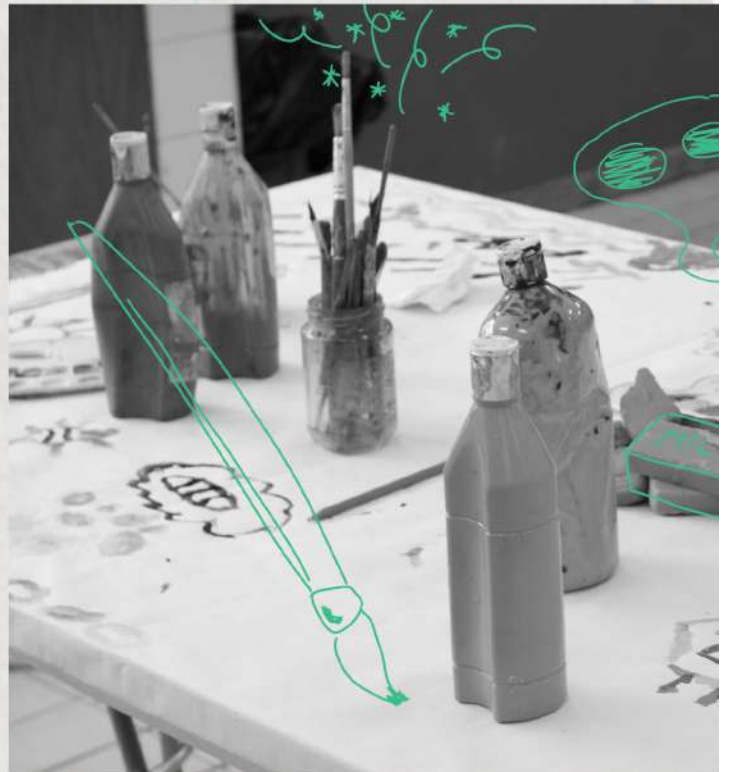




# PARACOSMOS



# ÍNDEX

## 1. Introducció

## 2. Paracosm

*(Característiques; fomentar el paracosm)*

### 2.1 Creativitat

*(imaginació)*

## 3. Problemàtica

### 3.1 Educació actual

### 3.2 Relació entre els infants i els adults creatius

## 4. Solucions dins del disseny

*(El joc; possibles mètodes)*

## 5. Conclusions

## 6. Marc pràctic

*(Introducció; taller; procés post-taller; conclusions)*

## 7. Resultats

## INTRODUCCIÓ

El concepte de paracosm està relacionat a la creació de mons imaginaris per part de nens d'edats compreses entre els 3 i 12 anys. Està estudiat que si la imaginació es fomenta al llarg de la infància, contribueix al desenvolupament de la creativitat en l'edat adulta, es fa distinció entre imaginació i creativitat ja que són conceptes diferents però que tenen relació entre si. També dir que aquest imaginari pot ser font d'inspiració pels adults. L'adult no ha de creure que té la veritat absoluta per tenir més capacitat racional que un nen, sinó ha de saber que les capacitats del nen poden ser complementàries a les seves.

Com van afirmar V. Lowenfeld i W. Lambert (autors de 'Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa') [1], el millor moment per estimular aquesta creativitat és al començament de primària, però també és el punt on es comença a perdre. Fent referència al sistema escolar pel voltant dels anys noranta fins l'actualitat, no es troba un gran canvi en quant a la implementació de la creativitat envers l'educació racional. És cert que ha d'haver-hi un procés de coneixement, aprenentatge i experimentació, però la crítica realment és la no-complementació de la creativitat amb el procés educatiu. L'educació ens ensenya què pensar però no com pensar, entenent el 'com pensar' com l'aprofundiment de la creativitat pròpia. Tothom neix creatiu, però ens ensenyen a donar més valor a la racionalitat. "Picasso once said we are all born artists... We don't grow into creativity, we grow out of it. Or rather we get educated out of it" – Ken Robinson TedX Talk : Schools kill creativity

---

*1. Lowerfeld és professor i psicòleg, qui va ajudar a definir i desenvolupar el camp de l'educació artística (Sigmund Freud es va interessar pels seus estudis). Brittain, Lambert W. received a bachelor's degree from Syracuse University and a master's degree and a doctorate from Pennsylvania State University. Brittain studied creative processes in human development, directed theses, and wrote articles and books like Creative and mental growth (Edició original, 1947).*

Esmentant també la defensa de Ken Robinson [2] en quan a la creació actual de sistemes educatius on l'error no és acceptat com a una possible solució, fa que ens acabem acostumant a la frase "dels errors s'aprèn", i tot i que en part aquesta frase és certa, provoca que a mesura que ens fem adults perdem la capacitat de no tenir por a l'error que és fonamental per a la creativitat. Per això, una de les seves preocupacions és el fet de que hi ha diverses reformes educatives influenciades i/o conduïdes, però, per interessos comercials i polítics, en comptes de ser pensades per a un bon desenvolupament educacional. La política influeix en l'educació en els següents aspectes, en l'àmbit econòmic es troba que la política té grans implicacions en l'educació per a una prosperitat econòmica. Seguidament, en l'àmbit cultural es pot veure com la política influeix a l'hora de transmetre de generació en generació els valor i les tradicions culturals pròpies. En tercer lloc hi és l'àmbit social on la política aporta a tothom, independentment de la seva procedència, oportunitats per triomfar i convertir-se en ciutadans actius, així com també promou comportaments que creuen necessaris per una estabilitat social.

Parlant de la influència de la política en l'educació, aquesta ens porta a l'anomenat Standard Movement que ha tingut un impacte polític creixent ja que des de l'any 2000, el PISA (programa per l'avaluació internacional d'estudiants) realitza exàmens de matemàtiques, ciències, ..., cada tres anys en nens d'uns quinze anys i de diferents nacionalitats. Amb això, els ministres d'educació comparen els seus respectius rankings, com 'bodybuilders entrenant els seus bíceps' (paraules textuales de Robinson). Arribats a aquest punt, s'hauria de plantejar la següent pregunta, donant per suposat després de tants anys que aquest moviment funciona, com s'explica que hi hagi tants estudiants que perdin l'interès pels estudis? "The fact is that our children and communities need a diferent sort of education based on diferent principles from those that are friving the Standard Movement [...]. They are not a particular set of subjects or teaching methods or assessment strategies. They are the underlying purposes that education is meant to serve in the first place." - Ken Robinson: Creative Schools: The Grassroots Revolution That's Transforming Education (2015)

---

2. Ken Robinson ha treballat en l'àmbit educatiu més de 40 anys. Ha sigut professor, examinador, investigador, assessor entre d'altres, treballant amb diferents institucions i sistemes educatius. Ha dirigit iniciatives amb escoles, districtes... Però principalment ha estat "lluitant" per una educació més equilibrada, individualitzada i amb enfocaments més creatius.



Com a conclusió d'aquest primer apartat, és possible afirmar que la diferència entre uns resultats i uns altres és la forma de percebre el món que ens envolta. Per tant no es pot afirmar que una persona vegi el món de forma errònia ja que és la seva percepció. Es podria trobar una manera d'educar de forma que no existeixi aquesta divisió entre correcte i incorrecte, sinó donar-li una oportunitat a la persona que veu el món de forma diferent i veure com aprofitar això dit per a què aquesta persona ho entengui de forma adequada.



## PARACOSM

El concepte de Paracosm sorgeix de Robert Silvey i Stephen MacKeith [3]. De petit, Silvey, va crear un món anomenat 'The New Hentential States' amb el que, d'adult, va fer-ne un recull. Això el va inspirar a investigar més sobre el tema dels mons imaginaris i va demanar a diverses persones que li enviessin una explicació dels seus mons imaginaris, en cas d'haver-ne tingut. Juntament amb MacKeith van estudiar-los i van fer un seguit de preguntes a cada partícip per entendre millor cada món, el seu perquè i com els ha influït posteriorment. Com es comenta més endavant, quan es diu que una persona "està en el seu món" pot ser identificat com a geni o boig segons les circumstàncies personals i psicològiques de cadascú. Silvey i MacKeith van conduir el seu estudi lluny d'aquests dos extrems.

### CARACTERÍSTIQUES

Gràcies a l'estudi al 1979 de Silvey i MacKeith, MacKeith i David Cohen van escriure *The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood* (1991). Aquest llibre torna a fer un recull de tots els Paracosms que apareixen a l'estudi, explicant amb més o menys detall cada persona i el seu món segons la informació obtinguda, a part de fer una breu introducció al tema de la imaginació en general però, en aquest cas, el recull està fet des del punt de vista de la psicologia. En aquest llibre de Cohen i MacKeith s'agrupen els Paracosms en cinc grups diferents: En primer lloc, els que tenen origen en algun objecte, joc o joguina. En segon lloc, els que provenen d'un espai específic, com per exemple una granja, teatre, ... En tercer lloc, aquells basats en espais menys limitats com per exemple un bosc, el mar, ... En quart lloc, els mons detalladament estructurats, amb sistemes, llengüatges... I per últim, els mons idíl·lics sense estructura



Després d'aquest recull, es veu com algunes persones tenien molt clar quin i com era el seu Paracosm, inclús aprofiten per fer-lo cada cop més detallat seguint els coneixements que van adquirint, i d'altres que l'havien abandonat pel fer de veure-ho massa infantil. Les etapes del Paracosms també han estat estudiades i diferenciades al llarg dels estudis sobre l'imaginari infantil. Michele M. Root-Bernstein [5] les anomena de la següent manera en el capítol The Creation of Imaginary Worlds del llibre The Oxford Handbook of the Development of Imagination (Marjorie Taylor [6], 2013), l'animació de joguines comença al voltant dels dos anys. La recreació i invenció d'històries sorgeix entre els tres i sis anys continuant posteriorment, per tant la creació del Paracosm pot començar en aquest mateix rang d'edats, però acostuma a arribar al seu màxim exponent als nou anys, continuant per diversos mesos o anys esvaint-se en general en l'edat juvenil, és a dir, al voltant dels dotze anys. Tot i així, amb l'estudi de Silvey i MacKeith es pot veure com algunes persones comencen a crear el seu Paracosm al voltant dels onze anys i hi ha persones que aquesta imaginació els hi dura fins l'adolescència (al voltant del setze i disset anys).

