

Dall'Età di Vulcano all'Età della Luce

Scritti sull'animazione

GUIDO CONTESSA

Presentazione di Edouard Limbos

Collana
Animazione &
Loisir



ANIMAZIONE & LOISIR
Promossa da [AIATEL](#) e [SIA](#)

Diretta da [Guido Contessa](#)

Questa Collana vuole proporre contributi sul Tempo Libero e sull'Animazione. Il primo termine viene espresso con il francese "loisir" (preferito all'inglese "leisure" per fare eccezione alla dilagante anglicizzazione del mondo), perché "tempo libero" è locuzione riguardante il secolo ormai tramontato. Il Novecento è stato il secolo culmine dell'industrialismo, ma anche l'epoca della graduale emancipazione dalla fatica del lavoro e della nascita del concetto di tempo libero. Finito l'obbligo di lavorare dall'alba al tramonto, cui per secoli gli uomini erano stati condannati, l'epoca moderna ha lasciato lo spazio per una parte di tempo libero o disponibile per gli individui. Il nuovo Millennio nasce con la riduzione del lavoro sia nel corso della vita (si inizia dopo e si finisce prima), ma anche durante l'anno (con l'estensione dei periodi festivi e col precariato) e la giornata (col part-time). Il tempo disponibile nell'arco della vita diventa sempre maggiore del tempo vincolato dal lavoro. Ciò che nella vita degli uomini moderni era centrale (il lavoro) diventa marginale, e ciò che era residuale (il tempo libero) diventa cruciale per gli uomini dell'Immaterialismo. Il bisogno, tipico della società della penuria e del lavoro, viene sostituito dal desiderio, che caratterizza la società dell'abbondanza e del tempo disponibile. Il concetto di tempo libero viene meglio espresso da termini come "loisir" e "leisure", che rimandano al piacere più che al dovere. Una Collana sul "loisir" sarà dunque centrata sui nuovi stili di vita, sui modi di aggregazione emergenti, sui nuovi significati che l'umanità darà all'esistenza. Il secondo termine (animazione) esprime l'ottica con cui il loisir verrà letto nei libri che la Collana vuole pubblicare. L'animazione è una pratica di intervento e, dunque, il "loisir" sarà analizzato a partire dai suoi modi di costruzione, dal lavoro che sottende, dagli operatori che ne sono protagonisti. Un "loisir" visto non tanto come fenomeno, quanto come progetto e costruito.

L'animazione è un modo di costruire il Soggetto e l'esistenza a partire dalle potenzialità, cioè dai poteri nascosti, rimossi o repressi. L'animazione è una pratica che parte dal "basso" delle persone invece che dall'alto del sistema; dal di dentro dei Soggetti, anziché dal di fuori della cultura. La Collana "ANIMAZIONE & LOISIR" vuole, quindi, presentare il loisir come costruzione soggettiva e l'animazione come sua pratica di stimolazione.

I promotori della Collana sono: l'Associazione Italiana Animatori Tempo Libero - AIATEL, l'associazione storica (è attiva dal 1973) degli animatori professionali, e la Società Italiana di Animazione - SIA, che è la federazione delle organizzazioni italiane di animazione.

www.aiatel.com

Collana Animazione & Loisir

Guido Contessa
**DALL'ETÀ DI VULCANO
ALL'ETÀ DELLA LUCE**
Scritti sull'animazione

Presentazione di Edouard Limbos

Prima edizione maggio 1989 a cura di CLUP – Milano

© Edizione elettronica settembre 2003 [Edizioni Arcipelago](http://www.edarcipelago.com)
Via Bertelli, 16 – 20127 – Milano www.edarcipelago.com

I diritti di traduzione, memorizzazione elettronica, riproduzione e adattamento totale o parziale, con qualsiasi mezzo (compresi i microfilm e le copie fotostatiche), sono riservati per tutti i Paesi.

GUIDO CONTESSA

**DALL'ETÀ DI VULCANO
ALL'ETÀ DELLA LUCE**

Scritti sull'animazione

Presentazione di Edouard Limbos

INDICE

Presentazione	8
di Edouard Limbos	
Capitolo 1	11
L'animatore verso il XXI secolo	
1.1- Verso l'Età della Luce	11
1.2- La produzione dell'immateriale.....	12
1.3- Il modello della "spugna"	13
1.4- Animazione per gli uomini di Vulcano o per quelli della Luce ?	14
1.5- Quale animazione?	16
1.6- Animazione dove e come.....	17
1.7- Quali principi per una scuola per animatori?	18
Capitolo 2	21
L'animazione: cenni storici e teorici	
2.1- Cenni storici	21
2.2- Teoria e metodo.....	23
2.3- Le tecniche.....	25
2.4- Ruolo professionale dell'animatore.....	26
2.5- Prospettive.....	27
Capitolo 3	30
Metodologie e tecniche dell'animazione	
3.1- Definizione terminologica.....	30
3.2- Aree di intervento specifico	33
3.3- Le attività dell'animazione	36
3.4- Le metodologie	38
3.5- Gli stili dell'animatore.....	42
3.6- Le tecniche dell'animazione.....	45
Capitolo 4	47
Animare la città	
4.1- Società italiana ed animazione in abito di tulle	47
4.2- A quando l'animazione carceraria?.....	49
4.3- Ente pubblico ed animazione socio-culturale.....	50
4.4- L'animazione socio-culturale.....	54

4.5- Strutture, organizzazione, programmi, persone.....	57
4.6- Caratteristiche di una vera animazione socio-culturale	62
Capitolo 5	64
La progettazione degli interventi di animazione	
5.1- Determinare l'obiettivo	64
5.1.1- Distinzioni tra mezzi ed obiettivi.....	67
5.1.2- Mediazione dei bisogni.....	68
5.1.3- I principi della mediazione	69
5.2- Criteri di scelta dell'obiettivo	69
5.2.1- Ordine d'importanza dei problemi.....	70
5.2.2- Obiettivi principali, sub-obiettivi, obiettivi accessori.....	71
5.2.3- Obiettivi e risorse.....	72
5.2.4- Efficacia degli interventi e sua verificabilità	73
5.3- Animare chi?	74
5.3.1- Interventi al primo livello.....	74
5.3.2- Interventi al secondo livello	75
5.4- Quali attività e in che modi?	77
5.5- Animazione dove?.....	80
5.6- Organizzazione interna degli animatori.....	81
Capitolo 6	85
Animazione e turismo	
6.1- Il turismo oggi.....	85
6.2- Cosa produce questo turismo.....	87
6.3- I motivi di un successo tanto eccezionale	89
6.4- Che cosa è "animazione"?	90
6.5- Come coniugare "animazione" e "turismo"?.....	92
Capitolo 7	94
Devianza, animazione e Centri Giovanili	
7.1- Devianza.....	94
7.1.1- Devianza in senso ampio.....	94
7.1.2- Devianza in senso più ristretto.....	95
7.2- Prevenzione	96
7.3- Animazione socio-culturale.....	97
7.4- Centri Giovanili.....	98
Capitolo 8	101
L'animazione in biblioteca	

Capitolo 9	114
La Psicologia di Comunità in azione: strategie e tecniche per “animare” una comunità	
9.1- La strategia della motivazione a cambiare.....	115
9.2- La strategia della “presa di coscienza” comunitaria.....	118
9.3- La sensibilizzazione.....	120
9.4- La ristrutturazione cognitiva e comportamentale	122
9.5- Gli interventi strutturali.....	125
 Capitolo 10.....	 127
Per una definizione del ruolo di animatore professionale	
10.1- L’animazione come pratica sociale storicamente sperimentata.....	127
10.2- Il mercato occupazionale.....	128
10.3- Definizione di animazione.....	128
10.4- Animatore, educatore, assistente sociale.....	129
10.5- I caratteri distintivi di una professione.....	131
 Bibliografia	 134

PRESENTAZIONE

È insieme un piacere, un privilegio e un onore, fare la prefazione ad un'opera di così grande qualità, che arriva alla buon'ora!

Non è solamente moderna ed attuale, ma ha l'enorme merito di apparire in un momento chiave dell'evoluzione della società in cui i cittadini prendono coscienza progressivamente delle realtà che li circonda, desiderano essere consultati in anticipo e coinvolti nelle grandi decisioni che li riguardano.

