimensión racional y laboral del hombre. Esto no siempre es comprendido por los responsables de las políticas culturales; a veces, ni siquiera es aceptado por los pedagogos.

Para comprender el significado de las actividades de expresión artística no profesional dentro de los programas de animación, conviene diferenciarlas claramente de las actividades de difusión cultural. Mientras que la difusión es una forma de canalizar el acceso a la cultura, las actividades de

expresión artístico-cultural no profesional, son todas aquellas que, como explica Patricia Stokoe, son formas de educación por el arte que tienden a promover "ciertas cualidades humanas: el desarrollo de la sensibilidad, de la capacidad de expresar, investigar, experimentar y transformar. De pertenecer, compartir, colaborar y respetar. Educar para la belleza, la alegría, la salud y el goce[1]".

Ahora bien, en las actividades artísticas no profesionales, no se trata de difundir y hacer conocer obras y productos culturales para enriquecer el conocimiento, el gusto estético y la sensibilidad de la gente. Las tareas de difusión son totalmente válidas y absolutamente necesarias dentro de una política cultural; pero la animación es otra cosa, ya que no se circunscribe a estimular el consumo cultural, sino que pone el acento en el proceso de generar formas de participación de la gente en la acción cultural.

Tampoco se trata de formar o estimular a los artistas; labor igualmente importante dentro de la política cultural. En los programas de animación sociocultural, cuando se trata de actividades artísticas, lo fundamental es crear los espacios y los medios que estimulen y proporcionen oportunidades de autoexpresión y creatividad. Dicho en otras palabras: constituir el marco y ofrecer los elementos necesarios para que se promueva y favorezca el desarrollo de la sensibilidad y la habilidad de comunicación y expresión artística de la gente.

Como ya se indicó en el esquema general de presentación de las actividades que pueden promoverse a través de los programas de animación, lo artístico no profesional puede tener una variadísima gama de manifestaciones, ya sea en las artes tradicionales, funcionales o visuales, como también en la composición musical, el lenguaje y la literatura, las diferentes formas de manualidades, o bien en las nuevas formas de expresión cultural.

Estas actividades realizadas por la gente no profesional, que fueron "desprestigiadas en los tiempos de las primeras políticas culturales como carentes de calidad y ambición, son revalorizadas en la medida que consagran el acto mismo de ex-

presarse y de producir su propia expresión en una civilización en que la regla es el consumo pasivo[...] La participación contribuye al desarrollo individual al mismo tiempo que cumple una función social[2]". De este modo, la actividad artística se transforma en una fuente de enriquecimiento de la vida de las personas y en un medio para estimularlos a desarrollar su capacidad expresiva y creativa. Más aún: este tipo de actividades artísticas no profesionales rompe las limitaciones de clase y pone un instrumento y dimensión de la cultura al alcance y servicio del pueblo, ayudando al desarrollo estético, emocional, intelectual, expresivo y social del individuo y de los grupos participantes.

*El arte es presa del egoísmo y de la anarquía.
Un reducido número de personas se lo ha apropiado
como un privilegio y mantiene al pueblo alejado de él.
La parte más numerosa, la parte más viviente
de la Nación, no dispone de ninguna expresión artística.
El arte sólo vive para los "snobs". Lo que significa un
gran empobrecimiento para el pensamiento, un grave
peligro para el arte. Puesto que el hecho de que esté
identificado con los goces exclusivos de una clase
llevará tarde o temprano a aquellos que se ven privados
de él a odiarlo y destruirlo.*

Romain Rolland

Frente a estas reflexiones de Romain Rolland nos preguntamos: ¿qué caminos buscar y qué cosas hacer para que los mismos sectores populares se apropien de lo artístico como algo que les pertenece? Una vez elaborados programas con estos propósitos y disponiendo de espacios para llevarlos a cabo, hay que buscar los medios para estimular la participación de la gente según la diversidad de intereses, capacidades y habilidades que tienen los destinatarios. En general, podrían señalarse las siguientes formas de estímulo:

- Realizar programas de educación o enseñanza artística en alguno de los campos específicos (véase el cuadro síntesis), que permitan cultivar las cualidades artísticas que tienen cada uno conforme a sus propias aptitudes.
- Crear ámbitos y espacios en donde se posibilite la participación en actividades expresivas y creativas, sean éstas de carácter individual o colectivo.
- Conceder ayudas y subvenciones para el fomento de iniciativas en los diferentes sectores específicos de los artistas aficionados, con preferencia a las actividades experimentales y creadoras.
- Realizar concursos públicos de pintura, cerámica, bricolage, poesía, cuentos, fotografía, etc., con el fin de promover valores en el marco de una emulación fraternal entre los grupos de aficionados.
- Organizar grupos corales, conjuntos musicales, representaciones teatrales, etc.; también en estas actividades los concursos públicos emulativos pueden ayudar a su promoción y desarrollo.
- Decorar casas, calles y lugares de trabajo, pintando murales, confeccionando periódicos para la propia comunidad o grupo, registrando con una cámara fotográfica lo que puede ser la vida y el entorno social de una comunidad y de todo aquello que tiene significado para su vida.
- Organizar semanas y jornadas culturales con el fin de promover el conocimiento de la labor y habilidades de artistas aficionados y de estimular la participación de la gente en la actividad artística y literaria.
- En cuanto al uso de las nuevas formas de expresión cultural (cine, radio, audiovisual, fotografía), en actividades de animación sociocultural, sólo es válido utilizarlas en cuanto se adaptan a las exigencias y visibilidades del grupo y es instrumento y expresión de los problemas y necesidades locales. En esto existe en los países latinoamericanos un problema adicional: el de costos.

Con esta (y otras actividades) lo que se pretende es que, a través de las expresiones sensibles de las actividades artísticas, todos tengan la oportunidad de manifestar creativamente (sin repetir la respuesta de los otros) el mundo de sus ideas y sus valores, su forma de ver y de interpretar las cosas. Esto ayuda, a su vez, a liberarse de la cultura impuesta y mediatizada por los medios de comunicación de masas, o simplemente completan la cultura heredada de otros con una aportación propia. Con ello, obviamente, no se da carta de naturaleza artística, con calidad incluida, a lo que hacen los aficionados (o amateurs como dicen en otros países), pero tampoco se considerarán sus realizaciones como formas de sub-productos culturales. Por otra parte, estas manifestaciones artísticas no profesionales pueden constituir un complemento de la educación y una forma de valorización de las actividades de esparcimiento mediante el ocio creativo.

Si bien hay que procurar que todas las manifestaciones tengan un buen nivel artístico, lo más importante no es la belleza y originalidad de lo que se hace. La cuestión es de otro nivel: lo que interesa es crear las posibilidades y estímulos pertinentes para desarrollar las actividades cuyo significado viene dado por lo que Cirese denomina "su representatividad sociocultural". Lo que importa es que la gente se exprese y a través de estas manifestaciones artísticas, *diga* su modo de ver y de interpretar la realidad. Es en estas manifestaciones artísticas en donde se expresan las concepciones, interpretaciones, valores, problemas e ilusiones que existen en individuos y colectividades. El arte popular es producto del saber del pueblo y es también manifestación sensible de su forma de expresar sus condiciones de existencia y de ver la realidad; de ahí que sea, asimismo, una forma de memoria colectiva en diferentes momentos de su historia, que se conserva y mantiene viva porque se cree en los valores legados.

Con esto lo artístico deviene en algo que va más allá de lo estético: es un modo de formación y de afirmación de la propia personalidad. Y decimos que el arte va mucho más allá

de la simple función estética, pues tiene también una función cognoscitiva, comunicativa, formativa y, en ocasiones lúdica o hedónica. Siempre transmite una ideología y a veces es un medio de transformación social.

Cada arte responde a un aspecto radical de lo más íntimo e irreductible que encierra en sí el hombre.

José Ortega y Gasset

Ahora bien, la realización de actividades artísticas no profesionales es un quehacer que requiere la aceptación de varios supuestos importantes, tanto de los animadores como de los participantes (destinatarios/realizadores de esas actividades):

- Fe en la capacidad y posibilidades expresivas y creadoras que todos, en mayor o menor medida, tenemos
- Ausencia de dirigirnos en cuanto a gustos estéticos y modos de expresarse
- Valorización del trabajo colectivo y del contacto con el pueblo
- Total respeto a la libertad de expresión y al pluralismo cultural
- Labor de mutua concientización e intercambio de experiencias
- Apelación y apoyo a la creatividad y a la expresividad

La lista sería más amplia, pero lo indicado basta para poner de relieve lo que antes habíamos afirmado: que lo artístico se transforma en algo más que arte en la medida que son manifestaciones sensibles por medio de las cuales un individuo —y a veces un colectivo— se expresa a sí mismo.

A diferencia de otros autores —y de lo que sosteníamos en versiones anteriores de este libro—, hablamos de las actividades artísticas no profesionales como actividades que favorecen la expresión (antes decíamos la creatividad) y que constituyen las formas de iniciación y de desarrollo de los lenguajes creativos y de la capacidad de innovación y búsqueda de nuevas formas expresivas.

Nos parece más modesto y realista proponernos mejorar la capacidad de expresión y el desarrollo de los lenguajes creativos, que hablar sin más de la creatividad.

Creemos que estas actividades (y las otras que indicamos en este capítulo y que pueden servir de sustento de los programas de animación) ayudan al desarrollo de la creatividad. Es preciso advertir que los términos *creación* y *creatividad*, suelen aplicarse en sentido restringido, como si sólo cupiese en él la creación artística. La creatividad es la capacidad de encontrar nuevas soluciones a un problema o hacer algo que antes no existía, en ese sentido trasciende a lo artístico. La utilización activa de conocimientos de ordinario incluye también aspectos de actividad creadora. Así, por ejemplo, cuando intervenimos en la discusión de un problema para buscar soluciones, en la medida que se hacen propuestas constructivas y realizables se está llevando a cabo una actividad creadora.

De manera general puede afirmarse que el trabajo cultural, bajo cualquiera de sus formas, debe tratar de favorecer, tanto como pueda, la expresividad en los campos artísticos, en particular la música, la pintura, cerámica, canto coral, teatro de aficionados y, de manera especial debe favorecer la propia expresividad corporal. En fin, todo ese conjunto de actividades son formas de educación por el arte que, como se dice en un documento de MAEPA (Movimiento Argentino de Educación por el Arte):

- Opera en la movilización, sensibilización y liberación de la capacidad de síntesis global de la naturaleza humana.
- Genera procesos de participación en un contexto de pluralismo y responsabilidad personal, de afecto y alegría compartida.
- De producción, comprensión y confrontación de ideas.
- De reflexión desde lo cotidiano.
- De revalorización de la vida sencilla y de las vivencias personales.
- De evolución y crecimiento, personal y colectivo.

Vamos a realizar algunas consideraciones sobre el significado de ciertas actividades artísticas no profesionales (o de aficionados) que pueden promoverse desde los programas de animación sociocultural. No es un análisis de cada una de ellas, sino de algunas en particular, siguiendo un orden que no implica ni prioridad, ni importancia relativa.

