

A CURA DELL'ASSOCIANIMAZIONE

Gli irrinunciabili dell'animazione tra prospettiva e metodo

Dire l'animazione socioculturale in un tempo di rassegnazione

L'animazione è sollecitata ad aggiornare la sua storia confrontandosi con le domande del nostro tempo. Quale dunque può essere il tema generatore dell'animazione oggi e,

di conseguenza, lo stimolo perturbatore che essa può offrire per andare oltre le contraddizioni e fare spazio alle attese e ai desideri spesso soffocati? Rispondere all'interrogativo

chiede di mettersi in ricerca, facendo interagire le domande con le scommesse antropologiche e con l'approccio metodologico che sono alla base dell'animazione socioculturale.

L'animazione sociale e culturale è figlia di una storia appassionante, in cui si intrecciano filoni di pensiero e di azione che nel corso di decenni si sono coagulati in un approccio che ruota attorno ad alcuni punti fermi che possono essere considerati come la memoria dell'animazione, con degli «irrinunciabili» teorici e metodologici per chiunque voglia agire da animatore a livello di gruppo come di comunità, nell'ambito del gioco e della creatività come dell'aggregazione negli spazi informali, all'interno della scuola come degli oratori.

L'animazione rimanda a «scuole» di pensiero e di azione che risalgono all'attivismo pedagogico, alla presa di distanza dal nozionismo e dalla trasmissione «idraulica» di conoscenze, all'esperienza di gruppo e dell'interdipendenza che fa spazio alle diversità soggettive, al gioco e alla valorizzazione dei linguaggi simbolici e creativi per sottrarsi all'eccesso di pensiero logico-razionale, alla critica culturale ai condizionamenti dell'ambiente sociale per fare spazio invece dell'autonomia dei soggetti, alla partecipazione democratica come luogo in cui produrre cambiamento in contrasto con i diversi autoritarismi, alla (ri)tessitura dei legami sociali dentro le comunità reagendo alla chiusura nell'individualismo, alla costruzione di

spazi relazionali auto-organizzati in cui elaborare nuove mappe etico-culturali per fare fronte al vero e proprio attacco ai diritti umani in cui siamo immersi...

Come si vede, dietro l'animazione emerge un robusto impianto culturale, che tuttavia oggi viene sfidato dai nuovi fenomeni. Non si può pensare e fare animazione senza confrontarsi con queste nuove sfide. Ma allora come riscrivere oggi l'animazione, rivisitandone criticamente la storia, spesso ignorata o riletta in modo episodico, attenti però a evitare il rischio – come si dice – di buttare il bambino insieme all'acqua sporca in cui è stato lavato? E da do-

* Queste pagine sono frutto di un lavoro di ricerca-riflessione che ha visto impegnata AssociAnimazione e Animazione Sociale attraverso il confronto fra alcune realtà territoriali di animazione e la rielaborazione dei punti fermi emersi lungo il percorso. Sulla base di un documento conclusivo di un master per esperti di animazione realizzato dalla cooperativa Finis Terrae e promosso da AssociAnimazione, la ricerca ha coinvolto, in una sorta di tour, animatori di diverse regioni d'Italia che si sono ritrovati in seminari dedicati a tematiche specifiche: il gruppo in animazione, il lavoro di comunità, la creatività e la ludicità. Il materiale emerso è stato rielaborato da un gruppo ristretto (Luisa Dell'Acqua e Alessia Cattaneo della coop. Comin di Milano, Marco Martinetti della coop. Finis Terrae di Vercelli, Lara Ponti e Manuel Cerutti della coop. Vedogiovane di Borgomanero, Massimiliano Ferrua della coop. Valdocco di Torino, Michele Marmo presidente di AssociAnimazione).

ve ripartire in tale opera di rivisitazione?

L'animazione si sente interrogata da nuovi fenomeni sociali come la frammentazione sociale e il disancoramento dal proprio ambiente di vita, l'insicurezza e la chiusura in un tribalismo autoprotettivo, l'arroganza fra mondi culturali, la forbice tra ricchi e poveri e la vulnerabilità diffusa, l'indebolirsi dei gruppi e delle reti, il disinteresse per i beni pubblici, la sudditanza all'economicismo come valore assoluto, la fatica della democrazia e la politica ridotta a pura difesa di interessi contrapposti...

Con esiti problematici. Per le persone anzitutto, con un sovraccarico di compiti nell'individuarsi, con la disabitudine ad abitare la propria interiorità e aprirsi criticamente al discernimento fra mondi culturali e, di conseguenza, con un deficit di riflessività e di creatività progettuale. E per le comunità locali poi, dove si fatica a intravedere e, prima ancora, immaginare, una prospettiva per il futuro e ci si rassegna a sentirsi figli di un'epoca dalle passioni tristi.

Che cosa ha a che fare l'animazione con le grandi questioni della convivenza e della coesione sociale, della giustizia e della legalità, della cittadinanza e delle alternative al liberismo sfrenato di cui oggi sono evidenti i disastri e di cui stiamo pagando il conto?

Mentre percepisce l'enormità dei compiti che l'attendono, l'animazione è consapevole del rischio di «irrelevanza», in quanto da molti considerata un'attività marginale e residuale da «dopolavoro», una sorta di «orticello» gratifi-

cante per chi lo coltiva, ma funzionale al perpetuarsi del potere nel sistema sociale, un'occupazione graziosa del tempo libero con i più piccoli o con gli anziani, uno svago e leggero controllo sociale dell'adolescenza, un donchisciottismo nel lavoro con i gruppi e con le reti della comunità, un asservimento alla politica del momento e ai suoi finanziamenti.

Come declinare allora la funzione dell'animazione di fronte al rischio che sia di fatto – o anche solo percepita – come irrilevante?

Va detto che sono molti gli animatori che denunciano una passiva e ambigua accettazione di un mandato delle istituzioni che indirizza l'animazione verso compiti di assistenza, contenimento, terapia nei confronti delle situazioni problematiche in una logica puramente riparativa. Tutto questo è legato alla tendenza alla psicologizzazione dei problemi, nel senso che tra le cause dei problemi vengono accentuate quelle di natura soggettiva o familiare, piuttosto che quelle connesse alla relazione con il contesto a livello micro e macro. Di conseguenza, prevale una terapeutizzazione degli interventi, una presa in carico di un soggetto parcellizzato e avulso dal suo contesto, fino a ridurre il soggetto stesso a problema.

Fino a che punto l'animazione si sottrae a questa collusione muovendosi nell'ottica che ogni problema ha componenti sociali e ambientali che chiedono di rimettere in discussione le relazioni (separatisme, esclusioni, indifferenze, violenze) e le regole con cui si gioca (il potere)?

Gli irrinunciabili di prospettiva

Alla luce di questi interrogativi come riscrivere gli irrinunciabili teorici e metodologici dell'animazione, che da sempre ha voluto essere una forza critica e costruttiva che si è messa in gioco – a volte come risorsa informale ancorata a scelte di volontariato, a volte come risorsa professionale dentro le fatiche della gestione dei servizi e dei progetti – come forma originale di accompagnamento della ricerca di

nuovi appigli etico-culturali e di stili di vita sostenibili in risposta al desiderio di vita espresso – anche se in modo confuso – da persone, gruppi, reti sociali e comunità locali?

Lungo il percorso di ricerca da cui prendono spunto queste pagine, ci si è inoltrati nell'ipotizzare da una parte alcuni «irrinunciabili di prospettiva», muovendosi all'interno dei quali è possibile pensare e immaginare

l'animazione nelle diverse situazioni e contesti operativi (verso dove, in quale direzione?), dall'altra alcuni «irrinunciabili di metodo» (come fare, con quali strategie?) coerenti con il quadro delle prospettive, per evitare in tal modo assemblaggi di strumenti che tradiscono le premesse culturali alla base dell'animazione.

Va detto subito che quelli che ora vengono enunciati, per poi essere esplicitati più avanti, sono irrinunciabili volutamente provvisori che, attraverso queste pagine, vengono affidati alla discussione tra animatori e operatori sociali in genere, come tra insegnanti, dirigenti sportivi, pubblici amministratori.

L'intento è di avviare una ricerca che nasca dall'intelligenza critica del lavoro svolto in questi anni da parte di quanti scommettono sull'animazione e a essa si ispirano nel ripensare il loro lavoro, in modo che, con il passare dei mesi, gli irrinunciabili possano essere esplorati, criticati, riformulati, articolati e approfonditi. L'augurio è che, in tal modo, venga riconosciuto, valorizzato e messo alla prova della sperimentazione di fronte alle sfide di oggi, un patrimonio che può generare e rigenerare gruppi, reti sociali, istituzioni educative, comunità.

Gli irrinunciabili di prospettiva possono essere sinteticamente così enunciati, mentre nell'articolo che segue all'interno dell'inserto, le cinque affermazioni verranno giustificate ed esplicitate:

- il modo di leggere i problemi e produrre conoscenza «locale»;
- l'immaginazione di una prospettiva che alimenti il desiderio di vita di persone, gruppi e comunità;
- la «sovversione» leggera degli stili di vita facendo leva sulla ricostruzione dei mondi affettivi;
- il gruppo come mediatore di una riconciliazione critica tra individui e mondi sociali;
- la comunità come scena di un'azione collettiva partecipata e democratica.

Camminare domandando: conoscere facendo. L'animazione ha un suo modo di entrare nei contesti di vita in cui viene richiesta una sua presenza: «camminare domandando». L'ani-

mazione è un percorso attivo in cui si scopre l'ambiente in cui si muove mentre si fa/aggisce insieme qualcosa di molto concreto e operativo, in modo che, passo dopo passo, si possa entrare in contatto con le domande implicite ed esplicite di un determinato contesto.

Essere animatori significa camminare interpellando i testimoni del posto, come se non si sapesse nulla ma evitando di etichettare le situazioni applicando i paradigmi di una qualche disciplina. Allo stesso modo le risposte alle domande non sono mai definitive, bensì si formulano e riformulano nell'intrecciarsi dei discorsi, nel condividere attese e desideri che si precisano e si realizzano maneggiando qualcosa di concreto nelle diverse situazioni. L'animazione è un inesausto «conoscere facendo» che, nel suo svolgersi, coltiva la curiosità come sentimento aperto alla scoperta.

Immag(in)azione: fare e disfare, immaginare per rifare. L'animazione ha a che fare con la capacità di desiderare, e dunque con l'immaginazione, con ciò che ancora non c'è, ma con l'impegno concreto nel realizzare quanto immaginato, lungo un processo in cui si considera quanto fatto come un punto d'arrivo e, ancor di più, come uno stimolo per ripartire.

L'animazione si presenta pertanto come azione che libera le risorse affettive, mentali e creative dei singoli come dei gruppi e delle stesse comunità locali. In tal modo offre alle loro quotidiane esperienze, con il carico di gioia come di dolore che le attraversano, uno «sguardo» profondo e prospettico che genera e rigenera, contrastando la rassegnazione, inedite possibilità di azione arricchite dalla passione per l'uomo.

Animazione dei sentimenti: dare un'anima per sovvertire. L'animazione è scoperta e ricostruzione del tessuto affettivo e sentimentale che scardina la solitudine e interroga le relazioni virtuali nelle quali viene tristemente a mancare l'incontro dei corpi, mentre mette in moto un processo di crescita dei soggetti e di cambiamento degli habitat consolidando emozioni che smuovono l'immaginazione e sono attratte dal «cambiamento possibile».

Per ricorrere a due immagini, l'animazione dei sentimenti è come un «vento» (leggero) indispensabile che soffia modificando un paesaggio, o, se vi vuole, come un «lievito» che penetra in gruppi, reti sociali, scuole, paesi e – a volte lentamente altre volte «di botto» – li modifica dall'interno perché aiuta a ritrovare un'anima. È questo il modo di essere sovversivo che caratterizza l'animazione nel suo perseguire un cambiamento nel vivere personale e collettivo.

Gruppi tanti quanti siamo: essere parte di un'esperienza collettiva. Il gruppo – inteso nelle forme modernamente possibili – è lo strumento perno dell'animazione, il soggetto protagonista, l'officina di esercizio del riconoscimento emotivo e dello scambio di significati tra persone e tra gruppi.

Nel gruppo, infatti, è possibile «ponderare» la propria identità nella misura sociale e collettiva, ma soprattutto è possibile intrecciare le diverse biografie per alimentare quel senso storico comune che abilita chi lo interiorizza a sentirsi «parte sociale» viva. In altre parole, il gruppo di animazione assume la sfida di rendere socialmente generative le interazioni tra persone al suo interno, valorizzando le conoscenze, competenze e abilità che nel tempo accumula come suo «capitale sociale».

Ma non è intenzione dell'animazione chiudere le persone in gruppi più o meno difensivi

o auto-protettivi. Piuttosto l'intento è abilitare le persone ad andare oltre la stagione del gruppo e dunque portare altrove, insieme o da soli, quel capitale sociale e culturale appreso nel gruppo.

Chi è di scena: l'animazione è sempre un fatto pubblico. «Chi è di scena» è l'espressione rituale che segnala agli attori che mancano pochi minuti all'apertura del sipario. È l'ultimo istante di anonimato, prima che le energie vengano convogliate nell'incontro con il pubblico, che è l'interlocutore fondamentale dello spettacolo.

Ora l'animazione, fin dal suo sorgere, si è riconosciuta in quella forma di teatro che sfida il pubblico a non rimanere passivo, ma a salire invece sul palco e partecipare attivamente al dialogo in situazione, fino a rendere il pubblico responsabile dell'evolversi creativo del copione. La scena dell'animazione è sempre popolata da attori diversi, senza confusione di ruoli, che vengono sollecitati a coinvolgersi e dialogare, a convergere insieme sui problemi, a investire reciprocamente gli uni sugli altri, fino a provare a governare insieme, in una logica di cittadinanza attiva e democratica, le domande del territorio.