La "vita associativa", sotto l'impulso dei giovani, costituisce un'evidenza che non è certamente sfuggita a quel sottile analista che è l'amico Guido Contessa.

Ecco una prima constatazione che ha ispirato il libro.

Da un secondo versante, l'educazione dei giovani, come quella degli adulti (educazione permanente) non si riduce più, come solamente qualche anno fa, ai tre livelli tradizionali: la famiglia (in completa trasformazione) o la comunità; la scuola o il lavoro; il divertimento e le vacanze. Un quarto livello ha fatto la sua apparizione, e la sua invadenza ed influenza – a volte discrete, ma più spesso molto evidenti – diventano determinanti: quello dei "media" e degli audiovisivi. Questo elemento ci condiziona qualche volta senza che ce ne accorgiamo, insidiosamente, a nostra insaputa: radio, televisione, stampa, cinema, manifesti, propaganda, pubblicità, cassette, video-clips, foto e, recentemente, l'informatica ed il suo apparato sempre più sofisticato.

È la seconda realtà che mi è sembrata sottostante alle pagine di quest'opera.

L'animazione socioculturale si situa, esattamente, nel settore della vita associativa come in quello dei "media" di cui il tempo libero costituisce uno dei principali momenti.

In una società in cui la durata del lavoro tende a ridursi, cosa farà l'uomo nel suo tempo libero?

L'alternativa è contemporaneamente semplice e tragica:

- o questo nuovo contesto gli permetterà di sviluppare la sua personalità, di coltivarsi, di arricchire il suo capitale di conoscenze (sovente bloccato al termine degli studi), di proseguire la sua formazione, di divenire attivo e creativo, insomma di espandersi;

- o sarà condizionato, determinato dai “media”, si lascerà guidare e prendere in carico da “capipopolo” o da organizzazioni che seguono mode e modelli prestabiliti o predeterminati, senza altro risultato che quello di diventare passivo e dipendente.

L’animazione socioculturale, com’è suggerita da Guido Contessa, tende a rendere la persona più responsabile di sé stessa, maggiormente autonoma e, soprattutto, capace di dar prova di spirito critico, attraverso l’utilizzo di certi strumenti di analisi. Una visione realista e oggettiva degli avvenimenti, delle situazioni, dei comportamenti che si situano nel suo perimetro gli permetterà di discernere e, soprattutto, di valutare il proprio contesto di vita, il proprio biotopo.

Così, diventa capace di elaborare il suo progetto personale, di scegliere le sue attività, di compensare le inevitabili frustrazioni generate dalle esigenze della vita sociale e professionale, le ristrettezze amministrative, i ritmi e lo “stress” della tecnica e dell’automazione.

Guido Contessa insiste sulla formazione degli animatori di gruppi di giovani o di adulti e sulla necessità per loro di acquisire una reale competenza e di accedere a uno stato sociale riconosciuto che siano volontari, part-timers o professionali.

Lo “stile” d’animazione attira l’attenzione dell’Autore; egli descrive tre stili classici (autoritario, democratico e lassista) mettendo in evidenza le loro caratteristiche positive o negative.

Egli si ricollega alle riflessioni di Rogers, Porter, Lewin, Lippitt, White e di Mucchielli, spesso da altri mal comprese e applicate ciecamente o senza discernimento.

Attraverso le domande contenute in questo libro si può veder apparire a più riprese ed in maniera sottile, l’importanza dell’essere (personalità), del saper essere (autonomia, espansione, maturità) e del saper vivere (relazioni sociali positive) in rapporto all’avere (ricchezza, beni materiali), il sapere (conoscenze) il potere (“leadership”) il saper fare (tecniche), ed il saper far fare (trasmettere, apprendere, dirigere).

L’Autore attira anche l’attenzione del lettore sul ruolo preventivo delle attività socioculturali, specialmente di fronte ai problemi della delinquenza, che permette alla società di evitare di adottare un atteggiamento troppo diffuso ma non sempre efficace come la repressione o la coercizione.

Quest’opera, strumento indispensabile per tutti coloro che si interessano di animazione socioculturale, non è l’opera di un pensatore a tavolino, né di un idealista irrealista, ma quella di un “uomo del territorio”, di un notevole sintetizzatore che ha saputo riunire dati scientifici accumulati nel corso dei suoi studi approfonditi, soprattutto di ispirazione statunitense, osservazioni pratiche e concrete e analisi di una grande chiarezza. Il tutto in una

lingua semplice ed accessibile.

Guido Contessa incarna, in certa maniera, ciò che si dice spesso di un animatore-formatore: è un agente di cambiamento, un precursore (una sorta di profeta in avanti rispetto alla sua epoca), un innovatore.

Edouard Limbos, Bruxelles, marzo 1989

Capitolo 1

L'ANIMATORE VERSO IL XXI SECOLO¹

1.1- Verso l'Età della Luce

L'Evo post-industriale avanza con il suo potenziale trasformativo in tutte le direzioni.

Stanno mutando culture, valori, strutture, processi in migliaia di comparti che coinvolgono milioni di persone. L'età di Efesto e dei Ciclopi, lavoratori del ferro, chiusi in profondi e oscuri antri, densi di caligine e caldi di fuoco, sta terminando. E con essa muore l'Età di Bacco e di Dionisio, trasgressori e rivoltosi, festivi e sorridenti, euforici abitatori di selve e vigneti, teatri ed orge.

Fuori di metafora, è al crepuscolo il mondo dell'impresa industriale, con i suoi corollari di cultura del lavoro, ideologia dello Stato, rigida separazione fra feriale e festivo (quello preponderante su questo), di equivalenza fra produzione e struttura (il restante assegnato a sovrastruttura).

L'animazione è nata "fuori e contro" la cultura dell'impresa e della separazione tra feriale e festivo. Essa si è sviluppata sull'ipotesi di usare il festivo (la creatività, il gioco, il gratuito, il teatro) per cambiare la vita e quindi lo spazio feriale. Ora lo scenario è radicalmente mutato. La rivoluzione meccatronica e l'Evo post industriale impongono di riformulare la questione. Mi piace definire il prossimo futuro col nome di "Età della luce", alla quale presiedono Aurora, Elettra, Febo, ma anche Zeus e Lucifero.

Il Terzo Millennio sarà post-industriale, e fondato sull'energia; l'elettricità e le scosse fulminose; la fusione e la diffusione; la trasformazione e la distribuzione dell'immateriale; la commistione fra feriale e festivo; la circolarità (e dunque l'equivalenza) fra hardware (struttura) e software (sovrastruttura). Il termine "luce" ("fos") rimanda due termini greci di comune matrice linguistica: "saggezza" e "fisica".

Il primato della fisica, intesa come studio della natura (cioè di "ciò che si vede luminosamente") è vistoso fin d'ora e non è difficile prevedere che questa scienza fonderà l'Età della luce.

La saggezza ("sofia") è un sapere diverso da quello della

¹ Documento presentato allo staff per l'apertura dell'anno scolastico 1987/88 del Corso Biennale Sperimentale per Animatori della Regione Lombardia.

“episteme” e del “logos”, comprende un “sapere e fare ciò che è vero” (Eraclito) che non è solo processo cognitivo, ma anche affettivo ed etico. Tuttavia non dobbiamo pensare ironicamente all’Evo della luce.

Lucifero è la prima stella del mattino, che porta la luce; ma è anche il nome del diavolo, la cui matrice greca (“diaballo”) non significa solo “scagliar contro” ma anche “portare alla luce”.

La luminosità non ha dunque solo un aspetto rassicurante e solare, ma anche una valenza eversiva ed ostile. Un Evo fondato sulla gestione da parte dell’uomo di ciò con cui fu generato il cosmo (la luce, appunto “dapprima era la luce..”) si annuncia insieme splendido e minaccioso. L’animazione sembra destinata a non avere più un sistema dal quale estraniarsi o al quale opporsi, bensì ad operare dentro la costellazione della postmodernità, per aiutare l’uomo a non finire come Fetonte, bruciato dal sole.

1.2- La produzione dell’immateriale

Il sistema post-industriale si connoterà sempre più come produttore dei beni immateriali.

