

## Los activadores creativos básicos para estimular la imaginación y participación grupal y comunitaria. Un ejercicio-ejemplo de aplicación al tema del jardín de las artes

### *Basic creative activators aimed at stimulating imagination and group and community participation. A practical example of application concerning art garden*

DAVID DE PRADO DÍEZ

---

#### Resumen

El autor presenta algunas fórmulas operativas para estimular la imaginación creadora en el tema de los jardines de las artes. Se pretende con ello desarrollar un proyecto de creatividad integral sobre un tema-proyecto (el jardín de las artes) como modelo de estimulación colectiva del imaginario social de un campo profesional. El enfoque adoptado es ilustrativo y propedéutico de forma que el lector podrá sustituir los jardines por su tema-proyecto preferido: las derivadas, el romanticismo, la publicidad, la cocina...y aplicar el activador correspondiente.

**Palabras clave:** activadores creativos, creatividad, imaginación, jardín de las artes, libertad de pensamiento, visión imaginativa poético-narrativa, visión metafórico-analógica, visión realista participativa, visión utópica re-inventiva.

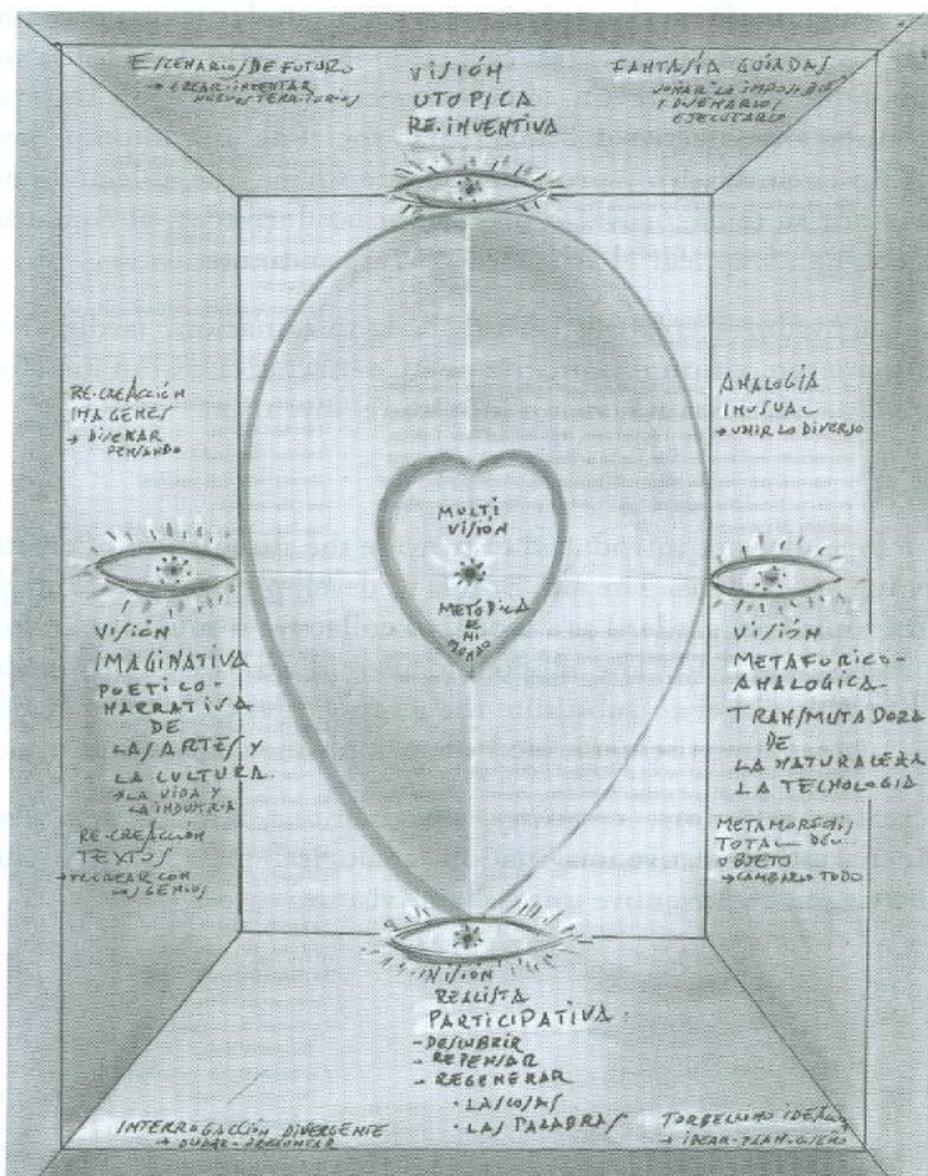
#### Abstract

Some operative formulae are introduced to provide the stimulation of creative imagination concerning art gardens. The aim of it is to develop a project of integral creativity focused on a topic (art garden) as a model of collective stimulation of social beliefs around a professional field. The adopted focus is illustrative and propedeutical, so the reader will be able either to substitute the given gardens for their favourite topic (romanticism, cuisine, advertisement, etc.) or to apply the corresponding activator.

**Key words:** creative activators, creativity, imaginations, arts garden, freedom of thought, poetic-narrative creative imagination, analogical-metaphorical vision, participative realistic vision, re-inventive unreachable vision.



1. CUATRO VISIONES METÓDICAS PARA AMPLIAR LA LIBERTAD DE FANTASÍA, DE PENSAMIENTO Y DE ACCIÓN. REALISTA PARTICIPATIVA. METAFÓRICO ANALÓGICA. IMAGINATIVA POÉTICO NARRATIVA. UTÓPICA RE-INVENTIVA



## A) LA VISIÓN REALISTA PARTICIPATIVA

- Facilitar la libertad de pensamiento y expresión sin represión, sin censuras, sin autocríticas ni rechazos. Que todo ser y todas las personas piensen y actúen con libertad.
- Facilitar la aclaración explícita de los entresijos del propio pensamiento y el deseo para ampliar los espacios de libertad.
- Repensar los conceptos, las visiones propias y de los demás.
- Regenerar el propio pensamiento en torno a la realidad de las cosas, de las palabras y de los discursos.

## TÉCNICAS

### La interrogación divergente

Hacer preguntas antes que contestarlas. Cuestionarse la realidad. Dudar de la evidencia y de las apariencias. Dudar de uno mismo. De los datos y de las opiniones de ellos inferidos. Preguntar siempre, con preguntas y respuestas desconocidas. Preguntas abiertas a múltiples posibilidades de respuesta. Preguntas sobre lo nuevo e inédito, lo anormal o extraño, sobre lo que va a venir después, sobre los deseos profundos o superficiales.

### El torbellino de idea-acciones o Brainstorming

Soltar sin ningún tipo de censura de un modo automático todas las ideas, sugerencias, evocaciones y deseos que vienen a la cabeza en torno al tema en cuestión.

Se trata de explorar en todas las direcciones cuánticas ideas, experiencias y propuestas se puedan dar en torno a cualquier problema o situación. Está prohibido censurarse y criticar mientras se piensa y habla o escribe. Se recomienda escucharse a uno mismo y apoyarse en otras ideas que sugieren nuevas posibilidades.

El objetivo del torbellino de ideas es tener infinidad de ideas en el mínimo tiempo, ideas muy variadas y diversas, propuestas, concepciones e ideales realmente extraños, inusuales, originales y provocativos.

Promueve la fluidez, la flexibilidad y la originalidad de pensamiento.

Cada idea se convierte en un diseño y plan de acción acerca de cómo llevarlas a la práctica. Se trata de poner el pensamiento al servicio del desarrollo, de la innovación, la práctica transformadora. Ideas en acción. IDEACCIÓN.

## B) LA VISIÓN METAFÓRICO ANALÓGICA DE LA REALIDAD

### La metamorfosis transformativa del objeto

Pretende transmutar y cambiar la naturaleza, la tecnología, la dinámica social,... en cualquiera de sus dimensiones.

