

Una iniciativa para enriquecer el tiempo libre

HACIA UN OCIO UTIL

A causa de este foso cultural, millones de personas quedan en una situación de inferioridad. De ahí se deriva una actitud de rechazo muy difundida que limita fuertemente la difusión de la cultura en muchos campos y restringe la participación a los grupos ya interesados. Casi todos los esfuerzos culturales que se hacen no sirven más que para llenar las salas de un centro, vaciando las de los otros. Los interesados son siempre los mismos y lo único que se consigue es llevarlos de un lugar a otro; engrosar sus filas es mucho más difícil.

Sin embargo, es verdad que las personas no alcanzan su verdadera talla humana hasta que no empiezan a participar en el control activo sobre la vida de los grupos a los que pertenecen; si se mantienen alejadas de tal participación aceptarán pasivamente los males y los beneficios sociales, quedarán disminuidos y frustrados, por más que tengan satisfechas sus necesidades básicas.

Para solucionar este problema, la sociedad comenzó a concentrar sus energías en elevar el nivel cultural de las masas populares; pero el contenido de esa cultura, la definición de ese bien no se puso en modo alguno a discusión. Los esquemas culturales estaban ya establecidos de manera firme y segura.

Es precisamente en este campo

La Animación Socio-Cultural es una tentativa para aportar una solución a un problema grave: La existencia de un foso cultural que destruye el efecto que pudieran tener una serie de medidas que tienden a aportar a nuestra sociedad una profunda democratización, una humanización y una verdadera igualdad de oportunidades educativas.

ENRIQUE SOLER

donde se desarrolló la iniciativa de la Animación Socio-Cultural, aunque algunas veces se ha confundido su actividad con una ocupación de tiempo libre, porque la educación popular sólo se puede realizar en el terreno no ocupado por el trabajo. Sólo se puede hablar de «Cultura» cuando el espíritu se ha desembarazado de los trabajos realizados para poder vivir. En consecuencia, nació la reivindicación de la limitación del tiempo del trabajo y la exigencia de una cultura abierta para todos.

Conseguir tiempo libre era indispensable para conseguir cultura. El mito de la cultura para todos y el de ocio necesario para disfrutarla son dos caras de la misma moneda. Por eso, si se con-

sidera, por ejemplo, que el teatro debe ser accesible al público popular, es preciso que la gente pueda disponer de más tiempo del que necesita para recuperar la fuerza del trabajo necesaria para su labor del día siguiente.

EL TIEMPO LIBRE NO PRODUCE MAS CULTURA

La conquista de la cultura supondría, pues, la del tiempo libre. Pero en cuanto el hombre reconquistó su tiempo, o al menos, una parte, una pequeña parte, la ecuación «ocio-cultura-liberación del hombre» se puso de nuevo enérgicamente en tela de juicio. El ocio tal como lo vivimos no libera, sino que aliena todavía más.

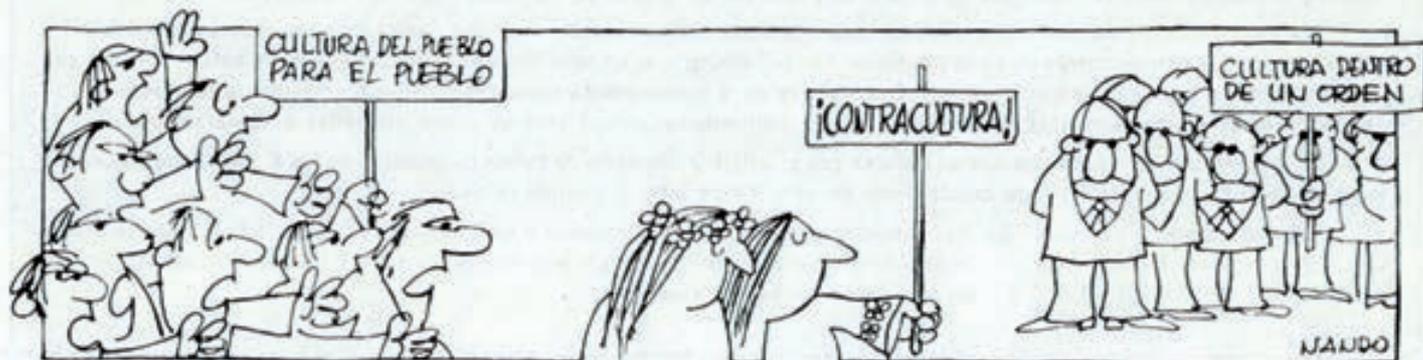
Nuestra sociedad de consumo se ve obligada a dar salida a sus productos, y el tiempo libre le ofrece un mercado extraordinario; el ocio se convierte en consumo y más consumo.

—Tener tiempo libre para escuchar música, significa comprar un tocadiscos, discos..., etc.

—Jugar al tenis, significa comprar raquetas, pelotas y atuendo.

En definitiva, ganar tiempo sólo significa tener más tiempo para comprar más.

Porque trabajamos menos, no nos cultivamos más, o dicho de otro modo, no aseguramos mejor nuestro desarrollo personal.



—Los que ya leían, leen más.

—Los que acudían a los espectáculos, acuden con mayor frecuencia.

—Los que mejoraban su formación personal, consagran a ello mayores esfuerzos todavía.

—Pero los que se embrutecían jugando en las máquinas tragaperras, se envician más y pierden aún más dinero.