Pero antes de entrar en este análisis, queremos hacer una advertencia sobre la clasificación que, al comienzo de este capítulo, hicimos de las actividades artísticas. Simplemente se trata de señalar que nosotros hemos adoptado un criterio de clasificación que nos parece útil para los propósitos de este libro, pero son muchas y variadísimas las clasificaciones de las artes o de las actividades artísticas que los teóricos de la estética y de la cultura han propuesto.

a. La expresión corporal

Comenzamos con una forma de expresión que sirve de base a otras manifestaciones artísticas (al teatro de manera especial), pero que tiene también significación cultural en sí misma: se trata de la expresión corporal. Por otra parte, quizás sea la única actividad artística que dentro de la formación de animadores (siendo una de las habilidades específicas para el trabajo cultural) sea necesaria como forma de entrenamiento para todo tipo de animador.

Si como dice Patricia Stokoe —y nosotros lo compartimos plenamente— la expresión corporal es “una batalla contra la rigidez”, ello por sí mismo tiene hondas y profundas implicaciones para el trabajo cultural. Y las tiene por lo que presupone de cambio actitudinal. Esta flexibilidad psicofísica (incluye tanto lo físico como lo psicológico/mental) es absolutamente necesaria para adquirir esa capacidad de captación de las nuevas situaciones que se producen como consecuencia de las vertiginosas e incontenibles transformaciones que suceden en nuestra sociedad.

En una colaboración/asesoría que, como compañera de trabajo, me proporcionó Patricia Stokoe para la elaboración de este libro, ella destaca algunas contribuciones fundamentales que ofrece la expresión corporal al individuo (persona/ser humano), para su realización personal:

- Ofrece la oportunidad de acercarse un poco más a un *sí mismo* más sensible, saludable y creativo, de desarrollar la capacidad de concentrarse, de percibir la realidad corporal y de abordar su cambio.
- Enseña a mantener un estado de mayor equilibrio psicofísico y regular el tono muscular; usar con inteligencia y regenerar la energía; armonizar la postura, los ademanes, gestos y movimientos en general.
- Procura mantener todas las articulaciones móviles del cuerpo en estado de óptima lubricación, siguiendo el principio de lograr la máxima eficiencia con el mínimo de esfuerzo, en una práctica que disminuye el *stress* evita las exigencias desmedidas y se basa en un cambio corporal regular y paulatino.
- Ofrece la posibilidad de desplegar este *sí mismo*, en un ámbito de contensión y comprensión; aprendiendo a integrar el concepto de cada uno *su danza*, con el respeto por el resto del grupo.

En fin, lo que la expresión corporal propone es ofrecer “un camino hacia el encuentro de uno mismo en un lenguaje tan antiguo como el ser humano”. Como modalidad de lenguaje consiste en la comunicación de ideas, sentimientos, emociones, etc., por medio del cuerpo en movimiento y quietud.

Ahora bien, la experiencia de trabajo con Patricia Stokoe me ha permitido constatar que el descubrimiento de las posibilidades expresivas del cuerpo y su consiguiente desbloqueo, contribuyen a que cada uno vaya tomando conciencia vivencial del propio cuerpo y, a partir de ello, una mayor vivencia de sí mismo. Esto sirve, como mínimo, para un mayor equilibrio psico/emocional. De ordinario se va más allá, se tienen otros logros: un cuerpo desbloqueado y expresivo imprime

en sus manifestaciones una dinámica abierta, positiva y optimista; por el contrario, un cuerpo bloqueado transmite un mensaje de rigidez. La expresión corporal/danza, tal como la concibe Patricia Stokoe, hace de la persona un ser animado, animoso y animador que, si es capaz de unir esa actitud a un proyecto existencial, se transforma en alguien capaz de dar ganas de vivir. Y cuando se alcanza una mayor expresividad/creatividad a través del cuerpo, se puede llegar a ser un *poeta corporal*.

En la expresión corporal se da la particularidad, frente a otros lenguajes artísticos, de que la misma persona es a la vez la fuente de inspiración (la que determina lo que va a expresar), el instrumento (ejecuta el movimiento con su cuerpo), y el instrumentista (ella es quien ejecuta con su cuerpo, no hay quien determine lo que debe ejecutar).

b. Artesanía

Denominada también *arte popular*,¹⁹ es una actividad que, en cualquiera de sus expresiones, constituye una de las formas más naturales que posee la persona para expresarse y para crear aquellas cosas funcionalmente útiles y satisfactorias que han sido elaboradas para dar respuesta a necesidades materiales y espirituales.

Se trata, pues, de una actividad en la que la intervención personal (con o sin ayuda de herramientas) constituye un factor predominante que en algunos casos implica también un sentido artístico.

Ahora bien, las actividades artesanales pueden clasificarse de diferentes maneras de acuerdo con los criterios escogidos, sin embargo, la más difundida es aquella que distingue entre:

¹⁹ Cabe señalar que la palabra *artesanía* aparece por primera vez en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua en 1956, para sustituir términos tales como *artes menores* o *artes decorativas*. Sin embargo, cabe destacar que las expresiones *artesanía* y *arte popular* se utilizan como equivalentes.

- **Artesanía popular:** entendiéndose por tal a las diferentes formas de trabajo manual que se transmiten de generación en generación (telares, bolillos, gastronomía, etc.)
- **Artesanía artística:** que expresa de alguna manera el sentimiento estético de un individuo o de un colectivo; generalmente expresa lo que está contenido en el acervo folclórico (cerámica, repujado, ebanistería, etc.)
- **Artesanía utilitaria:** también puede ser popular en ciertos casos. Produce artículos para satisfacer necesidades para la vida cotidiana, pero que no necesariamente tienen caracterización artística especial (alfarería, cuchillería, carpintería, etc.)
- **Artesanía de servicios:** no produce ningún bien, sino que constituyen formas de actividades que satisfacen determinadas necesidades (fontanería, albañilería, etc.)

Lejos de ser —como algunos piensan— una simple reminiscencia del pasado, la artesanía juega un papel importante dentro de un programa cultural. En efecto, la promoción de actividades artesanales y la salvaguarda y pervivencia de las mismas, puede cumplir una serie de funciones u objetivos dentro de la política cultural. He aquí los que nos parecen principales.

En orden a estimular y perpetuar la creación artística:

- Rescatar, hacer conocer y asegurar la continuidad de prácticas, a veces centenarias, que en el seno de la sociedad industrial corren el riesgo de desaparecer
- Revitalizar la memoria colectiva y asegurar la transmisión de un caudal creativo y cultural que se ha ido gestando y realizando a través de las generaciones
- Organizar cursos de formación de oficios artesanos en general y, de manera especial para asegurar la supervivencia de determinadas formas artesanales, cuya desaparición afectaría al patrimonio cultural de un grupo, colectivo o pueblo

Para asegurar una situación económica digna a los artesanos:

- Promover las artesanías y asegurar la demanda de sus productos mediante la organización de mercados artesanales, exposiciones, promoción comercial, campaña de información al público, concesión de premios, etc.
- Apoyo a la organización de artesanos; éstos por la índole de su trabajo son personas individualistas que suelen tener muchas reticencias para agruparse. Y si bien realizan sin dificultad la función de producción, como gestores y distribuidores de sus productos, sólo pueden actuar con cierta eficacia si están organizados.

Por otra parte, cabe destacar que la promoción del trabajo artesanal puede servir como forma de ingreso complementario para determinados sectores de población y, en algunos casos, como forma de generar empleo. Obviamente, esto no tendrá ninguna importancia significativa en el conjunto de la economía nacional, sin embargo, puede ser parte de las llamadas "estrategias de supervivencia" que hoy se promueven y proponen en el contexto de una situación de crisis como la que atraviesa América Latina.

Entre las razones para que la artesanía se haya convertido en fuente de empleo para tantos latinoamericanos, se puede mencionar el bajo costo que significa la creación de un puesto de trabajo en este sector. Con una herramienta simple o máquina elemental y con una tecnología que no se aprende en centros de enseñanza, sino que se transmite de generación en generación, es posible crear nuevos puestos de trabajo.

Todas las actividades que exigen el tratamiento de materias como el barro, la madera, el cuero, el estaño, etc. exigen una coordinación ejercitada entre lo manual y la mente que, a medida que se va logrando, se transforma en estímulo de la propia capacidad y se expresa y desarrolla a través de la tarea que realizan.

Como ya lo indicamos, la artesanía comprende una gran variedad de oficios, desde los dulces caseros y platos tradicionales, pasando por la alfarería, trabajo en cuero, hierro, etc., hasta la cerámica, el esmalte al fuego, etc. Pero en términos generales, para que una actividad pueda considerarse artesanal, ha de tener dos notas esenciales:

- El carácter manual utilizado en el proceso productivo.
- La exigencia de un cierto nivel estético que se requiera para su realización.

Con la adquisición de habilidades artesanales, se aprende a crear con las propias manos y a desarrollar destreza. Al mismo tiempo se desarrolla la capacidad de percibir y crear texturas, volúmenes, formas y colores. En última instancia, a brindarnos la satisfacción de que el producto originado es realizado por uno mismo.

Pero la artesanía, el hecho artesanal, puede tener otros significados:

- Como defensa de la identidad cultural de determinados colectivos o grupos étnicos, ayudando a la supervivencia de artesanías tradicionales que expresan pautas culturales que definen el estilo de una comunidad.
- Es también una forma de retorno a la vida sencilla y natural; una forma de salir de la alienación que produce la mecanización y racionalización del trabajo, engendrado y desarrollado después de la revolución industrial.

El arte popular y las artesanías constituyen una de las actividades más significativas de los países del Continente Americano, íntimamente ligadas a su herencia cultural, artística y tecnológica, que se ha formado con las experiencias de todas las culturas antiguas propias de este Continente, enriquecidas por aportaciones de España y de otros países del viejo mundo, de Asia y Africa.

Documento Final VI - Reunión del Consejo Interamericano Cultural (junio, 1969)

c. Música

Para algunos la música es distracción y disfrute; para otros es composición y armonía; para unos pocos es polifonía, notas y acordes. Y, para todos, es una forma de goce espiritual, de emoción, de alegría, de felicidad y de plenitud, a veces.

Pero no toda o cualquier música es del gusto de todos; lo que se prefiere (a nivel personal o colectivo) expresa un modo de abrirse al mundo, un determinado tipo de sensibilidad.

Ahora bien, vista la cuestión desde un programa cultural, cabe preguntar: ¿qué aporta la música al desarrollo personal y colectivo?, ¿qué aporta la música al desarrollo cultural?

A este respecto, Violeta Hemsy de Gainza destaca el hecho de que “la música gratifica y educa. Educa, gratificando. Influye en el hombre por mera proximidad, por inducción. Cuando la música es adecuada a la circunstancia personal o grupal, contribuirá a potenciar las capacidades intelectuales y sensibles [...]. La música constituye una fuente de energía y bienestar humano [...]. Su increíble poder formativo, promotor del desarrollo y de la salud integral del individuo, la convierte en una herramienta, un instrumento educativo muy especial; ya que ejercita y desarrolla la inteligencia desde la sensibilidad y el efecto [3]”.