Mediante la metamorfosis de sus múltiples variantes conseguimos que un objeto, una máquina, un producto o un concepto tengan un gran variedad de mutaciones y cam-

bios en todas sus dimensiones: en su forma y materia, en su estructura y componentes, en sus fines, usos y aplicaciones, en sus dificultades y problemas, en su estado sólido, líquido o gaseoso, en su conexión con el entorno social o ambiental, así como las modificaciones que experimenta lo largo de su existencia desde su origen a su destino final.

### **La analogía inusual**

Intenta conectar, relacionar y unir los factores y áreas más diversas de la realidad social, científica o tecnológica, para encontrar cupo concomitancias y parecidos y diferencias y matices. Es la analogía inusual una técnica básica del desarrollo creativo, pues intenta encontrar las conexiones entre objetos y conceptos muy distintos y muy distantes, lo que existe una gran fuerza y potencial creado e imaginativo.

Consiste en ir comparando las realidades muy diversas, un libro y un árbol, en todos los elementos que constituyen cada una de estas realidades, estableciendo parecidos y referencias acto.

### **C) LA VISIÓN IMAGINATIVA POÉTICO NARRATIVA DE LAS ARTES Y LA CULTURA, DE LA VIDA Y DE LA INDUSTRIA**

#### **La recreación de imágenes**

Mediante *la recreación de imágenes*, intentamos pensar diseñando o diseñar propias ideas visiones. Se trata de recrear la pintura, el diseño, la escultura o el cuadro original poniendo nuestros propios gustos, nuestros deseos o la temática que en cada momento nos interesa. Recrear el fondo y la forma, los materiales y el estilo, el color y las líneas, la estructura compositiva de la obra y sus partes, el mensaje, el título, adaptándolo todo a nuestro propio propósito y estilo personal.

#### **La recreación de textos**

*La recreación de textos* nos permite generar nuevos discursos a partir de las obras literarias de los genios. Realizar cambios en los verbos o nombres principales del texto.

Dar la vuelta al texto diciendo lo contrario. Cuestionarse todo mediante la formulación del texto en dudas e interrogantes. Leer el texto desde la perspectiva de un científico o de un artista, de un vagabundo o un adinerado.

En definitiva se trata de pensar y comunicarse con la facultad artístico literaria de los genios, compartiendo sus ideas, su estilo expresivo trasmutado con nuestro propio pensamiento, nuestro sentir y nuestro estilo o modo de concebir el arte, la política o la narrativa.

### **D) LA VISIÓN UTÓPICA RE-INVENTIVA DE LA REALIDAD CIRCUNDANTE**

A menudo la realidad nos resulta ingrata, inhóspita, desagradable, o simplemente inaceptable o inútil. De esta insatisfacción profunda nace el deseo de imaginar y generar nuevas realidades más satisfactorias, a la propia medida de nuestros gustos y a la atención de las necesidades de los demás seres humanos.

*Sentimos la necesidad de generar e inventar y habitar nuevos territorios.* Nace en la mente anticipa-

dora la ilusión de soñar que lo imposible de nuestros deseos pueda convertirse en realidad; para ello utilizamos la imaginación generadora de modo libre de nuevos objetos y escenarios al mismo tiempo que utilizamos la creatividad adaptativa a los efectos de diseñar y ejecutar cada uno de esos deseos.

### **Escenarios de futuro**

Necesitamos inventar nuevos territorios partiendo de lo existente, mediante procesos de metamorfosis total de los objetos que nos desagradan o nos resultan impracticables, un obstáculo más o menos serio que frustra nuestra propia ilusión.

En el desarrollo de escenarios de futuro se ha practicado el método.

Delfos, consistente en preguntar a los sabios e investigadores de los centros más importantes en torno a la cuestión para que predigan o vaticinen cómo será ese escenario científico, social o tecnológico al cabo de 50 años. Con el refinamiento y redefinición continúa en acciones y tiempos de acuerdo y desacuerdo entre los expertos del campo. Pero cualquier ser humano puede contar con su imaginación para inventar esos escenarios, objetos, acciones, instituciones tal como a él le gustaría que fueran en el futuro, lo menos parecidos a la realidad actual. Es un ejercicio sencillo de imaginación loca o fantasía de diseño.

### **La fantasía libre o guiada**

La fantasía guiada nos permite soñar la realidad del futuro, como un desafío de algo maravilloso o mágico, aparentemente imposible de conseguir, con lo que se logra alimentar y estimular la imaginación creadora de cada uno de nosotros.

Es un estímulo basado en la emocionalidad, la ilusión y los recuerdos de los mejores momentos, espacios, situaciones, trabajos o relaciones de nuestra existencia. Al mismo tiempo la fantasía es acompañada de una serie de estímulos clave, en torno al tema elegido. En el caso de los jardines, podemos imaginarnos inventando árboles, flores, elementos de trabajo del jardinero, sistemas de riego, mecanismos de cultivo, formación del jardinero y usuario, recetarios, viveros, desafíos de rapidez de crecimiento, de mantenimiento interrumpido de las flores sin marchitarse,...

## **2. EL SENTIDO Y OBJETIVO DE LOS ACTIVADORES CREATIVOS PARA INTERPRETAR Y REINVENTAR Y EL MUNDO**

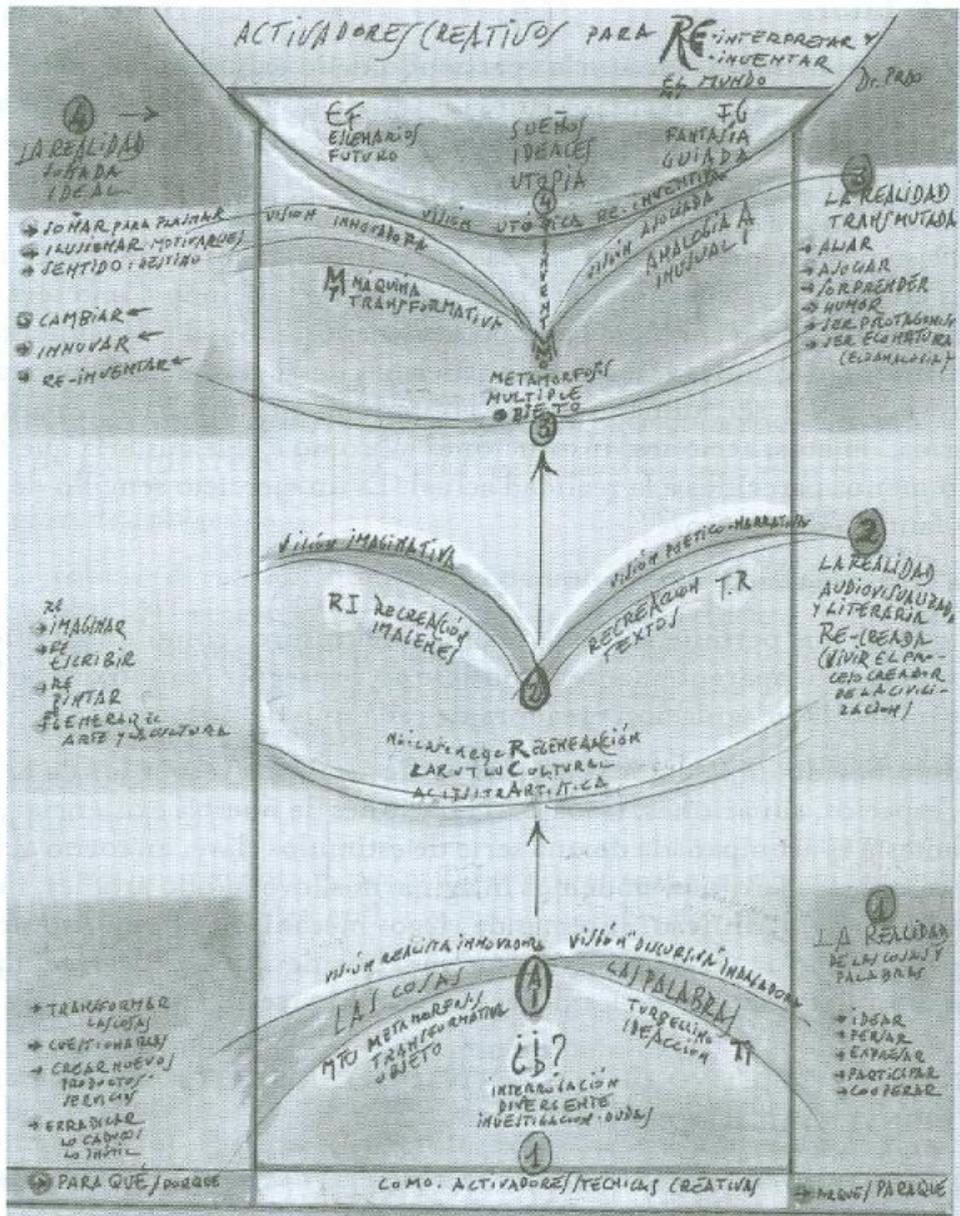
### **2.1. La realidad reinventada. Regenerar la realidad de las cosas y las palabras**

**Las palabras.** Una visión discursiva e indagadora, mediante la interrogación divergente (investigación y dura) y el torbellino vive acciones (todas las ideas del mundo de mi cerebro transcritas un caos o en tropel para después organizarse.