E dunque un ingaggio dell'animazione sul territorio non può non implicare un legame con la società e con le sue reti, con le istituzioni pubbliche e con la pubblica opinione. L'animazione è sempre un fatto pubblico.

Gli irrinunciabili di metodo

Dire metodo è dire strada o, meglio ancora, come organizzarsi per tracciare la strada e con quell'attrezzatura mettersi in viaggio. In altre parole, il metodo rimanda al «come», ma un «come» che, nella logica dell'animazione e dei suoi irrinunciabili di prospettiva appena enunciati, passo dopo passo implica la riformulazione della domanda: «Verso dove e perché?», in modo che «camminando si apre il cammino».

Diventa subito evidente che il metodo non va confuso con gli strumenti o con le tecniche,

neppure con la capacità di costruire eventi e manifestazioni, ma rimanda invece a un gruppo che pensa, si prospetta, fa ipotesi, sperimenta, rielabora e valuta, fa nuova ipotesi e rilancia in avanti. In fondo il motore del metodo è sempre un gruppo pensante. E, pur dotato di una forte coerenza interna e sintonia profonda con gli irrinunciabili di prospettiva, il metodo fa pensare a una competenza artistica-creativa, più che a un protocollo rigido da applicare.

Gli irrinunciabili di metodo – articolati in

tre fasi, un'interfase e una metafase – possono essere così enunciati sinteticamente (verranno esplicitati nell'ultimo degli articoli di questo inserto):

- animare la domanda;
- costruire il progetto;
- delineare il soggetto gruppo;
- rielaborare e valutare;
- stare sulla pubblica scena.

Fase 1: animare la domanda. Questa fase declina la modalità che l'animazione fa propria del «fare ricerca» a fronte della domanda locale, quasi sempre implicita e confusa ma non per questo meno intensa e desiderante, che caratterizza persone, gruppi, reti, comunità in un periodo particolare della sua storia.

Due sono le preoccupazioni principali che vengono a qualificare questa prima fase del metodo dell'animazione rispetto ad altre modalità di intervento nel sociale come nell'educativo: da un lato la partecipazione di tutti i soggetti alla stessa definizione delle questioni che si vogliono affrontare, da un altro lato la necessità di garantire la possibilità di uno «sguardo altro» sulla realtà per scoprire la direzione verso cui orientare l'impegno di cambiamento per andare oltre i problemi.

Fase 2: costruire il progetto. Definire le questioni in animazione attraverso i livelli della Fase 1 significa avviare di fatto l'azione progettuale, che mette a tema da una parte la necessità di porre al centro gli interessi partecipativi dei soggetti che fanno parte del contesto di ricerca, dall'altra la definizione di relazioni e di linguaggi nuovi che, in quanto tali, fanno posto a «futuri possibili», capaci di corrispondere a bisogni cruciali e irrisolti delle persone e dei gruppi destinatari/partecipanti dello specifico percorso di animazione.

Da questo punto di vista le «cose da progettare» non sono solo un corrispettivo concreto rispetto all'evidenza sociale di bisogni scoperti nel contesto di ricerca, ma sono anche il motore per la nascita di un nuovo «soggetto sociale», capace di farsi carico della nuova esperienza possibile.

Fase 3: delineare il soggetto gruppo. Fare del soggetto gruppo il protagonista insostituibile del lavoro di animazione non esime dal prendere atto delle difficoltà attuali nel valorizzare e utilizzare in modo significativo tale ricchezza. Oggi far perno sul gruppo non può essere mai dato per scontato: l'essere gruppo è sempre di più un punto di arrivo, piuttosto che un punto di partenza, oppure un mero dispositivo funzionale, privo di attributi identitari e storici. Gruppo non si nasce, forse lo si diventa.

Proprio per questo nel suo percorso metodologico l'animazione insiste sulla costruzione delle precondizioni alla base del divenire gruppo. Nell'ambito di un processo di animazione costruttivo, il gruppo è il soggetto in gioco, anche se è corretto distinguere tra una sorta di momento pre-gruppo, descritto nelle fasi precedenti – che permette a chi vi partecipa di conoscersi-riconoscersi-accogliersi reciprocamente e disporsi all'azione – e il vero e proprio percorso progettuale dove il gruppo è protagonista e perno centrale della «storia locale» in costruzione.

Interfase: rielaborare e valutare. Tra le diverse fasi di un ideale percorso di animazione delineate in queste pagine è implicita un'interfase, quella che permette appunto di cogliere ed evidenziare i passaggi critici che portano a evolversi, consapevoli delle difficoltà che di volta in volta possono sembrare salti nel vuoto o fughe in avanti o passi indietro, con quel che comportano di attesa ma anche di ansia, di assestamento e di rilancio come di rimotivazione.

L'interfase si caratterizza per il fatto di chiedere a chi partecipa al percorso di comunicare sulla comunicazione, di salire dunque a un livello meta-comunicativo, per andare a cercare il senso delle azioni intraprese, in modo da intravederlo in uno sguardo prospettico, uscendo dal rischio che – concentrandosi sul qui e ora dei singoli passi – non si intraveda da dove si arriva e verso dove si sta camminando.

Nel passaggio da fase a fase la meta-comunicazione favorisce il rinnovo della qualità dell'implicazione nel processo di animazione attraverso la valorizzazione intenzionale delle

competenze riflessive di analisi/commento sull'esperienza, al tempo promuovendo le competenze (ri)creative di ogni partecipante all'interno di una prospettiva progettuale rivolta al futuro.

Metafase: animazione pubblica (stare sulla pubblica scena). Parlare di metafase significa riconoscere che l'animazione è sostenuta da una tensione che deve essere continuamente presente e che costituisce la ragione stessa delle altre fasi.

L'animazione è un'esperienza strutturalmente politica, cioè orientata a costruire la cosa pubblica attraverso la partecipazione di tutti, ipotizzando che solo in questo modo il soggetto individuale possa divenire persona e in questo realizzare il meglio di sé.

Oggi è necessario però ri-definire cosa vuol dire presidiare politicamente (e non solo tecnicamente) il processo di animazione a partire dalla considerazione che «la democrazia è la forma meno dolorosa per governare i problemi». Ma è ancor più necessario reinventare le forme stesse della micro-partecipazione alle sorti della comunità in quanto le fatiche del far gruppo lasciano fuoriuscire i «contenuti negati» che proprio l'esperienza di gruppo doveva abilitare a contenere, come l'arroganza, il cinismo, la rassegnazione, un angoscioso disfare senza valorizzare l'esistente, una chiusura autoreferenziale, la disponibilità a escludere chi non è simile. Il gruppo-in-azione si presenta così come luogo di apprendimento del legame sociale di base e primario esercizio di una competenza politica di tipo democratico.

L'apertura a una ricerca-discussione

Alla luce degli irrinunciabili di prospettiva e di metodo ora presentati e fin dagli inizi di queste pagine definiti «provvisori» e dunque da utilizzare come tracce per una discussione da sviluppare nei prossimi mesi, diventa importante delineare con chi e come avviare tale discussione.

Il confronto tra i mondi dell'animazione. I primi compagni di strada non possono che essere gli stessi animatori. Uscire dal «mutismo» tra animatori è urgente, non solo per contrastare il rischio di irrilevanza sociale ed educativa ma anche e soprattutto per scommettere sull'animazione come approccio di estrema valenza per il futuro di questa generazione, proprio per i presupposti antropologici su cui si basa e per il suo metodo di azione.

Eppure, pensare l'animazione oggi non è facile. L'animazione rischia di vivere una fase di implosione che porta a una progressiva marginalità chiusa nei suoi orticelli. Emerge un deficit di pensiero e di strategia di sviluppo che può essere affrontato solo se gli animatori si fermano, escono dalla difesa del proprio ope-

rato, si interrogano e confrontano senza reticenze, accumulano passo dopo passo un sapere esperienziale condiviso, senza paura di lasciare aperti molti interrogativi.

La ricerca non può essere di tipo accademico, ma piuttosto deve emergere dalla rielaborazione delle esperienze di animazione e dalla esplicitazione dei loro presupposti antropologici e metodologici, in modo che dando ragione dei percorsi vengano condivisi gli interrogativi e chiamate per nome le perplessità, ma soprattutto delineate le convergenze sul piano teorico e metodologico.

A partire da questo lavoro tra animatori è sensato prevedere un'intensa fase di rielaborazione con la partecipazione di quanti, a diverso titolo, possono essere definiti «mondi attigui» all'animazione sociale e culturale dentro le università, le agenzie di formazione, le pubbliche istituzioni, le reti sociali, in modo da riattivare il ciclo della conoscenza-azione coinvolgendo i saperi esperienziali e i saperi disciplinari.

Il confronto con i movimenti di cittadinanza attiva. Un primo cantiere è quello del confron-

to con i vari movimenti di cittadinanza attiva.

Fin dagli inizi della sua storia l'animazione ha investito sulla partecipazione e sul cambiamento per intaccare le diverse forme di potere politico, economico, etnico-razziale, sessuale. In effetti l'animazione anche oggi deve fare i conti con l'emergere di scorciatoie populiste o elitarie, che nascono dove le forme della rappresentanza faticano a entrare nel merito dei problemi e abbandonano i cittadini alla loro sorte. Il rischio è l'affievolirsi dell'orizzonte della partecipazione come luogo appassionante e doloroso di governo dei problemi insieme ai cittadini. In effetti la fragilizzazione delle tradizionali forme di partecipazione e la conseguente tecnicizzazione delle decisioni politiche, rischiano di ledere profondamente i diritti di cittadinanza di ampie fasce di popolazione.

Il nodo cruciale è permettere alle persone dentro i diversi contesti di individuare che, a fianco di spazi privati, esiste lo «spazio pubblico», non disponibile e non strumentalizzabile. In quello spazio non può prevalere il punto di vista del singolo, ma solo la ricerca della negoziazione e dell'accordo in modo che possa essere percepito come «nostro spazio».

Dentro quali spazi produrre «discussione pubblica» intorno ai diritti di cittadinanza e alla qualità della vita che reciprocamente ci si vuole garantire in una logica di giustizia e di solidarietà? Come attivare processi decisionali nei gruppi e nella comunità che possano dirsi partecipati? E quando le organizzazioni che fanno animazione sono luogo di attivazione di processi di cittadinanza democratica?

Il confronto con gli imprenditori del tempo libero. Un secondo cantiere va individuato nel confronto con alcuni mondi imprenditoriali nell'ambito del tempo libero.

Per certi versi l'animazione – come «stile» piuttosto che come professione – sembra vivere una stagione stimolante in luoghi altri da quelli tradizionali, dando vita a organizzazioni capaci di progettazioni efficienti ed efficaci, con linguaggi innovativi e tecniche di comunicazione stimolanti, da cui non ci si può non lasciarsi interrogare. Un'animazione sottratta agli ani-

matori e alle loro organizzazioni sembra rivivere in luoghi dove si fa leva sul gioco e sulla festa, sull'arte e sulla poesia, sulla filosofia e sulla ritualità, sulla cultura e sull'immersione in mondi culturali diversi. In questi ambiti spesso il livello delle competenze in gioco è elevato, ma raramente queste vengono prese in «prestito» dai mondi dell'animazione, come se l'animazione fosse irrilevante per le loro progettazioni.

Con una perdita di capitale sociale e culturale per tutti. I primi (gli imprenditori) rischiano di diventare solo organizzatori di attività o eventi che non sembrano lasciare «tracce» rispetto al formarsi di organismi intermedi tra individui e società in cui rielaborare le esperienze personali e sociali per aprirsi a una responsabilità sociale e culturale. I secondi (gli animatori) rischiano invece un impoverimento di linguaggi e di tecniche, oltre che di quadri concettuali, e una imprenditorialità che non sa dare vita a organizzazioni efficienti ed efficaci.

Il confronto con i ricercatori di stili di vita sostenibili. In terzo luogo occorre fare un pezzo di strada e aprire un dialogo con quanti in questi anni hanno tematizzato la ricerca di stili di vita in una logica di coesione sociale e di sviluppo sostenibile. Si pensi allo sviluppo di azioni progettuali rispetto alla rigenerazione urbana ricorrendo a forme inedite di progettazione partecipata o a inedite tessiture di significati culturali attraverso narrazioni autobiografiche tra gli abitanti di un borgo cittadino o di un paese. Si pensi anche a quanti stanno riportando il teatro dentro il vissuto delle comunità e dentro le tensioni che le attraversano. Si pensi, ancora, al lievitare di esperimenti sociali innovativi come quelli che rimandano al consumo critico o alle diverse forme di acquisto collettivo dei prodotti, alla difesa attiva dell'ambiente e alle battaglie sul risparmio energetico. Si pensi, infine, al sorgere di nuove reti sociali intorno ai problemi di un quartiere o alle politiche portate avanti dai «nuovi municipi» e da molte altre istituzioni pubbliche per sostenere lo sviluppo della cittadinanza attiva come resistenza al diffondersi a macchia d'olio dei poteri mafiosi e criminali sui territori.

A CURA DELL'ASSOCIANIMAZIONE

Il risveglio del sentimento e della partecipazione

Cinque irrinunciabili di prospettiva per il futuro dell'animazione

Nel condividere le sorti del nostro tempo con i suoi interrogativi, l'animazione assume come compito il produrre un cambiamento che si qualifica per l'intento di riconoscere

e restituire anima alle persone e ai gruppi. Un'anima appassionata e leggera, che dà senso al quotidiano stringere legami di reciprocità e motiva all'agire mentre protegge

dall'ansia del fare. In tutto questo l'animazione rilancia l'interrogativo che da sempre la connota tra le pratiche sociali ed educative: per quale uomo e per quale società lavorare?