Ya sea que consideremos la música como una forma de expresión de emociones y como suscitadora de emociones; como mensaje y forma de comunicación; como forma de lucha/protesta y unión, o bien como expresión de la propia identidad cultural, no cabe duda que *lo musical*, o si se quiere decirlo con mayor precisión la educación musical, es una de las partes esenciales de toda política cultural.

Con ésta (la música) crece la concordia y la amistad entre los hombres; con ésta el sosiego del cuerpo y mansedumbre del ánima se perfecciona; con ésta todos los hombres, como dijo Platón, se provocan a compañías y ligeramente se ayuntan a fiestas y regocijos, y finalmente con la música las gentes y pueblos se alegran y crecen, y las repúblicas, en buenos y sabios gobernadores, se adornan y aumentan.

Valderrábano

d. Teatro

Desde la perspectiva de un programa de animación sociocultural, la promoción de actividades teatrales tiene una doble importancia y significación cultural: una de tipo individual y otra de tipo social.

De tipo individual/personal, ya que, a través de la práctica teatral, las personas logran desinhibirse, mejorar su expresión oral y su memoria. Sirve, además, como asentamiento de la propia personalidad y como un modo de superar temores e inhibiciones.

Desde un punto de vista colectivo, las representaciones teatrales son un medio de sensibilización cultural y de encuentro. Su significado ha sido destacado por Cossa, Dragun y otros integrantes del Teatro de la Campana, señalando que "el teatro es un arte grupal y desde un grupo se puede generar una acción social, un proyecto colectivo, posibilidad de la que carece el artista que trabaja aislado [...]".

En este tipo de actividades, el público que interesa en los programas de animación no es la gente que va al teatro; sino "el militante, el activista estudiantil, el trabajador que pelea desde su sindicato, la mujer que se organiza en el barrio". El teatro aparece, así, como un medio que ayuda a la comprensión del tiempo histórico en que se vive y que contribuye a que la gente objetive y descubra la propia problemática en la que esta inmersa.

Vista la cuestión animación-teatro, o bien, el teatro como medio de la animación, hemos de recordar aquello que afirmaba Boal acerca de que "al principio el teatro era el pueblo libre cantando al aire libre. El carnaval, la fiesta [...]. Después, las clases dominantes se adueñaron del teatro, primero construyeron sus muros y después dividieron al pueblo, separando actores de espectadores: gente que hace y gente que mira [4]". Si la animación sociocultural, como ya lo explicamos, es una forma de generar procesos de

participación popular, esto también ha de expresarse en el teatro y, de manera particular, en el teatro popular.

En el teatro popular —seguimos citando a Boal— no hay un grupo de actores, simplemente todos lo son, y actúan con dos objetivos básicos: el primero, tratar de encontrar las causas y las soluciones para los problemas que tiene el sindicato, comunidad, barrio, organización, etc.; y, el segundo, es el de aumentar el conocimiento que el pueblo tiene de su cultura. Es decir, el teatro da al pueblo una herramienta muy valiosa para la diversión, la cultura y el cambio social [...]. La sala del teatro popular, puede ser el mismo lugar en donde se reúnen los miembros de la organización, un aula, un patio, la iglesia de la parroquia o el caserío, o simplemente un lugar abierto en donde se puede reunir todo el pueblo [5].

*La esencia del teatro es el encuentro
Encuentro del actor consigo mismo
del actor con otro actor
del actor con su personaje
de su personaje con otros personajes
y de todos ellos con el público...*

*Encuentro que ha de hacerse
en el espacio que es de todos
Intentar vencer la soledad
caminando para el Encuentro
Saber disfrutar cada encuentro
y la vida plena.*

*Grotowski
En busca de un teatro pobre*

En suma: despertar el interés por la expresión teatral entre los sectores populares, además de tener la significación personal y social antes señalada, es también una forma de crítica social, de desmontaje de los mecanismos de dominación ideológico/cultural, de movilización y concientización del pueblo. Todo ello contribuye a que se amplíe y profundice la conciencia de responsabilidad política y social “el teatro encuentra, por medio del análisis, el camino del pueblo”.

e. El arte producido por medio de computadoras

Al abordar este tema, para no herir la susceptibilidad de algunos artistas, hubiese podido agregar al título un signo de interrogación. Sin embargo, ello no expresaría mi manera de pensar: el arte por computadora es ya una realidad. La discusión sobre las posibilidades de las computadoras u ordenadores electrónicos en relación al arte es una discusión²⁰ que tiene más de dos décadas: las posibilidades son reales, aunque ellos nos plantea una reformulación del concepto de *hacer arte* que teníamos hasta ahora.

Desde que en 1950 se iniciara en los Estados Unidos una nueva manera de producir dibujos y grabados con ayuda de aparatos electrónicos, se ha producido un *intercambio fertilizante* entre artistas plásticos y el uso de determinados medios técnicos como el rayo láser, para la obtención de holografías, y la computadora, entre otros. Como consecuencia de ello, ha crecido notablemente este tipo de producción artística no convencional. Estimo que en este momento —por la información disponible— este tipo de producción artística se expresa en cinco grupos temáticos:

- **Trazado de gráficas lumínicas:** inicialmente utilizadas en ámbitos cerrados y ahora empleadas también en espacios abiertos de las ciudades mediante el trazado de gráficas lumínicas incorporadas. La tecnología de las computadoras ha permitido configurar dimensiones totalmente nuevas como, por ejemplo, dibujos abstractos o figurativos de carácter inmaterial. A ello hay que añadir el papel que juegan las imágenes tridimensionales.
- **La telecomunicación entre artistas plásticos:** a través de las computadoras se establecen puentes electrónicos, tendidos con material visual que permiten el diálogo entre artistas de diferentes centros, ciudades e incluso continentes.

20 Algunas universidades han hecho experiencias realmente revolucionarias en este campo: La Universidad de California (San Francisco), de Hiroshima, de Illinois. También debemos mencionar los Alamos National Laboratory.

- **Vídeo-disco:** utilizado en el campo de las artes plásticas como medio interactivo que permite la selección de lo contenido o registrado en el vídeo disco.
- **Esculturas cibernéticas:** que responden a preguntas, lo que exige la participación activa del espectador y hace de éste un participante más o menos activo. Las esculturas —dirigidas por ordenador— reaccionan frente a sonidos, luces, sombras, o simplemente por el simple hecho de andar en una habitación. También se hace reaccionar a estas esculturas mediante la inclusión de fuerzas naturales como el viento, la luz o el magnetismo.
- **Arte gráfico:** en este campo temático el ordenador se utiliza, tanto para el dibujo técnico, como para el llamado *arte libre*. Estudios sobre las fuentes de luz (ángulo y luminosidad) pueden incidir más favorablemente que un paisaje realizado sobre un lienzo.

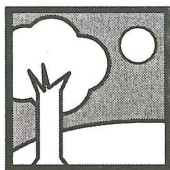
Frente a este sucinto panorama sobre lo que la electrónica puede aportar al arte, especialmente en su expresión plástica, de ningún modo afirmamos que la *creación digital* pueda reemplazar la *presencia creativa* del artista. Lo que aquí nos parece fundamental y necesario destacar es el hecho de que los trabajadores de la cultura no desconozcan estas posibilidades técnicas. Creemos que los artistas pueden servirse de este y otros medios técnicos, al mismo tiempo que deben plantearse el modo como las tecnologías más avanzadas puedan dar lugar a nuevas formas de expresión plástica. Esto ya ha ocurrido en otro campo artístico. ¿Acaso la evolución tecnológica en el campo de la electrónica no ha entrañado una mutación correlativa en los lenguajes musicales? ¿Por qué no puede ocurrir también en el campo de la plástica? Y pasando a otro orden de cosas más general: ¿por qué hemos de seguir contraponiendo o considerando como ámbitos paralelos lo científico/técnico y lo artístico/humanístico? ¿Acaso uno y otro no se necesitan para ir ampliando sus propias perspectivas? En la concepción del ciudadano medio,

de la persona corriente (y a veces incluso en las personas cultas o profesionales), existe esta contraposición. Sin embargo, es hora de que los hombres de la cultura dejen de ignorar la ciencia y la tecnología de modo casi sistemático. Y que los hombres de ciencia comiencen a preocuparse de los temas artístico/culturales, no como ornato o descanso de fin de semana, sino como algo que tiene que ver con sus vidas y su ciencia. Así lo pusieron de manifiesto los máximos creadores de la ciencia del siglo XX, Max Plank, Albert Einstein, Pierre Theillard de Chardin, Jacques Monod, para no señalar sino a aquéllos que de una manera más destacada han sabido hermanar al científico y al humanista.

Lo artístico no profesional de los programas de animación, puede realizarse por una gama más amplia de actividades. Hemos señalado algunas, sin que ello signifique que sean las prioritarias. Explicarlas todas nos llevaría a un desarrollo que desborda los propósitos de este libro. Bástenos, por ahora, lo dicho hasta aquí.

4.

ACTIVIDADES LÚDICAS: RECREACIÓN, JUEGOS, ESPARCIMIENTO, FIESTAS Y DEPORTES



El hombre no es sólo *homo sapiens* y *homo faber* (el hombre que piensa y el hombre que trabaja). Es también *homo ludens*, el hombre lúdico, el hombre que juega. Fiestas, danzas, juegos y música han sido siempre una parte importante de la vida de los pueblos.

Esta es una dimensión de la persona frecuentemente oculta a nuestra mirada utilitaria del quehacer humano. Algunos teóricos de la cultura juzgan displicentemente lo lúdico, ya que consideran que es antitético de *lo serio*. Nada más erróneo: ni el rostro adusto expresa seriedad, ni lo lúdico y el arte están desvinculados entre sí. La fiesta y el juego son expresión —a veces con un alcance impresionante— de actitudes y comportamientos absolutamente culturales. Y más toda-

vía: existe una relación entre el arte y el juego que algunos han destacado, considerando que ambos expresan una especie de sobre abundancia vital.

Desde hace casi medio siglo, cada vez que se ha querido plantear o analizar lo lúdico y el juego en relación a la cultura, parece inevitable e insoslayable recurrir a la obra del holandés Johan Huizinga [6]. Una de las tesis centrales del autor de *Homo Ludens* (1938) es que la cultura humana brota del juego y se desarrolla en el juego; el juego es más viejo y más general que la cultura. Y en cuanto hecho anterior a la cultura, las instituciones sociales son deudoras de este sentido lúdico primigenio.

Otro aspecto interesante en el pensamiento de Huizinga es la caracterización que hace del juego:

- Es una *actividad libre* realizada no por mandato sino por gusto
- Representa *algo superfluo*, es decir, no constituye una tarea necesaria o forzosa, sino algo que se realiza en tiempo de ocio.
- Constituye una *actividad provisoria o temporera*, que se desarrolla dentro de sí misma, practicándose en razón de la satisfacción que produce; es también una especie de recreo en la vida cotidiana y que está *encerrada dentro de sí misma* (en su propio campo de tiempo y espacio); sus reglas especiales la convierten en un mundo aparte.
- Se da un elemento de tensión, como consecuencia del azar y de la incertidumbre que pone a prueba las facultades del que juega (su inventiva, su capacidad espiritual, resistencia, aguante, arrojo, etc.).