#### **Objetivos**

- Idear y pensar todo.
- Expresar comunicarse en libertad. Sin censura.
- Participar y cooperar en equipo de modo libre, desenfadado y eficaz.

**Las cosas.** Una visión realista e innovadora de la naturaleza, del arte y de la industria. Mediante la metamorfosis transformadora del objeto podemos cambiarlo todo en el laboratorio de nuestra mente.



### Objetivos

- Transformar las cosas, introduciendo numerosos cambios en las mismas de acuerdo con nuestro proyecto nuestros gustos.
- Cuestionar la realidad, planteándonos alternativas de mejora.
- Crear nuevos productos o servicios, distintos de los actuales en muchísimos aspectos.

- Erradicar y eliminar o como caduco o inútil, todo innecesario o fatuo, todo lo inservible o despreciable. En definitiva cambiar las cosas a nuestro gusto. Atender a nuestros deseos. Generar nuevas iniciativas y diseños.

## **2.2. La realidad sociocultural recreada audiovisual y literariamente. Vivir el proceso creador en todos los fenómenos y manifestaciones de la civilización, del arte o de la cultura, siguiendo el camino de los genios, de los pioneros y de los avanzados, de los que crearon nuestro mundo**

Se trata de una regeneración cultural y artística, tecnológica o industrial desde la escuela a la Universidad, desde los medios de comunicación al comercio y la fabricación.

Mediante *la recreación de textos* introducimos una nueva visión poética y narrativa a la producción literaria de nuestros antepasados, convirtiéndonos nosotros mismos en creadores de cultura.

Mediante *la recreación de imágenes* generamos una visión imaginativa y tras-formativa de los productos artísticos, de la pintura, del diseño, de la fotografía, del cine, de las culturas, de las catedrales,...

## **2.3. La realidad analógicamente transmutada. Transformar e innovar el medio y las circunstancias vitales**

*La analogía inusual* nos permite visiones de conexión de nuestro tema de estudio con cualquier otro tanto del área como de campos del saber distintos. Ello nos permite una intersección innovadora del arte por ejemplo, industria, en la poesía con fotografía, el mundo de la naturaleza con el de la técnica...

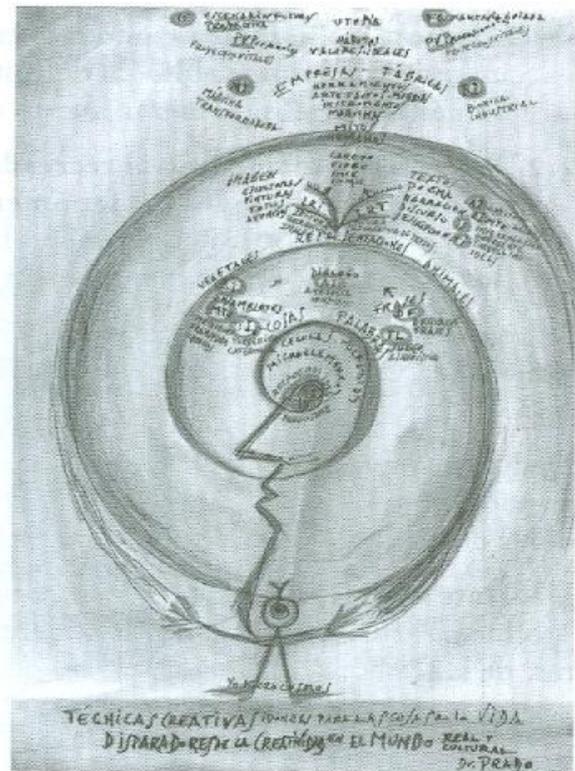
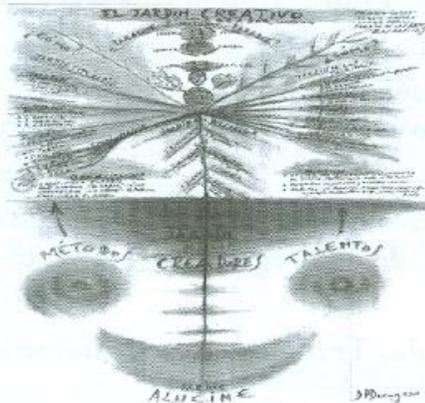
### **Objetivos**

- Aliviar y asociar lo que está cercano y parecido y lo que está distante y es muy distinto.
- Sorprenderse con las nuevas relaciones y concomitancias que se establecen entre conceptos y objetos muy diversos como un automóvil y un cuadro de Picasso.
- Conectar de un modo transgresor y humorístico objetos de contenido serio, la justicia, con otros de contenido jocoso, familiar o superficial, la comida, una paella, una charla de café, un chiste.
- Regenerar por tanto el arte, la cultura y la industria, mediante inserciones de objetos totalmente nuevos, bellos o valiosos, o por el contrario degenerarlo con lo feo u obsceno.
- Ser protagonista del proceso de cambio, al introducir objetos y conceptos de nuestra propia vida o trabajo.
- Mantener un estilo eco natural o ambientalista, introduciendo elementos de desecho para su reciclaje o bien asociando temas y asuntos sociales con recursos de la naturaleza, el agua y el viento, la flor y el árbol.

*La máquina transformadora y la metamorfosis total de los objetos* nos dan siempre una visión innovadora cercana a la inventiva.

## Objetivos

- Cambiar e innovar en todo, especialmente en el laboratorio de la mente.
- Reinventar la realidad en la imaginación, en el diseño y en la realización de prototipos o artefactos. Después estudiar la forma de generalización, comercialización o venta.



### 2.4. La realidad soñada idealizada. Hacia una visión utópica para reinventar la realidad

Los escenarios del futuro y la fantasía libre o guiada permiten tener sueños maravillosos, fundamentar nuestros ideales de valor, proponer utopías irrealizables.

## Objetivos

- Soñar una nueva realidad más satisfactoria y plena para plasmarla en un diseño, en texto literario, en motivaciones profundas.
- Ilusionar e ilusionarnos, generando nuevos intereses que satisfagan las necesidades profundas de autorrealización y felicidad.
- Encontrar nuevos sentidos a las cosas, a las instituciones y al trabajo, para facilitar la búsqueda de la finalidad y el destino de la existencia individual y colectiva.