Tot i haver-hi diferents grups de Paracosm hi ha diverses característiques comunes en els mons descrits en el llibre de Cohen i MacKeith i les persones que els creen.

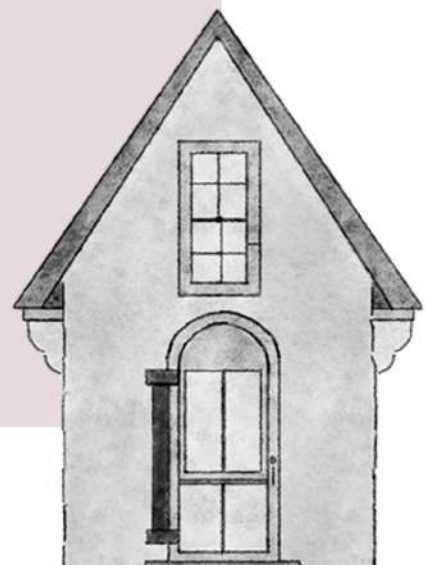
Alguns nens mantenien el seu Paracosm en secret i altres no. En general si els pares ho sabien, donaven suport en aquesta creació i això els nens ho veien positiu. Tot i així hi ha algun cas on els pares veuen que el temps dedicat al món imaginari podria afectar el seu rendiment escolar. Apart també indicar que molts dels que van enviar el seu món a Silvey i MacKeith van tenir la satisfacció de saber que algú estava interessat en ells.

### 3. Silvey i McKeith

**4. David Cohen** és cineasta i director de Psychology News. Ha escrit diversos llibres sobre la psicologia, el desenvolupament del joc entre d'altres coses. [EXPLICAR MILLOR](#)

**5. Michele M. Root-Bernstein** és professor auxiliar a Michigan State University. Ha estudiat Imaginació Creativa en l'Art i les Ciències amb un doctorat en història. Part de la seva recerca gira al voltant de la invenció de mons imaginaris en la infància i el seu efecte posterior en la vida adulta. Ha escrit llibres com *Inventing Imaginary Worlds: From Childhood Play to Adult Creativity Across the Arts and Sciences* (2014) entre d'altres.

**6.** Llibre amb un recull de 36 capítols cada un escrit per un autor diferent. Marjorie Taylor del Departament de Psicologia de la Universitat de Oregon és l'editora.





## FOMENTAR EL PARACOSM



Per alguns era una manera d'escapar de moments dolents i de complir somnis que creien impossibles d'aconseguir en el món real. Per tant, era terapèutic per alguns nens. Com afirma Cohen, 'els mons imaginaris poden satisfer necessitats que ni tant sols pensàvem que tindríem.' – (Cohen i MacKeith, *The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, pàg. 48.)

Molts eren creats entre germans o entre amics però acostumaven a ser només dues persones.

Majoritàriament veien el món creat com un lloc on ho podien controlar tot. Com va dir Stella, una de les persones que va explicar el seu Paracosm als autors Cohen i MacKeith, 'és la sensació de controlar-ho tot, ser capaç d'utilitzar la meua imaginació sense que ningú la jutgi o s'aprofiti d'ella'. – (Cohen i MacKeith, *The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, pàg. 55.)

En global eren persones que llegien molt, en bastants casos explicaven històries amb detall quan jugaven dins del seus Paracosms.

L'aspecte principal que cal tenir en compte, però, és el fet que tots els nens saben que quan creen un món, personatge o qualsevol joc imaginatiu, és totalment fictici. Saben distingir-ho de la realitat. En la ficció per adults s'acostumen a crear universos completament diferents al nostre, en canvi els Paracosms tendeixen a ser molt semblants al món real. 'Sembla ser que els nens no fan aquests canvis per voler imaginar mons diferents al seus, sinó que ho fan per crear quelcom proper al que ja coneixen i embellir-ho posant-li passió en ells'. – (Cohen, 1991)

A *The Dynamics of creation* (1972), Storr (diplomada en medicina psicològica) [7] va afirmar que per ser creatiu l'individu havia de tenir accés al seu propi món interior i ser capaç d'exercir control sobre ell.

---

**7, Storr** és un psicòleg i escriptor anglès. Va obtenir un diploma en medicina psicològica al 1951 i va convertir-se uns anys després en membre del "Society for Analytical Psychology". Al 1960 escriu el seu primer llibre "The Integrity Of The Personality".

Segons Michele Root-Bernstein el worldplay en la infància pot exercir una àmplia gama d'habilitats i actituds que posteriorment poden preparar per una creativitat madura.

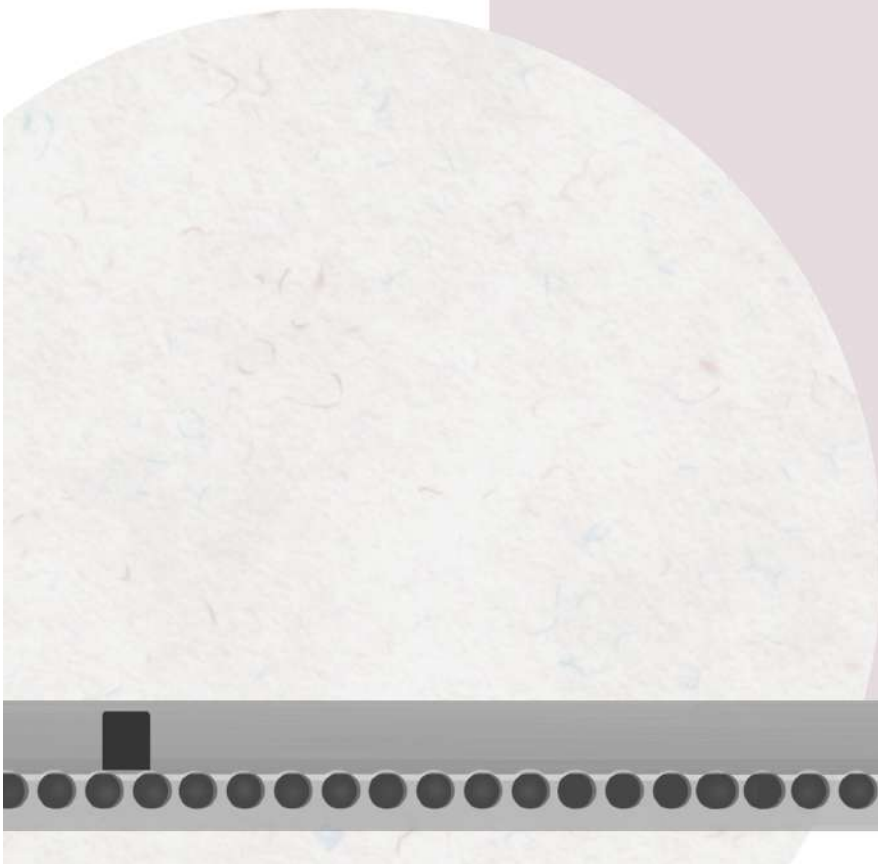
“Children who invent worlds often (but not always) generate maps, drawings, stories, histories, and other material artifacts. These documents open a window onto the narrative and systemic construction of knowledge that may attend play in childhood. Too, they shed light on the manner in which worldplay may contribute not only to the development of imagination but also to the development of creative behaviors and a sense of self as a maker of meaning, with implications for adult endeavor” (Root-Bernstein, 2013).

‘No tiene dudas sobre las compensaciones que sacó de él: son las mismas que ahora siento al pintar: la creatividad.’ – (David Cohen, *The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, pàg. 69)

Al mateix temps, s'ha associat aquest worldplay amb diferents assoliments en la vida adulta, especialment en les arts literàries. Posem el cas de les germanes Brönte, eren quatre germanes que van crear diferents mons imaginaris en la infància. Elles diuen que aquestes creacions les van ajudar indirectament a desenvolupar-se com a novel·listes. Avui en dia podem reconèixer una d'elles per escriure *Jane Eyre*, entre d'altres. Tot i així, no s'hauria de lligar la invenció de mons amb cap disciplina en especial.



Alguns paràmetres del Paracosm com poden ser les manifestacions del joc en la infància, el pensament inherent, el pensament no convencional, el blending conceptual (combinació cognitiva), etc; poden implicar principis d'un procés creatiu i això provoca que fins i tot alguns adults busquin inspiració en les formes i mitjans del conegut make-believe (fer-ho creïble) dels nens. El blending es basa en la combinació de dos conceptes, com per exemple, el centaure que és la combinació entre humà i cavall. Aquest concepte es pot trobar també amb la barreja d'idees i possibilitats imaginatives dins del make-believe en la infància, és a dir, un pilar dels principis del pensament en la infància. Per altre banda el make-believe conceptualitza, manipula i posa a prova la comprensió del funcionament de les coses des de diferents vies. Això vol dir que aquesta comprensió es pot estendre més enllà de l'aquí i l'ara. Si això es combina amb la creació imperativa del joc, la fantasia i els resultats generats de la imaginació, el modelatge serveix per transferir comportaments, situacions, sistemes de la vida real, ..., dins d'un món imaginari. Aquesta informació es pot transmetre verbal, visual o auditivament, així com també intuïtivament o lògicament. Tornant a l'estudi de Cohen i Mackeith, es revela que la fantasia en el Paracosm 'llueix molt més com un treball que com un joc' – (1991, p. 53).



A continuació s'esmentaran alguns exemples on el modelatge plausible d'un món imaginari pot cedir informació de la realitat i aportar coneixement del món real. (Exemples esmentats en el capítol de Michele Root-Bernstein del llibre *The Oxford Handbook of the Development of Imagination* i en els mons descrits en el llibre de Cohen i MacKeith, 1991).