La ricchezza del patrimonio dell'animazione rende ragione del fatto che, mentre evita di presentarsi sul campo con progetti preconfezionati, calati dall'alto o con mandati istituzionali non costruiti in modo partecipato, non è neutrale rispetto alle situazioni in cui va a svolgere la sua funzione. Ha presente invece un orizzonte e una prospettiva che, pur nell'incertezza, possono essere punti di riferimento fecondi quando ci si interroga sul «verso dove andare» in una concreta situazione. Quando, in altre parole, ci si interroga su quale uomo, quale società e quale futuro costruire e su che cosa voglia dire non rinunciare alla giustizia e alla solidarietà, alla politicità del convivere e alla produzione di significati culturali.

L'animazione non si riduce a un grappolo di tecniche e strumenti, ad attivismo miope, a clima relazionale accattivante che abbandona ognuno alla sua sorte o a climi comunitari totalizzanti.

Piuttosto l'animazione si pensa come un'ipotesi di lavoro che si offre come «perturbazione» degli equilibri sociali e personali, come stimolo per sostenere la ricerca di futuro che, pur diffusa, fatica a coagulare se non si creano spazi e tempi in cui, all'incrocio appunto tra le intuizioni delle persone e le perturbazioni

dell'animazione, lievitano percorsi di ricerca collettiva che si interrogano, prima che sul che fare, sul «verso dove andare». Per questo l'animazione entra nei gruppi e abita i territori in modo da intensificare quella naturale e faticosa ricerca di temi generatori di futuro, cioè intuizioni creative e sentieri di uscita dalle contraddizioni che ha lasciato in eredità a questa generazione quella che l'ha preceduta nel tempo.

Nel sostenere la ricerca l'animazione offre una sua modalità di lettura delle situazioni, nel senso che pone in luce alcuni aspetti (quelli generatori di futuro) rispetto agli altri, pur senza dimenticare la connessione tra i diversi aspetti. Al centro è la domanda: «come vivere oggi?», sapendo che mentre alcuni si abbandonano alla deriva e altri si arroccano in posizioni difensive dei propri interessi e delle proprie identità, altri giocano se stessi nella ricerca non facile, dolorosa per non pochi versi ma irrinunciabile, di nuovi punti di riferimento e convergenze per resistere dentro le tempeste della nostra epoca. In tal modo fin dalla lettura delle situazioni l'animazione si pone come una ricerca partecipata in un clima di fiducia e di dialogo serrato per esplicitare i temi, conversare e ragionare con lucidità, fino a intuire qualche traccia da seguire.

Questo orizzonte e questa prospettiva possono essere esplicitati intorno a cinque «irrinunciabili» appunto di prospettiva, come già

enunciato nel precedente articolo, a partire dalla scelta a monte di «camminare domandando e conoscere facendo».

Camminare domandando: conoscere facendo

L'animazione ha un suo modo di entrare nei contesti di vita in cui viene richiesta una sua presenza: «camminare domandando». L'animazione è un percorso attivo in cui si scopre l'ambiente in cui si muove mentre si fa/ agisce insieme qualcosa di molto concreto e operativo, in modo che, passo dopo passo, si possa entrare in contatto con le domande implicite ed esplicite di un determinato contesto.

Essere animatori significa camminare interpellando i testimoni del posto, come se non si sapesse nulla ma evitando di etichettare le situazioni applicando i paradigmi di una qualche disciplina. Allo stesso modo le risposte alle domande non sono mai definitive, bensì si formulano e riformulano nell'intrecciarsi dei discorsi, nel condividere attese e desideri che si precisano e si realizzano maneggiando qualcosa di concreto nelle diverse situazioni. L'animazione è un inesausto «conoscere facendo» che, passo dopo passo, coltiva la curiosità come sentimento aperto alla scoperta.

L'animazione si accosta alla realtà con un atteggiamento interrogante: l'intenzione è promuovere cambiamenti che nascono da un cambio di prospettiva da cui guardare la realtà nelle sue diverse sfaccettature. L'animazione, dunque, non propone percorsi di estraniamento dalla realtà, limitandosi a ricavare intervalli felici nel dramma della vita in cui annegare le coscienze, ma fa diventare l'esperienza di vita contemporaneamente l'oggetto da conoscere, ma anche il percorso lungo il quale inoltrarsi in maniera profonda per conoscere.

È proprio la commistione di questi due elementi che vede il percorso di animazione come avvio di una circolarità ermeneutica tra domanda, sguardo e azione.

L'implicazione nelle persone e nelle loro domande. L'animazione parte dall'implicazione immediata nelle persone incontrate e nelle loro domande. Con esse ci si accompagna per comprendere, interrogando, facendosi raccontare, lasciandosi «portare in giro»... Nei diversi contesti in cui agisce, l'animazione riconosce le persone e le considera capaci di dare/ridare

nome alle questioni e di ridiscutere le premesse a monte delle scelte quotidiane, fino a individuare «ipotesi operative» che permettano di impegnarsi in prima persona nell'alleggerire, sciogliere, risolvere fin dove possibile, le questioni in gioco.

Ben si evince come l'animazione, a fronte delle diverse questioni e problemi, prenda le distanze da letture fredde, fatte al riparo delle diverse discipline scientifiche che si presumono oggettive, per valorizzare invece i saperi esperienziali, le intuizioni parziali, i ragionamenti «che si vanno facendo», nella convinzione che dentro le contraddizioni affiorano problemi, ma anche i segni e i semi di futuro.

Per fare questo l'animazione sollecita letture capaci di vedere le situazioni in modo ravvicinato ed empatico. Una modalità di lettura che insiste pertanto sulla relazionalità delle situazioni, in modo che le vicende personali vengano lette dentro l'evolversi dei contesti, con un'attenzione ai vincoli che ogni situazione porta con sé, ma anche alle possibilità che offre rispetto alla libertà progettuale delle persone e dei gruppi. Una lettura, di conseguenza, che affina lo sguardo per cogliere i temi generatori emergenti, quelle intuizioni che, dentro le contraddizioni del tempo, lasciano intravedere un qualche varco in cui incamminarsi. In tal modo, fin dalla lettura delle situazioni, l'animazione si pone come una ricerca partecipata, in un clima di fiducia e di dialogo serrato – senza arrendersi ai luoghi comuni e alle semplificazioni – per esplicitare i problemi, far emergere il desiderio di affrontarli per non lasciarsi sommergere, conversare e ragionare con lucidità, fino a intuire qualche «traccia» da seguire.

Ci si ferma per dare senso. Camminare nei contesti, interrogando, «facendo insieme»,

incrociando e accompagnando storie di vita, domandando proprio mentre si ipotizza e innesca un percorso: questo è animazione. Ma il percorso rischia di rimanere fine a se stesso e un po' sospeso a mezz'aria – e più difficile sembra l'obiettivo di realizzare «comuni intraprese» – qualora non ci sia la possibilità di fermarsi un attimo per guardare la strada che si sta facendo e per verificare la sensatezza delle ipotesi da cui si è partiti.

Per quanto apparentemente scontata, questa operazione non avviene se non si pone una intenzionale attenzione e cura nel ricavare «spazi e tempi di sosta».

In tali spazi è possibile un'azione di apprendimento e di produzione culturale. E ciò avviene non per astrazione intellettuale, ma rileggendo i vissuti per interrogarsi, mettere in discussione, intuire scoperte, dare peso a cose a prima vista povere o banali, chiarire scale di priorità. In tutto questo serve il ricorrere alla parola e al linguaggio logico-razionale, ma anche la valorizzazione del linguaggio simbolico e narrativo indispensabile per accedere a significati inesplorabili con il linguaggio logico-razionale.

È la presenza di questi «tempi di sosta» a permettere all'animazione di non ridursi a essere un susseguirsi di attività o un intreccio di relazioni superficiali. Nei tempi di sosta le persone, innanzitutto, hanno la possibilità di interrogarsi sul senso della propria soggettività, per alimentare «la presa di coscienza di sé», tratteggiare un personale stile e progetto di vita,

per essere soggetti e non soltanto individui; capaci, dunque, di una progettualità autonoma e, per quanto possibile, sottratta a conformismi e dipendenze.

In questi luoghi, inoltre, sperimentando che aver cura dell'altro è parte costitutiva dell'aver cura di sé, sono resi possibili il passaggio alla progettualità condivisa, la scoperta e riscoperta di un «senso collettivo», la costruzione di comuni attribuzioni di significato ai percorsi e ai processi.

Si riparte guardando avanti. L'animazione vede l'uomo come soggetto che, dentro le contraddizioni del tempo, è in grado di elaborare nuova «cultura», muovendosi tra cultura già esistente e nuove sfide fino a elaborare inedite, seppur parziali, ipotesi per il futuro.

Senza questa elaborazione non prende forma una progettazione partecipata, in quanto non trova un humus culturale condiviso su cui costruire le motivazioni per innalzare nuove costruzioni. Là dove invece le persone e i gruppi possono riprendersi la parola sulle proprie esperienze nella società e dunque interrogarsi, riflettere, scambiare, discutere fino a far lievitare dei significati dentro le tensioni del tempo, può affiorare la possibilità di dar vita ad azioni collettive, partecipate a livello di gruppo o di reti, in cui imprimere un senso soggettivo, resistendo a forme di alienazione che minacciano la libertà delle persone e della vita collettiva.

Immag(in)azione: fare e disfare, immaginare per rifare

L'animazione ha a che fare con la capacità di desiderare, e dunque con l'immaginazione, con ciò che ancora non c'è, ma con l'impegno concreto nel realizzare quanto immaginato, lungo un processo in cui si considera quanto fatto come un punto d'arrivo e, ancor di più, come uno stimolo per ripartire. L'animazione si presenta pertanto come azione che libera le risorse affettive, mentali e creative dei singoli come dei gruppi e delle stesse comunità locali. In tal modo offre alle loro quotidiane esperienze, con il carico di gioia e di dolore che le attraversano, uno «sguardo» profondo e prospettico che genera e rigenera, contrastando la rassegnazione, inedite possibilità di azione arricchite dalla passione per l'uomo.

L'animazione si è sempre pensata come agente di cambiamento, ma di un cambiamento in cui l'apertura ad «altro dall'esistente» passa, più che da un'istanza ideologica o da un moralggiante dover essere, dall'incontro tra desideri/attese delle persone e stimoli/perturbazioni messi in circolo proprio dal fare animazione. Tale incontro spiazza e scuote gli equilibri e gli schemi cognitivi, affettivi e valoriali fino a quel momento utilizzati dalle persone aprendo a una

nuova fase di ricerca, senza dare nulla per scontato. Il punto di partenza è il presupposto che nell'animazione non esiste una formulazione già data di un problema e di una situazione a cui le persone devono passivamente accedere o rassegnarsi. L'animazione non dà nulla per scontato, ma sollecita a osservare, interrogare, discutere, fino a coinvolgere nella definizione delle questioni le persone che abitano le comunità, le reti e le storie che vi si intrecciano, le istituzioni pubbliche impegnate a governare i problemi insieme ai cittadini.

Ma, in fondo, l'animazione non è mai neutrale, anche se non impone mai il suo punto di vista. Piuttosto essa si pensa come un insieme di valori che «perturbano» gli equilibri sociali e personali, come stimolo per sostenere la ricerca di futuro che, pur diffusa, fatica a coagulare se non si creano spazi e tempi in cui, all'incrocio tra le intuizioni delle persone e le perturbazioni dell'animazione, lievitano percorsi di ricerca collettiva che ri-problematizzano il «verso dove andare». Per questo l'animazione entra nei gruppi e abita i territori in modo da intensificare quella naturale e faticosa ricerca di «temi generatori» di futuro che avviene nelle esperienze di ogni giorno.

Ci si apre a nuove scoperte. Le perturbazioni dell'animazione non sono la risposta meccanica alle domande di persone, gruppi e comunità, quasi si trattasse di sostituire alcuni valori con altri, ma piuttosto qualcosa che, a partire da stimoli e interrogativi emergenti dalle esperienze quotidiane, porta i singoli e i gruppi a re-incontrarsi in modo critico e creativo in un qualche parlamento – interiore e sociale allo stesso tempo – in cui «aprirsi a scoperte» che chiedono di riscrivere i criteri a cui ci si ispira nell'agire e nel relazionarsi con altri.

In fondo si fa esperienza solo se si esce dalla routine o si vive la routine con un «altro sguardo», da un'altra prospettiva, quella che nasce da incontri inediti con mondi diversi dal proprio, con testi e testimoni altri da quelli già conosciuti. Non c'è esperienza senza questo uscire – fisico, ma soprattutto mentale e affettivo – dal mondo frequentato.

L'appassionarsi a un futuro sostenibile. L'ipotesi che l'animazione da sempre ha fatto sua è che nell'esperienza ludico/creativa l'uomo possa riappropriarsi della sua dignità, del suo futuro e della sua responsabilità.

In un tempo che qualcuno chiama di «passioni tristi», non certo di grandi speranze, dovuto anche al senso di solitudine e spaesamento e a un eccesso di carico di lavoro che aziendalizza l'esistenza svuotandola di senso, l'animazione – una volta superato l'ottimismo fallace di chi balla sul Titanic che affonda – può far spazio alla ricerca crescente di luoghi in cui senza ingannarsi, anzi muovendosi dentro letture critiche degli stili di vita, sperimentare la piacevolezza dello stare insieme, la gratuità di scambi non mercantili, la logica del dono e della mutualità, la lentezza di gesti e la spiritualità come orizzonte.

In altre parole, a partire dalla sua attenzione alla vita quotidiana come luogo generatore di senso, l'animazione può costruire tempi e spazi di sosta: luoghi di pensiero e di ri-creazione della coscienza individuale e di gruppo sottratti al tempo che divora i suoi figli; spazi di relazione e di solitudine irrimediabile sottratti alla logica del consumo e della dipendenza.

La liberazione del tempo libero. Proprio per questo l'animazione si interroga da capo sul senso antropologico del tempo libero, un tempo spesso occupato dal lavoro, da attività precostituite, prescritto dai media e dal rito dei consumi, mentre può essere tempo ri-generatore se alimenta legami e scambi, intese e azioni che hanno un significato irrinunciabile nella direzione del senso alla base dello stare insieme e lavorare, amare e accogliere, soffrire e resistere, interrogarsi e conversare, fare ironia e giocare.