## 3. LOS ACTIVADORES GENERATIVOS IDEACCIONALES

### 3.1. La interrogación divergente

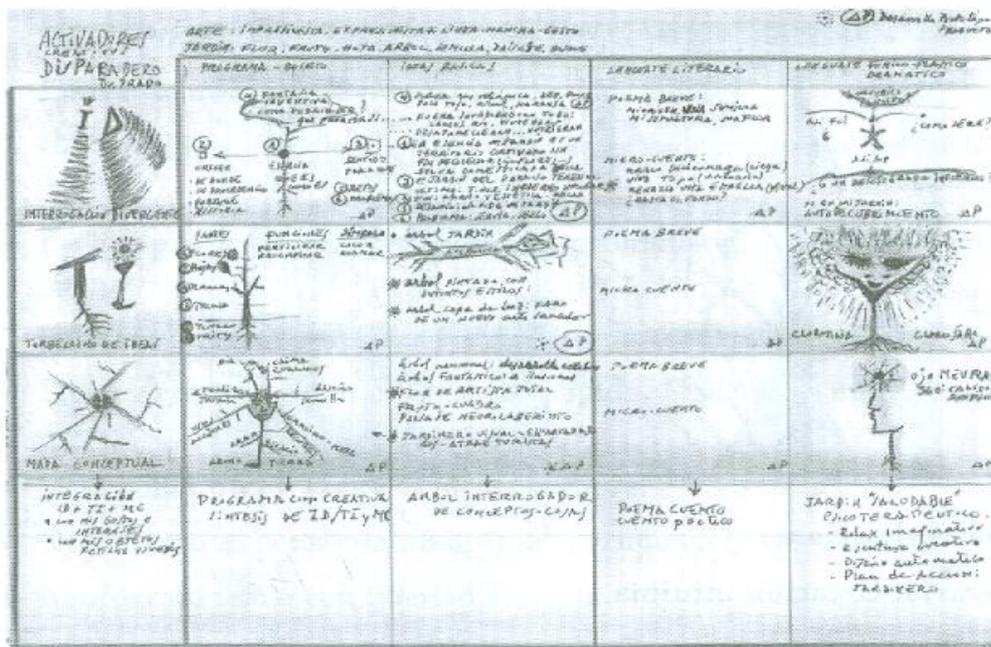
*No contestar sin antes preguntar*

#### a) Qué

Preguntar siempre con sentido y en función de lo que se desea saber o encontrar.

#### b) Por qué

Acostumbramos desde la escuela a responder con las respuestas esperadas por el que



pregunta y aprendidas en los libros o en el contexto social.

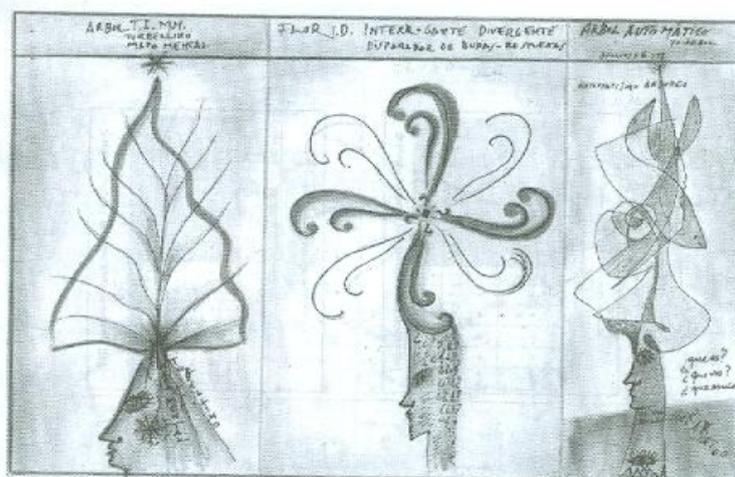
Se necesita pensar y averiguar qué se desea conocer y por qué. Preguntar antes.

En el dialogo se confrontan las ideas. Uno ha de preguntar y el interlocutor responder.

Y viceversa.

### c) Cómo. Un ejemplo

Boceto de programa. Preguntas clave.	Ideas básicas. Respuestas mínimas.
<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>En esencia</b>, qué es un árbol. cómo es. Aparece. Diseña todos los tipos de árbol que recuerdes.</li> <li>2. <b>El origen</b>. De dónde vienen los árboles. Donde se dan mejor. Cuál es su procedencia. Como nacen y se desarrollan. Porque son necesarios. Entra en la historia de un árbol. Escríbela. Diseña su vida.</li> <li>3. <b>Sentido</b>. Cuál es el destino del árbol. Para qué han sido concebidos y creados. Para que son útiles. En que estorban.</li> <li>4. <b>Fantasía inventiva</b>. Como podría ser un árbol. Qué formas podría adoptar. Qué pasaría si... el árbol no muriera nunca. Qué pasaría si... el árbol creciera en el desierto o en el polo.</li> <li>5. <b>Retos y desafíos</b>. Cómo hacer para que los árboles crezcan en la montaña alta. Cómo hacer para que no haya ni un solo incendio de los bosques. Cómo hacer para que los árboles den fruto en el invierno crudo.</li> <li>6. <b>Problemas</b>. Cuáles son los enemigos mayores de los árboles. Cuáles son las plagas y los ataques.</li> </ol>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. <b>Esencial</b>. En esencia un <b>jardín</b> es un territorio cultivado sin un recolector (ojo: las flores se cosechan y venden). Una selva domesticada. La belleza maquillada.</li> <li>2. <b>Histórico</b>. El primer jardín fue el paraíso terrenal. La selva virgen. El monte libre. El último jardín será el jardín del infierno nuclear.</li> <li>3. <b>Sentido</b>. El fin de los jardines es adornar y mostrar la belleza de la naturaleza. Es el dominio de la estética. Pero en él se busca la relajación y el descanso. El paseo y la convivencia.</li> <li>4. <b>Fantásticos</b>. El jardín podría ser volcánico. Polar. Zen. Sólo con colores azules rojos amarillos y naranjas. Qué pasaría si el jardín huele invadiéndolo todo: las calles, el río, las viviendas... Qué pasaría si los jardines desaparecieran de las ciudades... Qué pasaría si los jardines se convirtieran en un vivero productivo que nutriera a los desahogados de calma y paz... a los hambrientos de alimentos.</li> <li>5. <b>Desafío</b>. Convierte tu vida en un jardín floreciente de las cuatro estaciones.</li> <li>6. <b>Problema</b>. Mantener un jardín durante un período de larga sequía. Inventa un sistema de riego con gran ahorro.</li> </ol>



#### d) Cómo. Aplicaciones

##### Lenguaje literario. Creación mínima

###### Poema breve

Mi origen, una semilla.  
Mi sepultura, una flor.

###### Micro cuento descarriado

Soy una luciérnaga ciega.  
Vivo topo visionario.  
Y muero porque no muero.  
Renazco como estrella viral.  
¿Hasta cuándo...por dónde...!  
¿Desde el fondo de que...vida!  
Descarriado voy y vengo.  
Y me dis-traigo. Y me entre-tengo.

##### El lenguaje fonético plástico dramático. La creación integral

- Yo en mi jardín: autodescubrimiento. Así soy en este momento. Como seré mañana. Como fui en el pasado.
- Un sueño lúcido y placentero o un desesperado infierno.

### 3.2 El torbellino de ideas

#### a) Qué es

- Un modo libre y espontánea de pensar, decir, escribir o diseñar. Sin censura ni autocensura.
- Rápido en pensar y transcribir. Multitud de ideas en tropel.
- Mente libre e inconsciente. Atropellada. Pero libérrima.
- Una técnica clave para facilitar la fluencia creativa.

### b) Por qué

- Liberar la mente de las ataduras de la lógica.
- Decir realmente lo que se piensa y siente en cada momento. Sentir la libertad desde dentro.
- Evitar y prohibir la censura social. La prohibición. No impedir expresarme libremente.

### c) Para qué

- Llevar a cabo una reunión de modo rápido. Máximo 15 minutos. Decisiones certeras.
- Desarrollar un proyecto en media en hora.
- Coleccionar el pensamiento bruto del grupo en breves minutos.
- Abordar los temas con libertad absoluta.
- Afrontar temas espinosos, difíciles o conflictivos con garantías de verdad, de realidad y de esperanza del futuro: aportar soluciones ingeniosas y eficaces.

**Propuesta:** tener una visión completa y abierta de todo el pensamiento acerca del árbol, del jardín,...

### d) Cómo. Programa bostezo. Boceto

Categorías clave.	Respuestas libres.
1. Raíces. 2. Terreno de cultivo. 3. Tronco. 4. Ramas. 5. Hojas. 6. Flores. 7. Frutos. 8. Aplicaciones. 9. Dificultades. 10. Funciones. Fertilizar. Fructificar. 11. Símbolo. Color. Llamar la atención.	