Anche quando si tratterà di questioni puramente fisiche, il contenuto immateriale (cioè culturale) sarà preponderante su quello fisico. Un microchip dell’ultima generazione contiene porzioni irrilevanti, sia come quantità che come costo, di elementi “fisici”, mentre incorpora un valore ed una quantità enorme di elementi “culturali”. L’Evo industriale aveva operato, circa i processi di pensiero (e dunque di libertà), una precisa separazione fra coloro che potevano e dovevano goderne – ricchi, intellettuali, capi, e coloro che ne erano sostanzialmente esclusi – proletari, emarginati, subalterni. La divisione più vistosa era quella prodotta dal discrimine economico, ma la più profonda e importante era quella relativa alla libertà di pensare. La quale, anche quando fu sancita dalla rivoluzione liberal-borghese, è stata sempre messa in discussione dall’organizzazione del lavoro e sociale della civiltà capitalistica, industriale e di massa. Il sistema postindustriale sta operando una trasformazione incredibile nella direzione auspicata per oltre due secoli da milioni di uomini: la progressiva riduzione dei lavori che richiedono forza fisica, dei lavori pericolosi o faticosi, dei lavori del tutto privi di contenuti intellettuali; la sensibile contrazione del tempo di lavoro nell’arco della giornata, della settimana, dell’anno e della vita; la graduale autonomizzazione e responsabilizzazione sul posto di lavoro.

Naturalmente questo scenario onirico avrà lunghi periodi di transizioni, prima di estendersi a livelli planetari. La transizione passerà attraverso stadi già sperimentati dalla Storia: l’uso di nuove forme di schiavitù e sfruttamento (verso i ceti deboli dell’Occidente e verso popoli immigrati) e la conquista di nuovi territori (questa

volta nello spazio). L'Età della luce si svilupperà quindi attraverso successi sempre più luminosi e conflitti sempre più radicali. Una cosa appare certa: la vecchia divisione dell'Evo industriale – élite contro massa – sembra destinata a mutare in una nuova divisione – maggioranza integrata al sistema e minoranza sottomessa. La maggioranza avrà la caratteristica di essere coinvolta nella produzione di beni immateriali, quindi di operare in organizzazioni sofisticate che richiedono prestazioni sofisticate: avrà dunque non solo il diritto ma anche il dovere alla cultura ed al pensiero. La “sofia” (consapevolezza e sapere, scienza ed etica) dovrà connotare i milioni di uomini protagonisti dell'Età della luce. Gli uomini del Terzo Millennio, chiamati a vivere e gestire la complessità, avranno l'esigenza di ricorrere a tutto il loro potenziale, ed il loro potere dipenderà da quanto sapranno rendere possibile la loro “luce (sofia e fisica)” potenziale.

1.3 Il modello della “spugna”

Gli oltre due secoli di cultura industriale hanno fondato il loro sviluppo su un baratto proposto alle masse e da queste accettato: più benessere, in cambio di minore libertà di pensare e, in ultima analisi, minor potere.

Corollario di questa proposizione di fondo: il consumo della forza lavoro, prodotta durante la prestazione, deve essere ricreato nel tempo libero. In cambio di questa promessa di ricostituzione della forza lavoro nel tempo libero, più libertà di pensare e dunque più potere nella sfera extra-lavoro.

Del baratto diabolico, l'animazione ha sempre sostenuto l'illusorietà e dannosità, sulla base dell'assioma che pensiero, libertà e potere non sono divisibili, nella persona. La cessione della libertà di pensare e del potere sul luogo di lavoro non poteva essere compensata nel tempo libero; semmai la schiavitù si sarebbe estesa fuori dal luogo di lavoro. Come strategia di intervento, l'animazione ipotizzava un uso del tempo libero tale da consentire il recupero del pensiero, della libertà e del potere, fino a che tale recupero fosse rifluito sul luogo di lavoro, cambiandolo.

Quest'ipotesi si è mostrata vera, ma insieme ha subito una trasformazione endogena. È chiaro ormai che la sottomissione alla logica dell'organizzazione produttiva allarga la sua ombra anche nel tempo libero, sia per l'assuefazione degli individui sia per l'estensione del sistema capitalistico al comparto dei beni immateriali. D'altro canto, il sistema sta operando, a partire da spinte endogene (cioè senza particolari sforzi intenzionali di individui e gruppi), una mutazione vistosa proprio a partire dalla produzione dei beni immateriali.

Può un'impresa del terziario avanzato continuare a offrire il baratto fra benessere e minore libertà di pensare e minor potere? L'Età

della luce non potrà reggersi su concetti binari quali lavoro-tempo libero, vertice-base, lavoro manuale-lavoro intellettuale, ma dovrà ripensare ai suoi sistemi in termini di complessità, circolarità e pluralità.

Se il modello del sistema industriale era quello della piramide, il modello del sistema post-industriale sarà quello dell'arcipelago, della costellazione, oppure della spugna di Sierpinski+Menger. In questo modello complesso i pieni ed i vuoti si susseguono, con confini sempre meno definiti e connessioni sempre più visibse. La lacunarità dell'Età della luce implica separazioni e specializzazioni ma anche forti interconnessioni, sinergie, equivalenze, sostituzioni e articolazioni. La diversificazione si propaga, ma l'integrazione aumenta. Tempo libero e tempo di lavoro, per la futura maggioranza, diventano come stringhe intrecciate, fluttuanti nella Luce del pianeta e del cosmo.

1.4- Animazione per gli uomini di Vulcano o per quelli della Luce?

Fino agli inizi degli Anni Ottanta l'animazione poteva suscitare l'impressione di essere anti-istituzionale e contro-culturale, in quanto si poneva a favore dell'aumento della libertà e del potere dei soggetti e contro le élites di controllo.

In questo scorcio di secolo la situazione è mutata in modo impressionante. Sono le élites del controllo, nelle organizzazioni produttive e sociali, a chiedere un salto in avanti del sistema e dunque un incremento della libertà e del potere dei soggetti.

Creatività, socialità, espressività, condecisione e cambiamento si sono trasformati da termini allarmanti e vagamente eversivi in parole d'ordine dei gestori del sistema socio-economico occidentale. La sfida della complessità e la competizione a livelli planetari impongono ai gestori dei sistemi una redistribuzione della libertà e del potere. Per gli uomini della Luce l'animazione dunque è una risorsa, in quanto capace di sviluppare il potenziale umano e organizzativo, in tutte le dimensioni possibili. La scuola sembra ormai fuori gioco per la corsa all'Età della luce. Semmai essa continuerà a preparare la base minima della Cultura Industriale, laddove il salto verso la Cultura post-industriale sarà affidato a forme e luoghi della formazione continua e diffusa, nelle quali l'animazione avrà un ruolo centrale. Non va tuttavia dimenticato che l'Età della luce porterà con sé sempre maggiori contraddizioni. In particolare, una lunga epoca di transizione vedrà vaste minoranze deboli (immigrati, giovani, anziani, handicappati, emarginati) poste in condizioni peggiori delle attuali. Questi "uomini di Vulcano" tenuti fuori dai processi produttivi avanzati, relegati nel precariato, nelle zone di lavoro sporco o pericoloso, dequalificato e sfruttato, troveranno un aiuto nell'animazione? In linea teorica possiamo dire

di sì, perchè anche costoro possono beneficiare di pratiche di sviluppo del potenziale. Nelle fasi iniziali della transizione, addirittura, l'animazione potrà fungere da ponte per il passaggio dalla cultura industriale a quella post-industriale. L'animazione potrà promuovere lo sviluppo del potenziale, e dunque del potere, per individui che, grazie a ciò, entreranno nell'Evo della Luce. Tuttavia ritengo che più avanza l'Evo della Luce, più vistose e laceranti saranno le contraddizioni fra una maggioranza integrata ed una minoranza (i Ciclopi di Vulcano) emarginata. In queste contraddizioni l'animazione avrà scarso spazio perchè la scena sarà dominata dalla lotta politica. Lasciando però questa ipotesi futuribile, credo che a cavallo del Terzo Millennio l'animazione sarà un utile strumento di transizione per l'Età della luce, gradita ai gestori del sistema e funzionale alle istanze di crescita di grandi porzioni di umanità.