In fondo rimane valida l'ipotesi a cui l'animazione si è sempre richiamata, secondo cui il suo lavoro avviene anzitutto dove c'è un libero accesso, dove gli incontri sono gratuiti e non dovuti, perché in tali contesti per loro natura più gratificanti e ludici diventa possibile scoprire il senso della propria libertà a fianco della libertà degli altri. Vale il principio antropolo-

gico secondo cui nel gratuito stare insieme e nel conversare senza altri fini che conversare, si «irridono» i condizionamenti che opprimono e si diventa liberi per dare forma alla libertà di tutti. Ciò è possibile se l'animazione riesce a preservare spazi di tempo libero, a liberare il tempo libero per liberare ogni altro tempo dell'uomo.

Un esercizio di riflessività leggera. Da sempre attenta alla parola e alla costruzione di significati, l'animazione può così delimitare spazi e tempi dove giocare la carta di una riflessività leggera, intrisa di esperienza e dunque radicata nel presente, aperta al futuro visto come luogo

dove, nonostante tutto, si può esprimere un progetto personale e collettivo a cui vale la pena dedicarsi con intelligenza e passione.

Nel gioco e nella festa, nei tempi vuoti e nel «far nulla», nelle azioni collettive e nelle conversazioni in cui si entra nelle grandi sfide del mondo, nel dialogo e nel serrato confronto, nel contatto con esperienze che chiedono di ridiscutere il proprio punto di vista, l'animazione difende spazi in cui può prendere forma una quotidiana riflessività e creatività che si interroga sul presente e sul futuro, sull'amore e sull'odio, sulla giustizia e sulla libertà, sulla sessualità e sul corpo, sulla pace e sulla guerra, sul locale e sul globale, sulla sofferenza e sulla felicità.

Animazione dei sentimenti: dare un'anima per sovvertire

L'animazione è scoperta e ricostruzione del tessuto affettivo e sentimentale che scardina la solitudine e interroga le relazioni virtuali nelle quali viene tristemente a mancare l'incontro dei corpi, mentre mette in moto un processo di crescita dei soggetti e di cambiamento degli habitat consolidando emozioni che smuovono l'immaginazione e sono attratte dal «cambiamento possibile».

Per ricorrere a due immagini, l'animazione dei sentimenti è come un «vento» (leggero) indispensabile che soffia modificando un paesaggio, o, se vi vuole, come un «lievito» che penetra in gruppi, reti sociali, scuole, paesi e – a volte lentamente altre volte «di botto» – li modifica dall'interno perché aiuta a ritrovare un'anima. È questo il modo di essere sovversivo che caratterizza l'animazione nel suo perseguire un cambiamento nel vivere personale e collettivo.

Per l'animazione affermare la centralità della persona, ha sempre significato fare attenzione alle dimensioni costitutive dell'esistere: la fisicità dei corpi insieme all'immaterialità degli affetti, il coinvolgimento delle emozioni insieme alla rigosità della ragione, la forza della volontà insieme alla debolezza dello smarrimento, le storie insieme alle cronache, il sacro e il profano, tutto insieme e tutto compreso.

L'animazione sentimentale. E tuttavia oggi sembra necessario sottolineare l'importanza di promuovere una nuova educazione sentimentale: la chiameremo «animazione sentimentale».

Da una parte il virtuale, il web (social network, chat, ecc.) sta monopolizzando la sfera comunicativa ed emozionale fino a far prevalere l'aspetto dell'esibizione su quello della profondità, dall'altra, il «sentire profondo» sembra diventato qualcosa di intollerabile. L'invito che tutti ci sentiamo rivolgere, nella moltiplicazione delle opportunità, è a fare tutto, anche consumare tutto, ma non a sentire tutto. Per molti versi, la profondità dei sentimenti è avvertita come minaccia a causa della sua potenza rivoluzionaria.

Nel web, nel virtuale sembra sia facilitante quel livello di finzione/maschera che protegge le persone e, secondo taluni almeno, permette anche incontri a livelli di verità profonda, proprio perché protetti e filtrati dallo strumento. Drammaticamente, in questo relativamente nuovo contenitore delle emozioni, viene a mancare però la dimensione corporea concreta, il contatto della pelle della compresenza e il vincolo della durata. In ogni istante infatti ci si può disconnettere senza neanche salutare.

La domanda ineludibile è, quindi: quali possano essere oggi i territori che l'animazione può attraversare per formulare ipotesi di lavoro che valorizzino le esperienze emozionali in funzione del cambiamento individuale e co-

munitario? L'animazione implica, più che nel passato, l'impegno a ricercare le modalità più adeguate e funzionali per riattivare processi che abbiano a che fare con i sentimenti e con i corpi insieme, in modo da mettere in circolo il loro potenziale dirompente e valorizzarlo come innesco di cambiamento all'interno delle relazioni tra persone e tra gruppi.

Ci pare il tempo di riportare al centro questa preoccupazione nella rielaborazione delle azioni che l'animazione propone. Occuparsi del significato emozionale e affettivo dell'animazione comporta il migliorare la nostra efficacia come animatori, a servizio della concretezza e dell'utilizzabilità di quanto i soggetti vanno sperimentando.

La cittadinanza delle soggettività. Cambiare e apprendere, in sostanza, significa anche fare un'esperienza di tipo emotivo e connettere l'esperienza emozionale con ciò che sta accadendo nell'insieme del percorso di animazione, in quanto possiamo imparare, conoscere e, in ultima istanza, pensare, solo se l'emotività e la sofferenza vengono riconosciute, elaborate e contenute nella nostra mente.

Diventa cruciale per il futuro dell'animazione riconoscere la centralità delle storie e delle narrazioni, delle emozioni e dei corpi raccontati, esperiti, agiti, come punto di partenza per la presa di coscienza di sé e per l'attivazione di cambiamenti profondi nel proprio contesto di vita.

Così facendo si dà cittadinanza alle diverse soggettività, mentre si dà cittadinanza alle gruppalità e alle reti comunitarie, innescando in tal modo scambi relazionali segnati da profondità, autenticità, maturità. Senza di questo l'animazione rischia di limitarsi a relazioni adolescenziali, immature, egocentriche, incapaci di accoglienza di sé non meno che degli altri.

La via del gioco e della festa. La ri-centratura dell'animazione sulle emozioni e sulla loro forza dirompente avviene nel processo di significazione che attraversa tutto il suo lavoro, ma esiste uno spazio tipico deputato a mettere a tema corpi-emozioni-sentimenti, lo spazio del gioco e

della festa. Per molti versi, infatti, l'animazione affonda le sue radici nel gioco, nel ludico, nel creativo e nella festa come luoghi antropologici che, nella loro «inutilità», sono generatori del senso del vivere e dunque non sono intervalli chiusi in se stessi ma piuttosto – per dirla con il linguaggio di Harry Potter – «passaporte» da cui si entra nel futuro.

Il gioco è una sorta di spazio sperimentale, in cui nell'esposizione al «come se» si fa esperienza del «come è». Le emozioni vere innescate dal non vero (dal finto, dal gioco), come tali, sono più facilmente «maneggiabili», sperimentabili, senza troppi pericoli. Lo affermiamo nuovamente: in questo momento storico in cui le emozioni sono percepite come potenzialmente pericolose, al punto che vengono banalizzate dalla loro esibizione e spettacolarizzazione, mentre si presenta l'emozionato, colui che accetta di provare emozioni forti, come debole e indifeso.

La scoperta consapevole – quindi rielaborabile e rielaborata – delle emozioni in un contesto ludico è come un «allenamento» o «training» protetto per «fare i conti» con la propria aggressività, competitività, fragilità emotiva, ma anche con la propria tensione alla scoperta dell'altro e – prima ancora – di se stessi. Scoperta della possibilità che si rende evidente nel gioco anche teatrale, nel vestire i panni (reali e metaforici) di altri, dell'altro, del proprio antagonista o dei propri «protagonisti interni», in modo da toccarli, indagarli, sperimentarli e, di conseguenza, renderli più facilmente giocabili anche nella realtà reale.

Il «setting gioco» è protetto in quanto è un come se, ma anche (soprattutto?) in quanto è co-gestito con gli altri, oltre che con un conduttore/animatore. Nell'azione ludica, con le regole condivise, il gruppo mi protegge nel vivere con me le stesse esperienze, ma anche ricordandomi continuamente la nostra collocazione in una finzione che riapre al gioco della libertà nella vita di ogni giorno.

Le ritualità del sentire collettivo. Per altri versi la festa nell'animazione richiama la necessità di individuare ritualità che celebrino il senti-

re collettivo, permettendogli da una parte di esplorare i confini fra noto e ignoto, fra sacro e profano, tra personale e comunitario, tra privato e pubblico, tra socialmente dato e intuizioni non ancora affermate e, dall'altra, di celebrare le conquiste fatte insieme, i passi in avanti e le scoperte per rilanciare la tensione collettiva verso il «desiderato».

Il vero nodo per l'animazione, tuttavia, non è tanto andare a indagare le dimensioni emotive del nostro vivere dal punto di vista personale e sociale, quanto provare a costruire percorsi in cui la razionalità si lasci fecondare dalla vitalità del sentire e l'agire pubblico politico si riconnetta con la tensione vitale delle persone e dei gruppi.

Gruppi tanti quanti siamo: essere parte di un'esperienza collettiva

Il gruppo – inteso nelle forme modernamente possibili – è lo strumento perno dell'animazione, il soggetto protagonista, l'officina di esercizio del riconoscimento emotivo e dello scambio di significati tra persone e tra gruppi.

Nel gruppo, infatti, è possibile «ponderare» la propria identità nella misura sociale e collettiva, ma soprattutto è possibile intrecciare le diverse biografie per alimentare quel senso storico comune che abilita chi lo interiorizza a sentirsi «parte sociale» viva. In altre parole, il gruppo di animazione assume la sfida di rendere socialmente generative le interazioni tra persone al suo interno, valorizzando le conoscenze, competenze e abilità che nel tempo accumulano come suo «capitale sociale».

Ma non è intenzione dell'animazione chiudere le persone in gruppi più o meno difensivi o auto-protettivi. Piuttosto l'intento è abilitare le persone ad andare oltre la stagione del gruppo e dunque portare altrove, insieme o da soli, quel capitale sociale e culturale appreso nel gruppo.

Riaffermare il gruppo come «strumento certo» dell'animazione ha senso nella misura in cui ci si vuole occupare della persona in quanto *socius*, che costruisce e ridefinisce (più o meno creativamente) la propria identità nel relazionarsi con altri. A partire da questa certezza la messa in questione del gruppo come dimensione costitutiva dell'uomo da parte di logiche di individualismo e di separazione, ci porta allora non ad accantonare l'esperienza di gruppo, ma piuttosto a leggere in modo raffinato nell'oggi i nuovi desideri di socialità e le annesse difficoltà a costruirla.

Come pertanto interpretare questa compressa di attrazione e repulsione nei confronti degli altri in genere e di gruppalità consistenti in particolare?

L'altro si presenta con il doppio volto di amico e nemico, perché ci mette di fronte al

legame primordiale con ognuno che precede ogni differenza ma, allo stesso tempo, ci fa toccare con mano quelle differenze che scompaginano le nostre attese e ci rimettono in discussione. Per l'animazione l'esperienza di gruppo, se è intensa condivisione di un pezzo di vita significativo, può aiutare a colmare, fin dove è possibile, questa dolorosa scissione in cui l'altro è insieme amico e nemico.

Come l'altro, così anche il gruppo può presentarsi con volto di amico e nemico: amico nella misura in cui soddisfa esigenze di inclusione e riconoscimento, nemico quando fagocita, costringe, vincola a ruoli e identità immodificabili.

Il volto del gruppo di animazione. Dal punto di vista di chi ne fa parte, il gruppo ha le fattezze di un organismo in evoluzione. Dopo un primo contatto tra persone variamente motivate, da una superficiale conoscenza si passa a intensificare le interazioni fino a lambire un clima fusionale che gratifica ma rende prigionieri. A questo punto può e deve emergere la diversità e quindi il conflitto che porta a discussioni e convergenze, allontanamenti e chiarimenti, per poi arrivare, spesso ma non sempre, a maturare un «patto di unità nella diversità», dove l'altro non è abbandonato alla sua solitudine ma sollecitato a una positiva progettualità comune.

Come si può notare, il gruppo in animazione è alle prese con un cammino impegnativo, tutt'altro che lineare: quali persone avranno intenzione di sobbarcarsi gli oneri del viaggio? Quali punti di approdo eserciteranno una forza

attraente nei confronti di chi decide di affrontarlo? È necessario, per tutti, intravedere un senso personale riferito all'esperienza: un senso forte ma modificabile, non dato una volta per tutte, che rifondi progressivamente il desiderio di essere e agire «in quel gruppo». Un senso che non è necessariamente lo stesso dato dagli altri partecipanti, ma che trova nel percorso del gruppo la possibilità di ottenere o, meglio, di costruire una risposta. Un senso che a volte può anche sfuggire, almeno consciamente, ma che continua a essere intuito, e quindi ad agire. Un senso che può incontrare altri sensi e modificarsi, mescolarsi, scoprire altre possibilità.

Il compito e l'appartenenza leggera. Quanto detto è possibile se il gruppo è per chi vi partecipa un'esperienza significativa. Ma proprio questa significatività è oggi interrogata dalla pluriappartenenza, scelta diversa da quella del gruppo come luogo incubatore, anche inconsapevole, per crescite e nuove nascite.

La pluriappartenenza tende al rifiuto di grandi appartenenze invischianti, all'adattamento «liquido» a una società liquida, a spendersi su più fronti per avere più probabilità di vincersi, a rifuggire da una costruzione di sé univoca o dall'immersione nella diversità in modo da trarne gli ingredienti per la propria ricomposizione.

Che ruolo può avere dunque il gruppo di animazione nel mondo della pluriappartenenza?