Posiblemente, Huizinga da al juego una importancia demasiado decisiva en la configuración de la cultura; pero, sea como fuere, nadie pone en duda la función central que tiene el juego en las sociedades humanas. Tampoco cabe duda de que los juegos, fiestas y determinados deportes expresan, en general, actitudes y comportamientos culturales. Si bien en los deportes hay que diferenciar aquellos que, como el fút-

bol, no puede decirse que reflejen el estilo cultural propio de un pueblo, como *show* de masas en el que "las multitudes buscan el irrepetible espectáculo de sí mismas", como diría Juan Cueto, son un hecho universal. Otros juegos —lo ejemplificamos con los que se practican en el País Vasco— están plenos de significación cultural en cuanto expresan la personalidad básica o el carácter social de un pueblo.²¹

Podemos, pues, concluir que lo lúdico ha sido y es eminentemente cultural y que, del mismo modo que cambia la cultura, el espíritu lúdico cambia según los tiempos y, naturalmente, cambia su función social. Considerado colectivamente, todo juego expresa un sistema más o menos coherente de valores, ideas y expresiones que tienen su significación o vertiente cultural. Detrás de todos los juegos existe una significación antigua (sagrada o profana) y, a veces, son residuos de comportamiento perdidos.

No cabe duda de que la fiesta, el juego, la recreación y el deporte, en suma, todo aquello que es la dimensión y la vertiente lúdica y alegre de la vida personal y comunitaria son manifestaciones diversas del hecho cultural y, como tales, entran de lleno en una seria labor de desarrollo sociocultural. Más aún, en ciertas circunstancias y con determinados sectores, sólo es posible iniciar los programas de acción cultural a partir de este tipo de actividades. Por estas y por otras razones, lo lúdico entra en la categoría de actividades sustantivas dentro del ámbito de la animación.

Sin embargo, para algunos el problema que se confronta es el siguiente: ¿cómo tomar en serio aquello que se declara abiertamente desprovisto de seriedad? Dejando de lado la falacia que subyace en esta pregunta, sobre este punto me parece apropiado recordar unas reflexiones de Ionesco sobre el humor (cito sin indicar fuente, porque es una nota toma-

21 *Aizkolaris* (cortadores de tronco con hacha); *Arrejazotzales* (levantadores de piedra); *Korrikalaris* (corredores de fondo con apuesta); *Sokatira* (consiste en que dos grupos de personas tiren de los dos extremos de una misma soga, en sentido contrario, con el fin de que uno de los grupos arrastre al otro).

da en una conferencia): “El humor es la libertad. El hombre necesita del humor, la fantasía, lo burlesco [...]. El humor provoca la toma de conciencia, con independiente lucidez. De la condición trágica e irrisoria del hombre [...] puede desvelar, mucho mejor que el racionalismo formal o la dialéctica automática, las contradicciones del espíritu humano, la estupidez y el absurdo [...]. El humor es la única posibilidad que se nos ofrece [...] de nuestra condición humana tragicómica, de la inquietud de la existencia”. El texto hace referencia al humor, que no es lo mismo que lo lúdico; pero por dos razones lo traigo a colación: porque lo lúdico difícilmente puede darse sin humor, sin un mínimo sentido del humor; y porque en lo lúdico se puede expresar la situación tragicómica de la existencia, de las formalidades y de las solemnidades que suelen darse en nuestras sociedades.

No por el hecho de que las formas de esparcimiento, recreación, juego y diversión, como modos de llenar el tiempo libre, estén actualmente tan manipuladas como vehículos o medios de *distracción* y *encubrimiento* de otros problemas, dejan de tener una función y dimensión cultural. El engaño de dar al pueblo “pan y circo”, para compensarle y alejarle de una toma de conciencia de la realidad y de la participación en la gestión de la vida comunitaria, es solamente eso: un engaño, una estafa o una falsificación de tendencias nobles y auténticamente humanas.

*El hombre actual va del trabajo a la diversión,
para volver de la diversión al trabajo,
sin pasar nunca por la fiesta o el ocio.*

José L. Aranguren

Lo lúdico —entendido como fiesta y ocio— es (o puede ser), una forma de superar el bostezo y la monotonía de la vida cotidiana y el aburrimiento lánguido de la uniformidad del trabajo siempre repetido. Es buscar la aventura de lo imprevisible que da sabor y gusto a la vida.

Ahora bien, ¿en qué formas pueden expresarse estas actividades lúdicas dentro de los programas de animación? Se dan cuatro formas principales que, a veces se entremezclan en las prácticas concretas, pero cada una de ellas tiene un significado particular.

a. Las fiestas populares

Dentro de las actividades lúdicas —aunque ésta en concreto puede incluirse también como actividad social—, comenzamos nuestro análisis con las fiestas populares. Ellas son, frecuentemente, una expresión profunda de la vida social y cultural y del modo de ser de un pueblo. Hacemos esta afirmación sin desconocer que existe entre algunos responsables culturales una desconfianza por estas actividades. En unos porque las consideran de escasa significación cultural (entendida en el sentido de calidad artística); en otros (situados políticamente en la izquierda) porque estiman que estas fiestas son un medio muy eficaz para que el gobierno —u otros grupos dominantes— desvíe la atención del pueblo de las cosas importantes, y evitar así crear tensiones sociales. No cabe duda de que suele haber algo de razón en estas afirmaciones, pero quedarse en ellas es no comprender lo sustancial de la fiesta, especialmente de las fiestas populares.

Éstas son —o pretender ser— un ámbito para la alegría, la diversión y la desinhibición (en ellas se hacen muchas cosas que darían más *sabor* a la vida cotidiana, pero que están prohibidas por las pautas culturales en vigor). Algunas fiestas son también un lugar para el buen comer y el buen beber, aunque los excesos, frecuentes por cierto, podrían hacer pensar en el mal uso gastronómico de las fiestas.

Vistas desde la práctica de la animación, las fiestas populares son un medio para llegar a un mayor número de personas de un barrio o comunidad, para entablar un diálogo y reflexión crítica sobre la realidad que les toca vivir y, sobre todo, para crear la posibilidad de tomar conciencia de que no están ais-

lados. Por otra parte, dentro de la fiesta es posible incorporar otras actividades propias de la animación: teatro, danza, música/canto, títeres, talleres artísticos, etc. y, lo que es más importante, ofrecer ámbitos o espacios para la participación de la misma gente.

Algunas fiestas populares son celebradas en todo el país; otras, en determinadas regiones; algunas sólo son locales. Todas ellas desempeñan (o pueden desempeñar) un papel más o menos importante como *memoria histórica* de una comunidad y como forma de encontrar, o de afirmar, su propia identidad cultural, especialmente en las zonas rurales, en los pueblos y en las ciudades no muy grandes. Ellas suelen ser, dentro del ciclo anual, un punto de referencia principal y un acicate para desarrollar determinados valores artísticos (danza, representaciones, música, canciones): la gente suele estar fuertemente motivada a prepararse para la fiesta, con todo lo que ello conlleva como trabajo de organización y de preparación artística de la misma.

Otras fiestas tienen un carácter sectorial (celebraciones de un gremio o de un grupo determinado), o bien un carácter familiar. No son en sentido estricto fiestas populares, pero expresan también la dimensión lúdica de la vida. Son ocasiones para el encuentro, ya sea de quienes realizan una misma tarea, o tienen algún proyecto, objetivo o actividad en común, o simplemente por razones familiares. Son también lugares para la alegría, aunque en general, para una alegría menos eufórica o expresiva que las fiestas populares.

Todas las fiestas populares, en mayor o menor medida, son una conmemoración en la que se recuerdan acontecimientos colectivos, de ordinario ligados al ciclo agrícola, al calendario religioso o a ciertos acontecimientos históricos. A través de ellas se expresan tradiciones seculares y religiosas, recuerdos y vivencias comunes, que las personas asumen o integran como experiencia propia de lo que se ha realizado a lo largo de un período de tiempo.

Los ritos son al tiempo, lo que la casa es en el espacio. Porque es bueno que el tiempo que pasa no nos parezca nunca que nos desgasta y nos pierde, sino que nos perfecciona. Es bueno que el tiempo sea una construcción.

Así voy yo de fiesta en fiesta, de aniversario en aniversario, de vendimia en vendimia[...] al igual que cuando era pequeño, iba desde el salón al jardín, del jardín a mi cuarto[...] y cada paso significaba algo.

Saint Exupery

Si bien hemos destacado la importancia de la fiesta, y de manera particular de las fiestas populares, naturalmente esta afirmación es relativa, porque depende de la intención y del modo de realizar la fiesta.

Una fiesta popular es una fiesta por la fiesta misma. Su capacidad de convocatoria y de movilización se expresa en la participación colectiva que alienta el altruismo de la gente para que entreguen su tiempo, su entusiasmo y sus habilidades a fin de que todos puedan alegrarse y disfrutar.

Pero cuando la participación colectiva es reemplazada por el espectáculo, y mucho más cuando la fiesta termina siendo un montaje de intereses privados o públicos en los que el interés principal es la ganancia económica que la fiesta puede producir, surge el interrogante de si estas fiestas deben considerarse como susceptibles de apoyo dentro de un programa cultural. De hacerlo se corre el riesgo de apoyar la promoción de venta de discos o de bebidas refrescantes, que no contribuyen mucho, por cierto, al desarrollo de la cultura popular.

¿Qué se puede hacer?, ¿vale la pena apoyarlas, promoverlas, sostenerlas? Ante todo hay que comprender que, cuando por razones turísticas o comerciales, la fiesta es espectáculo que se vende, se trata de fiestas refuncionalizadas en virtud de intereses económicos. Ahora bien, frente a esta situación que con bastante frecuencia se ha de encontrar un trabaja-

dor de la cultura (promotor, animador o administrador), cabe la pregunta que frente a estos problemas se formula el antropólogo Néstor García Canclini: "¿Qué se necesita para que la fiesta popular no se disuelva enteramente en espectáculo, para que siga centrándose en la vida comunitaria, ofreciendo un espacio y un tiempo a la participación colectiva? ¿Puede aún fortalecer la identidad cultural y contribuir a reelaborar la cohesión social?".