—Y los que se empapaban de TV sin seleccionar, palidecen aún más bajo el resplandor de la pequeña pantalla.

El ocio en sí no cambia nada en el proceso de nuestra vida. Uno encuentra en él, amplificado, lo que ya existía.

La gran esperanza de la democratización cultural se ha venido abajo al constatar que los hombres se ven poseídos por el ocio, en vez de poseerlo.

Ahora se ha tomado ya conciencia de que no basta disminuir el tiempo consagrado al trabajo para incrementar la duración del tiempo libre. Además de reconquistar el tiempo, hay que inventar el propio ocio, es decir, la ocupación enriquecedora para este tiempo.

El ocio es casi siempre un mito misticador, más que una realidad a la que uno se enfrenta con los ojos abiertos. Tratar el tiempo libre como entidad separada de los otros problemas de la vida, sólo puede conducir a contrasentidos. Hablar de ocio sin evocar los problemas de trabajo, es como evocar la fuerza, de la gravedad imaginándonos una tierra plana e inmóvil.

UN TIPO DE CULTURA NUEVO

La mayoría de los movimientos de acción cultural que se han realizado hasta hoy, se han dirigido al hombre que tenía tiempo libre, al liberado de las exigencias del trabajo. A este hombre se le ayudaba a respirar, a expresarse, a reconquistar su autonomía e identidad. La cultura popular se convertía en una especie de oasis vivificante donde el viajero sediento venía a calmar su sed y descansar, era como válvula de seguridad, como máscara de oxígeno en medio de una atmósfera enrarecida.

Pero el tiempo debe ser liberado previamente. La Animación Socio-Cultural tiende a conseguir que el tiempo no dedicado al trabajo se convierta

realmente en tiempo libre; es decir, en tiempo auténticamente susceptible de ser cualificado, donde podamos encontrarnos y comunicarnos.

Así, la relación entre la Animación Socio-Cultural y el ocio no se establece en nombre de la creación de una zona de vida protegida, que se distingue cuidadosamente de la vida profesional y social.

El tiempo libre es zona privilegiada para la animación únicamente en la medida en que, poniendo en juego actitudes, exigencias personales y valores diferentes de los que presiden las relaciones de trabajo, introduce una dinámica nueva en la vida social.

La animación debe ser una motivación por sí misma. La Animación Socio-Cultural busca la participación, es un proceso que incluye al mismo tiempo una puesta en movimiento, una vitalización, una dinamización de energías existentes en el seno de los grupos, y paralelamente una restitución de dicha energía a la comunidad que no la tiene.

¿QUE ES LA ANIMACION SOCIO CULTURAL?

La definición de Animación Socio-Cultural es imprecisa porque lo que caracteriza el movimiento no son las actividades por sí mismas, sino que se define mediante un proyecto de inserción, de relación entre el desarrollo individual y el comunitario.

La instrucción y educación popular han estado centradas hasta hace poco sobre la voluntad paternalista de hacer acceder a unos individuos a una cultura creada y pensada al margen de ellos.

La democracia cultural se opone a la democratización de la cultura. La democratización de la cultura se basa en un concepto patrimonial de la cultura: era preciso fomentar iniciativas generales para extender la cultura, de ahí viene la política de bibliotecas públicas, difusión teatral, musical, etc. La democratización de la cultura está unida históricamente al combate por un mayor tiempo de ocio que debe permitir esta «culturización». De ahí proviene esta utópica «civilización del ocio»: Ocio-cultura-desarrollo-liberación.

Ahora bien, en esta sociedad de consumo, en la que el que tiene el po-

der de producir algo tiene también el de hacerlo consumir, el ocio no libera, aliena lo mismo que el trabajo.

Las personas tienen que inventarse todavía sus ocios y su cultura; no se trata simplemente de impartir cultura.

La Animación Socio-Cultural intenta que cada persona se invente su propio ocio útil, su propia cultura. ■

ACTIVIDADES



04. CONFERENCIA

Pocas veces suele usarse la Técnica de CONFERENCIA en los grupos que trabajan dinámicamente. Sin embargo, existe una modalidad de Conferencia que suele resultar muy útil en el momento oportuno. Es el tipo de «Conferencia-Informe» que, por ejemplo, preparan uno o dos del mismo grupo y presentan a los demás.

1.—Se le pide al grupo que uno de ellos lea este artículo en alto, recalcando en el comentario la idea-base de «ocio-útil».

2.—Luego se le pregunta a cada uno que piense —lápiz en mano— durante diez minutos, un resumen de lo que él ha aprendido durante la vida en los «tiempos de ocio», qué tipos de aficiones ha cultivado, qué cultura ha adquirido, qué habilidades tiene, dificultades que ha superado, etc.

3.—Cada cual expresa luego brevemente su particular historia del ocio. Para la próxima reunión se juntan por grupos afines los que hayan incidido en «ocios paralelos o complementarios»; preparan un amplio informe con material, lecturas, exhibición de algo hecho, etc., y tienen dos-tres conferencias, seguidas de las preguntas oportunas del resto del grupo.

4.—Este tema del «ocio útil» no sólo tiene interés en sí, sino que muchas veces es un elemento vivo y comunicante entre los componentes del grupo, que muestran así habilidades, conocimientos, intereses que estaban ocultos. Esto da generalmente nuevas perspectivas al grupo y se crean nuevos status de relación entre sus componentes.