1.5- Quale animazione?

Per noi l'animazione è sempre stata, ed è ancora, una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza ed allo sviluppo del potenziale. Il suo fine ultimo è dunque l'aumento della libertà e del potere degli individui, dei gruppi e delle comunità. Libertà di pensare al di fuori di soggezioni, condizionamenti e manipolazioni; e potere di fare e di trasformare, di creare ciò che è possibile, attualizzando il potenziale.

Questa impostazione implica l'ipotesi di libertà negate o potenzialità inesprese, cioè parte da una visione dell'Uomo come Soggetto della Storia e come sistema pluridimensionale. Fino ad oggi l'animazione si è occupata di creatività, socialità, gioco, autonomia, espressività, condecisione, perchè queste dimensioni erano le più negate e represses della Cultura di Vulcano. L'Età della Luce ha bisogno di queste dimensioni, cioè ha bisogno di uomini più liberi e con maggiore potenziale/potere. Quali dimensioni saranno represses nell'Evo post-industriale? Forse la sicurezza, messa in crisi da processi di accelerazione del cambiamento. Oppure la privatezza, dai sistemi di cablatura planetaria. Oppure ancora il senso della totalità ed unità, minacciato dalla frastagliata lacunarità e dalla propensione frattale del modello a "spugna".

Infine, e già se ne vedono le avvisaglie, è possibile che la Luce del Terzo Millennio sia simile più alla freddezza dellaser che al calore della fucina di Efesto. Forse dunque la dimensione umana più rimossa sarà quella delle emozioni.

Eros, figlio di Vulcano (Efesto) e di Venere (Afrodite) continuerà a scaldare il cuore degli uomini, anche dopo la fine dell'Evo paterno? Al di fuori della libertà e del potere, e dunque delle dimensioni negate e represses, l'animazione non ha alcun senso. Altre finalità sono assai meglio perseguibili con altre pratiche come l'Assistenza, lo Spettacolo, la Didattica.

Semmai possiamo dire che l'animazione, avendo chiari i propri fini, può usare svariatisissimi mezzi. Allora il gioco, il teatro, il divertimento o la musica, lo spettacolo o lo sport, il naturalismo e l'arte sono strumenti, in quanto tali utilissimi; ma solo mezzi, strade per arrivare al fine. Un'animazione che scambia il fine col mezzo, non è altro che superfluità barocca, consolazione o evasione. Può darsi che l'uomo abbia bisogno di queste cose, ma allora non è necessario chiamare in causa l'animazione. Essa ha ragione di essere solo in quanto efficace strumento di libertà e potere, altrimenti è vuota. Il suo compito è quello di aiutare gli individui, i gruppi e le comunità a prendere coscienza dei loro problemi e delle loro esigenze reali, a pensare criticamente a sé stessi ed al mondo, a realizzare le proprie potenzialità esprimendo le proprie risorse, per una realizzazione piena, autonoma, da attori della propria storia

e della grande Storia.

Gli animatori sono dunque animatori sociali potenzialmente utili a milioni di persone, desiderose di essere aiutate a passare dall'Età di Vulcano a quella della Luce, senza incorrere in nuove negazioni e repressioni.

1.6- Animazione dove e come

Oggi il quadro delle potenzialità dell'animazione è vastissimo, perchè la scena post-industriale sta mutando radicalmente. I tradizionali settori del Tempo Libero e della Cultura stanno da una parte estendendosi enormemente, dall'altra trasformandosi in industrie.

Il settore produttivo sta evolvendosi verso il terziario avanzato, luogo di alta tecnologia e alto profilo intellettuale, percorso da istanze che erano tipiche del tempo extra-lavoro: creatività, flessibilità, socialità, espressività, gioco, ecologia.

La Formazione sta allungando la sua ombra su tutta la vita e la società, non sotto forma di vecchia istituzione, ma sub specie di educazione ricorrente, informazione dilagante, sensibilizzazione continua.

La Sanità diminuisce la sua attenzione per la cura, spostandola verso la prevenzione, cioè l'educazione e la sensibilizzazione, la modificazione degli stili di vita e delle modalità di convivenza sociale.

L'Assistenza sta perdendo i suoi connotati di elemosina, per spostarsi sul fronte emancipazione, con la valorizzazione del potenziale di auto-aiuto.

L'arte, lo spettacolo e lo sport si avviano ad essere pratiche di massa, e perciò richiedono il recupero delle motivazioni e delle attitudini a praticarli.

Il lavoro cessa di essere sicuro, stabile e dipendente; esso si connota sempre più come mobile, mutevole e autonomo. Perciò richiede la valorizzazione di risorse imprenditive sopite negli ultimi decenni.

L'impegno casalingo diminuisce, l'età di entrata al lavoro si eleva e quella di uscita si abbassa: questo porta alla ribalta milioni di giovani, donne e anziani con un tempo disponibile enorme e difficilmente riversabile nel sistema produttivo che, con l'aumento dei processi di automazione, richiede sempre meno forza lavoro.

Occorre allora progettare un nuovo Tempo Libero, un nuovo lavoro, un nuovo tipo di Educazione, di Sanità e di Assistenza, diverse connessioni fra uomini e gruppi. Ecco dove l'animazione può fare molto. Poi ci sono i nuovi rischi che probabilmente l'Età della Luce offrirà: la perdita della sicurezza, della privatezza, del senso di unità e delle emozioni.

L'animazione dovrà dunque forse impegnarsi a trovare nuove

metodiche e nuove tecniche per aiutare i soggetti e la comunità a gestire e controllare (senza negazioni) l'insicurezza, la de-territorializzazione, l'isolamento e la vita emotiva. Non si tratta tanto di conoscenze teoriche o di abilità tecniche, che possono essere acquisite con processi di formazione e addestramento, coi mass media interattivi, con gli strumenti informatici; si tratta semmai di "competenze umane". L'Età della Luce, per essere vissuta coi minori danni per l'Uomo, richiede soggetti pieni, pluridimensionali, liberi e "potenti", cioè possessori di potenzialità umane, complesse e sofisticate. I Ciclopi hanno bisogno di "sofia" e "fisica" (cioè di Luce) per vivere nell'Età della Luce.

	<i>Età di Vulcano</i> (industriale)	<i>Età della luce</i> (postindustriale)
competenze umane necessarie	<ul style="list-style-type: none"> * adattamento * integrazione * dipendenza * dare-ricevere delega * pensiero binario-lineare * gestire organizzazioni * gestire razionalità * apprendere * intervenire su problemi * comando 	<ul style="list-style-type: none"> * esplorazione/creatività * differenziazione/articolazione * indipendenza/interdipendenza * negoziazione * pensiero multiplo-circolare * gestire sistemi complessi * gestire progetti e potere * apprendere ad apprendere * prevenire problemi * animazione

Fig.1.1

La lista delle competenze umane dell'Età della Luce non contiene territori illusori o utopie, ma potenzialità sempre esistite nell'uomo e negate o contenute dall'era industriale.

Il "saper essere" uomini della Luce dipende dal recupero di queste potenzialità.

1.7- Quali principi per una Scuola per animatori?

Una scuola per animatori non mira ad una figura consolidata e con definite tradizioni storiche. Queste peraltro, se anche esistessero,

andrebbero riviste alla luce dei mutamenti in atto. Una Scuola deve essere prima di tutto un Laboratorio di Ricerca e Sperimentazione, nel quale lo staff docente e gli allievi producono ipotesi e le realizzano. In essa, sia per i docenti che per gli allievi, deve essere ampio lo spazio per pensare liberamente e per esprimere un potere/potenziale. Una scuola per animatori mira a preparare professionisti capaci di fare animazione, cioè di favorire prese di coscienza e attualizzazioni di risorse potenziali. Una scuola per maieuti, in certo modo, operanti nella complessità postindustriale. Quindi una Scuola per esperti non solo della Parola, ma anche della scienza-sapienza, della tecnica e dei processi necessari al cambiamento, oggi.

Una scuola per animatori deve organizzarsi ed avere competenze umane tendenzialmente in linea con quelle indicate sopra, per l'Età della Luce. In essa lo staff deve avere conoscenze teoriche, abilità strumentali ma soprattutto competenze umane.