También cabe la respuesta/propuesta que hace el mismo autor y que, sin lugar a dudas, es una pauta operativa útil y esclarecedora para la acción del trabajador de la cultura en su tarea de promoción y apoyo de las fiestas populares. Dice García Canclini: éstas no se disolverán en puro espectáculo y ayudarán a fortalecer la identidad cultural y la cohesión social, "si el pueblo logra controlar que la expansión, el goce y el gasto se realicen dentro de marcos internos, o al menos no sean subordinados a los intereses del gran capital comercial: si los miembros del pueblo conservan un papel protagónico en la organización material y simbólica, aseguran mediante el sistema de cargos, la reinversión del excedente económico de la producción en el financiamiento de los festejos". Cuando se trata de fiestas que trascienden el ámbito local, también tienen un lugar las instituciones nacionales o provinciales que participan en su organización. "Es obvio decir —añade el autor antes citado— que para alcanzar esto los pueblos deben organizarse, y organizarse democráticamente. De otro modo, las empresas de refrescos y cervezas, los mercaderes de productos industriales y diversiones urbanas seguirán arrebatando a los grupos locales —a veces con la complicidad de los líderes internos— el espacio y sentido de las fiestas, los lugares y tiempos que ellos eligieron para la memoria y la alegría" [7].

Existe otra dimensión que tenemos que considerar en la fiesta: los significados y las características culturales diferentes, según se trate del campo o de la ciudad. Gilberto Giménez [8] ha hecho una diferenciación/comparación interesan-

te entre la fiesta campesina tradicional y la fiesta urbana. Si bien su trabajo está realizado sobre la realidad mexicana y no refleja plenamente lo que acontece en otros países, los rasgos que establece caracterizando uno y otro tipo de fiesta resultan orientadores para el trabajo cultural.

FIESTA CAMPESINA TRADICIONAL

- a) Ruptura del tiempo normal.
- b) Carácter colectivo del fenómeno festivo, sin exclusiones de ninguna clase, como expresión de una comunidad local.
- c) Carácter comprensivo y global por el que la fiesta abarca los elementos más heterogéneos y diversos sin disgregación ni *especialización* (juegos, danzas, ritos, música, etc., dentro de una misma celebración global).
- d) Consecuente necesidad de desplegarse en grandes espacios abiertos y al aire libre (la plaza, el atrio de la iglesia, etc.).
- e) Carácter fuertemente institucionalizado, ritualizado y sagrado (la fiesta tradicional es indisociable de la religión).
- f) Impregnación de la fiesta por la lógica del valor de uso (de donde: fiesta-participación y no fiesta-espectáculo).
- g) Fuerte dependencia del calendario agrícola en el marco de una agricultura de temporal.

FIESTA URBANA

- a) Integración de la fiesta a la vida cotidiana como apéndice, complementación o compensación.
- b) Carácter fuertemente privatizado, exclusivo y selectivo de la fiesta.
- c) Su extrema diferenciación, fragmentación y *especialización* (se disocian los elementos que en la fiesta popular coexistían dentro de la unidad de una misma celebración global).
- d) Necesidad de desarrollarse en espacios íntimos y cerrados.
- e) Laicización y secularización de la fiesta, mayor espontaneidad y menor dependencia de un calendario estereotipado.
- f) Penetración de la lógica del valor de cambio: fiesta-espectáculo, concebida en función del consumo, y no fiesta-participación.

Ahora bien, dentro de los programas de animación sociocultural, cabe plantear la siguiente cuestión: ¿qué criterios principales se han de tener en cuenta para alentar (o no) la realización de las fiestas populares? No es que un programa de animación deba tener como propósito organizar estas fiestas (lo normal es que lo haga la misma gente), sino que el animador no puede apoyar indiscriminadamente cualquier tipo de fiesta. He aquí lo que hay que tener en cuenta:

- La fiesta debe ser una **forma de integración** del vecindario o del barrio, tanto más cuanto más débil es la vida asociativa.
- La fiesta debe ser una **forma de afirmación de la propia identidad cultural**.
- El modo de realizarla debe ser una **alternativa** a la fiesta standarizada y al ocio programado.

b. El juego

Ya hemos mencionado en el capítulo anterior la variedad de técnicas y procedimientos que sirven para la realización de las actividades lúdicas, y al comienzo de éste hemos ahondado sobre el tema del juego en relación a la cultura y como un complemento que ayuda al proceso de evolución y realización de la persona mediante la asimilación de habilidades físicas y psíquicas. Ahora queremos añadir dos aspectos que se refieren a la forma de realizar el juego y la animación: la necesidad de hacer ofertas diferenciadas y, ya en el terreno práctico, queremos proporcionar una visión de conjunto de las posibilidades de los juegos en los programas de animación.

Decíamos que en algunas actividades de animación es necesario hacer ofertas diferenciadas de acuerdo con las personas implicadas. Ahora bien, cuando se trata de los juegos, esta diferenciación debe ser neta en casi todas las manifestaciones concretas. No han de jugar lo mismo los niños que los adultos, los jóvenes que la gente de la tercera edad. Para cada momen-

to de la vida, el juego puede desempeñar diferentes funciones. Para los niños es una forma de socialización y un medio para despertar su imaginación y fantasía. Más aún, entre los niños la comunicación grupal en pequeños grupos adquiere características de juego. Para los adolescentes y jóvenes, toman cuerpo los juegos deportivos y, en general, aquellos que exigen la realización de algún tipo de proezas e implican alguna forma de competición. Muchos de los juegos para estas edades entran dentro del rubro deportes que es otra forma de actividad lúdica dentro de los programas de animación, pero que en sentido estricto no son juegos. Para los adultos, el juego es una forma de descanso, recreación y renovación que, durante el tiempo de ocio pueden disfrutar. Y para la gente de la tercera edad, debe tener efectos terapéuticos.

*Cualquiera sea la edad o grupo destinatario,
o el tipo de juego que se realice, éstos
deberán expresar siempre el placer de vivir*

Clasificación de los juegos

- Como todas las clasificaciones, éstas dependen de los criterios u objetivos que se pretenden. Desde el punto de vista de las actividades de la animación, la que sigue nos parece útil.
- **Juegos corporales:** expresión corporal, eutonía, danza libre; relajación, yoga t'aichi, juegos de corro y todo tipo de juego que permita descubrir las posibilidades y expresión de todo lo relativo al cuerpo.
 - **Juegos deportivos y paradesportivos:** carreras, pelota a pala, tenis, ping pong, gimnasia, artes marciales y otras formas que implican el uso de la fuerza y la destreza y, con frecuencia, se realizan en competiciones individuales o de equipo.
 - **Juegos dramáticos:** Mimo, títeres, sombras chinescas, teatro de máscaras, dramatizaciones, charadas, "payasadas".
 - **Juegos plásticos:** construcción de grandes puzzles colectivos,

pintura mural colectiva, construcción de máscaras, marionetas, gigantes, cabezudos, etc. Modelado y pirograbado. Decoración de espacios urbanos.

- **Juegos musicales o paramusicales:** conocimiento y construcción de instrumentos; sonorización de espacios urbanos, orquestas espontáneas, etc.
- **Juegos verbales:** oratoria libre, debates y coloquios abiertos, tertulias espontáneas, juegos de palabras como adivinanzas, memoria verbal de significados etc.
- **Juegos de iniciación a la ciencia o pretecnológicos:** química y bioquímica, física, electricidad, mecánica, botánica, zoolo-gía; matemáticas, computación, ciencias espaciales, etc.
- **Juegos de azar:** juego de oca, parchis, etc.

c. Recreación y esparcimiento

Hoy es un lugar común admitir que la recreación es absolutamente necesaria para la salud física y mental. No es algo que se agrega para *matar el tiempo* y de lo que se podría prescindir si se tiene *mucho que hacer*. Al contrario, tanto más tenemos responsabilidades, tanto más necesitamos de la recreación. Pero atención: no hay que caer en la superficialidad de creer que cualquier forma de recreación y entretenimiento sirven para descansar, para ayudar al equilibrio psicológico y para asegurar el propio desarrollo personal. La recreación y esparcimiento pueden ser un empleo pasivo (y a veces alienante) del tiempo de ocio, pero también pueden llenarse con un empleo activo del tiempo.

Siendo esto así desde el punto de vista de un programa de animación, el problema que se plantea es el de ¿cómo llenar el tiempo destinado a la recreación y al esparcimiento? Las formas son muy diversas y en general dependen de la personalidad y de los valores de cada uno. Lo que tienen en común es el constituir formas de experiencia o de actividad a las que se dedica una persona en busca de satisfacción y goce personal. Esto explica, parcialmente, por qué las actividades recreativas

son tan variadas. Dentro de la recreación y el esparcimiento se incluyen todas las formas de juego antes expuestas, los deportes y las fiestas. A igual que los juegos, la recreación debe adaptarse a los intereses y capacidades que se manifiestan en las distintas etapas de la vida, pero sin excluir formas de recreación que incluyen la totalidad de un grupo o colectivo.

Hacia una pedagogía de la naturaleza y con la naturaleza, para determinadas formas de recreación

Es fundamental incorporar en la recreación y el esparcimiento una pedagogía para el contacto y comunión con la naturaleza. Algunas actividades como los campamentos, las colonias de vacaciones y los paseos al campo, son las formas más aptas para el logro de estos propósitos.

No cabe duda de que la naturaleza es un *ámbito educativo* por excelencia. Rafael Mendía [9] ha destacado con acierto aquellas capacidades atrofiadas por la vida urbana que la naturaleza nos permite recuperar y que, además, posibilitan un camino de realización personal y colectiva:

- Desarrollo de todo el campo de la psicomotricidad
- Desarrollo del mundo de los sentidos (vista, oído, olfato, gusto y tacto)
- Desarrollo de la capacidad de estar solo en comunión con el cosmos
- Desarrollo de la capacidad de comunión con los otros
- Desarrollo de la capacidad de comunicación sin inundarlo todo de palabras
- Desarrollo de la imaginación para descubrir elementos naturales: desde la elaboración del pan, hasta la búsqueda de menús con elementos silvestres, pasando por la obtención de tintes naturales y la búsqueda de formas bellas en el medio
- Desarrollo de toda la capacidad de expresión de la persona
- Desarrollo de la capacidad de esfuerzo y dominio de sí mismo
- Desarrollo de la capacidad de entender los signos de la natu-

raleza (leer las estrellas, predecir el tiempo, orientarse en el medio, etc.)

- Búsqueda de juegos naturales
- Sintonía con los seres vivos
- Creación de música natural (percusión, vibración, voz, murmullo, agua, piedra, madera, etc.)
- Conexión con los valores ancestrales
- Descubrimiento físico y trascendental de la tierra-madre

De este modo la recreación puede transformarse también en una forma de educación ecológica que hoy es una de las tareas más importantes que debemos emprender si queremos conservar nuestra capacidad de sobrevivir en el planeta. Si el crecimiento económico del siglo pasado se hizo a un elevado costo social y humano, ahora se agrega un elevado costo ecológico. No hay educación ecológica, sino en la medida que somos capaces de asumir un estilo de vida personal y social que implique un nuevo modo de relación con los componentes extrahumanos del entorno. O lo que es lo mismo: sino desarrollamos nuestra capacidad de comunicación con la naturaleza.

Hasta ahora hemos hablado de la recreación en términos generales, ciñéndonos en particular al contacto e inserción con la naturaleza como forma de realización y crecimiento personal, pero hemos dejado de lado todo lo referente al turismo que tiene tanta trascendencia. En efecto, el turismo moviliza cada año millones de personas que entran en contacto con otras realidades y que influyen también en otros seres que si bien no disfrutan del turismo, son impactados por la presencia de personas pertenecientes a otras culturas.