Ci piace pensarlo come luogo-laboratorio che educa all'elaborazione di significati attraverso la rilettura delle esperienze concrete in cui il gruppo esprime il suo irrinunciabile fare.

Ecco perché l'animazione cura le condizioni per cui i gruppi, mentre individuano la giusta distanza tra abbandono e fagocitazione, diventano capaci di piccole imprese centrate sul compito. Il compito, infatti, permette alle persone di incontrarsi, riconoscersi, sperimentarsi, apportare le proprie specificità e generare insieme. Parliamo di biografie distinte che nel centrarsi sul compito si affiancano e intrecciano senza confondersi, per scrivere pezzi di storia comune, pezzi che si aggiungeranno come nuovi capitoli nelle storie di chi le scrive e delle

comunità che abitano. E che ne influenzeranno il seguito.

Questo «fare insieme», vicino alla propria vita, è diverso dal consumare di eventi raccoglitori di masse (animazione come supermercato in cui ognuno sceglie le sue merci e torna a casa da solo), così come dal chiudersi in un gruppo totalizzante a forte appartenenza e a identità difensiva. In entrambe queste possibilità non è prevista un'apertura di senso, proprio perché esso è già saturato, pur attraverso modalità differenti: nel caso degli eventi si assiste a una saturazione di facciata, che invita a non cercare nulla al di là della superficie, ma a godere di una pienezza (di una sazietà) offerta così a buon mercato; nel caso dei gruppi totalizzanti la saturazione avviene per prescrizione di identità, in quanto si fornisce alla costruzione e ricostruzione di sé un punto di approdo definito, dove le spinte a guardare oltre sono annullate da esigenze di lealtà verso la «parte giusta».

La scelta del progettare insieme. Se il gruppo deve essere luogo di esperienza ed elaborazione di senso, allora l'animazione non può che caratterizzarsi per il rifiuto dei progetti pensati a tavolino, sulla testa dei destinatari. I progetti e le azioni non possono essere che frutto di processi che accompagnano la capacità di co-progettare con le persone e con i gruppi fino a divenire autonomi.

Il vero prodotto dell'animazione è l'apprendimento per esperienza del processo che porta ai progetti e alle azioni. Ora il processo chiede tempo, non è mai lineare, prevede pause e accelerazioni, muovendosi su un doppio acceleratore: da una parte la costruzione di un nuovo soggetto capace di convergere su un problema o un interesse; dall'altra la centratura sul compito, il cui esito è appunto un «prodotto».

Nel portare l'attenzione sul processo, l'animazione non si lascia prendere dall'ingranaggio delle attività, degli eventi, delle prestazioni tecniche, per affermare come invece sia importante, lungo il percorso, l'apprendimento di nuove competenze in termini di conoscenze, atteggiamenti, modi di agire e abilità operative.

Il processo dell'animazione termina quando

scarica la sua energia in un prodotto collettivo che, per quanto povero, permette a persone e gruppi di sperimentare il «successo», nella convinzione che l'efficacia dell'azione collettiva apre al riconoscimento di senso e motiva la progettualità futura. Per questo la qualità dei prodotti non è indifferente, non è un esito qualunque del processo ma l'espressione del successo nella cura collettiva di processi complessi, dagli esiti mai scontati.

E del prodotto fa parte anche la rielaborazione del processo, in modo da estrarne dei significati che, se rimangono «nascosti» nel prodotto, non liberano tutta la loro energia di trasformazione delle persone e dei contesti producendo nuova cultura, se per cultura si intende l'individuare significati che aprono a un diverso rapporto con le sfide della vita di ogni giorno.

C'è animazione dove nascono gruppi e prendono forma reti sociali intorno a problemi e interessi che, mentre perseguono i loro obiettivi, convergono su investimenti trasversali per incidere sulla politica, in modo che sia sempre più partecipata, a servizio della comunità.

L'animatore al plurale. Questo impegno appassionante e complesso lascia intravedere la funzione e il ruolo dell'animatore nel gruppo. C'è animazione dove ci sono animatori (al plurale, non a caso).

La teoria dall'animazione ha posto l'animatore «dentro e fuori» dal gruppo: luogo dialettico, dove è possibile sentire e farsi sentire senza fusioni e confusioni. Il motivo di questa collocazione è sempre più attuale. È solo da quella posizione che l'animatore può leggere l'evoluzione del gruppo insieme ai suoi partecipanti e sostenerne lo sviluppo. L'animatore «solo dentro» si confonderebbe con gli altri membri del gruppo, impedendosi ogni possibile rilancio; oppure conserverebbe l'asimmetria mettendosi al centro ed esercitando qualche tipo di fascinazione; in ogni caso si negherebbe come mediatore tra gruppo e mondo esterno, alimentando le illusioni di assoluta indipendenza del primo. L'animatore «solo fuori» potrebbe, invece, intestardirsi nell'applicazione

fredda di regole e di tecniche, incapace di lasciarsi implicare, come di leggere e rielaborare quanto va accadendo nel gruppo; potrebbe anche cercare di aprire qualche sprazzo di esperienza e rielaborazione, ma senza pathos, quindi sterile rispetto a possibili cambiamenti che coinvolgano sentimenti e ragione, analisi critiche e passioni.

A sua volta l'animatore «dentro e fuori» è in perenne dialettica con il gruppo: pronto a portare leggerezza laddove l'impasto emotivo si fa insostenibile e a richiamare al pensiero quando questo viene espulso oppure omologato per compiacersi della fusione gruppale; capace di assicurare di fronte agli ostacoli urtati, ma anche di opporsi alle semplificazioni travestite da scorciatoie; in grado di proporre letture individuali, gruppali e contestuali quando i pensieri dei partecipanti indugiano su una sola interpretazione possibile.

Parlando di animatore al singolare abbiamo ommesso di considerarlo nella sua gruppalità, fatta di équipe e di organizzazione in cui si opera. In realtà, per lavorare con gruppi, bisogna far parte di gruppi: luoghi di incontro con le differenze, di inclusione e accomunamento, di condivisione e apertura, ma anche di lotte, incomprensioni ed emozioni, di generatività che passa attraverso il conflitto; luoghi che riverberano delle dinamiche dei propri oggetti di lavoro, il cui uso consapevole consente di crearsi un setting (mentale ed emotivo, molto prima che fisico), che consente di affrontare il lavoro non solo e non tanto maggiormente sostenuti e organizzati, ma soprattutto più consapevoli e progettuali.

L'équipe come terzo polo. Si intuisce, qui, il ruolo fondamentale dell'équipe come terzo polo nella relazione tra gli animatori e i loro oggetti di lavoro. Ma questa intuizione non è sufficiente: vanno indagate le funzioni dell'équipe nell'interazione tra animatori e oggetti di lavoro, senza timore di riconoscere le potenziali disfunzioni (consapevoli che la distinzione tra funzioni e disfunzioni è spesso questione di momento e di misura).

□ Una cura non possessiva dell'oggetto di

lavoro. Una prima funzione dell'équipe è concretizzare e rendere visibile la cura per l'oggetto di lavoro: gli animatori convergono verso un oggetto condiviso dando il proprio contributo. Nel farlo, riconoscono la debolezza e la bontà dell'oggetto di lavoro: non ci si occupa di oggetti potenti e cattivi (anche quelli presunti tali necessitano di essere bonificati, perché possa nascere il desiderio di trattarli).

La disfunzione è in agguato laddove questo movimento verso l'oggetto di lavoro porta a «circondarlo», con conseguenze immaginabili: da un lato il freno a un possibile processo di autonomia dei soggetti; dall'altro la tendenza a occuparsene integralmente che impedirebbe di lasciare spazio al ruolo attivo degli altri soggetti in gioco (famiglie, associazioni, istituzioni...).

□ Uno spazio per il confronto tra diversi punti di vista. Una seconda funzione è costituita dalla possibilità di rappresentarsi l'oggetto di lavoro da molteplici punti di vista. C'è disfunzione se a questa operazione analitica non segue un movimento di sintesi che permetta di superare la specificità dei singoli punti di vista, cercando di costruire un'immagine chiara e condivisa delle priorità.

A volte «l'uscita di sicurezza», che evita il potenziale conflitto, porta a tratteggiare sintesi dai contorni confusi, utili perché permettono a ognuno di ritrovarvi quello che vuole, ma che tradiscono il senso del confronto (e quindi anche dello scontro) tra punti di vista.

Quanto detto rimanda alla percezione del senso di «unione» del gruppo che continuamente si muove lungo il doppio binario della condivisione degli aspetti emotivi e dell'esplicitazione dell'oggetto di lavoro. Tratteggiare qualcosa che accomuna e «per cui vale la pena», aiuta infatti a sperimentare la forza potenziale del gruppo come insieme e del singolo in quanto *socius*.

Ma se la ricerca di accomunamento respinge le differenze come indebolimenti, fino ad assemblare soggetti collettivi in grado di marciare compatti anche in direzioni sbagliate, abbassando drammaticamente la disponibilità a rimettere in discussione la configurazione dell'oggetto di lavoro e a valutare realistica-

mente l'evolversi delle circostanze esterne, si va incontro a gravi distorsioni derivate dal rifugio regressivo nel «pensiero gruppale», che non permette il differenziarsi dei punti di vista e dunque la riapertura di una vera ricerca intorno all'oggetto di lavoro.

□ La suddivisione del carico di lavoro. Altra funzione è la suddivisione del carico di lavoro: un po' per uno, per garantire la sostenibilità e per valorizzare le competenze individuali.

La disfunzione sta in uno sguardo e in uno sforzo volti esclusivamente «al proprio pezzo», in cui l'oggetto nella sua interezza va perduto, diviene minaccioso e intrattabile se non attraverso la frammentazione.

□ L'integrazione dei codici affettivi. Una funzione minacciata dalla frammentazione è l'integrazione tra codici affettivi, materni e paterni. Non si tratta, evidentemente, solo di considerare la composizione di genere per le équipe, piuttosto di equilibrare le tensioni tra cura e norma, tra contenimento e autonomia/spinta a uscire, di cui i diversi soggetti possono farsi portatori. Tali atteggiamenti non riguardano soltanto l'oggetto di lavoro e l'accompagnamento responsabile del progetto di animazione, ma anche la manutenzione del gruppo di lavoro, che è capace di operare nella misura in cui sa anche prendersi cura di sé, senza accantonare il patto sancito tra i membri di occuparsi collettivamente di un oggetto di lavoro, patto che chiede di lavorare giorno dopo giorno per tenere alto il senso di mutua responsabilità agli occhi di tutti.

□ La partecipazione alle decisioni. Della mutua responsabilità fa parte anche il governo della funzione decisoria: l'équipe può aiutare ad assumersi la fatica di decidere e a elevare, attraverso possibilità di analisi più raffinate e complesse rispetto a quelle del singolo, la qualità delle scelte. Ora fare scelte chiede di confrontarsi con l'ambiguità del potere nel suo quotidiano esercizio: ambiguità spesso non esplorata e altrettanto spesso rifiutata nel gruppo di lavoro, nella misura in cui richiama con schiettezza l'asimmetria e il controllo, ma capace di insinuarsi anche attraverso il canale più insidioso e implicito della seduzione e della

manipolazione. Se si riesce a uscire in gruppo dalle ambiguità ora accennate, diventa possibile fare spazio alla domanda di potere, inteso come riconoscimento della propria capacità di influenzare i percorsi di gruppo e come esercizio autorevole di potere dentro i contesti in cui si fa animazione. Dentro l'équipe di lavoro, come a contatto con i diversi attori in gioco in un processo di animazione, la questione del potere democratico è di estrema attualità e porta a evitare fughe nell'autoritarismo, ma anche fughe nell'anarchismo.

□ La cura del rapporto tra pensiero e azione. Un ultimo aspetto critico all'interno dell'équipe di animazione è l'attivazione della circolarità tra pensiero e azione: se il gruppo di animazione è chiamato a far integrare queste dimensioni nel suo lavoro quotidiano, in che misura è in grado di farlo al proprio interno l'équipe in primis?

Il gruppo di lavoro può affrontare le ansie

individuali (legate ai rapporti interni o alla percezione di competenza nel trattare l'oggetto di lavoro) con una vasta gamma di espedienti situati tra due estremi.

Da una parte si può parlare di gruppo rimuginante: tende a «difendersi» dal rischio dell'azione attraverso un interminabile lavoro di analisi che permette di confermare la bontà dell'interno in cui sta crescendo progressivamente la minacciosità dell'esterno, al punto che le energie di gruppo si consumano in estenuanti discussioni piuttosto che nell'azione.

Dall'altra parte si può parlare di gruppo iperattivo: dimentica le incertezze progettuali e tensioni conflittuali immergendosi ansiosamente in un'azione incessante e sfrenata non giustificata da un pensiero. Non si tratta qui di condannare le due forme di gruppo, ma piuttosto di riconoscere i bisogni sottostanti per evitare che si traducano automaticamente in agiti.

Chi è di scena: l'animazione è sempre un fatto pubblico

«Chi è di scena» è l'espressione rituale che segnala agli attori che mancano pochi minuti all'apertura del sipario. È l'ultimo istante di anonimato, prima che le energie vengano convogliate nell'incontro con il pubblico, che è l'interlocutore fondamentale dello spettacolo.

Ora l'animazione, fin dal suo sorgere, si è riconosciuta in quella forma di teatro che sfida il pubblico a non rimanere passivo, ma a salire invece sul palco e partecipare attivamente al dialogo in situazione, fino a rendere il pubblico responsabile dell'evolversi creativo del copione.

La scena dell'animazione è sempre popolata da attori diversi, senza confusione di ruoli, che vengono sollecitati a coinvolgersi e dialogare, a convergere insieme sui problemi, a investire reciprocamente gli uni sugli altri, fino a provare a governare insieme, in una logica di cittadinanza attiva e democratica, le domande del territorio.

E dunque un ingaggio dell'animazione sul territorio non può non implicare un legame con la società e con le sue reti, con le istituzioni pubbliche e con la pubblica opinione. L'animazione è sempre un fatto pubblico.