### Ideas básicas

Completar con una línea cada uno de los epígrafes anteriores en el recuadro. Este es un torbellino por categorías. Prácticamente abarca todos los aspectos que se pueden analizar en un árbol. Nos lleva al pensamiento completo sobre la realidad.

- El árbol como si fuera el diseño de un jardín. Símbolo del ser humano.
- El árbol pintado con distintos estilos de las vanguardias artísticas. Árbol impresionista. Árbol pop. Óptico-vista. Árbol expresionista...
- El árbol una copa de luz. faro para un nuevo arte sanador.

### e) Cómo. Aplicaciones

#### Lenguaje literario

##### Poema breve. Disparatado

Árbol de Navidad.  
Gremio continuo.  
Vida sin fin.  
Muerte infinita  
Nuevas semillas.  
Gênio y gemido.

##### Micro cuento

Nació. Vivió. Murió. Sin pena en la gloria.  
La gloria del pensar. Y vive en el cerebro de todos.  
Un pensador desigual. Un filósofo de mierda.  
Como la vida misma.

#### Lenguaje plástico dramático

- Diseña un árbol tecnológico.
- Diseña un claro árbol gato alga alegre pistón pisotón cometa.
- Diseña un faro árbol.

### 3.3 Mapa conceptual

#### a) Qué es.

Un mapa neuronal que representa visualmente las distintas ideas y palabras.

#### b) Por qué

- Las ideas vienen del cerebro conectadas en racimos de modo natural: mapa de ideas río, según fluyen e influyen.
- Representarla gráficamente conviene al hemisferio derecho global y plástico, que registra las infinitas imágenes del universo mental.

#### c) Para qué

- Conectar la palabra y la imagen, que nunca debieron ir separadas ni aisladas.
- Ver el pensamiento fluir de modo natural.
- Mantener un cierto orden, que podrá variar en diversas representaciones gráficas.

#### d) Cómo

Hacer un torbellino de ideas y escribirlas en un boceto previo a tono con el objeto sobre el que se trabaja: Forma de Árbol si trabajamos sobre él. Forma de río, si se aborda este tema. Forma de neurona, si hablamos de mapa mental o cerebral.

**Torbellino verbal-figural.**

**e) Como ejemplo**

**Programa boceto**

Tierra. Abono. Mono. Tono.

Espacio. Caro. Aro.

**Axón. Acciones. Realizar.**

De una vez. Jardín.

Día. No existe. Noche.

Clima. En Lima.

El jardín de las Estaciones.

**Diseño. Semilla.**

**Camino. Me. Meta.**

Recursos. Instrumentos.

**Ideas básicas. Respuestas. Se le es. Selectas.**

Amo. Neuronal. Desarrollo del cerebro.

**Árbol fantástico. Genera ilusiones.**

**Flor de artista total.**

Fruto: cuadro o escultura arbórea.

Paisaje negro laberíntico.

**El jardinero visual espantapájaros.**

Cara de turistas. Traer. Atraer.

Traer y atraer. En tropel.

Misterio. Regalos. Ilusión.

**3.4 Torbellino de ideas categorial**

**a) Qué**

Pensar la realidad al completo. En todas sus partes. Denominarla. Darle nombres.

**b) Para qué. Por qué**

- Pensarlo todo para conocer y hablar extensamente.
- Reconocer al objeto en su exterior y en su interior. En lo que se dé yerno que no se debe.

**c) Cómo. Programa de acción creativa analítica y analógica**

- Reconocer la estructura exterior y los componentes del objeto árbol.
- Realizar un torbellino de ideas por cada una de las partes: el árbol. Conexiones con otro tema: la arena.

- Ir escribiendo las ideas siguiendo la estructura visual del árbol (mapa conceptual).
- Realizar alguna actividad de expresión total.
- Actividades innovadoras e inventivas para emprender un negocio. Realizar un prototipo o producto. Ponerlo a la venta. Ensayar su uso.

**d) Cómo. Expresión de las ideas acerca del árbol y de la arena**

**Partes. Nombres. Funciones. Verbos.**

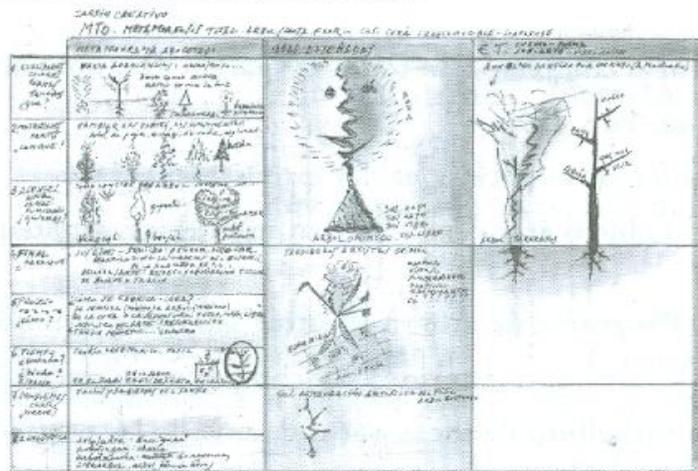
El árbol	La arena
1. La punta. Nuca. Cabeza. Copa. Pinos. Piña. Viña.	1. Puntigudas.
2. Al desnudo. Cubierto de hojas. Siempre. Perenne.	2. La nada.
3. Hojas verdes oscuras. Puntigudas. Clorofila verde. Un toro a la sombra.	3. Polvo pardo.
4. Flores. Colorido. Adorno. Miel y abejas. Hormigas. Ecosistema.	4. Amarillo como el polen del desierto. Pigmento para pintar.
5. Frutos. Crecen. Maduran.	5. Huellas de zapatos y de animales.
6. Ramas. Sostén. Disminuyen de grosor. Celulosa.	6. Desechos. En pedacitos.
7. Células. Componentes mínimos. Átomos.	7. Hormigas. Escorpiones.
8. Tronco. Firme. Celulosa. Virutas. Muebles. Hojas de un vivero.	8. Masa informe. Hormigón. Vigas. Estructura del edificio.
9. Corteza. Corcho. Protección.	9. Polvo envolvente.
10. Savia. Absorción de agua y minerales. Nutrición.	10. Seco. barro.
11. Suelo. Abonado. Seco. Regalo.	11. Piso. Arena y paja.
12. Raiz. Sostén. Absorción de agua y sales minerales.	12. La roca viva. De la que nace. Y se deshace.

**e) Expresión total. Aplicaciones. Proyectos nuevos**

Transferencial. Visión personal. Yo árbol con todas sus partes y con sus frutos.

Transformo la estructura del árbol en todas sus partes en las partes de mi cuerpo con sus funciones y frutos tanto personales como profesionales. Cómo. Por qué. Cuáles. Dónde. Para qué. Para quienes.

**4. LOS ACTIVADORES MÁGICO METAMORFICOS**



#### 4.1. Metamorfosis total del objeto. MTO.

##### a) Qué.

Cambiarlo todo. En todas sus partes y dimensiones. En lo que se ve y aparece y en lo que no se ve y se desea. En todo.

##### b) Por qué. Para qué.

- Dar un nuevo giro a la mente: pensar para cambiarlo todo. Para innovar. Para inventar.
- Producir una revolución no sólo del pensamiento sino de la acción, en el trabajo, en el ocio y los negocios. Revolucionarlo todo.
- Dar la vuelta a todo. El cambio al alcance de la mano siempre.
- Cambiar para empeorar y para mejorar. Para equivocarse y para acertar. Para estar seguro en la incertidumbre y en el acierto. Para no permanecer estáticos en una época de la civilización de cambios frenéticos y rápidos. En todo.

##### c) Cómo. Programa de transformación analítica.

- Propone un cambio para cada parte del objeto: fruto o árbol.
- Elige los que más te gusten. Volverás sobre ellos para llevarlos a cabo en forma de un producto o prototipo.
- Diseña cada uno de ellos. Simúlalos. Realízalos.