Un inventor del món contemporani conegut com a M. (nascut al 1989), va crear un llenguatge inventat. Amb aquest llenguatge fictici va aprendre com funciona la gramàtica i quina finalitat té.

W.H. Auden (conegut com 'early Auden', 1922- 1939) pensava que seria enginyer i gràcies al seu Paracosm va acabar aprenent sobre la mineria.

A. Trollope i C.S. Lewis [9], al igual que les germanes Brönte, van aprendre i van interessar-se per l'escriptura.

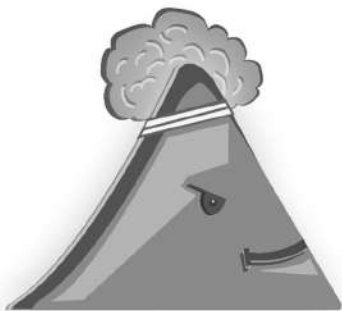
Els següents dos exemples ja no són de persones conegudes socialment, però que van experimentar resultats semblants als anomenats anteriorment. En primer lloc s'esmenta a Jane (*The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, pàg. 59), qui a partir d'esquerdes a les parets, va començar a interessar-se per l'espai i l'arquitectura, ja que ella en aquestes esquerdes hi veia carrers. En segon i últim lloc es parla d'en Adam (*The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, pàg. 81), qui tenia una afició pels ferrocarrils i, pel seu món, va crear tot un sistema de trens amb horaris, parades amb els seus recorreguts, etc; cosa que el va permetre aprofundir més en el món dels trens i el transport públic en general.

Els exemples, però, no acaben aquí, es podrien descriure molts més casos que han aportat un efecte positiu posteriorment.

---

**8, Wystan Hugh Auden** (conegut com W. H. Auden o 'early Auden') era poeta d'origen anglès. És va interessar per la poesia des de ben jove i, a l'entrar a la Universitat d'Oxford, va escriure els seus primers poemes.

**9, A. Trollope** va ser un novel·lista anglès que va escriure una sèrie de llibres ambientats en la imaginària comarca anglesa de Borseshire, sent aquesta la seva obra més famosa; tot i que també va realitzar i escriure estudis que mostren una gran penetració psicològica. C. S. Lewis, conegut per la sèrie de literatura fantàstica 'Les Cròniques de Nària', a l'edat de cinc anys va començar a escriure històries sobre un món de fantasia on els animals anaven vestits, històries influenciades per les obres de Beatrix Potter; aquestes primeres històries de Lewis van ser publicades de més adult. Algunes d'elles van publicar-se en el llibre anomenat 'Boxen: The Imaginary World of the Young' escrit també per Lewis al 1985.



## CREATIVITAT

Inventar un Paracosm o worldplay no és només part d'un procés creatiu i imaginatiu, sinó que en molts casos també resulta en un producte, ja que en general es documentat amb mapes, dibuixos etc. 'C. S. Lewis va remarcar que aquests dibuixos, mapes i històries entrelaçades que va generar a mitjans de la seva infància, van desenvolupar més que el simple "somiar despert" o la fantasia, van desenvolupar cap a la invenció, la pràctica creativa, essencialment diferent del fet de somiar'. – (Root-Bernstein, The Oxford Handbook of the Development of Imagination, 2013)..

En conclusió, fonamentalment la invenció de mons imaginaris (dibuixos de mapes i altres portals, llenguatges i jocs construïts, objectes fets a mà, històries, poemes escrits...) pot proporcionar una immersió d'iniciativa personal i autosuficiència en el futur aprenentatge propi.

"La creativitat no és només pels artistes i dissenyadors" - (Hasegawa, Masaaki).

Segons Hasegawa[10] (autor de Sí, Eres creativo, 2015), la creativitat es defineix com la interpretació del coneixement i l'experiència. Per tant, si la quantitat d'informació i d'experiència que posseeixen dos nens és idèntica, tenint una capacitat d'interpretació també idèntica, sense sortir del punt de vista propi de cada nen, el resultat creatiu de cadascú serà similar entre els dos.

S'ha de tenir en compte però, que la inspiració no apareix del no-res, això és un mite extret potser de la frase "avui no estic inspirat". Tot el que ens envolta és motiu d'inspiració, però és possible que no en siguem tant conscients com ho seria un nen/a pel fet de no tenir la creativitat tant desenvolupada.

[10] **Masaaki Hasegawa** és 'coach' professional d'actors, atletes d'èlit i alts directius; també és conegut com a conferenciant internacional, ha participat a FITC, NASDAQ, IE Business School, entre d'altres. Autor de 'Yes Progressive' publicat al 2014 i 'Sí, eres creativo' publicat al 2015, també és co-autor de Handbook of Research on Creative Problem-Solving Skill Development in Higher Education publicat al 2016. Fundador de la revista web Creativida.org.

“CREATIVITY IS THE GREATEST GIFT of human intelligence” – Out of Our minds Ken Robinson (pg. 1 preface). En general es pensa que la creativitat es tracta sobre especialitats com l'art, disseny, màrqueting, etc. però tot i que això sigui creatiu també ho pot ser qualsevol altre cosa com la ciència, les matemàtiques, medicina, un restaurant, treballar amb persones, portar algun equip d'esport etc. “Creativity is not confined to the arts” – out of our minds (pg. 2 chapter 1) La creativitat és possible allà on s'utilitzi la intel·ligència. - Ken Robinson

La interpretació s'entén com la percepció o punt de vista propi. Entenent això, doncs, es pot explicar la teoria de la creativitat basada en la interpretació personal del que ens envolta.

La teoria de la creativitat es divideix en tres parts, comença amb la interpretació personal del que ens envolta i experimentem, aquesta interpretació s'entén que és universal, és a dir, tothom té la capacitat d'entendre el seu voltant d'una forma molt personal. Seguidament es troba la discreció i es defineix com la capacitat de saber quan aplicar la creativitat innata i quan oferir propostes o resultats convencionals, propis del sistema social establert. Finalment, depenent de les dues eleccions anteriors, es veurà la intencionalitat.



Mark Runco (doctorat en psicologia cognitiva) [11] planteja la següent hipòtesi: 'Si la creativitat és universal, per què hi ha persones que no semblen creatives completament i d'altres que si que ho semblen?' Podria resoldre's per dos factors, el primer resol que hi ha persones que semblen completament creatives perquè saben quan han de ser creatius i quan han de ser convencionals, mentre que les altres s'han acostumat a ser convencionals i la creativitat es troba fora del seu espai natural de confort. El segon factor referencia l'anterior i resol que la interpretació és universal, però no diu pas que la discreció ho sigui, ja que com s'ha dit, no tothom s'escau d'aquesta discreció a l'hora de plasmar la pròpia interpretació. Runco manté que els professors i els pares/mares han d'emfatitzar el manteniment de la discreció més que qualsevol altre component de la creativitat. També acaba afirmant que 'moltes de les pressions de socialització són l'antítesi a la funció de decisió conscients per transmetre la cultura a l'individu. Tant el que s'ensenya als nens està dissenyat per ajudar-los a adaptar-se, fomentant el comportament convencional i relegant l'originalitat i la creativitat' – (Runco, The Oxford Handbook of the Development of Imagination, pàg. 380)

## IMAGINACIÓ

Cohen defineix la imaginació com la facilitat de crear imatges. La imaginació va més enllà de la percepció personal, ja sigui coherent o no. Els pocs estudis psicològics sobre la creativitat tendeixen a demostrar que creativitat i imaginació són conceptes que tenen relació entre ells però alhora són diferents (com ja s'ha esmentat anteriorment). I, doncs, per què s'ha parlat abans dels "pocs estudis psicològics"? Perquè com afirma Catherine Garvey (Catedràtica de Psicologia de la Universitat de Maine), 'Els psicòlegs estan molt lluny d'oferir una teoria de la imaginació, el que s'ha investigat fins el moment indica que el que els nens poden crear està estrictament lligat al seu desenvolupament intel·lectual.' (Garvey, The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood, 1982).

11. **Mark A. Runco** earned his Ph.D. in cognitive psychology from the Claremont Graduate School in California and has studied creativity ever since. Runco developed and still teaches seminars on creativity.

Per tant, podrien haver-hi els següents dos factors principals per a la manca d'estudis, primerament l'estudi es centra en processos sensorials i d'aprenentatge; en segon lloc, els estudis existents són sobre la creativitat vista de forma general en un context psicològic poc comú, és a dir, els artistes es veuen com a genis bojos.

---

Es pot trobar una diferenciació entre imaginació i creativitat es troba en que la imaginació és la formació d'imatges o idees mentals, mentre que la creativitat és l'evolució d'aquestes imatges o idees per fer-les innovadores, és a dir, ser creatiu és desenvolupar idees que no han sigut contemplades per la societat.

Tot i que, tornant a esmentar a Runco i, afegint també a Jeremy Pina (12), per a relacionar creativitat amb imaginació, es reforça que 'la creativitat i la imaginació estan relacionades perquè cadascuna implica pensar que és eliminat de la realitat' – (Mark A. Runco i Jeremy Pina, *Imagination and Personal Creativity, The Oxford handbook of the development of imagination*, Marjorie Taylor, pàg. 381).

Extret del mateix llibre, s'extreu la cita 'una persona madura utilitza el que podria ser, l'imaginari juntament amb el que és el fet i la convenció, per funcionar de manera creativa'.