Il rapporto con la dimensione pubblica della società, in particolar modo quella istituzionale, è centrale nello sviluppo dei percorsi di animazione, anche se spesso è fonte di non poche tensioni e fatiche.

Molti animatori sottolineano oggi il rischio di un'animazione «istituzionalizzata», non solo

in quanto dipendente dalle pubbliche istituzioni sul piano finanziario, ma soprattutto in quanto schiacciata su problemi a cui le istituzioni non possono sottrarsi, perlopiù in termini ambigui che di volta in volta esasperano e polarizzano il controllo sociale cui non si può certo rinunciare, la costruzione del consenso teso a perpetuare il potere per il potere, la difesa del già istituito a scapito dell'istituente nell'intento di fare spazio alle nuove domande e attese che emergono nel contesto in cui l'animazione sviluppa la sua progettualità.

La convergenza fra risorse diversificate. Da più parti ci si chiede se l'animazione non dovrebbe essere meno «legata» alle istituzioni pubbliche e più vicina alle risorse formali e informali del territorio che costituiscono la società civile.

Se è indiscutibilmente vero che la dipendenza dalla politica non rende un buon servizio alla stessa politica e alle amministrazioni locali – in quanto viene a mancare un luogo

dove il fare spazio ai problemi e alle attese possa rimettere in discussione il rapporto tra gruppi, le modalità di pubblico confronto e di presa di decisioni, i criteri di allocazione di risorse per lo sviluppo della comunità – per altri versi la tensione dell’animazione nel far convergere intorno al suo lavoro un insieme di risorse sociali e culturali con le loro competenze tecniche e professionali, fino a essere un piccolo movimento locale di promozione del territorio, è oggi incerta e frammentata, dato che gli animatori spesso sono chiusi nel lavoro quotidiano, incapaci di trovare momenti di sosta pensosa, oppure logorati dal «dialogo» con le amministrazioni locali.

In un tempo di contrazione delle risorse destinate allo sviluppo del benessere delle comunità e di disinvestimento del «pubblico» sulla promozione delle risorse umane in chiave di sostegno al protagonismo dei gruppi sociali, l’animazione non può lasciarsi schiacciare dalle fatiche del quotidiano – quelle legate al «mantenere in vita» i servizi, anche a prezzo di patti e contratti inaccettabili con le istituzioni –, perché in tal modo si impoverisce il senso stesso dell’animazione. Solo muovendosi tra mandato politico e mandato sociale – non prescindendo quindi né dall’uno né dall’altro – l’animazione può sviluppare al meglio le sue potenzialità, perché entra in pieno nella dialettica dei poteri che è tra i suoi fondamentali oggetti di lavoro.

Il quotidiano co-evolversi tra mondi diversi. Se l’animazione vuole essere motore di cambiamento, è importante che essa sottolinei sempre che ogni cambiamento è soggettivo e insieme sociale: c’è cambiamento se, mentre si lavora con le persone, si modificano le regole alla base della convivenza sociale e se, mentre si fa fronte ai problemi della comunità locale, si modificano i rapporti di dominio tra maschio e femmina, tra inclusi ed esclusi, tra autoctoni e nuovi immigrati... Siamo dentro a un processo complesso, fatto di livelli che convivono procedendo a volte in parallelo, a volte intrecciandosi al punto da non potersi distinguere l’uno dall’altro.

Tenendo insieme queste diverse istanze,

l’animazione trova necessariamente come suo «luogo politico» privilegiato gli spazi del quotidiano, in quanto è nelle relazioni di ogni giorno che si tocca con mano l’essere legati gli uni agli altri e che la sorte degli altri è connessa alla propria sorte e alla comune azione responsabile.

Di fronte alla complessità, per l’animazione la tentazione di «chiudere le porte» dei nostri centri, di organizzare attività in cui noi e i nostri utenti stiamo bene «tra noi soltanto» è forte, ma questo va contro la tensione alla convivenza tra diversità che è propria dell’animazione.

Lo si voglia o no, l’azione animativa ha una ricaduta sociale e incide sul modo di vivere nei territori, con un impatto innegabile sulla costruzione o sulla distruzione della cittadinanza. Vale la pena chiedersi se l’animazione alimenti ghetti o piazze, se alimenti cioè gruppi e reti chiuse in difesa della loro identità o se alimenti scambi di reciproco riconoscimento e contaminazione che permettono a ogni persona, gruppo, cultura di co-evolversi insieme, fino a individuare terreni di comunanza che rendono sensato e giusto l’abitare insieme.

Una forte sensibilità verso il pre-politico. Se compito dell’animazione è dar vita all’«azione collettiva», intesa come aggregazione di energie che si attivano reciprocamente intorno agli stessi bisogni, sogni, desideri, problemi, essa viene ad assumere una peculiare funzione politica.

L’animazione, tuttavia, più che all’interno degli schemi dell’attivismo prettamente politico, si colloca in un ambito che potremmo dire pre-politico – sociale ed educativo insieme – attento a sviluppare le competenze e abilità che sono il substrato delle azioni collettive che intendono produrre beni comuni, beni pubblici, interagendo criticamente e costruttivamente con le diverse forme di potere.

In tal modo l’animazione tende ad abilitare nelle persone e nei gruppi una specifica «competenza politica», che fa leva non sulla mera rivendicazione, ma sull’azione collettiva come auto-organizzazione, stesura di copioni e progetti, intraprese condivise nel costruire oggi cittadinanza. In fondo c’è animazione dove lievitano azioni di gruppo o tra gruppi,

facendo perno sull'autonoma mobilitazione. Comprensibilmente lo sviluppo dell'azione rimanda anche al prendere atto delle forze che contrastano la propria progettualità, e dunque entra nelle dinamiche del potere e con tutto quello che attiene agli strumenti per svelare gli inganni, chiamare per nome le ingiustizie, denunciare gli attacchi ai diritti sociali.

Gli animatori, però, non hanno tra i loro compiti specifici quelli che attengono alla «organizzazione della lotta» o alla «creazione del consenso»: essi invece hanno il compito di stimolare la ricerca di soluzioni creative e – ancor prima – di indagare i sogni e le speranze di una collettività in ricerca, ponendosi l'obiettivo alto di far incontrare i desideri di ciascuno con la tensione a realizzare il bene comune.

In un tempo di dipendenza dell'agire prescritto da forze esterne a se stessi, l'animazione può essere spazio in cui gruppi e persone possono riconoscere di avere in comune interessi e problemi che alimentano il desiderio di sperimentarsi attori e non consumatori. In questa prospettiva il successo nell'azione collettiva diventa importante in un tempo in cui ci si sente usati e comandati, ma raramente efficaci nell'azione, se per efficacia si intende qualcosa in cui si può inscrivere la propria esperienza.

Il coinvolgimento del «pubblico». A fronte di tutto questo l'animatore non si limita a muoversi con i propri strumenti all'interno del gruppo o a stimolare l'interesse dei singoli, ma piuttosto si offre come snodo o crocevia di comunicazione tra i molteplici attori in gioco e, più in generale, con la comunità locale al cui interno si svolge il percorso di animazione, con il «pubblico» nel senso più vasto del termine.

Volendo riprendere la metafora del «chi è di scena», l'animatore non è solo colui che avverte gli attori che il pubblico sta entrando in sala, ma anche colui che prepara il pubblico allo spettacolo, per renderlo consapevole che in quella sala sta per compiersi un incontro che modificherà tutti: attori, spettatori, tecnici e spazi scenici e che, alla fine della performance, avranno scritto insieme una storia nuova, per piccola che sia.



AssociAnimazione è l'«Associazione nazionale per l'animazione sociale e culturale», nata il 20 maggio del 2003 all'interno del movimento dell'animazione a livello nazionale. Il suo obiettivo è diffondere la pratica sociale dell'animazione, il suo studio, le esperienze locali e nazionali e la produzione di materiali in collaborazione con Animazione Sociale.

Nei suoi cinque anni di vita e attività AssociAnimazione si è occupata di ricerca e formazione. In particolare è stata partner del primo master nazionale per «Esperto in animazione socioculturale», di progettazione e realizzazione di momenti di confronto sull'animazione, organizzando le annuali «Giornate dell'animazione». Nel corso del 2008 ha organizzato «L'animazione in tour per l'Italia» da cui è nato un documento che, dopo progressive rielaborazioni in gruppo, viene presentato in questo inserto di Animazione Sociale nell'intento di aprire un confronto ulteriore tra gli animatori. Infine AssociAnimazione ha promosso e partecipato a convegni sul tema dell'animazione a livello nazionale e internazionale, sostenendo in particolare i due «Meeting nazionali degli operatori dei centri e contesti di aggregazione giovanile».

AssociAnimazione, che attualmente riunisce più di venti organizzazioni sparse su tutto il territorio nazionale, è aperta alla partecipazione attiva di altre organizzazioni. La sede si trova ad Arona in provincia di Novara.

Per contattare l'AssociAnimazione:

- visitare il sito www.associanimazione.org
- rivolgersi alla segreteria: Debora Giromini
335 1344474 - info@associanimazione.org

A CURA DELL'ASSOCIANIMAZIONE

Fase dopo fase il metodo dell'animazione

Un percorso di ricerca partecipata

Pensare in termini di metodo è mettere a punto le fasi di un percorso coerente con gli irrinunciabili di prospettiva dell'animazione. Il metodo apre a un cammino tutt'altro che

prescrittivo, con incognite e ostacoli, non riducibile all'applicazione di saperi preconfezionati o a un set di strumenti di successo. L'animazione è progettare nell'incertezza, ma

non senza punti fermi, un vero percorso di ricerca partecipata. Facendo perno su trasparenza, convincimento e responsabilità, l'animazione è esperienza di partecipazione.

Come abbiamo già annunciato nel primo articolo di questo «inserto», la descrizione del metodo dell'animazione che ora viene sviluppata nelle sue grandi articolazioni, intende declinare gli irrinunciabili di prospettiva precedentemente presentati in una logica di processo e di sviluppo intenzionale di azioni in fasi e sottofasi. Man mano che si procede nel presentare il processo e le sue fasi vengono anche suggerite alcune attenzioni ritenute necessarie per un approccio critico all'azione.

Le fasi principali che strutturano il processo sono tre: animare la domanda, costruire il progetto e delineare il soggetto gruppo.

Nell'intreccio fra queste tre fasi sono decisive altre due fasi – la dimensione pubblica e la rielaborazione/valutazione – che sono, in realtà, dimensioni continuamente presenti nel percorso e che, per distinguerle, possono essere identificate come metafase e interfase.

Ognuna delle fasi viene descritta attraverso la successione delle azioni che la compongono.

Fase 1: animare la domanda

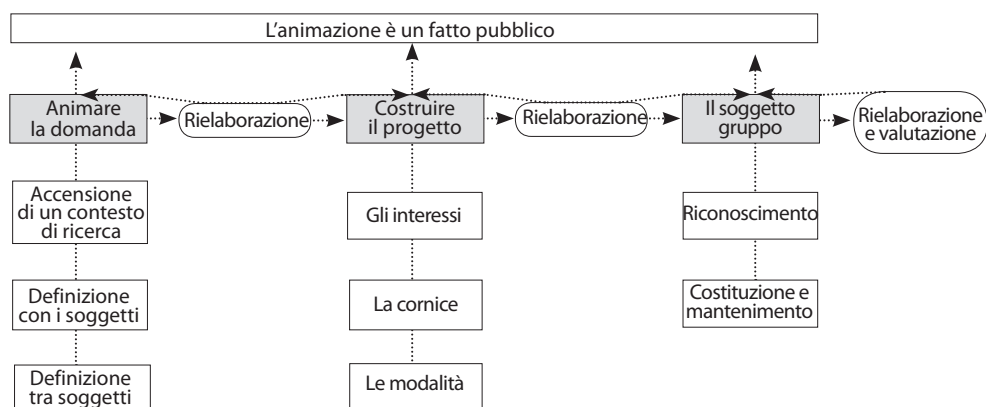
Questa fase declina la modalità che l'animazione fa propria del «fare ricerca» a fronte della domanda locale, quasi sempre implicita e confusa ma non per questo meno intensa e desiderante, che caratterizza persone, gruppi, reti, comunità in un periodo particolare della sua storia.

Due sono le preoccupazioni principali che vengono a qualificare questa prima fase del metodo dell'animazione rispetto ad altre modalità di intervento nel sociale come nell'educativo: da un lato la partecipazione di tutti i soggetti alla stessa definizione delle questioni che si vo-

gliono affrontare, da un altro lato la necessità di garantire la possibilità di uno sguardo altro sulla realtà per scoprire la direzione verso cui orientare l'impegno di cambiamento per andare oltre i problemi.

Nell'esplorare la domanda l'animazione si articola, a sua volta, in tre passi.

L'accensione di un contesto di ricerca. Per poter avviare una ricerca occorre anzitutto vedere (codificare) un campo osservabile; il primo passo in un processo animativo è quello di vedere e realizzare degli incontri, tra perso-



ne, in alcuni tempi e in alcuni spazi davvero possibili, in modo non legato necessariamente all'origine causale di quegli incontri. Infatti, l'animazione è chiamata in causa per risolvere emergenze (cose che emergono) di aggregazione, di educazione, di cittadinanza che qualcuno avverte per sé e per altri; il primo «oggetto» di ricerca non è però la causa segnalata (parzialmente percepita da soggetti che spesso hanno già in mente una soluzione passante attraverso l'animazione), ma piuttosto un nuovo modo di guardare la realtà, risultante dalla qualità (intensità, profondità, realismo) degli incontri: ci si dispone così in un contesto di ricerca che implica il non accettare nulla come dato di fatto, come qualcosa di scontato o di banale, ma anche come qualcosa di intoccabile.