##### d) Cómo. Desarrollo de un ejemplo en paralelo con el torbellino categorial.

- I. Diversas formas de punta luminosas. Diseñadas.
- II. Vestido de gasa y gracia. Cubierto de tiras plásticas.
- III. Árbol de hojas de arena, de cristal, de terciopelo, de polvo, de polvo de luz.
- IV. Flores gigantes. Lumínicas. Foco de luz. Emisión de sonidos. Kantoras.
- V. Frutos sorteados. Con palillos espina. Hechos trozos.
- VI. Ramas que golosean y se golpean sonoras. Con distintos colores. Adorno.
- VII. Células a lo grande. Como huevos. Pintados. Como abejas.
- VIII. Arrugas rojas. Viruta y arena pegadas. Troncos en rodajas. Formando una serie.
- IX. Corteza escultura de bajorrelieves. Las arrugas: diseñarla en rojo para dar formas y figuras surrealistas.
- X. Si le das un corte a la corteza sale resina. Mana savia. Riachuelo Grial lágrima de con-suelo diminuto.
- XI. Suelo múltiple de paja. Mullido de colores diversos pintados en las hojas del pino. O de la arena.

## XII. Mantener las raíces. Las raíces al aire y vivas. Como fruto tu-ver-culo.

### **Transfer**

- Las metamorfosis increíbles en mi árbol cuerpo.
- Diseño narrativo de una transformación, que podría inspirarse en la metamorfosis de Ovidio o de Kafka.

### **4.2. La metamorfosis total del árbol. La hoja. La flor. El fruto**

#### **a) Qué**

- Puede que resulte irreconocible el objeto originario transformado.
- Puede resultar mágico y ritual. Un símbolo de transformación personal o social.
- Sin duda resultará sorprendente el producto final para el transformador y el observador. – En el propio proceso a menudo has de sonreír por los hallazgos.

El ejemplo del programa que se desarrolla en ocho partes.

Ideas diseñadas. Expresión total cuentos y poemas. Sonidos y arte. Video clip.

#### **b) Cómo. Meta programación en boceto.**

Es clave. En él se representan gráfica y verbalmente las ideas de la transformación parte a parte.

#### **Formal. Cualidades. Colores. Formas. Tamaños. Que.**

Cambiar las apariencias del árbol. Colores y todo negro. Rojo. Amarillo.

Duro como el acero. Aéreo como la luz. Triángulo. Lumínico. Pirotécnico.

#### **Material. Partes y materiales. Con qué.**

Cambiar las partes, los componentes, los materiales de que está hecho el árbol.

De paja, de arenas, de ser, de espinas, de espirales, de petrolero, de polvo, de luz,...

#### **Causal. Agentes. Causas. Diseño. Funciones. Quienes.**

Como se construye un árbol. Como lo cuida un jardinero.

Como lo concibe un pintor, un diseñador, un ingeniero, un arquitecto, un pobre, un rico... cómo lo pintaría un artista impresionista.

Como lo haríamos gigante o mínimo. Un árbol pulmón inspira y expira. El árbol del amor. David ama a fábula.

#### **Final. Fines y sentido. Para qué.**

Describo sus fines y sentidos. Los modifico.

Pasear. Descansar. Ibarrola pinta los troncos del bosque de muchos colores. Pintamos los troncos de los árboles de la Alameda de Ponte de Lima.

La belleza y el arte. Admiración y respeto venerable. Sentido ecológico.

De bosque al jardín. El jardín erótico del Bosco. El jardín de las contemplaciones. El jardín literario.

### **Vial. Proceso. Cómo.**

Como se fabrica, se produce o se crea un árbol.

De semilla mínima a árbol máximo. El largo camino. Los cuidados. Los peligros.

De la cuna a la sepultura. Corte. Fuego. Sierra. Mesa. Libro. Carpintero y lector.

Sepultureros del arte. Entierra y resucítalo. Árbol Cristo.

El jardín perpetuo. El efímero e instantáneo.

### **Temporal. La sucesión del tiempo y las estaciones. Cuándo.**

El jardín prehistórico. Los jardines fósiles. Los jardines románticos. Los jardines futuristas.

### **Espacial. Los lugares geográficos. Dónde.**

El jardín de la selva. El jardín en el polo. En el desierto. En la azotea de mi casa. En las paredes.

### **Problemático. Problemas. Conflictos y crisis. Por qué.**

Prever, sentir y analizar todos los fallos y problemas que tienen el jardín y el árbol.

### **Nominal. Lingüística. Las palabras.**

Todo lo asociado en términos de palabras y el lenguaje con el jardín, las flores, los frutos y los árboles.

Arboleda. Armó la fiera guerra. Árbol ladra: guau. Árbol lengua: habla como un árbol. Susurrando.

Árbol neuronal. Neuronas en forma de árbol.

Librárbol. Simpleza libre de o libros.

### **c) Cómo. Aplicaciones**

**Ideas diseñadas.** Elige las ideas que más te han gustado y diseñalas convirtiéndolas en un producto acabado.

Árbol lumínico. Con aura.

Solos s.o.s.

S.O.S. rayo.

S.O.S. Lazo.

S.O.S. Gallo.

S.O.S. Layo.

S.O.S. vibro.

S.O.S. Libro.

**Jardín de artistas geniales.** Oloroso. Vistoso. Sorprendente. Hermoso. Simbólico. Estimulante. Interrogantes sin fin. Del azul y rosa al Guernica de Picasso.

**S.O.S. restauración artística** del árbol quemado fósil. Monumento a la imbecilidad, la locura y la agresividad destructiva humanas. El bosque muerto re-animado plásticamente.

**Expresión total.** Cuento o poema. Música o arte pictórico. Videoclip.

Poema de Antonio Machado a um olmo partido por um rayo. Ilustración y comic.

El árbol pararrayos.

#### 4.3. Analogía inusual. El jardín de las artes.

##### a) Qué concepto

- Compara dos objetos diversos separados y distantes como árbol y televisión.
- Asocia dos cosas de campos *tan distintos y distantes* como la arquitectura y la culinaria. Árbol casa. Árbol paella. Elemento clave para el potencial de la creatividad: *la asociación remota*.
- Junta dos objetos *ajenos o contrarios* como la *luz y la noche*. La ardiente oscuridad. El árbol luminaria. *Creatividad dialéctica de síntesis*.
- *Convierte en extraño y raro* lo que es normal, usual y familiar. Elemento clave de *la originalidad creativa*.
- Provoca la fantasía caracterizada por el sentido de lo absurdo, lo infrecuente, lo inconsciente, lo extraño, lo sorprendente, los sueños... la analogía inusual es *la lógica de la sinrazón y la fantasía*.
- *Conjura y funde, hunde y une lo distinto y distante*: el coche y la gallina.

*Es una metáfora atrevida, propia del surrealismo.*

*Es un símil asociado a lo inconsciente y espontáneo.*

*Establece una semejanza y es llevada a la imaginería colectiva.*

*Es una fuente de fantasías de imágenes plásticas muy provocativas, extrañas y sorprendentes. Nunca dejarán indiferente ni al creador ni al contemplador o lector.*

##### b) Por qué. Necesidades a las que atiende. Recursos que recupera

*Es un proceso natural y espontáneo, recupera la dinámica psicomotriz del niño, las formas definitivas de re-conocimiento del animal.*

- Es un proceso *libre y caótico*, rehace, enlaza y libera el inconsciente instintivo.
- Tiene una *componente lógica* directa: hunde lo que hay de común y parecido, separa-

do de lo que distingue a un objeto de otro.

- Constituye un *modo abierto de pensamiento y de inteligencia diferente* a la que se guía por el pensamiento convergente o único. Siempre hay formas y perspectivas distintas de ver la realidad.

En definitiva la analogía inusual es un *modo de sentir, de pensar y de ser ecológico y natural, caracterizado por la asociación sinéctica* del sujeto con los objetos que han sido analizados mediante la analogía.