El turismo moviliza a millones de personas por razones que no son ni económicas, ni políticas, ni sociales, ni conflictos armados; se movilizan para ver y por placer. Las posibilidades de introducir la animación sociocultural en el turismo son amplísimas, aunque aquí sólo lo mencionemos al pasar.

d. Las actividades deportivas

Como es bien conocido, la educación para el tiempo libre se ha convertido en uno de los campos más importantes de la higiene social y psicológica; la animación tiene su tarea en ese campo de actuación. Más aún, la animación sociocultural nació fundamentalmente (en el caso de algunos países europeos), como una forma de llenar creativamente el tiempo libre. Sin embargo, un animador que promueve actividades deportivas, como parte de un programa de animación, normalmente se plantea muy seriamente el problema del valor educativo y formativo del deporte. ¿Por qué ocurre esto? Simplemente porque en la práctica del deporte se acentúa cada vez con más fuerza el carácter competitivo que impera en casi todas las actividades deportivas de nuestro tiempo. A ello se ha de añadir la "fiebre de resultados a cualquier precio", que lleva a que lo importante ya no es competir o jugar, sino ganar. En muchas competencias deportivas, la obsesión por ganar hace perder el gusto por jugar, aun cuando la actividad no sea profesional. Por eso, cuando se habla de "apoyo al deporte", lo que suele hacerse es apoyo al *exitismo*, a los deportistas de elite que pueden llegar a ser campeones.

Todo esto está alentado por la prensa deportiva (y también por la otra), en su permanente *show* de la frivolidad.²² Pero no sólo se da esta transformación del deporte en espectáculo, donde unos pocos juegan y millones miran, a esto hay que añadir la politización de los Juegos Olímpicos, la exaltación de rivalidades entre países y la exacerbación de las tensiones patrióticas (o patrioterías) que alimentan determinadas competiciones. Por su parte, la ciencia y la técnica que hacen aportes interesantes para la práctica del deporte, también contribuyen a la deshumanización del deporte de alta competición, haciendo del deportista una máquina de batir

22 El día que escribía estas líneas (marzo de 1987) la selección de fútbol de Argentina era recibida por el Papa Juan Pablo II. El *show* al ser deportivo/religioso, adquiriría mayores dimensiones.

records. Sumemos a ello la violencia en el deporte (especialmente la actuación de las *barras bravas*) y la corrupción de algunos (o muchos) de los dirigentes deportivos, y tendremos un panorama ante el cual no es extraño que algunos animadores socioculturales planteen seriamente sus dudas sobre el valor educativo y formativo del deporte.

Hoy en día, como dice ese gran especialista en estudios sobre el deporte que ha sido José Ma. Cagigal, “[...] vivimos en una sociedad en la que el deporte se ha hecho cotidiano. Si, por ejemplo, se conecta la radio un día cualquiera, pronto podrá oírse un noticiero deportivo, y si aquella se sintoniza en domingo, puede decirse sin exageración que será difícil escuchar otra cosa; la televisión y la prensa escrita dedican también gran parte de sus espacios y sus páginas al deporte [...]. El deporte se ha hecho grande, inmenso; se ha convertido en la primera noticia en el mundo” [10].

Dentro de este contexto y con este telón de fondo, no es de extrañar la preocupación que tienen muchos responsables culturales con relación a la significación educativa y formativa del deporte, a la que aludíamos antes. Es por ello que las actividades deportivas dentro de los programas de animación sólo deben promoverse cuando sirven:

- Para un mejor empleo del tiempo libre
- Para mejorar las condiciones físicas y psíquicas de quienes lo practican
- Para estimular y desarrollar el sentido de solidaridad
- Como prevención de problemas de salud, psíquicos y de conducta

Queremos terminar este apartado con algunas consideraciones sobre el movimiento como ayuda al desarrollo mental y sobre la cultura física. Para ello, tenemos que comprender que el deporte, el juego, la recreación y el esparcimiento, en cuanto implican y exigen movimiento, tienen otra significación. María Montessori lo explicaba hace casi ochenta años de la siguiente manera: “Hasta hoy, la mayor parte de los educadores han considerado movimiento y músculo como

una ayuda a la respiración, a la circulación, o bien como una práctica para adquirir mayor fuerza física. Nuestra concepción, en cambio, sostiene la importancia del movimiento como ayuda al desarrollo mental”.

Todo esto adquiere además una particular significación para el trabajo cultural con los niños y adolescentes, para quienes el enfoque de la vida es más físico que simbólico. Esto significa, asimismo, que todo lo que se aprende a través de la acción se graba mejor. O lo que es lo mismo, el niño y el adolescente tienen una capacidad mayor de aprender haciendo.

Cabe destacar, de manera particular, los beneficios de las actividades físicas y deportivas en materia de prevención de la delincuencia, sobre todo juvenil, y como medio eficaz de lucha contra la droga.

Para la gente adulta y para quienes ya han entrado en la tercera edad, el movimiento favorece el mantenimiento de la salud. Toda persona de más de 65 años que desarrolla una actividad física acompañada de un componente lúdico encuentra en ello una nueva vitalidad. Así, la gente deja de quejarse de dolores de cabeza, de insomnio, de artritis, de úlcera gástrica y de achaques en general, casi todos ellos producidos por la falta de ejercicio físico y por no tener algo que hacer en cuanto proyecto de vida personal. Demás está decir, porque ello es bien conocido, que la actividad física es también un modo de prevención de salud, ya que favorece el mantenimiento de los músculos y de los órganos vitales.

Los movimientos pueden sustituir cualquier fármaco, sin embargo, todos los fármacos del mundo no pueden sustituir el provecho del movimiento.

Tisso

Ya sea como una forma de beneficiar la higiene y la salud mental, como prevención y terapia o, simplemente, como disfrute y placer el deporte es hoy una actividad necesaria en el modo agitado de vivir propio de nuestra civilización, en la que aumentan las situaciones de estrés y la vida sedentaria.

No sólo hay que hacer más ejercicio físico para cuidar el cuerpo y como forma de disfrute, esparcimiento y diversión, también estos hábitos hay que difundirlos porque tienen que ver con la salud personal y la salud pública.

Se conoce desde tiempos inmemoriales que es necesario desarrollar armónicamente el cuerpo y el espíritu (o si se quiere el cuerpo y la mente). Ya es casi un lugar común recordar aquello de *mens sana in corpore sano*. Sin embargo, hasta épocas muy recientes esta armonización no ha sido un hecho corriente, ya que unos concentraban el esfuerzo en el cultivo del cuerpo y otros en el de la mente. Y había otros que no se ocupaban mucho ni del cuerpo, ni de la mente.

En los últimos años, la mentalidad de la gente ha evolucionado con respecto de la necesidad del ejercicio físico; se ha descubierto, o se ha aceptado por parte de amplios sectores de población, la bondad de la práctica deportiva. Esta, sin lugar a dudas, sirve para atacar varios problemas simultáneamente:

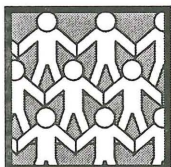
- Ayuda a la salud física y al equilibrio psicológico; el organismo conserva fuerzas vitales y las tensiones disminuyen o se eliminan.
- Eleva la capacidad de trabajo físico e intelectual, y crea una mejor disposición para tener un carácter alegre y comunicativo.
- Ayuda a la formación de la voluntad y del carácter, de este modo la educación física se convierte en uno de los componentes de la educación y de la formación de la persona.

En los programas de animación no se promueve el deporte-espectáculo o el deporte que sólo está al alcance de una elite. Lo que se procura es alentar la actividad deportiva como una forma apropiada para asegurar el desarrollo armónico de las personas

5. ACTIVIDADES SOCIALES

La gran masa de los ciudadanos parece vivir en una especie de pasividad fatalista cuyo significado no conocen y que los anega sin su consentimiento.

Carol Aromovici



Este ámbito de actuación, como una de las actividades propias de la animación, es muy cercano o similar a los denominados programas de desarrollo de la comunidad o de promoción social. En algunos casos, hasta suelen confundirse, particularmente, en todo lo que concierne a la promoción de actividades que ayudan a crear un entramado social más personalizado, activo y comunitario, mediante una participación cada vez más amplia en las cuestiones públicas y en la vida societaria.

Quizás la primera cuestión que debemos formularnos es acerca del para qué de las actividades sociales en los programas de animación. De lo que se trata es de buscar alternativas a la pasividad y al individualismo, favorecer los contactos humanos y, en la medida de lo posible, alentar a que la gente aporte su esfuerzo, sus capacidades y su entusiasmo para realizar tareas de interés común. Se busca, asimismo, sensibilizar y dinamizar al movimiento ciudadano, con el fin de asociar nuevas personas a la realización de actividades socioculturales. En este aspecto, son también una forma de fortalecimiento de la sociedad civil.

En el fondo, se trata de invitar al ciudadano a salir de su "rutina diaria y la incomunicación, para entrar en contacto con otras personas, otras inquietudes, otras dimensiones de su propia realidad", como diría Fernando de la Riva, o un modo de lograr la "participación ciudadana y el desarrollo del asociacionismo" para usar una expresión de José Ma. Barrado. En otras circunstancias, se trata de superar el aislamiento de las personas y establecer formas de convivencia, como es el caso de la promoción de actividades para personas de

la tercera edad, discapacitados o enfermos. Pero en general, las actividades sociales propias de la animación procuran facilitar, como suele decir Mary Salas, "lugares de encuentro y de acogida como primer paso de empresas de mayor aliento". Insistimos en esta idea; porque ella nos revela el verdadero sentido de las actividades sociales, o de promoción social, propias de los programas de animación:

- Crear lugares u ocasiones de encuentro
- Constituir el punto de partida para emprender tareas de mayor aliento
- Crear espacios y lugares para la participación ciudadana

Adviértase que este tipo de actividades con frecuencia están totalmente asociadas a las actividades lúdicas: teatro, danza, música, canto, títeres, etc. Pero aquí queremos destacar otra dimensión de estas actividades: su contribución al **fortalecimiento de la sociedad civil**.

Quando las masas empiezan a comprender que nadie es responsable, caen en la apatía y entonces es muy fácil modelarlas. La maquinaria social les parece necesaria, invencible, lo mismo que a los hombres primitivos les parecían invensibles y misteriosas la inundación, la tempestad y la esterilidad de la tierra.

Czeslaw Milosz

Lo que aquí queremos plantear como tema de reflexión y de análisis no se expresa en actividades concretas, ni en estrategias pedagógicas, ni en ningún tipo de técnicas utilizables. Para la comprensión del significado y relevancia de esta cuestión, recordamos un supuesto o principio que hemos explicado en nuestro libro *Cultura y Liberación*, a saber: La sociedad civil es el campo propio (no exclusivo) de la actividad y creatividad cultural. Traducido este principio de manera operativa, como uno de los tipos de actuación propios de la animación en las actividades de tipo social, estos programas sirven para el fomento de la vida asociativa.