---

12. Jeremy Pina

## RELACIÓ ENTRE CREATIVITAT I IMAGINACIÓ





## PROBLEMÀTICA

### EDUCACIÓ ACTUAL

Parlant ara de l'escola actual, referenciant l'escola al voltant dels noranta fins l'actualitat, malauradament no es troba un gran canvi en quant a la implementació de la creativitat com a complement de l'educació racional impartida a les escoles. Com s'afirma al llibre de Lowenfeld i Lambert, 'el moment per estimular la creativitat en els nens és al començament de primària ja que estan al punt més àlgid del Paracosm' (Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, 1947). Però contràriament, Torrance (1962) i Kincaid (1964) [13] consideren que la creativitat es comença a perdre als 8 o 9 anys, ja que la creativitat es troba en l'estat més pur quan la mentalitat d'un nen no ha sigut interferida per la racionalitat del seu voltant. Tornant a Lowenfeld i Lambert, 'Tots utilitzarien els seus impulsos creatius, confiant en els seus propis medis d'expressió.' – (Viktor Lowerfeld i W. Lambert Brittain, Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa, 1947); tot i que és certa l'afirmació de Lowerfeld i Lambert, també és cert que necessàriament ha d'haver-hi un procés de coneixement, aprenentatge i experimentació, perquè tota creativitat parteix del que es rep de l'exterior diàriament. La crítica realment és la no-complementació de la creativitat amb el procés educatiu, l'ensenyament obligatori impartit pel govern i que segueix un sistema social, fent-nos pensar de forma similar, per tal de que es mantingui un nivell de coneixement mitjà entre la població.

---

*13. Torrance i Kincaid*

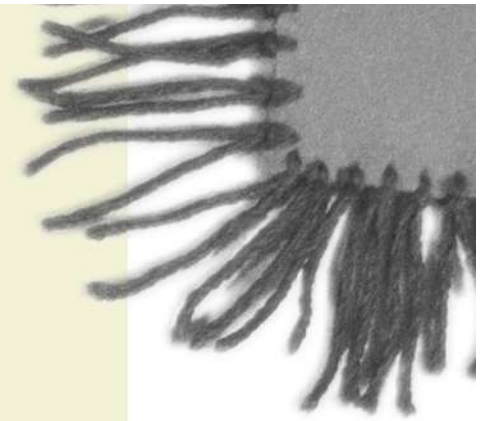


S'ha de tenir clar, però, que en cap moment s'està menyspreant l'educació reglamentada, perquè és obvi que s'ha de tenir coneixements desenvolupats, però s'ha de ser conscient que s'aprèn a les escoles i que s'ha d'acabar de desenvolupar externament. Perquè com diu Hasegawa, l'educació ens ensenya que pensar però no com pensar i les escoles no són el lloc més adient per aprendre aquest com pensar que ens ajuda a aprofundir en la creativitat pròpia. Se sap que tothom neix sent creatiu, però al llarg del nostre creixement ens ensenyen a donar més valor a la racionalitat que a la creativitat. Els professors intervenen per a que els nens puguin trobar solucions concretes, sense diversitat de respostes, a partir d'instruccions, trobant solucions "intel·ligents". D'aquesta manera es menysprea la creativitat innata i no se li permet al nen que descobreixi i explori el món amb la seva pròpia visió. En ocasions es confon el concepte d'intel·ligència amb el de creativitat, el sistema actual tendeix a avaluar els resultats en comptes del procés, genera una competitivitat que entorpeix el desenvolupament creatiu. Naixem acostumats a que se'ns digui que és correcte i que és incorrecte, estem acostumats a que hi ha errors, però només permesos en els processos, i que sense un bon resultat no podem aspirar a res. Però no s'hauria de jutjar únicament un resultat, sinó el procés, perquè tots fem bé quelcom i la diferència entre uns resultats i uns altres és la forma de percebre el món que ens envolta, el propi punt de vista de la vida. Per tant, no és pot afirmar que una persona, ja sigui nen o adult, vegi el món de forma errònia, perquè és la seva pròpia percepció.

Per altre banda Piaget [14] va formular les diferents etapes del desenvolupament de la intel·ligència d'un nen. Ell creia que els nens avançaven cap a una apreciació de la lògica deixant enrere una forma de pensar al qual ell anomena infantil i egocèntrica (demostra que fins els set anys els nens són egocèntrics). La seva teoria segueix sent la dominant en en el desenvolupament intel·lectual actual. Ell diu que els nens es mouen amb agilitat a través de diferents nivells fins a convertir-se en un ésser humà lògic amb la capacitat de resoldre equacions de segon grau i podent realitzar experiments científics segons les lleis de la lògica.

---

**14. Piaget** és un biòleg, psicòleg i filòsof suís, que destaca per les seves aportacions a les ciències psicològiques i també per la seva teoria sobre el desenvolupament de la psicologia i per tant la influència en la pedagogia.



## RELACIÓ ENTRE ELS INFANTS I ADULTS CREATIUS

---

En l'etapa infantil es permet tenir un període temporal dedicat a la imaginació, a veure el món de forma personal. Però arriba un moment en que aquest estat de "viure" en un món d'un imaginari propi passa a ser un aspecte negatiu, es pot arribar a confondre i relacionar-se amb un estat mental deficient. Quan ets adult i "vius al teu món" pot ser que siguis idolatrat o rebutjat. En cas de ser rebutjat, és possible que se't tracti com un malalt mental. Hudson pensa que geni i bogeria són aspectes diferents, però si que és cert que els grans artistes solen tenir moments de frustració, depressió, ... a l'hora de produir grans obres. – (Oxford Companion to the Mind, data). A diferència dels que són rebutjats, també hi ha l'opció de que alguns adults amb característiques semblants siguin tractats com ídols creatius, com és el cas de Tolkien, on la creació del món imaginari del Senyor dels Anells pren més valor que la pròpia història; això pot ser per l'addicció social al món imaginari, ja que tot i ser adults racionals, ens sentim atrets per les novel·les fantàsiques. L'adult té tant de nen com el nen d'adult. És per això que es defensa en aquest llibre que el nen pot aprendre de l'adult, però també l'adult pot aprendre del nen. L'adult no ha de creure que posseeix la veritat absoluta pel simple fet de tenir més capacitat racional que el nen, sinó ha de saber que les capacitats del nen poden ser complementaries a les que té l'adult.





## SOLUCIONS DINS DEL DISSENY

### EL JOC

---

Segons Stuart Brown (2009), que és un dels pioners sobre la investigació del joc, defineix el joc com una activitat motivadora que és absorbent i intrínseca, aparentment sense cap sentit, que provoca goig i una suspensió d'autoconsciència.

Recordant a Piaget, cal esmentar que ell no va donar gaire importància al joc en la infància, era simplement com es comentava anteriorment una de les etapes per arribar al ésser humà lògic. I per tant, segons Cohen i MacKeith, la teoria de Piaget va fer que molts altres psicòlegs tampoc li donessin gaire importància.

Però no es pot obviar el joc. Els infants passen gran part del seu temps jugant. Aquests jocs en molts casos no tenen un temps perllongat ja que entren i surten dels personatges que s'inventen i aquesta fugacitat és el que li dona màgia. Els infants poden passar tota una tarda representant un paper però no quedarà res guardat d'aquesta imaginació, excepte potser un lleu record.

En el llibre de Cohen y Mackeith *The development of Imagination: The Private Worlds of Childhood*, també s'indica que aproximadament des del 1970 cada vegada hi ha una actitud més positiva del joc, la fantasia i la imaginació. Els psicòlegs americans consideren aquest element com a valuós però l'interès continua estan més en l'ús del joc que en el joc en sí.



En canvi Jerome Bruner[15] (1977) creu que el joc és important però no com a eina imaginativa o creativa sinó pel seu desenvolupament lògic o emocional. Això provoca que acabi centrant-se només en un fet: el nen aprèn jugant.

Passem a Janet Moyles, autora de llibres com 'The Excellence of Play', 'Just Playing', entre d'altres, fa un anàlisi pràctic sobre el joc en les escoles. Ella indica que 'ser creatiu requereix temps i imaginació, cosa que està a l'abast de la majoria de nens. Més important encara, ser creatiu requereix tenir confiança en un mateix, receptivitat cognitiva, sentit de l'absurd i habilitat per jugar..., aquests factors estan completament dins del terreny de la infància, molts dels quals necessiten ser inculcats amb més vigor en l'àmbit de l'escola i l'educació'.

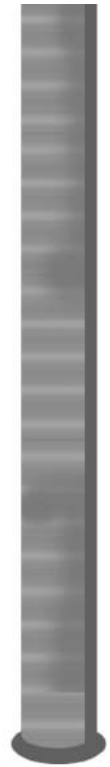
Al llarg dels anys tampoc s'ha donat molta importància al joc, però no es pot obviar. Es podria dir que el joc està associat a la immaduresa però com ja s'ha comentat, tant el joc com la imaginació són importants per fomentar la creativitat i alhora provoquen un efecte positiu en l'adult. Com va dir Carl Jung (psiquiatra i un dels primers partidaris de Freud a causa del seu interès compartit en l'inconscient) [17], 'el principal dinàmic de la fantasia és el joc, que també pertany al nen i, per tant, sembla que no és coherent amb el principi del treball seriós. Però sense jugar amb la fantasia, cap treball creatiu hagués arribat a funcionar'. – (Jeff Vandermeer [18], Wonderbook: The Illustrated Guide to Creating Imaginative Fiction, pàg. 1).

---

**15. Jerome Bruner** és psicòleg americà i una de les figures més importants en l'educació ja que a seva teoria de l'educació en els anys 60 i 70 va influenciar el programa educatiu d'aquelles èpoques, tot i així en els anys posteriors ja no es veu tant aquesta influència. La seva teoria prové del seu interès per la evolució de les habilitats cognitives en els nens i la necessitat d'estructurar de manera adequada els continguts educatius. La seva teoria té aspectes semblants al pensament de Piaget.

**17. Carl Gustav Jung** Swiss psychologist and psychiatrist who founded analytic psychology, in some aspects a response to Sigmund Freud's psychoanalysis. Jung proposed and developed the concepts of the extraverted and the introverted personality, archetypes, and the collective unconscious. His work has been influential in psychiatry and in the study of religion, literature, and related fields. Va ser membre actiu de la Societat Psicoanalítica de Viena

**18. Jeff Vandermeer**



## CONCLUSIONS

Winnie The Pooh i The Encanted neighbourhood són un clar exemple de la creació a partir de l'imaginari infantil. L'escriptor A. A. Milne va crear Winnie The Pooh i tots els altres personatges, llocs etc; a partir de la imaginació del seu fill Christopher Milne conegut com a Christopher Robin. Ell tenia uns peluixos amb els quals jugava diàriament i s'emportava al bosc del voltant de casa seva amb el seu pare. A partir d'aquí juntament amb els jocs i la imaginació el seu pare l'observava i creava històries barrejant la realitat amb la ficció creada per ell.