Alcune attenzioni e possibili azioni

- Introdurre uno «scarto di pensiero» tra la domanda come si presenta nella sua immediatezza e la proposizione di un'ipotesi di lavoro. Nell'«intervallo» occorre aprire un contesto di ricerca che sia anche un luogo creativo di punti di vista inediti rispetto alla domanda e all'humus relazionale e culturale da cui emerge.
- Allargare il cerchio per entrare nella domanda: vale a dire implicare sin dall'inizio in carne e ossa tutti i soggetti afferenti al campo d'osservazione, con i loro desideri, i loro bisogni e interessi, le loro ansie e paure.
- Chiarire (fin dove è possibile) i rapporti tra i soggetti e da cosa sono motivati a ritrovarsi: quali sono le relazioni, i terreni di intersezione, gli scambi possibili, le aspettative reciproche? Come far nascere il gusto di fare ricerca insieme senza precipitarsi nell'espressione «allora, che fare», come via per uscire dall'ansia?
- Evidenziare e verbalizzare quali possono essere i

contenuti attesi e i valori sottesi al cambiamento ipotizzato: cominciare a dare un nome ai problemi (dai diversi punti di vista) ed esplicitare da vicino ciò che ci si attende.

La definizione del problema con i soggetti. Accendere contesti di ricerca significa, in termini partecipativi, passare da un elenco freddo di bisogni/problemi attribuiti (da chi definisce il problema) a un contatto caldo con bisogni/problemi sentiti (da chi vive il problema), attraverso l'ingresso sulla scena della ricerca di altri sguardi e altri soggetti, oltre a quelli della committenza (che segnala l'emergenza) e dell'animatore, per costruire una descrizione partecipata, critica e motivante all'azione delle questioni in gioco.

Il secondo passo comporta dunque la restituzione della capacità di espressione e di elaborazione ai protagonisti. Ciascuna parte in gioco vede aspetti e guarda alle questioni da e con angolature diverse: è la loro composizione che può formulare una lettura innovativa dell'esistente.

Interpellare i soggetti avvia già un movimento, l'innescare di una situazione diversa, che passa attraverso lo scambio di significati e di percezioni, il riconoscimento reciproco, l'emergere di tensioni, l'asserire l'esistenza di relazioni possibili tra persone e tra gruppi.

Alcune attenzioni e possibili azioni

- Valorizzare le condizioni (le qualità del contesto animativo di ricerca) per cui le persone possono mettere a

fuoco, esprimere e scambiare la loro visione del problema e delle questioni a monte.

□ Individuare a viva voce le aspettative e i vincoli sentiti da ciascun attore coinvolto in modo da tratteggiare il campo di forze in cui il problema come il possibile intervento prendono forma.

□ Scomporre le affermazioni, stressare il processo di esplicitazione attraverso riformulazioni, domande, richieste di chiarimenti per uscire da stereotipi e semplificazioni.

La definizione del problema con i soggetti attraverso l'incontro «tra» soggetti. Il terzo passo, una volta messi in luce gli interessi, le aspettative, i bisogni dei diversi attori, è la costruzione delle condizioni di incontro e dialogo tra i soggetti sulla scena, per orientarsi ad agire insieme la ricerca di cambiamento. Si tratta di sperimentare le prime forme di pre-negoziato per ipotizzare un discorso condiviso, diverso dalla semplice somma algebrica delle parti, con proprie caratteristiche ma sempre riconoscibile da ogni singolo dialogante.

I tempi e le forme dell'incontro vanno preparati e costruiti a seconda dei contesti, delle

competenze e delle risorse concretamente disponibili. In un primo tempo può essere l'animatore a «rappresentare» nei gruppi l'essere sulla scena dei diversi attori e a proporre prima nuove «sintassi», in un percorso di progressiva maturazione delle condizioni che rendano possibile – in un secondo tempo – l'apertura emotiva e la sperimentazione del dialogo diretto tra le parti in gioco. Questo permette la costruzione delle prime forme di narrazione comune dei bisogni, delle mappe culturali, delle attese.

Necessarie attenzioni e possibili azioni

□ Proporre, discutere, interpretare e valorizzare all'interno dei gruppi le letture e le aspettative degli altri soggetti/gruppi

□ Facilitare il riconoscimento (anche attraverso nuove forme descrittive) delle aspettative reciproche, la comprensione di ruoli e compiti diversi e specifici per ciascun soggetto.

□ Valorizzare le nuove forme di linguaggio che nascono nel contesto di ricerca, anche attraverso il concreto utilizzo di supporti tecnici diversificati e delle tradizionali tecniche di lavoro che fanno parte del bagaglio dell'animatore.

Fase 2: costruire il progetto

Definire le questioni in animazione attraverso i livelli della Fase 1 significa avviare di fatto l'azione progettuale, che mette a tema da una parte la necessità di porre al centro gli interessi partecipativi dei soggetti che fanno parte del contesto di ricerca, dall'altra la definizione di relazioni e di linguaggi nuovi che, in quanto tali, fanno posto a «futuri possibili», capaci di corrispondere a bisogni cruciali e irrisolti delle persone e dei gruppi destinatari/partecipanti dello specifico percorso di animazione.

Da questo punto di vista le «cose da progettare» non sono solo un corrispettivo concreto rispetto all'evidenza sociale di bisogni scoperti nel contesto di ricerca, ma sono anche il motore per la nascita di un nuovo «soggetto sociale», capace di farsi carico della nuova esperienza possibile.

Nella costruzione del progetto è possibile individuare tre passaggi, che culminano con l'attivazione di un ambiente di animazione.

La scoperta e la codifica degli interessi. Occorre innanzitutto codificare e comprendere la combinazione degli interessi tra gli attori.

Un interesse è ciò per cui si è disposti a mettersi personalmente in movimento, sollecitati da una domanda che emerge nel contesto e da cui ci si sente «toccati», fino a sentirsi interiormente motivati ad agire in quanto si intravede una possibilità evolutiva positiva dentro la concreta situazione. In ogni caso, anche se può essere impegnativo e «costoso» perseguire l'interesse a livello soggettivo e intersoggettivo, lo si ritiene fonte di gratificazione profonda che, a sua volta, rigenera la motivazione.

Ci sono interessi già strutturati che connettono da subito i diversi attori a livello di gruppo o di comunità, oppure proposte inedite di connessione maturate insieme che possono incuriosire, attrarre, stimolare, generare altri interessi. La disposizione e la maturazione di una forma discorsiva comune dovrebbe ispi-

rare la migliore combinazione possibile tra gli interessi «in gioco», che devono trovare posto in un «pro-getto» costruito insieme in modo integrato, funzionale, modulabile in progress.

Alcune attenzioni e possibili azioni

Stimolare a uscire dalla logica di una graduatoria di interessi/poteri entro cui arroccarsi, per aprirsi invece a un sistema di interessi tra loro interrelati e reciprocamente condizionanti, superando l'uso strumentale degli altri per soddisfare i propri interessi.

«Perdere tempo» per far emergere e chiamare per nome gli interessi e codificarli in modo critico per includerli nel progetto.

Riservare spazi e tempi per continui rinegoziamenti che rendano fluide le combinazioni fra interessi all'interno dei processi.

La definizione del progetto. In seguito a ciò occorre mettere a fuoco da vicino la cornice progettuale che sia innanzitutto strumento di mediazione tra gli attori implicati, che hanno definito le loro attese e i loro interessi in modo collettivo, gli spazi (l'ambiente con le sue risorse e i suoi vincoli) e i tempi (il presente e il futuro a portata di mano) entro cui prende forma il progetto.

Se considerare le condizioni ambientali è necessario per rendere efficacemente sociale e pubblico il processo, è il tempo che spinge la progettazione dell'animazione verso un'ulteriore dimensione: il discorso costruito nel contesto di ricerca, con il suo profilo di analisi, di conoscenza, di intreccio, si tende verso il futuro, rendendo comune tra le persone che progettano l'animazione non solo i problemi e le conoscenze, ma anche le aspettative, e quindi la parte desiderante di ognuno, anch'essa da ritrovare prima in forma soggettiva e poi come profilo collettivo nel gruppo di animazione.

Condivise le analisi e le aspettative, si può disporre allora di una mappa comune, su cui basare la definizione degli obiettivi e l'accordo sui migliori percorsi-strategie d'azione. È il momento in cui la progettazione diventa definitivamente intenzionale, coerente e coordinata, con quel che questo comporta anche di individuazione dei necessari strumenti per valutare e ri-orientare i percorsi. In gioco è il lievitare di un «ragionamento» raffinato e soggettivo – comprensivo di analisi critica,

criteri di progettazione, ipotesi innovative per l'azione, funzioni e compiti – che permetta ai diversi attori di condividere non solo il senso del progetto, ma anche il come essere attori di un progetto di animazione che sa rendere ragione di se stesso nel suo camminare a fianco di situazioni mobili, in quanto – a loro volta – in continua evoluzione.

Alcune attenzioni e possibili azioni

Nella fase di orientamento al futuro del discorso progettuale è utile disporre di facilitatori con esperienza, che possano dare al gruppo progettuale risorse di rinforzo (stimoli provenienti da situazioni simili, competenze per stimolare la formulazione del discorso progettuale, strumenti per favorire la mediazione e il potenziamento nei gruppi progettuali).

Nella fase progettuale assume particolare importanza la documentazione con le sue molteplici funzioni (ancoraggio per lasciare traccia dell'analisi e delle scelte condivise, strumento di scambio con altri soggetti non direttamente implicati nel fatto animativo, legittimazione e valorizzazione della storia progettuale del gruppo anche per incrementare la consapevolezza partecipativa dei protagonisti della costruzione progettuale

L'attivazione dell'ambiente di animazione. Il terzo passo è la definizione del modo di stare/fare all'interno del progetto animativo da parte di tutti i soggetti resi protagonisti attraverso le attività di ricerca e di progettazione (singoli, collettivi, animatore/i). Si delinea un lavoro che pone al centro il rinforzo dell'ambiente di animazione entro cui prende vita il progetto.

Al centro non ci sono più trattative estenuanti per delineare un modello di interazioni, ma piuttosto le strategie per mettersi in gioco nel perseguire azioni concrete che diano vita a interazioni consapevoli, creative, finalmente adulte. Questo passo viene a prendere forma pertanto in una sorta di zona di confine tra il lavoro concreto come soggetto gruppo e il codificare progressivamente la struttura stessa del gruppo.

Alcune attenzioni e possibili azioni

Curare la qualità dell'«ambiente di animazione» per valorizzare l'aspetto gratificante delle prime azioni progettuali in cui ci si sperimenta attivi, ma soprattutto efficaci.

Come animatori, partecipare fattivamente all'attivazione dei lavori «progettuali» smarcandosi da una parte dal ruolo di conduttori e organizzatori di attività, fornendo dall'altra continuità e attenzione al gruppo in animazione.

Mettere sempre le mani su cose da fare – aspetto concreto dell'attivazione – facendo attenzione all'equilibrio tra attivare un processo e giungere a un tangibile risultato.

Fase 3: delineare il soggetto gruppo

Fare del soggetto gruppo il protagonista insostituibile del lavoro di animazione non esime dal prendere atto delle difficoltà attuali nel valorizzare e utilizzare in modo significativo tale ricchezza. Oggi far perno sul gruppo non può essere mai dato per scontato: l'essere gruppo è sempre di più un punto di arrivo, piuttosto che un punto di partenza, oppure un mero dispositivo funzionale, privo di attributi identitari e storici. Gruppo non si nasce, forse lo si diventa.

Proprio per questo nel suo percorso metodologico l'animazione insiste sulla costruzione delle precondizioni alla base del divenire gruppo. Nell'ambito di un processo di animazione costruttivo, il gruppo è il soggetto in gioco, anche se è corretto distinguere tra una sorta di momento pre-gruppo – descritto nelle fasi precedenti – che permette a chi vi partecipa di conoscersi-riconoscersi-accogliersi reciprocamente e disporsi all'azione, e il vero e proprio percorso progettuale dove il gruppo è protagonista e perno centrale della «storia locale» in costruzione.

L'azione progettuale definisce il gruppo, ma il gruppo conduce l'azione progettuale. Il primo passo è riconoscersi gruppo. Esiste un momento di scarto nel processo evolutivo nel momento in cui il gruppo, non più condizionato dalle attività e dall'ambiente animativo, diventa consapevolmente protagonista del processo e ne assume il governo. È in questa fase che il gruppo viene a prendere coscienza di sé.

A partire da questo scarto, infatti, il gruppo si immette in un sentiero che può portarlo a una propria forma di vita emancipata dallo specifico progetto concreto da cui è nato. In altre parole, il percorso di animazione è tale se fa nascere un soggetto collettivo nuovo, ne coltiva le risorse offrendo spazi e tempi per consolidare competenze e conoscenze, lo libera dal rischio di chiusura al proprio interno per aprirsi invece ad altri mondi relazionali e a nuovi ambiti d'azione in cui «applicare» la propria passione e competenza come cittadini.

Alcune attenzioni e possibili azioni

Fare spazio all'intensificarsi delle interazioni per fare alimentare riconoscimenti, complicità, piacevolezza nello stare insieme, gratuità e spirito di servizio reciproco.

Curare l'emergere di una leadership distribuita e partecipata da tutti, con una attenta distribuzione dei carichi di lavoro.

Tematizzare gli irrinunciabili del proprio gruppo dal punto di vista etico-progettuale dentro l'attuale società.

Attraversare con il gruppo la fase conflittuale che comincia dal «conoscersi anche troppo», per dialogare su «unità nella diversità» rispetto a stili di vita e approcci culturali.

L'accendere un gruppo. Il secondo passo è il lavoro di promozione del soggetto gruppo, sia attorno al consolidamento delle relazioni sia attorno alla sua capacità di produzione, cioè al concreto agire rispetto agli oggetti di lavoro.

Se nelle fasi precedenti si è posta l'attenzione sulle condizioni relazionali che all'interno dell'azione possono gradualmente fare emergere legami gruppali (pre-gruppo), in questa fase l'insieme di persone viene chiamato a decidere di esistere come gruppo.