Nuestra tesis puede resumirse en lo siguiente: la sociedad civil, en cuanto expresa los "dinamismos sociales que nacen de la actividad de los ciudadanos", es la fuente principal de actividades y creatividad cultural. Consecuentemente, potenciar y apoyar el fortalecimiento asociativo de organizaciones que tienen como propósito (principal o compartido) realizar actividades socioculturales, constituye uno de los pilares básicos de una política cultural cuyo objetivo estratégico es la democracia cultural.

En lo que atañe al tipo de asociaciones que se pueden promover o apoyar desde los programas de animación, éstas pueden ser de muy diversa índole, siempre que ellas busquen una auténtica participación de la gente. Sin que la enumeración sea exhaustiva o taxativa, podemos señalar las siguientes:

- Sociedades de fomento o juntas de vecinos
- Clubes y asociaciones recreativas
- Asociaciones de padres o ex-alumnos

Se pueden apoyar o participar, en las actividades culturales de:

- Cooperativas
- Sindicatos
- Mutuales
- Pequeñas unidades de producción
- Organizaciones de servicios voluntarios, etc.

Dentro de este contexto, el **asociacionismo como escuela de democracia** adquiere una importancia fundamental. La democracia no se realiza con la sola participación eleccionaria (esto es un mínimo) ni está realizada cuando existe un tratamiento y discusión pública de las grandes cuestiones de Estado. Lo sustancial es crear condiciones para que cada persona se asuma como sujeto que hace la historia. Sin embargo, esto de "ser sujeto que hace la historia" puede ser una expresión grandilocuente, si no se encarna en realizaciones concretas. Lo que todos podemos hacer es asumir las responsabilidades

del entorno más cercano en el que transcurre nuestra cotidianidad. Y de manera general, por nuestro comportamiento y conductas asumidas en las asociaciones y organizaciones de las que formamos parte y participamos. Por muchos motivos interesaría estudiar más profundamente esta cuestión, pero huelga en este contexto hacer un análisis más pormenorizado de lo que implica el desarrollo del asociacionismo como escuela de democracia, o en nuestra experiencia argentina más cercana, como forma de "re-democratización" a través de la cultura y de la participación ciudadana. Para las finalidades de este libro sobre la práctica de la animación, bástenos tener en cuenta el significado del asociacionismo como un hecho de gran relieve en la realización de la democracia.

Al hablar del asociacionismo, no incluimos, como es obvio, los grupos informales basados en la amistad, el parentesco y el vecindario. Sin embargo, queremos destacar que la participación en la vida de estos grupos es importante como superación de la incomunicación que suele darse en nuestras ciudades o en el aislamiento de los pueblos y las aldeas. En estos grupos el estar juntos es un fin en sí mismo; ellos satisfacen necesidades de amistad, afecto, relación y seguridad.

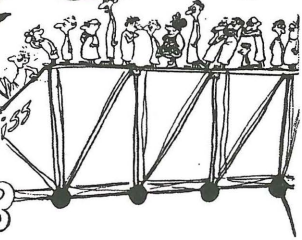
Con toda la importancia que tiene esta forma de sociabilidad, al hablar de la *promoción del asociacionismo*, hacemos referencia a la constitución de grupos u organizaciones más o menos formales que se agrupan para realizar actividades con las que se pretende alcanzar determinados objetivos.

¿Qué busca el asociacionismo?, ¿para qué promover y alentar a la gente que se asocia? No se trata de fomentar la creación de asociaciones sin más; ellas tienen sentido en cuanto constituyen un primer paso (agruparse, asociarse) para algo (objetivos de la asociación). De una manera general podríamos decir que el asociacionismo tiene dos razones principales de ser:

- Participar en una organización o institución, con el fin de satisfacer una necesidad que se considera importante.
- Buscar un tipo de sociabilidad ya perdida o en vías de desaparición; esto es particularmente válido en las grandes ciudades donde, como es bien sabido, la soledad, la ansiedad y la anomia son efectos de una vida urbana deshumanizada; también las ciudades producen agresividad, al punto que en algunas de ellas mucha gente se defiende, simplemente, para sobrevivir.

BIBLIOGRAFÍA CITADA

- [1] STOKOE, Patricia y KALMAR, Débora *Expresión corporal: una respuesta a la necesidad de educación por el arte.* Buenos Aires: I.C.S.A., 1987.
- [2] FABRIZIO, Claude *El desarrollo cultural en Europa, en El desarrollo cultural. Experiencias regionales.* París: UNESCO, 1982.
- [3] GAINZA, Violeta *Fundamentos, materiales y técnicas de la educación musical.* Buenos Aires: Ricordi Americana, 1977.
- Ocho estudios de psicopedagogía musical.*
Buenos Aires: Paidós, 1982.
- [4] BOAL, Augusto *Teatro del oprimido.* México: Nueva Imagen, 1973.
- [5] Ídem
- [6] HUIZINGA, Johan *Homo ludens: el hombre y la cultura.* México: Fondo de Cultura Económica, 1943.
- [7] GARCÍA CANCLINI, Néstor *Las culturas populares en el capitalismo.* México: Nueva Imagen, 1982.
- [8] GIMÉNEZ, Gilberto *Cultura popular y religión en el Anahuac.* México: Centro Estudios Ecuménicos, 1978.
- [9] MENDIA, Rafael *"Hacia una pedagogía en la naturaleza."* En revista *Educación en el tiempo libre*, n.º 2, 1980.
- [10] CACIGAL, José M. *El deporte en la sociedad actual.* Madrid: Magisterio Español, 1975.



VERDADERAMENTE, SI NO FUERA POR CUATRO DISCOLOS...



Hoy lo que da la tónica cultural en nuestras sociedades, se deriva de la producción en masa de mensaje y símbolos que se elaboran desde lo alto, a un nivel con medios incontrolables para la gente.

Este hecho, por demás decisivo en la forma de configurar el modo de vivir, hemos querido ilustrarlo con el dibujo de Labus que tienes en la página anterior.

Frente al consumismo cultural uniformizante y masificado,

- que produce una cultura unidimensional y alienante;
- que embota la conciencia apelando a los estímulos menos nobles de la estructura psicológica personal;
- que amodorra a los grupos sociales dominados a quienes la sensación de vivir en una sociedad de masas les hace perder la conciencia de vivir en una sociedad de clases.

la **PRÁCTICA de la ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL** es una forma de lucha contra la pasividad y la homogeneización producida por las industrias culturales;

- contra el conformismo que afirman y reafirman;
- contra el poder trivializador de los medios que disponen algunas de las expresiones de las industrias culturales;
- contra la psicología de la cursilería que crean y desarrollan...

Amiga/o, que has leído este libro, si eres un animador (o quieres serlo), debes saber que lo que puedes hacer desde la práctica de la animación, es apenas una respuesta pequeña y parcial...

- pequeña y parcial respuesta de quienes no se resignan a pensar que nada puede cambiar;
- pequeña y parcial respuesta de quienes creen que algo se puede transformar y **se juegan** para que así suceda...

Que tú y yo seamos capaces de ese compromiso, te abraza fraternalmente,

A handwritten signature in black ink, reading "Ezequiel Anderbygg". The signature is fluid and cursive, with a long horizontal stroke at the end.

DEFINICIONES DE ANIMACIÓN SOCIOCULTURAL

Como complemento de este Léxico, ofrecemos algo más de una treintena de definiciones. Casi todas ellas han sido formuladas en realidades distintas a las nuestras, sin embargo, creo que pueden servir como referencia para una mejor comprensión de esta nueva forma de intervención socio-pedagógica que es la animación... Cada uno, conforme a sus propias perspectivas ideológicas/políticas/científicas y a su propia práctica, podrá escoger (o rechazar) los elementos que nos proponen. Tomémoslas como una referencia, entre otras ... y no más.

Definiciones que hacen referencia a la emergencia de la animación

Hace quince años nació la noción de animación: ella se presenta como una creación frente a las atonías del cuerpo social... la mayor parte de las definiciones expresan un proyecto pedagógico de concientización, de participación y de creatividad social; bajo estas intenciones, que expresan un proyecto de vitalización social y cultural, funciona una ideología a dos niveles. El primer nivel es aquél de la sociología de la educación: para unos se trata de valorizar los aparatos de la animación, las actividades, el servicio de los usuarios, el rol de los profesionales, o para decirlo en breve, la importancia de la tecnología educativa. Para los otros, la animación no es tanto la utilización de un aparato tecnológico, como la expresión de un grupo constituyendo "su comunidad de valores, de intereses y de acciones y creando su proyecto social".

El otro nivel reencuentra las grandes corrientes ideológicas de la sociología francesa. Para unos la animación tiene por función desbloquear la comunicación social, estableciendo el calor y la intimidad en las relaciones. Para otros, ella tiene

por función —dentro de la tradición de la cultura popular francesa— preparar el aprendizaje y la posesión de los grandes lenguajes racionales, estéticos, poéticos, económicos [...]. Desde un enfoque marxista, la animación no se prevé sino “en una perspectiva de ampliación de la conciencia humana en vista de una liberación total” [...] ella desemboca en la crítica de las instituciones y la transformación de las estructuras económicas y políticas.

R. Labourié

Tanto bajo su forma francesa de *Animation Socio Culturelle* como bajo su forma inglesa *Community Development*, tras la segunda guerra mundial, la animación ha sido una reacción ante el fracaso de las actividades culturales y educativas del siglo pasado [...]. La instrucción popular, la educación popular, la asistencia social [...] todas ellas partían excesivamente de un modelo de transferencia paternalista.

G. Enckevort

La aparición de la animación sociocultural responde a una reacción frente al carácter inaceptable de una cultura cuya producción y transmisión están reservadas a una minoría privilegiada intelectualmente y/o económicamente, y a un proyecto tendiente a que los ciudadanos intervengan directamente en una cultura que viven cada día, participen en su creación y la integren en su desarrollo general.

José María Quintana

La animación es un nuevo tipo de intervención social, que tiende a favorecer y desarrollar la comunicación, la socialización y la creatividad, a través de los medios y un lenguaje que estimula la fantasía y el placer de participar.

Centro de Formazione Animatore
del Centro Milanese per lo sport e la ricreazione

La animación es la respuesta mejor adaptada a los desafíos provenientes de los grandes cambios producidos en nuestra sociedad; respuesta que quiere ser a la vez adaptación a los cambios, y permitir al mismo tiempo resistirlos o imponerle Orientaciones.

J. Rován

La animación socio-cultural es una tentativa para aportar una solución a un problema grave que, en la hora actual, afecta a todos los países: la existencia de un "foso" cultural que no solamente está en contradicción con nuestro ideal de justicia social, sino que además destruye el efecto de las medidas económicas, políticas y educativas que se esfuerzan en traer a nuestras sociedades una democratización en profundidad, una humanización y una verdadera igualdad de oportunidades.