## MARC PRÀCTIC

### INTRODUCCIÓ

---

Com s'ha comentat al llarg del marc teòric, es creu que el Paracosm és una eina que ajuda a potenciar la imaginació i creativitat alhora que, com a adults, podem aprendre d'aquest potencial.

Per tal d'afirmar aquest concepte s'han creat diverses activitats dirigides a nens/es (s'explicaran amb detall posteriorment), en aquest cas de vuit i nou anys, amb la finalitat de que cadascú creï el seu propi món. A partir d'aquí s'ha utilitzat aquest imaginari infantil per crear un curtmetratge d'animació on es veuen reflectits cadascun dels mons obtinguts en els resultats del taller. El resultat, però, podria haver sigut qualsevol altra forma creativa que expressés els mons ideats, no necessàriament havia de ser un audiovisual animat.

Per poder escollir quines activitats es durien a terme als tallers, ha hagut tot un procés d'investigació sobre els mètodes més adients per poder potenciar la creativitat en els nens mitjançant el Paracosm, però sense intervenir directament en les seves creacions. Amb això s'han triat diferents punts o aspectes de diverses activitats els quals s'han barrejat amb allò extret de les conclusions del recull de Paracosms obtinguts per Silvey i MacKeith, del que s'ha parlat en el marc teòric, ja que amb aquests es podia veure que els inspirava per arribar a la creació d'un món.

### TALLER

---

Les activitats dutes a terme en el taller es poden dividir en quatre parts. En primer lloc, la creació del món sense estructura. En segon lloc, la creació de personatges que es podrien trobar dins del món. En tercer lloc, l'estructuració del Paracosm. I per últim tenir temps lliure per poder acabar de donar forma al món. També dir, que les activitats estaven previstes per fer-les a curt termini, però cada punt es podria estendre més amb altres activitats per aprofundir en la creació del Paracosm.



## ACTIVITATS TALLER

1. **OBJECTES** – Duració: 20 min. / Material: Bàsic (s'enten com a material bàsic, llapis de colors, retoladors i "plastidecors" ) + pintura + plastilina (opcional). /Espai de treball: Papers, taula. (Espai concret però amb més extensió que el un paper dinA4).

**Crear un espai, lloc..., a partir d'un objecte, joguina apreciada per començar a donar forma al teu món sense estructura (colors, primers esbossos, visió general, etc.** Cada nen/a ha de portar o pensar un objecte o una joguina apreciada. En cas de que els objectes es portin es col·locaran al mig d'una taula i a partir d'aquests (ja sigui el seu o d'un company) es podrà inspirar per a començar a donar forma al seu món. En cas contrari cada nen/a pensarà en l'objecte o joguina i l'utilitzarà per l'exercici sense intervenció dels altres objectes.

**Per què?** L'exercici prové de l'agrupació de mons de Cohen i MacKeith, ja que en molts casos els nens havien creat el seu món a partir d'un objecte, joc o joguina important. També hi ha un altre grup de mons idíl·lics sense estructura i altres molt estructurats amb sistemes. Per tant s'ha pensat començar a partir de la inspiració d'objectes i primer fer un món no estructurat per tenir una base general. D'aquesta manera és més fàcil definir el món i començar a donar-li més estructura posteriorment.

**Objectiu:** Per no anar directament a crear un món, que és una cosa que pot arribar a ser molt complexa, es vol introduir un exercici que ajudi als nens/as a començar a pensar en com seria sense acabar de definir-ho. Per exemple, quan es comença un projecte, mai es procedeix directament al resultat final, sempre hi ha un procés darrera (decisions, referents, proves, recerca...).



**2. BLENDING** – Duració: 10 minuts per a cada creació de personatge (la duració global variarà segons el nombre de alumnes participants). / Material: Bàsic + pintura (a la prova si que van fer els personatges amb pintura però en el taller final no van voler ja que havien utilitzat pintura en el primer exercici) / Espai de treball: Papers, taula. (Espai amb delimitació concreta però alhora no limitat a un paper dinA4).

**Crear un personatge a partir de la combinació de dos paraules escollides aleatòriament.** Cada nen/a ha d'escriure una paraula i posar-la en una caixa. A continuació s'agafen dues sense mirar. Amb aquestes dues paraules s'intenta crear un personatge combinant-les, i així consecutivament fins haver fet totes les paraules. En cas de no saber com relacionar aquestes dues paraules poden deixar-les i dibuixar el personatge que desitgin (però primer haurien d'intentar-ho amb les paraules).



**Per què?** Aquest exercici parteix d'un dels mètodes per la creativitat de Parnes (1976) explicat en el llibre 'Desarrollo de la capacidad intelectual y creativa' – Viktor Lowenfeld y W.Lambert Brittain – La 'formació d'associacions remotes' tracta de combinar dues paraules de forma inusual per obligar a pensar noves relacions verbals. Aquest concepte va lligat amb l'explicat per Michele Root- Bernstein de "Blending", on es posa d'exemple el centaure que és un personatge creat a partir de dos conceptes, l'home i el cavall.

**Objectiu:** A part de la creació de personatges, el que es vol aconseguir és poder barrejar dos conceptes, paraules, ..., sense que hagin de tenir cap relació aparent entre elles. Com es comenta en el marc teòric, Ken Robinson defensa que estem creant sistemes on no està permès l'error. També es defensa en el marc teòric que l'educació ens ensenya què pensar però no com pensar. Per tant, es creu que, crear a partir d'aquestes combinacions aleatòries i sense sentit, pot ajudar a pensar més enllà del que s'ensenya que és "correcte", obrir-se a noves possibilitats en quant a la creació d'idees, solucions, etc. En definitiva es vol donar llibertat en la creació dels personatges però a la vegada que es tingui una petita guia per a una creació poc convencional i demostrant que poden sorgir bones idees a partir d' unions estranyes o que mai farien.

**3. CREACIÓ D'UN MAPA MUNDI** – Duració: 15 min. /  
 Material: Bàsic / Espai de treball: Papers, taula. (Espai amb delimitació concreta però alhora no limitat a un paper dinA4).

**Crear un mapa perquè altres persones sàpiguen com arribar-hi i què hi poden trobar.** Cada nen/a haurà de crear un mapa del seu món per donar a entendre amb més detall com està estructurat aquest món, què i on es poden trobar les coses, etc. El format i estil del mapa és completament lliure. Es poden fer anotacions escrites per donar informació més concreta. És interessant plantejar preguntes, sense concretar massa, per ajudar-los a pensar.

**Per què?** L'activitat final també sorgeix dels mons recollits en el llibre de Cohen i MacKeith. Una gran majoria de nens/as, incloent a Silvey, creaven mapes dels seus mons com a forma de registre.

**Objectiu:** En aquest punt els nens/as suposadament tindran ja un món bastant definit, però com ho poden agrupar tot en un espai per a què un altre persona pugui entendre el seu món o la seva creació? La realització d'un mapa ajudarà a poder col·locar tot allò que han creat fins el moment (espais, personatges, ...) en un sol lloc. D'aquesta forma també els farà pensar en com poden ensenyar la seva creació per ser entès per una persona que no coneix el que està fent. A més a més, serà un exercici també de resum ja que haurà d'agrupar tota la informació que cregui més important del seu món en un sol mapa.



4. **TEMPS LLIURE** – Duració: adaptat al temps necessari de cada nen/a. / Material: Bàsic + pintura. / Espai de treball: (Espai amb delimitació concreta però alhora no limitat a un paper dinA4).

**Temps per a què cadascú pugui acabar el seu món de manera lliure (ja sigui millorar dibuixos, fer-los més concrets, escrits, etc.)** Tot i que s'estiguin proposant activitats, ja que com es comentava anteriorment, si que es creu necessari una "guia" o "ajuda" en el procés de aprenentatge en l'escola, també es creu que per potenciar la creativitat no hi poden haver-hi masses normes i ha d'haver-hi un ambient bastant "lliure" on tot allò que s'imaginin és vàlid. Per tant es creu important que, a part de dur a terme activitats pensades anteriorment amb una finalitat, també disposin d'una part de temps lliure.

Per entendre millor aquestes activitats, cal esmentar com van funcionar els tallers. Anteriorment al taller definitiu, apart de la investigació per escollir què es duria a terme, es van fer proves per veure l'ambient de treball i acabar de prendre decisions. Abans de fer-les s'havien plantejat diferents paràmetres com la durada de les activitats, el material, espais utilitzats, etc. Així van sortir dues versions de taller diferents. El primer consistia en tenir una gran varietat de materials (els bàsics: plastidecors, retoladors, llapis de colors...; papers de colors, cola blanca, tisores, plastilina i elements per fer collage.) i cobrir de paper tot l'espai (paret, terra, taules...). En canvi en la segona versió s'utilitzarien només els materials bàsics, pintura i papers de colors i en l'espai només es col·locaria paper a la taula.



El taller final es va fer amb un grup de 6 nens/es. Durant la realització es van fer fotografies, i apart es van fer apunts i preguntes sobre el món de cadascú per tal d'entendre millor com se l'imaginaven. Un cop finalitzat i amb tota la informació, dibuixos obtinguts, ..., va començar de seguida el procés creatiu de l'adult, la formalització del curt. Primerament es va fer una observació general de tots els mons, intentant crear relacions entre ells per poder fer una primera narrativa. Però això va fer que es donés més importància a la narrativa que als propis mons en sí. Vist això, es va optar per dibuixar i recrear els mons en una imatge, cadascun amb diferent estil i tècnica, triat a partir del que es creia més representatiu dels dibuixos i en definitiva del món en general.