Le conoscenze teoriche evolvono, cambiano col contesto, sono facilmente foraggiabili da fonti reperite durante il lavoro.

Le abilità strumentali minime hanno una certa importanza, perché costituiscono un bagaglio necessario al primo impatto col lavoro; tuttavia esse muteranno negli anni, in base all'utenza, ai programmi e alle attitudini dell'animatore; inoltre esse saranno "inventate" dall'animatore o pescate dall'enorme disponibilità esistente sul territorio (tutto può diventare mezzo per il fine dell'animazione).

Le competenze umane invece sono la parte centrale del processo di formazione dell'animatore. La sua persona è infatti lo strumento principale del lavoro dell'animatore, sia perché egli inventa, progetta, organizza i suoi interventi sia perché egli deve relazionarsi con gli utenti e il contesto, per agire.

Durante il lavoro egli dovrà operare, offrire se stesso e le sue capacità, e raramente avrà il tempo e l'opportunità per dedicarsi alle sue competenze umane. Inoltre, oggi l'adolescenza è enormemente protratta, per cui la formazione personale di giovani di 18-20 anni è ancora ben lungi dall'essere sufficiente per affrontare la complessità. I giovani studenti non hanno che poche fra le competenze dell'Età di Vulcano, e solo eccezionalmente competenze più sofisticate. Spesso, molto potenziale è inespresso e molti problemi e bisogni sono negati. Il lavoro "riflessivo" sulle competenze umane dei giovani è la parte centrale della formazione degli animatori a Scuola. Il termine "riflessivo" è polisemantico. Contiene in sé il senso del riflettere, cioè del pensare; ma anche l'idea dello specchio, con cui "portare alla Luce" pieghe e impurità; e infine contiene l'immagine dei "riflessi", cioè delle sfumature, tipiche del pensiero multiplo e circolare.

Non è da stupirsi, se l'attività "riflessiva" è quella che, negli attuali processi formativi, incontra più resistenze: essa è la più negata dalla Cultura di Vulcano, nella quale il pensare, lo specchiarsi (vedendo la verità in piena luce) e il considerare le sfumature, sono

azioni conflittuali col produrre ad ogni costo, nella caligine della fucina.

È un caso che i vampiri non possano specchiarsi? Proprio l'esistenza delle resistenze, indica come cruciale l'apprendimento "riflessivo", che in nessun caso deve essere sostituito da attività formative più gradite, quali l'apprendimento teorico o strumentale. Questi due apprendimenti sono più graditi in quanto più rispondenti alla Cultura Industriale.

Il sapere teorico, enciclopedico, enigmistico, assomiglia alla merce, universale, equivalente e accumulabile all'infinito. Il suo desiderio corrisponde alla voracità orale, e sana l'insicurezza infantile dei fabbri Ciclopi.

Il sapere tecnico riporta alla logica della magia onnipotente, all'immagine del demiurgo, manipolatore della natura mediante la cultura: idea tipica della fucina industriale. Ma tecne e logos non sono né sofia né fisica, cioè non sono Luce.

Capitolo 2

L'ANIMAZIONE: CENNI STORICI E TEORICI²

2.1 Cenni storici

L'animazione, se intesa come attività di stimolazione a pensare ed agire, esiste da sempre. La maieutica socratica, il metodo sofistico, le parabole cristiane sono esempi di animazione. Tuttavia, come processo professionale e di massa, l'animazione può considerarsi sorta nei primi anni Sessanta. Certamente essa è il frutto della generale ventata di rinnovamento che attraversò il mondo in quegli anni (ricordiamo Kennedy, Kruscev e Papa Giovanni XXIII), ma più in particolare essa nasce da due "movimenti innovativi: quello della scuola e quello del decentramento urbano. La scuola, e più in generale il mondo educativo, ha iniziato proprio agli albori degli Anni Sessanta un grande processo di rinnovamento: don Milani è il simbolo di questo processo sul fronte cattolico, Mario Lodi lo è sul fronte laico e analogamente lo è il Movimento Cooperazione Educativa. Il risveglio ed il cambiamento nel mondo educativo si fondavano sulla scoperta della centralità dell'allievo, dei suoi bisogni e del suo potenziale: specialmente di quegli aspetti che l'istituzione scolastica negava o reprimeva. Gradualmente furono valorizzate la cultura dell'esperienza, la socializzazione, il gioco e la fantasia, i bisogni concreti. Il ruolo dell'educatore si trasformava da quello di un "trasmettitore" di cultura, valori e norme di comportamento a quello di un "suscitatore" di risorse, interrogativi e motivazioni. Il processo ha avuto carattere educativo e non solo scolastico, in quanto ha toccato anche organizzazioni di tempo libero (le vacanze per minori, i campi-gioco, le associazioni giovanili).

Il decentramento urbano iniziava allora i primi passi come "movimento dei quartieri", il cui risvolto culturale era la fioritura di circoli, gruppi, associazioni di incontro e cultura popolare a caratterizzazione sociale e politica.

In sostanza si trattava di mettere in discussione le città e l'organizzazione sociale centralista, la cultura accademica e l'espropriazione dei cittadini dal potere e di valorizzare la

² Questo contributo è apparso su "Nuovo Dizionario di Sociologia" a cura di F. Demarchi, A. Ellena, B. Cattarinussi, Ed. Paoline, Milano, 1987.

partecipazione, il decentramento, la cultura popolare (cioè quella basata sull'esperienza quotidiana delle classi meno privilegiate). Gli operatori culturali, da paludati missi dominici si trasformavano in "animatori" delle risorse e dei bisogni del quartiere, stimolavano i cittadini a riflettere sui problemi quotidiani della città, della fabbrica, della scuola, della salute, dell'emarginazione.

Dalla scuola e dal decentramento urbano l'animazione ha tratto i suoi primi passi, sostenuti poco dopo (verso la fine dei Sessanta) dallo sviluppo in altri due settori: il turismo/tempo libero ed il teatro. Nel primo possiamo ricordare lo sviluppo dei villaggi turistici, che proprio dalla presenza di animatori trassero la loro ragion d'essere; ma anche tutto il "movimento" del gioco infantile urbano ed extraurbano, che in Italia trovò nel C.I.G.I. il primo alfiere; lo sviluppo dei dopolavoro aziendali e delle associazioni di promozione sportiva.

Il secondo settore (quello teatrale) irruppe nell'animazione verso la fine degli anni Sessanta con molto successo. Dalla critica all'accademismo teatrale al rifiuto del palcoscenico, si arrivò alle esperienze del Living Theatre, ed al seguente teatro-evento o teatro da strada. In Italia fu F. Passatore che, uscendo dal teatro tradizionale, impostò per primo un lavoro di animazione attraverso il teatro. Mediante drammatizzazioni (o spettacolazioni) si cercò di far sviluppare nei bambini soprattutto la fantasia, l'espressività non verbale, la capacità creativa. Era naturale che le prime attività di animazione passassero nella scuola, per due motivi. Anzitutto l'animazione, per il suo aspetto ludico e fantasioso, trova nei bambini un'utenza molto facile e naturale. In secondo luogo l'istituzione scolastica, per quanto tradizionalista, offre uno spazio affidabile e strutturato che può accogliere e moltiplicare l'innovazione.

A cavallo degli Anni Settanta dunque l'animazione fu soprattutto legata alla scuola ed alla drammatizzazione. L'animazione turistica scivolò nella più becera evasione, mentre l'animazione territoriale si confuse troppo spesso con l'azione politica. La scuola non fu solo un terreno naturale per gli animatori, lo fu anche per gli Amministratori locali. Questi sperarono che la scuola, offrendo una struttura ed un'organizzazione, potesse aprirsi facilmente all'animazione, richiedendo nel contempo il minimo sforzo da parte dei vari Assessori. In certi casi costoro pensarono addirittura che, inserendo un servizio pomeridiano di animazione-custodia a spese del Comune, avrebbero potuto meritarsi i galloni di innovatori dell'istituzione scolastica, messa proprio negli Anni Settanta sotto accusa.