La analogía nos llevan a la configuración *una personalidad analógica, cuya identidad natural en su proceso evolutivo se asocian con todos los seres contemplados, manejados, elaborados, de tal forma que podríamos decir de un ser humano, sea un niño o un viejo, es al mismo tiempo un árbol, una flor, un fruto, una rama... un río... un puente... un juguete... un encuentro de par en par con el ambiente: yo soy mis circunstancias...*

### c) Para qué. Sentido y finalidades

- Recuperar el ejercicio de *unión de la escritura y el diseño*. De la palabra y de la imagen. Conjugar la dinámica del inconsciente lúcido e imaginativo con el trabajo creador o productivo innovador. Hacer de la analogía inusual *una herramienta profesional, aplicable a diario. Para innovar. Para intentar. Para hacer divertida la tarea. Para hacer un discurso original y convincente. Para sorprender. Así divertirse y provocar humor y risa.*
- Asociar áreas de estudio y de saberes múltiples: una dinámica interdisciplinar fácil, atrevida e innovadora.
- Desarrollar una *inteligencia visual y verbal muy clara y poderosa* tanto en la desviación y deriva conceptual y en la convergencia como en la comunicación. *Es el razonamiento e inteligencia analógica.*
- Conectar el ser humano íntimamente con las cosas que estudia: *personalidades eco-analógicas. Identidad eco-crono-analógica.* A lo largo del tiempo el ser humano se enriquece con todo lo que contempla, estudia, usa o asimila.

### d) Cómo. Ejemplo.

#### • La analogía verbal

El árbol	Yo hombre o mujer.
1. Las raíces no se ven... pero son esenciales para la vida del árbol. Es fundamental cuidarlas con el agua y el abono. El árbol requiere siempre un buen jardinero.	1. Yo tengo mi propia historia. Mis antepasados. Ellos han desaparecido... pero están en mi mismo, presentes. El ser humano desde niño ha de atender a sus raíces que le ponen en conexión con los valores de la familia y de la tradición: la paz. La concordia. El amor. El bienestar. El intercambio recíproco y justo.
2. Las hojas..	2. Las hojas.
3. Las flores.	3. Las flores.
4. Los frutos.	4. Los frutos.
5. Las ramas y el tronco.	5. Las ramas y el tronco.
6. La tierra.	6. La tierra.
7. El clima.	7. El clima.

• El dibujo y las frases sinécticas de síntesis de los dos objetos distintos

El árbol	Yo hombre o mujer.
Por mis obras como Flores me admiran las abejas laboriosas. Con mis palabras llenas de analogía mágica las aves andan cantando, y yo soy un encanto, cantando.	Mi cerebro es un jardín de ideas en flor. Las ramas del árbol como brazos y manos construyen, dan y amasan frutos e instrumentos útiles.

• Cómec transformador evolutivo

Cómo es que una se convirtió en silla.

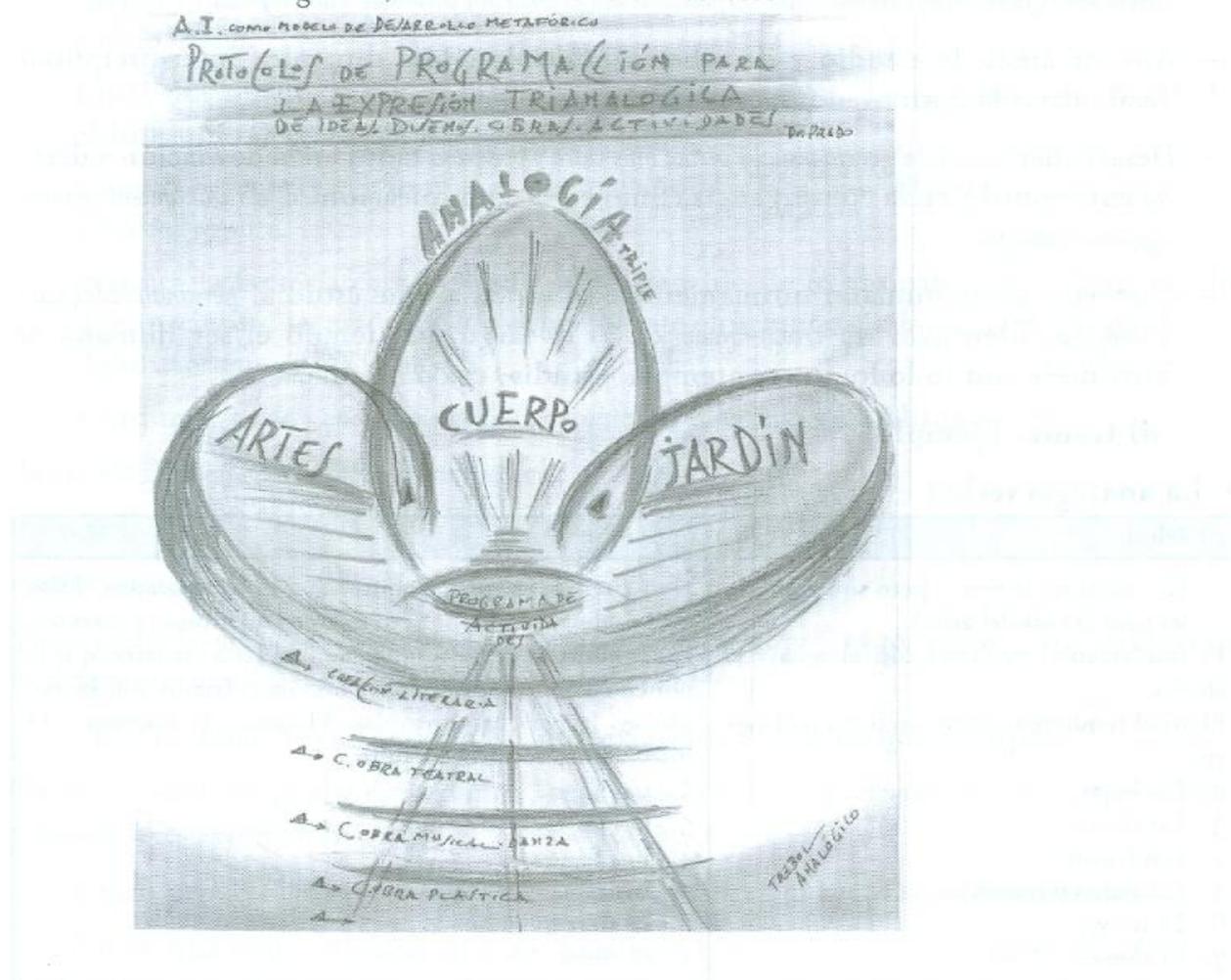
5. PROTOCOLO DE PROGRAMACIÓN ANALÓGICA PARA LOS JARDINES

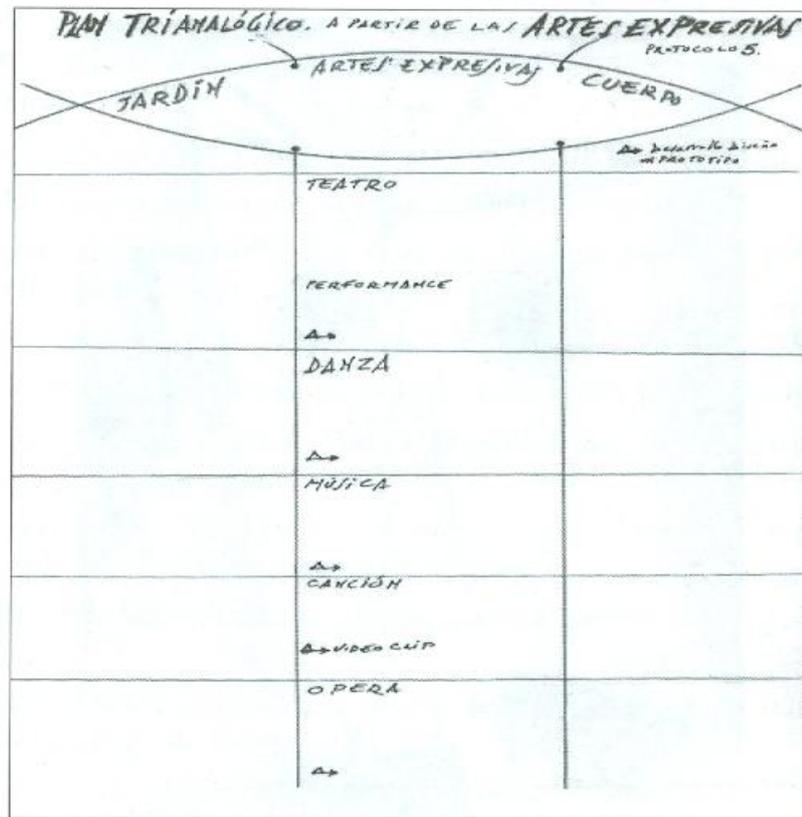
5.1. Observaciones, sugerencias y propuestas sobre los activadores clave de ID. TI. MC. MTO. AI.