Començant pel primer món s'ha triat un estil de vídeo joc dels anys 80 ja que el nen va crear un personatge d'aquella època i a més a més els colors que utilitzava eren molt llampants. En el segon s'ha fet una estètica molt fosca, menys un element, perquè tot girava al voltant de Harry Potter, o bé anaves a la presó o a la casa divertida. En el tercer, s'han utilitzat objectes reals ja que és el que més inspirava el dibuix. En el quart, s'ha fet una estètica relacionada amb tons pastels, perquè la nena donava molta importància als arcs de sant Martí i unicorns. En el cinquè, s'ha fet una estètica futurista, pels elements creats en el món (limusina infinita, cases pilotes). I en l'últim, s'ha donat importància a la quantitat i estranya combinació d'elements que va dibuixar, entre d'ells un menjador seguit de "muntanyes Love". També cal dir que en aquest món en concret s'ha conservat la mateixa relació d'escala que ell va dibuixar entre els diversos elements.

Per altre banda, en la veu en off també es poden trobar referències de característiques que els nens van comentar en els tallers. Per exemple en el món dels unicorns, la nena va dir que els seus personatges eren molt estrictes igual que ella. Tots aquests apunts també van ajudar a l'hora d'unir els mons i crear una narrativa. Com s'ha dit, el següent pas era crear una narrativa i a partir d'aquest llarg procés de prova i decisió ja es podia començar a animar. Finalment s'ha gravat, com es comenta anteriorment, una veu en off per tal d'acompanyar i explicar millor els diferents mons, ajuntant posteriorment efectes de so.

## PROCÉS POST TALLER

---

Cal dir, que en tot aquest procés si que ha hagut un aprenentatge, dificultat que sense la utilització dels Paracosms obtinguts no hagués estat o bé no d'aquesta manera. Per una banda el fet de treballar amb sis nens/es amb els seus respectius mons completament diferents entre si, ha creat moltes limitacions alhora de generar una narrativa lineal, però a la vegada també ha aportat una gran imaginació per tal de generar continuïtat entre els sis elements "sense sentit", és a dir, desconeguts entre ells. Per altre banda al crear el curt, tot i que hi haguessin elements que no eren allò que s'hagués desitjat o bé elements que es creuen que podrien millorar o aportar a la narrativa, personatges o món, havien de ser-hi ja que la proposta era recrear els diferents mons i, tot i aportar dibuixos, estètiques i tècniques, calia respectar les decisions i creacions dels nens al màxim.

Tornant a les animacions, escollir tècniques, estètica, ..., diferent a l'estil dels autors d'aquest projecte, ha suposat un esforç. I a més a més això ha provocat també aprendre nous coneixements ja sigui en àmbits als quals es tenia un nivell bàsic o bé en àmbits desconeguts totalment. Per exemple, des d'utilitzar el plug-in "Duik" per animar un personatge caminant fins a millorar en quant al dibuix digital.

I per últim en quant al disseny d'aquest propi escrit, i de la pàgina web on queda tot recollit, s'ha hagut de trobar una estètica entre l'estil propi dels creadors del projecte i el curtmetratge i l'estil dels mons dels nens/es, ja que aquest apartat ja no està condicionat pels mons creats pels nens/es i a la vegada no es podia utilitzar l'estètica trobada en el curt ja que és molt variant, però si que s'havia de trobar un punt de coherència i unió amb la resta del projecte. També dir, al ser dos persones realitzant el projecte, ha sigut complicat treballar paral·lelament en un mateix món, ja que tot i tenir gustos i estils semblants cadascú té característiques i punts forts i dèbils, per tant no ha sigut fàcil ajudar-nos en certes coses pel fet de que cadascú s'ha centrat en uns mons en concret i haver d'introduir-te en un món que no l'ha començat un mateix des d'un principi, podia ser feixuc.

---

## CONCLUSIONS

Com s'ha anat comentant al llarg del projecte, es vol reforçar la creació del Paracosm en els nens/es per potenciar la seva creativitat i la imaginació. Però a la vegada no només es creu que sigui important potenciar la creativitat en els nens sinó també en els adults i es creu que nosaltres com a adults podem aprendre d'aquest imaginari. Efectivament, després de realitzar els tallers explicats anteriorment i posar-ho en pràctica amb la realització d'un curtmetratge, es podria dir que ha hagut un procés d'aprenentatge i decisions en quant a estètica, narrativa, ..., que sense aquest imaginari no hagués estat. Tot i així, cal dir que se sap que el curt final és millorable, però això ja s'ha anat comentant en el projecte, que es dona molta importància als tallers i la fomentació de la creativitat mitjançant els nens. Amb això dit, com s'ha esmentat no hem de tenir por a l'error i tot i no obtenir els resultats que hagués pogut tenir un professional, pels autors del projecte sí que ha hagut un esforç. Per tant reflexionem: si els adults no som creatius, com podem ensenyar als nens a ser creatius, a no pensar només amb racionalitat? A no tenir por de l'error? A no pensar que no saben dibuixar, deixant-los sense voler expressar-se artísticament? I la llista de preguntes podria continuar. Veiem, doncs, que és important que els nens/es sàpiguem que tots podem aprendre els uns dels altres, sense tenir en compte l'edat, tots podem aportar quelcom a altres persones, ja sigui d'una manera o una altra; i que si no dibuixem com la majoria, no vol dir que no sapiguem dibuixar, sinó que veiem la vida de forma diferent, de forma original i única.



## RESULTATS

PER VEURE TOTES LES IMATGES DEL TALLER VISITA AQUEST LINK:

**<https://500px.com/paracosmos>**

PER VEURE EL CURTMETRATGE I UN RESUM DEL PROJECTE VISITA AQUEST LINK:

**<https://paracosmosbs.github.io/paracosmosweb/>**

### VEU EN OFF

Voy a contaros una historia que sucedió entre muchos mundos distintos.

DYLAN//Harry tiburón se encontraba en un videojuego de los 80. Él deseaba disfrutar de la playa, pero esta estaba custodiada por Jona tiburón, un tiburón malvado que acechaba a todo el que veía. Harry cansado de no poder disfrutar de sus vacaciones se quiso ir a Narnia. Pero Jona le vio y después de esquivarlo un par de veces..., ¡le atrapó! Derrotado, Harry regresó a su casa.

ALEIX//Una vez allí vio la cola para acceder al árbol Harry Potter, el único sitio habitable de ese mundo y oyó como preguntaban: "¿Eres amigo de Harry Potter?, A mi me parece que no", por este motivo se llevaron a una chica a la cárcel provisional.

ALEIX-CÁRCEL//La chica que sabía que la iban a trasladar a Azkaban, lanzó una piedra con toda su rabia hacia la pared. Y de repente, ¡La piedra desapareció!



¿Quizás era un portal mágico?, pensó. Acercó el brazo y efectivamente aquello era un portal! Con toda su valentía se lanzó decidida hacia dondequiera que la llevara el portal.

PORTAL//Voló y voló hasta caer en el mar de un mundo desconocido para ella.

HENG//Una foca marina que paseaba por allí, se sorprendió por el chapoteo que rompió el silencio. Extrañada fue a ver que pasaba, pero al no ver nada fuera de lugar, emprendió el camino a casa. ¿Creéis que pudo llegar?, cuando fue a entrar en su vivienda, sólo vio un extenso campo y algún arcoíris.

HENG-PUERTA(ZOOM)//La foca entró en aquel mundo nuevo para descubrir que había sucedido con su casa...

NISS//pero hasta 15 minutos después no encontró a unos unicornios que estaban celebrando una fiesta. Intentó llamar su atención, pero estos siguieron a lo suyo sin hacerle mucho caso, así que lo volvió a intentar pero esta vez muuuucho más fuerte. de repente ,se formó un silencio absoluto, y los estrictos unicornios la miraron sorprendidos. ¡¿Quién se atrevía a invadir su perfecto y mágico mundo?! Viendo que no tenía mucha suerte..

LIMUSINA//...la foca anduvo y anduvo durante mucho tiempo buscando más ayuda... hasta que pasó por su lado a toda prisa...una limusina infinita ¡que casi la atropella!

MARK//Esta limusina infinita se dirigía como un rayo hacia un mundo donde las casas eran pelotas y sólo se podía acceder a ellas a través de túneles.

ZOOM-IN TÚNEL//En uno de esos túneles había también un pasadizo secreto que llevaba a Escubidú

DIEGO//Una carrera rodeada del estadio del Barça, una maravillosa feria, con montañas Love y una fuente del amor para refrescarse a media carrera. Obviamente el objetivo de este mundo era llegar el primero a la meta, pero a día de hoy no se sabe quién llegó primero.

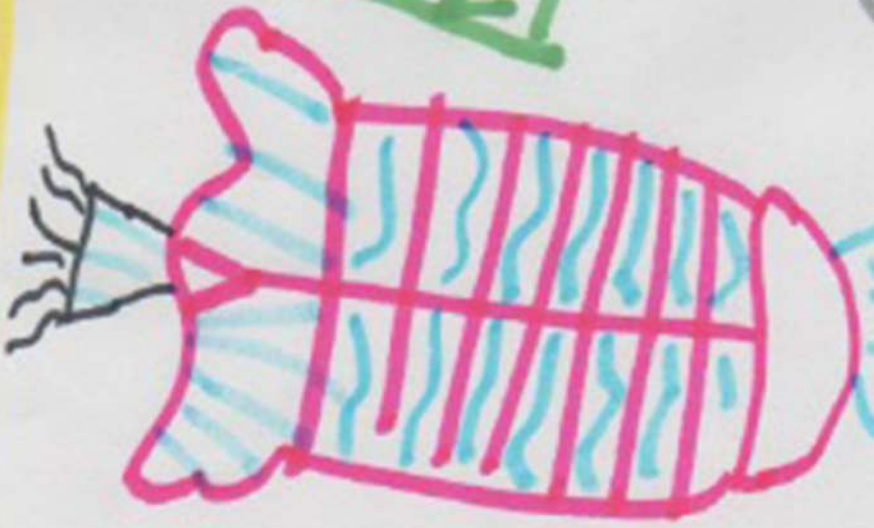
CRÉDITOS //Podría haber sido cualquiera que estuviese en ese mundo, o no..., puesto que estos mundos y sus personajes han surgido de la imaginación de los niños y por eso la historia podría haber sucedido como la hemos contado o de forma totalmente distinta.