Verso la metà degli Anni Settanta apparve chiaro che l'ipotesi di espugnare la scuola, puntando sull'animazione teatrale rivolta ai bambini, era un'ipotesi dannosa ed inefficace, sia per la scuola che per l'animazione. Così si riaffacciò la supremazia dell'animazione territoriale (di quartiere, di comunità) o socio-culturale (biblioteca,

cineforum, circolo culturale) come ipotesi per gli Anni Ottanta. L'animazione teatrale sparì quasi completamente, o rientrando nei ranghi del teatro per ragazzi (dalle forme abbastanza tradizionali), o sciogliendosi come tecnica nell'animazione territoriale e nel lavoro scolastico.

Verso la fine degli Anni Settanta si è andato sviluppando un approccio socio-culturale dell'animazione (tutt'oggi prevalente) che poggia sia sulle istituzioni culturali come i musei, le biblioteche, gli Assessorati Comunali alla cultura, sia su gruppi sociali come gli anziani, gli handicappati, i tossicodipendenti.

Negli Anni Ottanta sta prevalendo l'interesse per i giovani, in un'ipotesi di animazione come possibile metodo di prevenzione della devianza. Tale ipotesi si innesta su una concezione territoriale dell'animazione che considera come proprio utente la comunità intera, senza segmentazioni dei cittadini per età o per bisogno. Durante questa vicenda è restato vivo, anzi si è sviluppato e leggermente qualificato il settore turistico, nel quale, sia pur prevalendo l'aspetto consumistico ed evasivo, stanno diffondendosi esperienze di qualità educativa e culturale.

2.2- Teoria e metodo

L'impostazione teorica e metodologica dell'animazione in genere non è stata molto approfondita. Nei periodi iniziali pesava sull'animazione un forte accento ideologico, che limitava l'elaborazione a pochi concetti sloganistici come animazione = liberazione, animazione = cambiamento sociale, animazione = fantasia. Più avanti l'animazione ha privilegiato i suoi connotati pratici, di azione sociale o culturale, la cui legittimità si limitava appunto all'attivismo.

Dalla lettura dei molti rapporti di lavoro (ciclostilati al termine di un programma di animazione) e dei pochi libri, ma anche dell'osservazione "sul campo" di animatori all'opera, possiamo delineare tre diverse concezioni teoriche. Una è quella che accentua l'aspetto del divertimento e dell'evasione. Nata dal mondo dei villaggi turistici e delle crociere, questa concezione dell'animazione è stata poi nobilitata dall'etichetta di "effimero" datagli per primo dall'Assessore comunista del Comune di Roma, Nicolini, e poi esportata in ogni latitudine (piccoli e grandi centri di ogni colore politico). Questa concezione si basa sull'ipotesi che il divertimento sia di per sé cultura, in quanto manifestazione sociale ed in quanto occasione di aggregazione. Vellicando i bisogni più regressivi dell'utente, questo tipo di animazione e di intervento culturale ha trionfato per quasi un decennio (1975-1984). Oggi è in atto un grande ripensamento persino nei promotori di questa impostazione (PCI e Arci). Non esistono stime di spesa, ma le ipotesi vanno dai 5.000 ai 30.000 miliardi annui dilapidati dagli Enti

locali per questa “animazione”.

Una seconda concezione dell’animazione accentua gli aspetti ludici e creativi (qualcuno li definisce alternativi), privilegiando il gioco, la fantasia, il recupero della natura, del corpo e della manualità. Questa concezione ha avuto la sua interpretazione nobile nelle battaglie per il gioco infantile, i campi Robinson, la fantasia nella didattica, la psicomotricità, intesi come modi per recuperare porzioni di “umanità” che il sistema industriale tende costantemente a reprimere. Purtroppo ha avuto anche risvolti meno apprezzabili come l’esaltazione dell’ipereccentricità nella moda e del pauperismo agreste, i corsetti del tipo “fai da te”, le numerose formule di “marcialonga”, la diffusione di mode orientali e “l’aerobic dance”. Mentre la prima impostazione ha riguardato le masse, questa seconda si è diffusa a piccoli gruppi: a volte contro-culturali, a volte veramente snob. Nei suoi aspetti migliori questa concezione è riuscita a diffondersi negli ambienti scolastici ed educativi più aperti, arrivando a trasformarne la qualità. Non è tuttavia riuscita ad imporsi come azione sociale autonoma se non in isole sperimentali. Uno dei frutti migliori di questo tipo di animazione sono le ludoteche che i Comuni hanno attivato, i servizi di gioco per i bambini ospedalizzati, certi atelier per handicappati. Circa l’utenza degli adulti si può dire, con qualche forzatura, che esiste un nesso fra quest’animazione e l’ondata ecologica

Una terza concezione dell’animazione è legata al concetto di crescita e cambiamento sociale. Si insiste qui nel concepire l’animazione come pratica di mutamento reale dei rapporti fra i gruppi sociali, di emancipazione delle categorie più disagiate, di partecipazione dei cittadini alla vita collettiva, in veste non di spettatori ma di protagonisti. Questo approccio ha qualche volta sconfinato nell’azione politica e sindacale, specie negli Anni Settanta (quando tutto sembrava essere politica), compromettendo la loro immagine. Tuttavia negli anni Ottanta si va chiarendo l’ispirazione politica di questo approccio come limitata alle azioni indirette di politica sociale. In altre parole, l’orientamento è politico solo in quanto si propone reali cambiamenti della convivenza sociale, offrendo però ai cittadini e alle comunità solo gli strumenti culturali e sociali per gestire il cambiamento nella direzione da essi voluta. Questa concezione ha come riferimento il territorio comunitario; come utenza la totalità dei cittadini (sia pure segmentati per singole azioni); come obiettivi la partecipazione, la prevenzione della devianza e dell’emarginazione, lo sviluppo del potenziale e la consapevolezza dei bisogni reali; come metodo, la programmazione di interventi complessi e verificabili.

Possiamo tentare di classificare i tre approcci sulla base delle caratteristiche tipiche dei loro metodi.

L'approccio evasivo si fonda abitualmente sul metodo autoritario e totalitario: il potere, il Governo, il tecnico danno all'utenza prodotti preconfezionati, seduttivi ed evasivi perciò ottundenti, tesi alla cattura del consenso sorridente.

L'approccio ludico e creativo si fonda su una metodologia direttiva e tecnicista: l'animatore, il tecnico, l'esperto guidano verso traguardi predeterminanti, raggiungibili mediante l'acquisizione di tecniche oppure seguendo l'esempio di qualcuno, nella convinzione irenica che la vita possa migliorare solo imparando il "come si fa".

L'approccio territoriale si fonda sulla metodologia politica della partecipazione: l'animatore, l'esperto, l'Ente Locale stimola la comunità ad interrogarsi, riconoscere i propri bisogni e reperire le risorse, per attuare il potenziale ed il possibile, lasciando agli utenti la responsabilità di scegliere, offrendo loro solo gli strumenti richiesti. Il dialogo, anche conflittuale, i collegamenti e le interrogazioni sono i cardini di questo metodo.

2.3- Le tecniche

Le tecniche discendono dalla metodologia come questa deriva dalle concezioni teoriche. È naturale che la concezione evasiva privilegi, fra le tecniche, la spettacolarità. Non a caso l'animazione dei villaggi turistici come quella "effimera" della città, è diventata con gli anni sempre più elefantiaca, hollywoodiana, meravigliosa. Le scelte devono provocare stupore, ammirazione, stordimento attraverso elementi di grandiosità (folla, stadi, processioni), sorpresa (musica rock nella piazza medievale, video nell'anfiteatro romano, danza orientale nella fabbrica), simulacri di trasgressione (clown, mangiafuoco, mimi), celebrità divistiche. Spettacolarità significa valorizzazione dello "sguardo": tutte le tecniche che mettono gli utenti in ruoli di voyeur, passivi e stupefatti, vanno bene. Questa scelta tecnica quasi obbligata contiene in sé gli elementi del suo vanificarsi. Il declino del circo Barnum avvenne quando il famoso manager non riuscì più a trovare "mostri più mostruosi da mostrare", il declino dell'animazione effimera va di pari passo con la progressiva assuefazione allo straordinario, prodotta dai mass-media e dalla stessa animazione effimera.