Non è un passaggio facile e quindi richiede un periodo intenso e, a volte, sofferto in quanto ognuno è chiamato a riconoscere anche la sua parte negativa o distruttiva, con i conflitti che questo innesca quotidianamente. Se ne può uscire col delineare un patto di gruppo in cui confluiscono i significati portanti, il consolidamento di interazioni finalmente adulte, le linee di progetto rispetto al compito, una struttura organizzativa. Si entra in una nuova fase nel momento in cui si tematizza anche a livello personale la decisione di voler far parte di un gruppo, dopo che forse fino a quel momento si era dato per naturale esserlo. In questa ottica il gruppo viene sollecitato a progettare e realizzare azioni che siano collocate all'interno della triangolazione io-noi-compito, in modo da sviluppare una progressiva autonomia sia del gruppo rispetto al contesto in cui vive, sia dei singoli rispetto al gruppo di cui sono parte.

In questo lavoro viene presidiato con particolare attenzione il giusto equilibrio tra il rilievo del processo di lavoro e la cura del prodotto del lavoro.

Necessarie attenzioni e possibili azioni
 Curare luoghi e tempi in cui le persone possano intrecciare ricorsivamente le loro biografie con la «biografia di gruppo».

Salvaguardare la soggettività riconoscibile nel gruppo: mettere a disposizione dei singoli gli strumenti che permettano la propria descrizione soggettiva rivolta agli altri componenti del gruppo.

Interfase: rielaborare e valutare

Tra le diverse fasi di un ideale percorso di animazione delineate in queste pagine è implicita un'interfase, quella che permette appunto di cogliere ed evidenziare i passaggi critici che portano a evolversi, consapevoli delle difficoltà che di volta in volta possono sembrare salti nel vuoto o fughe in avanti o passi indietro, con quel che comportano di attesa ma anche di ansia, di assestamento e di rilancio come di rimotivazione.

L'interfase si caratterizza per il fatto di chiedere a chi partecipa al percorso di comunicare sulla comunicazione, di salire dunque a un livello meta-comunicativo, per andare a cercare il senso delle azioni intraprese, in modo da intravederlo in uno sguardo prospettico, uscendo dal rischio che – concentrandosi sul qui e ora dei singoli passi – non si intraveda da dove si arriva e verso dove si sta camminando.

Nel passaggio da fase a fase la meta-comunicazione favorisce il rinnovo della qualità dell'implicazione nel processo di animazione attraverso la valorizzazione intenzionale delle competenze riflessive di analisi/commento sull'esperienza, al contempo promuovendo le competenze (ri)creative di ogni partecipante all'interno di una prospettiva progettuale rivolta al futuro.

L'interfase prevede due livelli di sviluppo del pensiero progettuale.

La rielaborazione di fase. La scansione delle diverse fasi – che ne evidenzia le differenze e le caratteristiche incrementali e ricorsive – è resa strategica dall'azione di rilettura di ciò che è stato fatto, di come è stato realizzato e di ciò che ha prodotto. Questa strategia progettuale permette di individuare una progressione parallela per ciò che riguarda le esperienze

e le competenze dei partecipanti; questo patrimonio locale (legato allo specifico processo condotto in animazione) viene messo in luce e stimolato nel corso delle «soste rielaborative» finalizzate a definire ed esplicitare il significato da attribuire ai passi realizzati.

Dalla rielaborazione delle singole fasi del processo e dei relativi risultati si riparte poi per delineare, con una maggior aderenza e allo stesso tempo la necessaria distanza dall'evolversi quotidiano del progetto di animazione, i passaggi successivi.

Alcune attenzioni e possibili azioni
 Programmare sin dall'inizio del percorso momenti di gruppo in cui tirare le fila di ciò che si sta facendo rispetto al compito e come si fa gruppo nel perseguirlo.
 Riprendere gli obiettivi e le azioni realizzate per ri-condividere l'oggetto di lavoro alla luce del mutare del contesto.
 Riconsiderare le azioni programmate per il futuro alla luce di ciò che è avvenuto per avviare degli aggiustamenti condivisi.

La valutazione. Se la rielaborazione è costante e accompagna tutto il processo di animazione, vi è un momento specifico, a un livello diverso da quello precedente – il tempo per la valutazione –, collocato alla fine del percorso con l'intento di abbracciare l'intero evolversi del cammino.

Rispetto ai momenti di rielaborazione interfase, la valutazione dedica un'attenzione più critica e puntuale all'analisi dei risultati del progetto (cosa si è raggiunto) e del processo (il modo con cui si sono prodotti i risultati).

Nella logica alla base dell'animazione la valutazione è sempre partecipata, non meno che la fase di definizione delle questioni e quella di progettazione dell'azione. La partecipazione implica tutti i soggetti toccati a vario titolo dal percorso di animazione e, pertanto, richiede

un disegno articolato in cui vengono precisati da una parte chi ha il compito di valutare, gli oggetti da valutare (che cosa), gli indicatori, gli strumenti con cui raccogliere i dati, dall'altra l'utilizzo che si intende fare della valutazione e dunque gli obiettivi che si intendono perseguire attraverso un modello di valutazione, diversamente da altri modelli, intende essere partecipato. Con vantaggi, ma anche con i rischi che il modello porta con sé e che sono da esplicitare e condividere prima di avviare il processo di valutazione.

Alcune attenzioni e possibili azioni

□ Ricostruire il processo: insieme si ripercorrono i passaggi più rilevanti del percorso esperito per sottolineare punti di forza e criticità.

□ Valutare l'efficacia: si individuano i risultati e si confrontano con gli obiettivi definiti per rilevare anche gli esiti non previsti positivi e negativi.

□ Rileggere ciò che è avvenuto in vista dell'apprendimento di gruppo e della riprogettazione: si individuano gli elementi ricorrenti (già noti) e gli elementi dissonanti (che aprono all'inedito, quindi a un possibile nuovo apprendimento).

□ Avere a disposizione e utilizzare strumenti (semplici) che consentano di seguire un percorso anche nella fase di valutazione.

Metafase: animazione pubblica

Parlare di metafase significa riconoscere che l'animazione è sostenuta da una tensione che deve essere continuamente presente e che costituisce la ragione stessa delle altre fasi.

L'animazione è un'esperienza strutturalmente politica, cioè orientata a costruire la cosa pubblica attraverso la partecipazione di tutti, ipotizzando che solo in questo modo il soggetto individuale possa divenire persona e in questo realizzare il meglio di sé.

Oggi è necessario però ri-definire cosa vuol dire presidiare politicamente (e non solo tecnicamente) il processo di animazione a partire dalla considerazione che «la democrazia è la forma meno dolorosa per governare i problemi». Ma è ancor più necessario reinventare le forme stesse della micro-partecipazione alle sorti della comunità, in quanto le fatiche del far gruppo lasciano fuoriuscire i «contenuti negati» che proprio l'esperienza di gruppo doveva abilitare a contenere, come l'arroganza, il cinismo, la rassegnazione, un angosciante disfare senza valorizzare l'esistente, una chiusura autoreferenziale, la disponibilità a escludere chi non è simile. Il gruppo-in-azione si presenta così come luogo di apprendimento del legame sociale di base e primario esercizio di una competenza politica di tipo democratico.

Pensarsi in pubblico. Sin dall'inizio della progettazione, è importante rappresentarsi il

contesto e le relazioni del gruppo al suo interno, in modo da percepirsi immersi in relazioni pubbliche con la comunità locale.

Se è vero che nelle fasi iniziali il lavoro e le azioni tendono a concentrarsi all'interno del gruppo, è comunque opportuno rimandare subito a ciò che esiste oltre il gruppo, in modo da evidenziare i legami, impliciti ed espliciti tra il gruppo e «l'altro», per poi esplorare le possibili connessioni ed evoluzioni nel tempo in termini sia di reciproco riconoscimento sia di convergenza sullo stesso compito apportando le proprie risorse per produrre beni-in-comune.

È costitutivo del fare animazione, infatti, pensarsi sempre, con livelli di complessità differenti, all'interno di diversi sistemi relazionali e sociali, sia a livello locale (micro) sia a livello globale (macro). Per dirla con Paulo Freire, l'animazione intende sviluppare in gruppo una presa di coscienza di sé dentro una presa di coscienza del mondo.

In questa logica ha senso dire che l'animazione è sempre territoriale. Non c'è animazione se non ci si concepisce progettualmente dentro un continuo scambio con il territorio, attivando legami con i soggetti più prossimi, creando le condizioni perché si arrivi a uno scambio, a un incontro diretto tra il gruppo e gli altri attori del contesto. Con una comunicazione bidirezionale, in cui in certi momenti il gruppo fa spazio a quel che il contesto offre e lo assi-

mila criticamente e costruttivamente, in altri momenti è il territorio che è chiamato a fare spazio e fare proprio il capitale sociale, culturale ed educativo accumulato dall'animazione come risorsa di tutto il territorio. E dunque, quanto apprende l'animazione dal contesto in cui si sviluppa? E, ancora, quanto apprende il territorio, la comunità locale dai percorsi di animazione che si svolgono al suo interno e che possono essere di estrema utilità nell'andare a incrementare la coesione sociale oggi e il futuro di tutti domani?

Alcune attenzioni e possibili azioni

Tenere presente, già in fase di progettazione, la mappa delle relazioni tra i soggetti e il contesto.

Esplicitare con il gruppo la rete in cui il progetto è inserito (per esempio, nei centri di aggregazione le amministrazioni; nei percorsi scolastici il corpo docente e la scuola come istituzione...).

Accompagnare lo sviluppo di un pensiero che metta in relazione il gruppo con il contesto: cosa, come, quanto di ciò che stiamo facendo può essere interessante per gli altri? cosa vorremmo condividere, discutere con altri? cosa ci aspettiamo dagli altri, cosa pensiamo gli altri si aspettino da noi...

Intrecciare legami con il contesto sin dalla partenza del percorso: la comunità non è lo spettatore che attende l'esito alla fine, ma si prepara all'incontro passo dopo passo, viene implicata almeno nella conoscenza delle iniziative in corso e, quando possibile, vi prende parte nei contesti opportuni e compatibili con il processo di animazione.

Vedersi e incontrarsi in pubblico. Un percorso di animazione, per dirsi tale, deve prefigurare azioni, piccole o grandi che siano, nel/con il contesto.

Si fa riferimento a incontri con la comunità locale, con il territorio nell'ambito di azioni orientate a favorire e realizzare dialoghi con gli altri soggetti del territorio, siano essi le associazioni, le amministrazioni, gli insegnanti, i genitori, in generale la comunità di riferimento in cui il progetto si è sviluppato.

Alcune attenzioni e possibili azioni

Progettare e programmare un momento di apertura all'esterno: può essere una presentazione di ciò che si è fatto, un evento celebrativo di un momento del percorso...

Preparare l'incontro con le parti, anche separatamente: qual è il significato attribuito allo scambio, cosa ci si aspetta, come, con quali modalità ci si incontra.

Prevedere un momento di rielaborazione e di valutazione dell'incontro con l'altro (il «pubblico» chiamato a entrare sulla scena come attore).

Curare la comunicazione del lavoro di animazione in modo efficace, combinando chiarezza, pertinenza e fruibilità delle informazioni sulle fasi processuali dell'animazione con la possibilità di retroazione effettiva dei destinatari formalmente esterni al processo.

Rilevare e utilizzare (laddove non vi siano, contribuire a costruire) spazi pubblici di mediazione con le parti della comunità meno implicate nel processo, nell'intento di tessere una rete di relazioni che riconoscono il senso del processo di animazione.

L'ANIMAZIONE TRA SENTIMENTO E PARTECIPAZIONE

L'INSERTO

Quale animazione in tempo di rassegnazione, risentimento, passioni tristi? A partire da questo interrogativo l'inserto individua un sentiero da sempre caro agli animatori, ma forse poco battuto: ripartire dall'animare il sentimento e il desiderio. In questa logica vengono suggeriti alcuni irrinunciabili che lasciano intravedere una «prospettiva» entro cui ipotizzare di resistere alla rassegnazione per far spazio all'immaginazione. In altre parole riaprire lo scenario stesso della possibilità.

A questi irrinunciabili di prospettiva l'inserto affianca alcuni irrinunciabili di metodo che, senza rifugiarsi nei tecnicismi, indicano la progettazione partecipata e dunque democratica come luogo in cui il sentimento viene ad animarsi come senso collettivo.

GLI AUTORI

L'inserto è frutto di una ricerca-riflessione di AssociAnimazione e Animazione Sociale, sulla base di un documento maturato in un master per esperti di animazione realizzato da coop. Finis Terrae e AssociAnimazione. La ricerca ha coinvolto animatori di diverse regioni in seminari su tematiche specifiche: il gruppo, il lavoro di comunità, la creatività e la ludicità. Il materiale è stato rielaborato da L. Dell'Acqua e A. Cattaneo della coop. Comin di Milano, M. Martinetti della coop. Finis Terrae di Vercelli, L. Ponti e M. Cerutti della coop. Vedogiovane di Borgomanero, M. Ferrua della coop. Valdocco di Torino, M. Marmo presidente di AssociAnimazione.

AssociAnimazione: info@associanimazione.org

IL PROGETTO

L'inserto è un punto di arrivo, ma anche un punto di partenza non solo rispetto al «che cosa è fare animazione», ma anche rispetto a come consolidare il progetto dell'animazione.

Da entrambi i punti di vista, con le pagine dell'inserto Associanimazione considera conclusa la fase costitutiva dell'associazione e apre un nuovo percorso di confronto partecipato per dare nuova voce a una tradizione «irrinunciabile» nel lavoro educativo e sociale in Italia. Nei mesi che seguono diventa importante mettere a fuoco, a livello locale-territoriale e nazionale, un insieme di appuntamenti tra animatori professionali, ma aperto anche a quel «popolo dell'animazione» che si muove nei mondi del tempo libero, come pure agli operatori sociali.