NARNIA

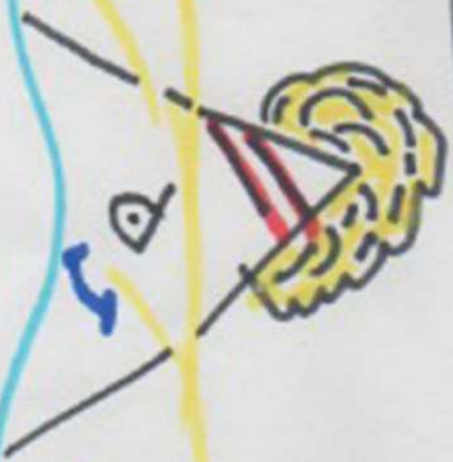
Dylan



HOTEL

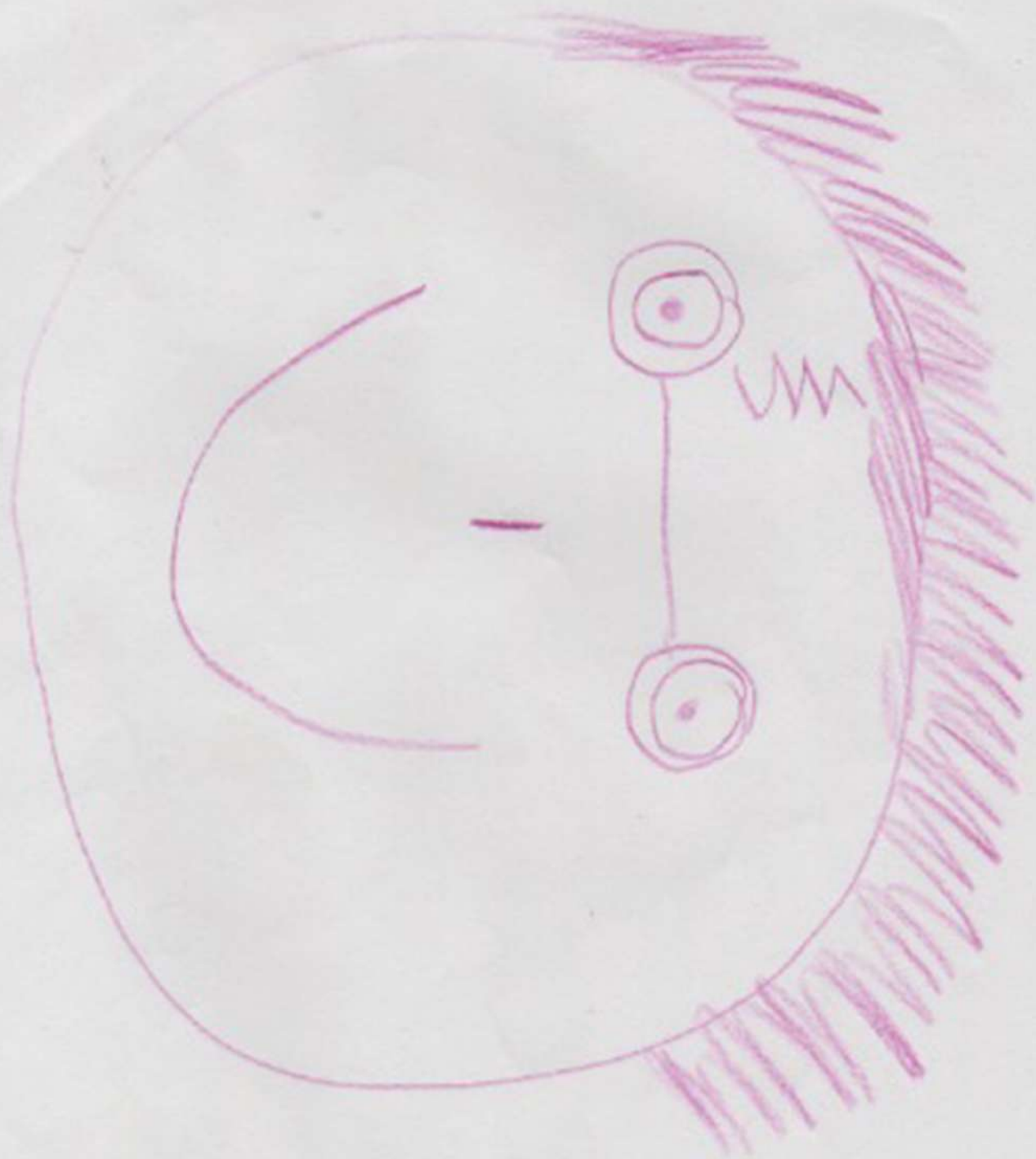


Jona Tikuveh  
↓



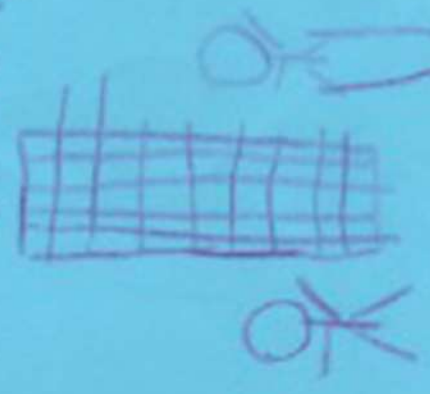
Page



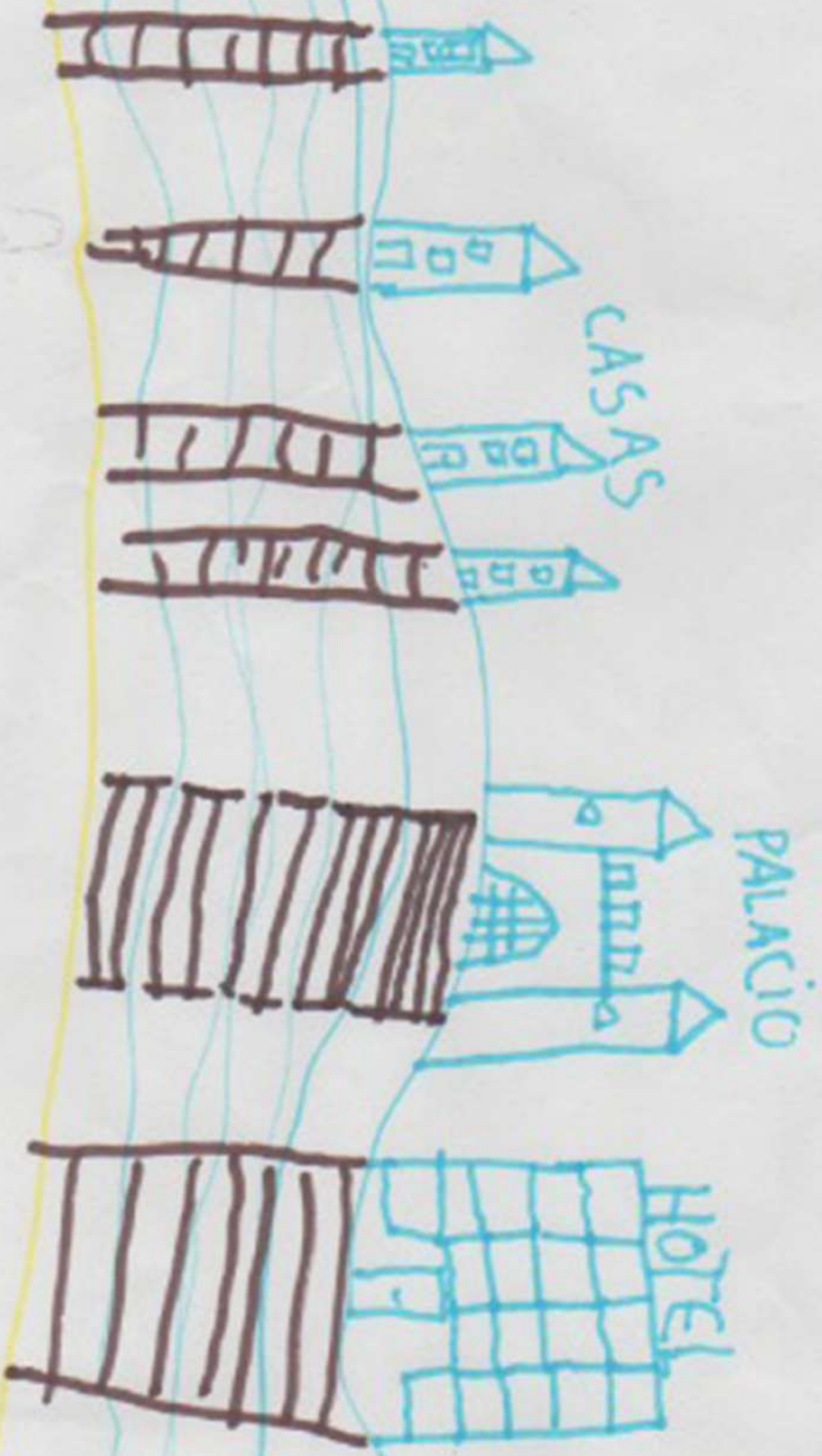




WEST  
AZKABAN



HARRI



Hong

Niss

Martina  
4

Helena  
4





CSO

dad

Hanström



Mon

Hebre.