J. A. Simpson

Como consecuencia de las exigencias creadas por los cambios permanentes de la sociedad moderna, la animación va a aparecer como un fenómeno esencial, ya sea como compensador, regulador, catalizador o reductor de obsolescencia cultural, renovando los componentes y las actitudes que permiten la adaptación y la autonomía; la animación sociocultural es la respuesta social que el sistema pone a disposición para ciertas necesidades específicas que plantea la evolución.

Pierre Besnard

Animación y participación

Conjunto de esfuerzos que tienden a estimular la participación activa en las actividades culturales y al movimiento general de innovación y de expresión personal y colectiva.

H. de Varine

La animación socio-cultural intenta la toma de conciencia participativa y creadora de las comunidades en proceso de su propia organización y lucha.

*Dirección General de Asuntos Culturales
Ministerio de Educación y Cultura de Portugal*

La animación es un proceso que surge en el seno de los grupos sociales, los cuales mediante la participación activa de sus miembros, van a ser capaces de generar cultura.

Mario Vilché

Animar es hacer participar a la población en el aumento de su vitalidad; devolverle el alma, un espíritu de equipo, un impulso, despertar el espíritu pionero en un clima de libertad [...] es hacer que cada uno tome su destino en sus manos.

André RAILLET

Animar es dar vida [...]. Es suscitar o activar un proceso vital por el cual un sujeto o un grupo se afirma y se pone en marcha. Es una forma de insuflar y revelar un dinamismo que es a la vez biológico y espiritual, individual y social. Nunca se recordará lo suficiente que la animación es una acción que pasa necesariamente por el interior del ser, por consiguiente, por el interior de una libertad.

Henry Thery

Proceso que comprende a la vez una "puesta en movimiento", una vitalización, una dinamización de las energías que existen en el seno del grupo, personas o comunidades y paralelamente una restitución de esta energía a la comunidad de que emana para contribuir a un "desarrollo comunitario" [...]. Se dirige también a aquellos que, por lo que perciben, sólo se convertirán en agentes activos de su propio desarrollo y del de la comunidad a condición de "liberarse de la alienación" implícita de una cierta forma de cultura.

E. Grosjean y H. Ingberg

Animación y comunicación

La animación es un modo de intervención sobre las situaciones y las relaciones sociales, necesaria en todas partes donde los sistemas de relación y de comunicación están desorganizados.

J. P. Imhof

La animación es:

- un descubrimiento, una toma de conciencia, una forma de relación sujeto-objeto y de sujeto-sujeto
- una puesta en relación
- una forma de creatividad, de iniciativa y de responsabilidad.

Todo ello caracterizado por:

- el campo de aplicación: cultural, social, etc.
- la forma: institucional o libre
- el estilo no directivo o participativo
- las finalidades ideológicas.

Documento FONJEP

Groupe de travail Animation du VI Plan

La animación socio-cultural es un elemento técnico que permite ayudar a los individuos a tomar conciencia de sus problemas y necesidades, y a entrar en comunicación a fin de resolver colectivamente esos problemas [...]. La animación se implica en todos los dominios de la actividad humana, en todos los problemas de la vida en grupo, de la vida de barrio, de la vida urbana o rural, se forman animadores a fin de ayudar a la toma de conciencia en todos los ámbitos de las actividades.

P. Waisgerberf

Implicaciones socio-políticas de la animación

La animación cultural se considera como una acción tendiente a crear el dinamismo social allí donde no existe, o bien favorecer la acción cultural y comunitaria, orientando sus actividades hacia el cambio social.

A. del Valle

La animación: una puesta en movimiento consciente de los individuos y de los grupos, que tiende a la adaptación al cambio que es uno de los fundamentos de la vida moderna y a construir entre ellos relaciones de lenguaje de carácter permanente.

Jean Nazet

La animación es un conjunto de acciones emprendidas en el cuadro de una comunidad de vida... Busca armonizar la vida social, permitiendo a cada uno una mejor toma de posición en la vida cotidiana y una mejor inserción en la sociedad.

Es un instrumento de regulación de la repartición del poder y de las responsabilidades. Su actividad se apoya tanto en los contactos humanos, como en los equipamientos o las actividades especializadas

L. Trichaud

Se denomina animación a toda acción en o sobre un grupo, una colectividad o un área determinada que trata de desarrollar la comunicación y estructurar la vida social, recurriendo a métodos no directivos o semidirectivos; es un método de integración y de participación. La función de la animación se define como una función de adaptación a las nuevas formas de la vida social... con dos aspectos complementarios: como remedio a las inadaptaciones y como factor de desarrollo individual y colectivo.

J. P. Imhof

Animar es siempre dar el alma y la vida a un grupo humano, a un conjunto de personas entre las cuales las relaciones no se producen espontáneamente, o son impedidas y bloqueadas a consecuencia de la coacción de las estructuras sociales o de las condiciones de vida. De la idea simple de "dar impulsión" se pasa poco a poco a la de una acción

ejercida sobre los otros sin ningún tipo de coacción: suscitar y orientar las iniciativas, aumentar su participación en la vida del grupo, organizar la vida de este grupo, provocar la reflexión.

R. Torraille

Proporcionar a los hombres el "maximum" de medios para que juntos inventen sus propios fines. Se trata, en suma, de despertar en el seno de las sociedades la función civilizada: la que postula en el más sencillo habitante de cualquier aldea o barrio, un ciudadano cabal con una exigencia de sentido que le permita contribuir personalmente a la gestión de la colectividad y a la creación de sus valores.

Francis Jeason

La animación socio-cultural se inscribe en el cuadro de una emancipación colectiva... Sin embargo, presenta dificultades para ser claramente definida a causa de su misma riqueza y de su diversidad. La animación socio-cultural consiste, esencialmente, en ofrecer posibilidades de cultura al más amplio sector posible de la vida ciudadana, haciendo participar a la gente en el mayor número posible.

Charpentreau

La animación representa para nosotros un medio de acumulación de fuerzas sociales capaces de volcarnos, en el momento decisivo de la ruptura del lado de los trabajadores; es decir, de contribuir a quebrar la dominación. Ella puede, igualmente, representar en este movimiento de acumulación y dinamización social un lugar posible de educación liberadora hacia la autogestión social que permite preparar el terreno para la sociedad futura.

Documento de CEDAL (España)

La animación socio-cultural es un sector de la vida social en el que los agentes se proponen como objetivo una cierta transformación de las actitudes y de las relaciones interindividuales y colectivas, mediante una acción directa sobre los individuos. Esta acción se ejerce en general por la mediación de actividades diversas, con la ayuda de una pedagogía que utiliza métodos no directivos o activos.

M. Simonot

La animación sociocultural implica una política de cultura basada en una voluntad de democracia cultural. Supone la aceptación de esta perspectiva a todos los niveles y la voluntad para aproximar, cada vez más, los lugares donde se toman las decisiones a las personas y grupos a cuya cualidad y significación de vida conciernen.

Simposio de San Remo

La animación puede definirse como un estímulo mental, físico y emotivo que, en un sector determinado, incita a la gente a iniciar una gama de experiencias que les permita expandirse y expresar su personalidad y desarrollar en ellas el sentimiento de pertenecer a una comunidad sobre la cual pueden ejercer cierta influencia.

Fundación para el Desarrollo Cultural

La animación implica tres procesos conjuntos: un proceso de crear las condiciones para que todo grupo o todo individuo se revele a sí mismo; un proceso de puesta en relación de grupos de personas entre sí, o con las obras y los creadores, o con los centros de decisión, ya sea por la concertación o bien por el conflicto; un proceso de creatividad, por la interrogación de los individuos y de los grupos con su entorno, expresión, iniciativa y responsabilidad.

H. They

La animación debe llegar a ser una pedagogía de comprensión y de intervención, que permita establecer relaciones de igualdad en donde las relaciones jerárquicas den margen a una mayor libertad y a una más grande

La animación puede definirse como un estímulo mental, físico y emotivo que, en un sector determinado, incita a la gente a iniciar una gama de experiencias que les permita expandirse y expresar su personalidad y desarrollar en ellas el sentimiento de pertenecer a una comunidad sobre la cual pueden ejercer cierta influencia.

Fundación para el Desarrollo Cultural

La animación implica tres procesos conjuntos: un proceso de crear las condiciones para que todo grupo o todo individuo se revele a sí mismo; un proceso de puesta en relación de grupos de personas entre sí, o con las obras y los creadores, o con los centros de decisión, ya sea por la concertación o bien por el conflicto; un proceso de creatividad, por la interrogación de los individuos y de los grupos con su entorno, expresión, iniciativa y responsabilidad.

H. They

La animación debe llegar a ser una pedagogía de comprensión y de intervención, que permita establecer relaciones de igualdad en donde las relaciones jerárquicas den margen a una mayor libertad y a una más grande autonomía; permitan una elección personal de las actividades y de las relaciones; den "vida" reconociendo la existencia de un sujeto autónomo que participa en el desarrollo del mundo al que pertenece; y además, aseguren un saber hacer teniendo en cuenta la diversidad de situaciones.

Revista Pour

Son acciones dirigidas por las mismas personas que actúan conjuntamente y que determinan por sí mismas el contenido de esta acción en función de objetivos sociales y culturales [...] son actividades educativas fuera del tiempo de trabajo: vida familiar, vida urbana y rural, actividades de tiempo libre, actividades deportivas, etc. La animación se da esencialmente en las asociaciones voluntarias o en las instituciones semi-públicas. En este marco nace el concepto de animación socio-cultural cuya semántica expresa la intensión de "desclavar" la cultura para relacionarla con los fenómenos de la vida colectiva, al mismo tiempo que amplía el campo de la vida cultural a los problemas de la vida cotidiana.

R. Labourié

Definiciones que hacen especial referencia a aspectos metodológicos

La animación socio-cultural es el conjunto de prácticas sociales que tienen como finalidad estimular la iniciativa y la participación de las comunidades en el proceso de su propio desarrollo y en la dinámica global de la vida socio-política en que están integradas.

UNESCO

La animación socio-cultural se distingue menos por sus actividades específicas que por la manera de practicarlas. La diversidad de los "soportes" de la animación es, en efecto, extraordinaria: museos, servicios sociales, emisiones de radio o de TV, urbanización, teatros, protección del medio ambiente, hogares juveniles, bibliotecas, etc. Ninguna actividad parece excluirse a priori [...]. Una política de animación no se manifiesta a priori en actividades particulares sino más bien en la manera de llevar a cabo una actividad cualquiera. La animación, es más una actitud que una acción específica; una manera de obrar más que el contenido

de la acción. Una misma actividad puede estar o no orientada hacia la animación y una misma preocupación por la animación puede manifestarse en actividades múltiples.

E. Grosjean y H. Ingberg

Lo distintivo de la animación socio-cultural no es "qué hace" sino "cómo lo hace", y su tarea es situarse en el centro mismo de la realidad y movilizar las energías de la comunidad, de forma que de espectador pasivo se convierta en protagonista. De ahí que las palabras claves de la animación sean: animar, mover, suscitar.

Pilar Crespo

La animación es el medio de organizar una mini-sociedad geográfica, de suscitar buenos intercambios entre las personas y de resolver, mediante la concertación, los problemas más agudos de los habitantes.

L. Trichaud