Dopo il meraviglioso Seicento, arrivò il neoclassico Settecento; dopo il liberty, il funzionalismo.

La concezione ludica e creativa vede nella tecnica il suo carattere principale. Così sono state valorizzate le tecniche grafiche e pittoriche, quelle manuali (tessiture, ceramica, maschere, ecc.), quelle drammatiche (burattini, mimo, teatro-fantasia), corporee (yoga, zen, jogging, rolfing, psico e sociomotricità), le tecniche naturalistiche (orientiering, birdwatching, trekking, rallies d'avventura) e di alimentazione alternativa (macrobiotica, vegetariana, naturale).

Spesso questo tipo di animazione si identifica totalmente con la tecnica, nel senso che per alcuni acquisire una di queste tecniche significa automaticamente “animarsi”. Se nella prima concezione prevaleva il “guardare”, in questo approccio si privilegia il “fare”.

L’animazione intesa come crescita e cambiamento sociale si fonda sulle tecniche che sviluppano l’”essere”: consapevolezza, sensibilità, creatività, progettualità, capacità di relazione, valorizzazione dell’unità e delle differenze, capacità di gestire i conflitti e le mediazioni; essendo questi i principali obiettivi di tale animazione, le tecniche usate sono quelle più utili ad essi. Tutte le tecniche di indagine, ricerca e rilevazione, il lavoro di gruppo, le tecniche di progettazione, programmazione e valutazione, le tecniche di contrattazione, sono tipiche di questa animazione. Tutte le tecniche di “processo” e non di contenuto, cioè tecniche che offrono agli utenti delle capacità personali, utilizzabili in qualsiasi tipo di progetto esistenziale. Tipica di questa animazione è la tecnica del “far domande” come quella del “lasciare aperti i problemi” o quella di analizzare le contraddizioni, disoccultare i conflitti latenti, far emergere le facce rimosse o negate dei problemi.

Non vi è dubbio che, mentre i primi due approcci paiono allegri, divertenti, leggeri, questo terzo modo di intendere l’animazione è fin troppo serio, faticoso, minacciante. Allo scopo di attenuare questo rischio viene usato l’umorismo (sotto forma di satira), come vera e propria tecnica.

2.4- Ruolo professionale dell’animatore

Si è a lungo discusso se l’animazione fosse un mestiere o un modo diverso di fare mestieri tradizionali (insegnante, sacerdote, psicologo, operatore culturale, bibliotecario). Poi la soluzione è risultata fin troppo banale: essa è una cosa e l’altra. Come tutte le pratiche sociali, l’animazione può essere un modo di fare. Anche i genitori insegnano ai loro figli, senza nulla togliere alla professione docente; anche gli insegnanti fanno interventi psicosociali, senza per questo annullare la professione dello psicologo; chiunque fa investimenti, senza dover essere economista. L’animazione dunque è stata una moderna pratica sociale che ha influenzato in misura diversa tutte le tradizionali professioni sociali, trasformandole in parte.

Tuttavia nei primi venticinque anni di vita dell’animazione, la società è andata scoprendo bisogni che solo animatori professionali potevano soddisfare. Il settore turistico è andato sempre più affidando ad animatori professionali aree di responsabilità: dall’animazione ricreativa e sportiva di villaggi ed alberghi, all’animazione culturale di comprensori e consorzi.

Ma la vera esplosione occupazionale ha riguardato in questi anni gli Enti Locali. Le politiche per i minori, in città e in vacanza (ma anche

a scuola), per gli anziani, gli handicappati, i giovani, gli emarginati, hanno trovato negli animatori socio-culturali o del tempo libero un elemento di forza. La crisi del Welfare State ha rallentato l'inserimento degli animatori negli organici pubblici, anche se in molte città e piccoli centri si sono fatte assunzioni sia pure precarie. La maggioranza delle situazioni si è sviluppata mediante convenzioni fra Enti Locali e cooperative o associazioni di animatori. Alle cooperative sono stati affidati numerosi nuovi servizi che gli Enti Locali sono andati realizzando dal 1970 al 1980, in risposta ai nuovi bisogni dei cittadini.

Nel settore vacanze si è trattato di soggiorni per minori (ex colonie) o di estati per giovani e di soggiorni invernali per anziani; nel settore culturale si sono stipulate convenzioni per mostre, manifestazioni estive a sfondo turistico, festival di ogni tipo, interventi di animazione teatrale nelle biblioteche e nelle scuole; nel settore sociale sono stati attivati Centri Giovanili o Centri di Quartiere, club per anziani, atelier per handicappati, comunità di alloggio o terapeutiche (per minori abbandonati, handicappati, dimessi da OO.PP., devianti minorili).

Non esistono stime verificate ma è possibile affermare che sono quasi 30.000 coloro che a tempo parziale, con contratti precari, stagionali o stabili fanno l'animatore in Italia.

Una piccola parte di professionisti dell'animazione fa prevalentemente formazione di altri animatori oppure di operatori sociali limitrofi (insegnanti, educatori, bibliotecari).

Infine, esiste una terza categoria di animatori, oltre ai professionali ed agli operatori sociali ispirati all'animazione: i volontari. A partire dalla seconda metà degli Anni Settanta il fenomeno del volontariato è esploso in tutta la sua importanza, arrivando ad essere stimato in circa 3.000.000 di unità. Fra costoro una parte si occupa di animazione in senso lato.

2.5- Prospettive

Fino ad una quindicina di anni fa, quando l'animazione dichiarava di voler stimolare la creatività, l'iniziativa, la socialità ed il lavoro di gruppo, era considerata con sospetto, in odore di eversione. Oggi è lo stesso sistema post-industriale a chiedere creatività, innovazione, iniziativa, lavoro interdisciplinare. L'animazione ha dunque davanti la gigantesca prospettiva di essere chiamata a collaborare col sistema socio-produttivo post-industriale, per la mobilitazione di certe potenzialità in milioni di persone. In termini professionali questa prospettiva è allettante e prefigura un forte sviluppo occupazionale. In termini politici esiste il rischio di un eccessivo inglobamento dell'animazione, che può dimenticare la sua vocazione prima di tutto umanista, cioè finalizzata alle persone e ai bisogni reali. Se è vero infatti che oggi il sistema chiede cose

che solo dieci anni fa guardava con sospetto, è altrettanto vero che oggi guarda con sospetto cose che dieci anni fa sembravano naturali: per esempio il conflitto e il dissenso, il gioco, le differenze, le utopie e i sogni, la solidarietà. Forse saranno proprio queste le future frontiere dell'animazione.

In termini professionali ed occupazionali vi sono settori nei quali l'animazione si sta sempre più consolidando.

Il primo è quello del turismo e del tempo libero. Due dimensioni sociali in continua espansione quantitativa e che occuperanno sempre più spazio nel processo educativo delle persone. Non solo le popolazioni occidentali hanno sempre più tempo extralavorativo a disposizione (e sempre più ne avranno con l'espansione del computer), ma le occupazioni extralavorative hanno sempre maggior peso nella costruzione dell'identità personale: formazione extrascolastica, hobbies, viaggi, attività fisiche e sportive, letture e mostre, cinema e teatro, soggiorni all'estero per vacanze, studio e convegni, sono attività che oramai hanno un peso acculturante maggiore della scuola o del lavoro.

Tutto questo settore, dunque, espandendosi richiederà operatori qualificati di diversi tipi, fra i quali anche animatori: in grado di "tirar fuori" dalle persone i bisogni e le potenzialità. Avendo il tempo libero ed il turismo una sempre maggiore importanza educativa, si presenterà una chiara competizione fra organizzazioni che cercheranno di fare di questi settori occasioni di acculturazione al consumo ed al conformismo; ed organizzazioni eticamente orientate che tenteranno di fare di questi settori delle occasioni educative, di crescita umana e valoriale. È insomma ipotizzabile che il forte conflitto ideologico che ha attraversato per oltre un secolo il luogo di produzione e lavoro, si ripresenterà, alle soglie del Terzo Millennio, nei luoghi del tempo extralavorativo. Per gli animatori non solo dunque ci sono forti prospettive di espansione professionale, ma si porrà un problema di scelta di valore.