Aplicaciones. Manías. Sugeridas.

Integra la interrogación divergente, el torbellino de ideas y el mapa mental reestructurador.

- Mostrando mis gustos, mis diferencias e intereses.





- Aportando mis objetos fetiches, mis sueños y mis desafíos del futuro.

Lleva a cabo una programación realmente creativa inicial con la síntesis de la interrogación divergente, del torbellino de ideas y del mapa conceptual.

- Concebir un árbol interrogador interrogando sobre los conceptos y las cosas.
- Imaginarse un árbol torbellino de ideas en sus hojas, en sus troncos, en sus ramas.
- Diseñar árboles conceptuales en todos los campos del saber. David Byrne. Arboretum.

Poema cuento. Cuento poético. Convertir el micropoema en un cuento. En un diseño. En un río. En un árbol. En una flor. En una novela corta. Y viceversa.

Lenguaje clásico dramático y de vanguardia.

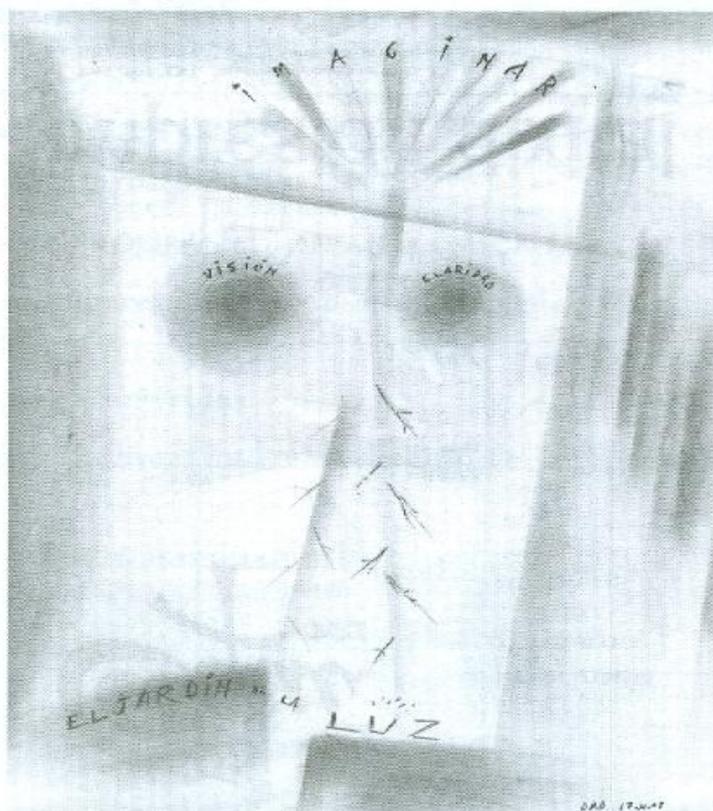
El ojo neural. 360°. Filosófico.

Filoserasófico: cálido conflicto.

Concebir un jardín saludable de la salud terapéutica mental y física:

- Relax imaginativo.

- Escultura viviente.
- Diseño automático de madre-matriz de ideas ricas y sanas y de virus, enfermedades e ideas enfermas o tóxicas.
- Plan de acción. El psicojardinero.



## **BIBLIOGRAFÍA**

- Aldana, G. (1985). *Itinerario de la creatividad*. Bogotá: Facultad de Psicología. Universidad Javeriana.
- Gardner, H. *Inteligencias Múltiples*. Barcelona: Paidós.
- Gowain, S. (1990). *Visualización creativa*. México: Selector.
- Herrmann, N. (1993) *The creative brain*. New York: Brain books.
- Isaksen, S.G. Y Treffinger, D.J. (1985). *Creative problem solving. The basic course*. Buffalo: Bearly Limit.
- Motos, T. (1983). *Iniciación a la expresión corporal*. Barcelona: Humanitas.
- Motos, T. y Tejedó, F. (1987). *Prácticas de dramatización*. Barcelona: Humanitas.
- Motos, T. y García, F. (1990). *Expresión corporal*. Madrid: Alhambra.
- Patton, M.Q. (1987). *Creative evaluation*. Londres: Sage P.
- Prado, D. (1975). *Desarrollo de aptitudes clave y la productividad creativa como alter-*

- nativa a la enseñanza tradicional. En Villar (Ed.). *La formación del profesorado*. Madrid: Santillana.
- Prado, D. (1982). *El torbellino de ideas, hacia una enseñanza más participativa*. Madrid: Cincel-Kapelusz.
- Prado, D. (1986). *Modelos creativos para el cambio docente*. Santiago: CEC.
- Prado, D. (1987). *Manual de activación creativa. Enseñar/aprender con la imaginación*. Santiago: CEC. «Lubricán».
- Prado, D. (1987). *Solución creativa de problemas*. Santiago: CEC.
- Prado, D. (1988). *Técnicas creativas y lenguaje total*. Madrid: Narcea.
- Prado, D. (1991). *Reorientar creativamente la escuela. Dialéctica y metáforas para transformarla*. Santiago de Compostela: CIC.
- Prado, D. (1991). *Interpretación del medio a través de la Creatividad*. Madrid: UNED.
- Prado, D. (1991). *Orientación e intervención psicopedagógica: Teoría y técnica*. Santiago: CIC.
- Prado, D. (1995). *Relajación Creativa*. Máster Internacional de Creatividad Aplicada Total. Santiago de Compostela.
- Prado, D. Y Fernández, E. (1996). *Analogía Inusual*. Máster Internacional de Creatividad Aplicada Total. Santiago de Compostela.
- Prado, D. (1996). *El torbellino de ideas para la participación e inventiva socio-grupal*. Santiago de Compostela: MICAT.
- Prado, D. (2000). *El torbellino de ideación integral*. Santiago de Compostela: Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.
- Prado, D. (2001). *Educrea: La creatividad, motor de la renovación esencial de la educación*. Santiago de Compostela: Servicio de Pub. Univ. de Santiago de Compostela.
- Prado, C. y Charaf, M. (2000). *Relajación Creativa. Técnicas y claves para el entrenamiento*. Barcelona: Inde.
- Prado D. (2005). *La relajación creativa integral*. Creación integral. Santiago.
- Rickards, T. (1990). *Creativity and Problem Solving at Work*. Aldershot. Gower.
- Rodari, G. (1973). *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Avance.
- Rodríguez, M. (1985). *Manual de creatividad*. México: Ed. Trillas.
- Rodríguez, M. (1995). *Mil ejercicios de creatividad*. México: McGraw Hill.
- Romo, M. (1996). *Psicología de la Creatividad*. MICAT. Santiago de Compostela.
- Romo, M. (1998). *Psicología de la creatividad*. Barcelona: Paidós.
- Sánchez, M. A. de (1996). *Desarrollo de habilidades de pensamiento (Razonamiento verbal y solución de problemas, Creatividad, Inteligencia Práctica, Procesos básicos de pensamiento)*. México: Trillas.
- Sánchez, M. A. de (1994). *Aprende a pensar*. México: Trillas.
- Sternberg, R.J. (1990). *Más allá del cociente intelectual*. Bilbao: Desclée de Brouwer.
- Torrance, E.P. (1969). *Orientación del talento creativo*. Buenos Aires: Troquel.

- Torre, S. de la (1978). *Creatividad, teoría y práctica*. Barcelona: Facultad de Filosofía y CC. de la Educación.
- Vázquez, P. y CAZÓN, R. (1996). *Fantástico: Va de cuento*. Santiago de Compostela: MICAT.
- Williams, L.V. (1986). *Aprender con todo el cerebro. Estrategias y modos de pensamiento: Visual, metafórico y multisensorial*. Barcelona: Martínez Roca.