h T

an

arcoduras

fregyas

B dias

Ciudad

pelota



N855



15m



wood  
paper

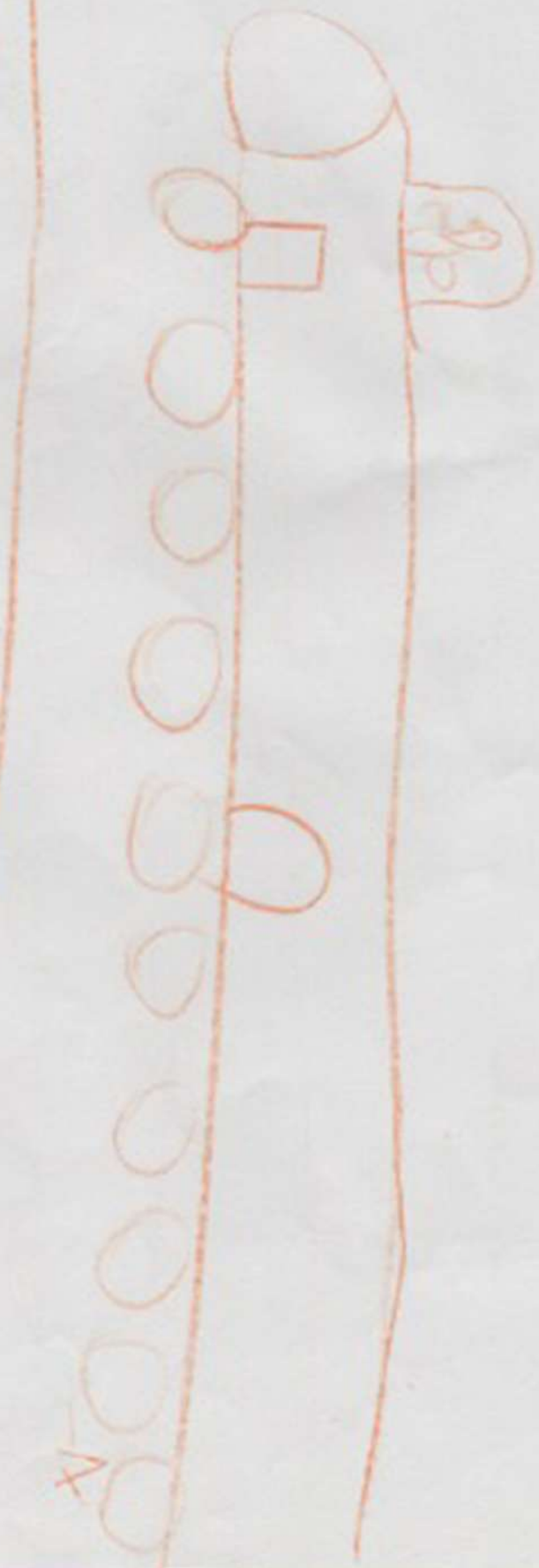


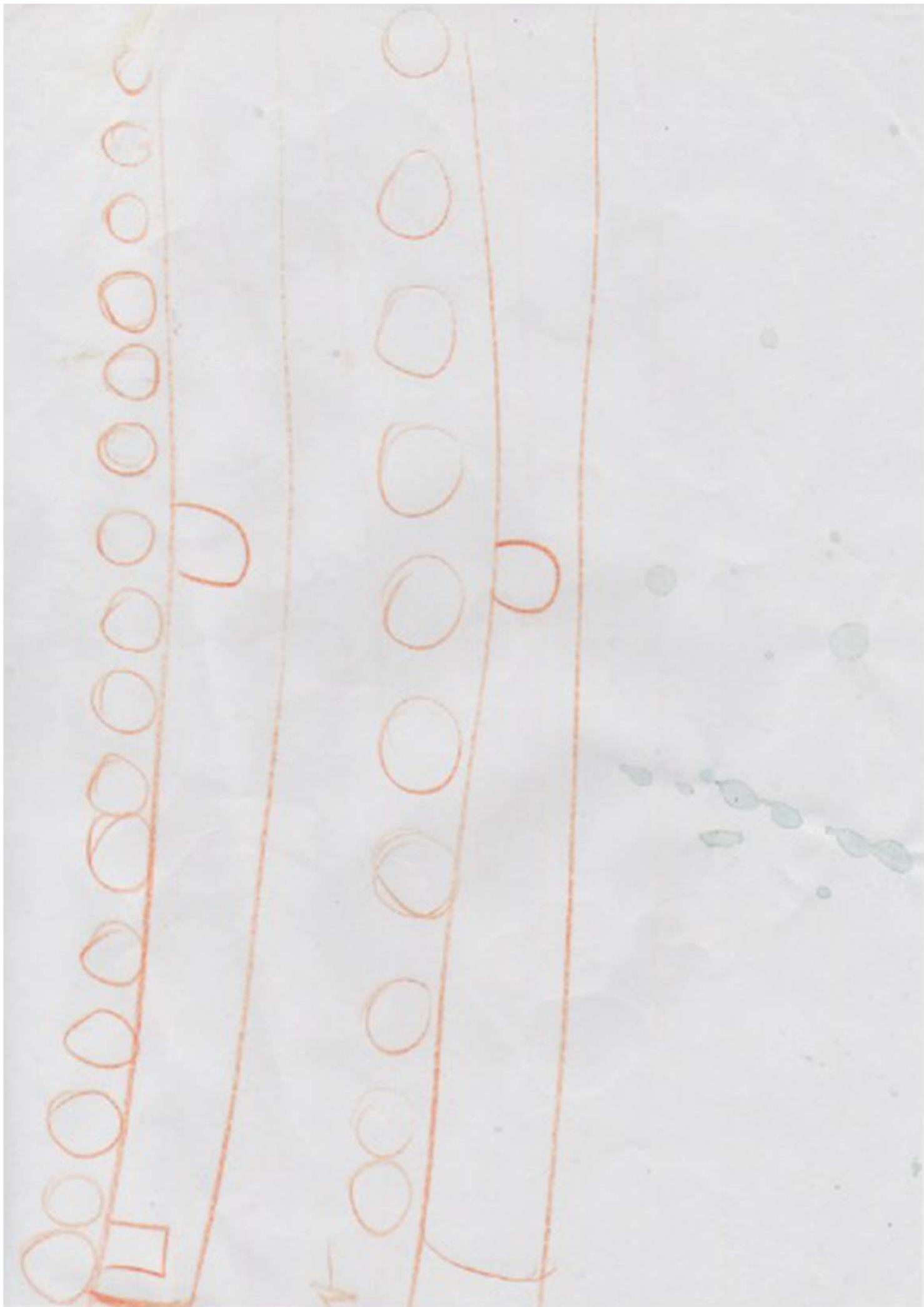
En la ciudad  
pelota ha hi  
muchas pelotas  
i tambien  
todos los trans  
portes estan co  
de pelotas.



NORD  
Mark







VIEW  
VENIDOS  
A ESCU  
DU

START

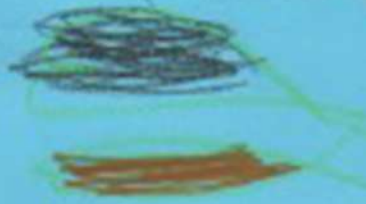
ESTADIO  
BARRA

COMEDOR

CAMPO DE FÚTBOL  
BASKET

HOTEL

FERIA



CASA  
LABORATORIO

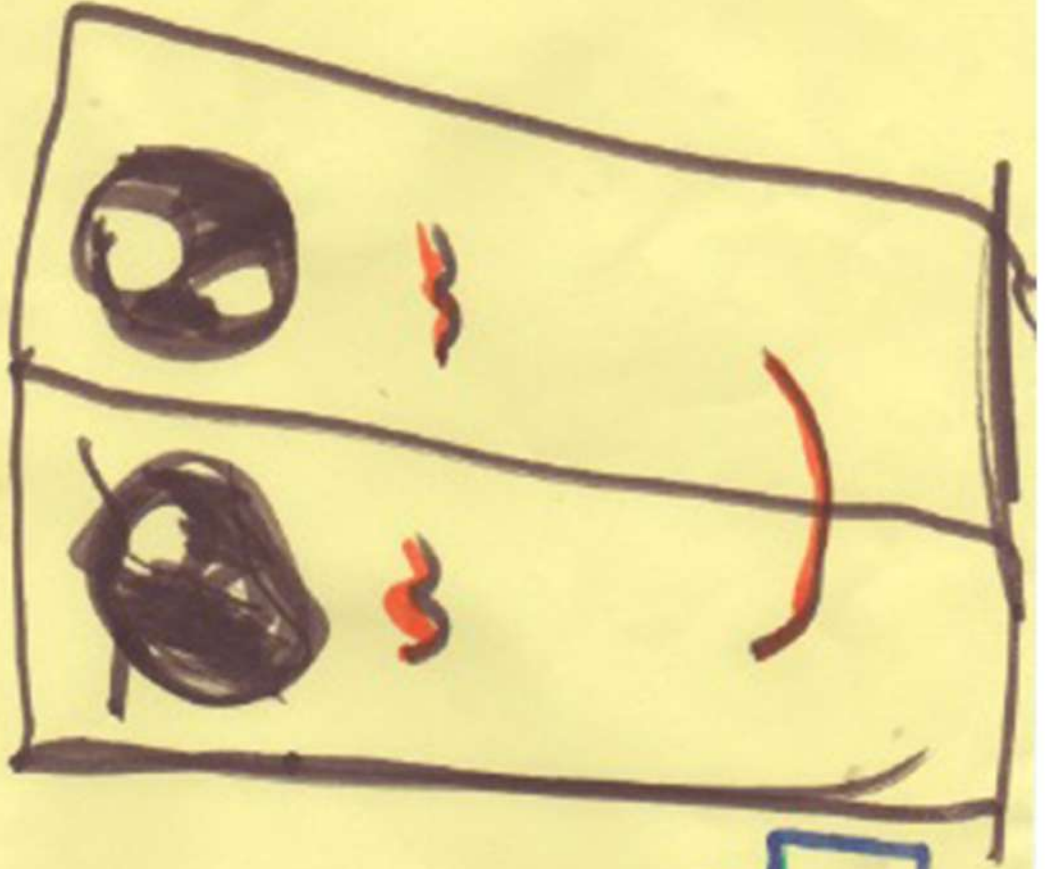
MONIANA  
LOVE

FUENTE  
DEL ANO A



MONIANA  
RUJA

FINIS  
PRIMA





Joel