Un secondo grande spazio professionale per l'animazione sarà quello dell'emarginazione. Lo sviluppo postindustriale segnerà cambiamenti epocali, il prezzo per i quali sarà certo l'emarginazione di grossi settori della popolazione. Sottoproletariato, handicappati, tossicodipendenti, devianti giovanili, anziani sono già per ora circa il 30% della popolazione italiana, e la distanza di questa porzione dal restante 70% di integrati nello sviluppo è destinata ad aumentare ogni anno. Lo stato di emarginazione non si limita all'espropriazione economica e politica: ben presto tocca la dignità umana. L'animazione può quindi lottare per aiutare gli emarginati a non accettare la perdita di questa dignità, dei valori e della cultura di cui sono portatori; a modificare la condizione di emarginazione; ad usare le potenzialità loro peculiari, per spostare verso di sé l'asse delle decisioni politiche e del potere.

Un terzo settore di intervento sarà quello delle comunità, in senso lato. Non solo delle comunità alloggio, famigliari e terapeutiche, di

accoglienza, il cui numero è destinato ad aumentare proporzionalmente alla consapevolezza che alcune frange della popolazione necessitano di ambienti protetti. Il mito del territorio terapeutico si è rivelato tale (esso è incapace di contenere tutte le differenze); il ripristino delle vecchie istituzioni segregative si spera impossibile: da qui le micro-comunità dentro le quali gli animatori saranno figure centrali insieme agli educatori ed agli psicologi. Ma anche le comunità territoriali (quartieri, distretti, città, comprensori) vedranno l'intervento di animatori, soprattutto per riscoprire il bisogno di unità ed il potenziale della collaborazione interistituzionale. Lo sviluppo post-industriale prefigura infatti un arcipelago di unità interconnesse dai computer, ciascuna delle quali sia unità autonoma ma insieme riconosca l'unità del sistema sovra insulare. Si profila insomma non solo sul piano politico ma anche su quello produttivo, sociale e culturale, un modello "federativo". Tale modello non può fare a meno di unità ricomposte; esso non può realizzarsi finché perdura la divisione e la parcellizzazione sociale. Animare le unità comunitarie territoriali e le connessioni, sarà uno dei compiti dell'animazione.

In conclusione possiamo prospettare che i prossimi anni dell'animazione si svilupperanno in due grandi settori: quello educativo-culturale e quello socio-politico. Naturalmente non sparirà il grande settore ricreativo-evasivo.

Queste aree di intervento potranno essere sviluppate a partire da numerosi diversi ruoli occupazionali. Gli animatori opereranno a partire dalle Circostrizioni Urbane, dalle biblioteche e dai Centri Giovanili, dalle associazioni di volontariato, dai Consorzi turistici, dai musei, dai gruppi sportivi, dalle micro-comunità, dai Distretti scolastici.

Affinché un tale sviluppo dell'animazione sia reso possibile occorre tuttavia che si concretino alcuni cambiamenti nell'animazione stessa. La principale è la professionalizzazione degli animatori, la quale richiede che si varino curricoli formativi di base e specializzanti; che si diffonda una coscienza sindacale ed associativa fra gli operatori dell'animazione; ed infine che si espanda fra essi una mentalità dell'efficacia e dell'efficienza. Nessuno sviluppo è possibile finché l'animazione è considerata attività vagamente culturale, senza alcuna utilità concreta e senza alcuna verificabilità. Di fatto essa uscirà da una ristretta cornice di assistenzialismo quando potrà dimostrare di essere socialmente utile e capace di contribuire a ridurre alcuni problemi sociali vistosi. Questo richiederà maggiore applicazione nella ricerca; il passaggio da una cultura delle iniziative effimere e dei servizi "porta aperta", ad una cultura dei programmi finalizzati e verificabili; ed una raffinazione delle metodologie e delle tecniche di intervento.

Capitolo 3

METODOLOGIE E TECNICHE DELL'ANIMAZIONE³

3.1- Definizione terminologica

Prima di affrontare il tema annunciato dal titolo, è necessario fare un po' di chiarezza su cosa sia l'animazione.

Essendo l'animazione nata come pratica, ha sofferto e soffre tuttora di grosse lacune teoriche. Come in tutte le discipline, il tuffo costante degli operatori nella prassi quotidiana impedisce spesso la riflessione sul senso e sui limiti di questa prassi.

Nel definire una disciplina o una pratica sociale non si può fare a meno di chiedersi quali ne siano i confini e quale lo "specifico" rispetto a discipline e pratiche vicine.

Nel nostro caso non possiamo sorvolare su questioni del tipo: che differenza c'è fra animazione e teatro? oppure fra animazione ed educazione? oppure fra animazione ed attività politico-sindacale? fra animazione ed informazione? o fra animazione e festa? L'aver eluso, per tutti questi 15 anni di vita dell'animazione, tali interrogativi, ha portato all'enorme confusione nella quale ci troviamo oggi. Per descrivere in che modi e con quali strumenti opera l'animazione (come il titolo richiede) è indispensabile premettere una definizione di animazione.

Forse la confusione teorica circa lo specifico dell'animazione ha consentito molte sperimentazioni fruttuose; forse anche è sembrata favorire per molti giovani, senza prospettive professionali precise, una maggiore ampiezza di interventi. Non sono pochi coloro che in questi anni hanno pensato che il non definire l'animazione in uno specifico lasciava le porte aperte ad ogni settore, ad ogni tecnica, ad ogni utenza. L'animazione senza specifico è stata per molti una pratica buona per ogni specifico, e questo ha forse favorito intanti l'idea di un'animazione forte e potente.

Nella fase storica più "eroica" dell'animazione, fra il '68 ed il '75 l'idea aveva qualche fondamento.

Molti settori con uno specifico preciso e tradizionale (come il teatro, la scuola, la politica, l'informazione ed il tempo libero) erano in crisi e l'animazione sembrava non tanto destinata a rinnovarli quanto a

³ Questo contributo è apparso su "Animazione Sociale", n.39, 1981.

sostituirli.

Lentamente però questi settori si sono riavuti dallo smarrimento, hanno inglobato alcune provocazioni dell'animazione, si sono in parte rinnovati ed hanno riaffermato, non senza modifiche, il loro specifico. E l'animazione ha scoperto la precarietà in cui l'ha gettata l'assenza di un'area propria ed esclusiva.

Oggi la definizione di un'area propria ed esclusiva per l'animazione è una condizione per la sua stessa esistenza.

Trovare uno specifico per una pratica sociale significa individuare un settore nel quale solo quella pratica o quella pratica più di un'altra, è efficace. Non importa se il settore individuato è limitato, ciò che conta è se quello spazio è occupato con competenza nell'interesse della comunità. Qualcuno identifica lo specifico di una pratica sociale con la specializzazione che deriva dalla divisione del lavoro, e rifiuta il primo in nome della contestazione alla seconda. Purtroppo i binomi specializzazione-despecializzazione e specifico-generale sono solo due delle numerose false contraddizioni nelle quali si è impaniato il pensiero occidentale nell'ultimo decennio. Solo ora sta diventando chiaro a molti che è necessaria una specializzazione affiancata da una visione despecializzata, ed uno specifico accanto ad un'intenzione generale.

I settori tradizionalmente specializzati si sono ripresi il loro spazio e l'animazione rischia di non trovare più alcuno spazio. D'altra parte fin dall'inizio l'animazione si è presentata con due anime. In molti settori della pratica sociale l'animazione è stata introdotta o assimilata come un "metodo" nuovo nella gestione di lavori tradizionali, come un corpo di nuove tecniche e strumenti con i quali arricchire vecchie professioni.

Per esempio, nella scuola l'animazione ha significato un modo nuovo di insegnare ed un insieme di nuove tecniche didattiche o educative. Così è stato nel lavoro socioculturale, nel lavoro sociale in genere, nel lavoro educativo.

In questi casi il metodo e le tecniche dell'animazione sono divenute bagaglio dei vecchi operatori; l'animazione si è diluita nei settori che avevano uno specifico tradizionale.

La seconda anima dell'animazione, quella che ha forse più spazio nel futuro, è quella che si presenta come "contenuto" e come "attività". È l'animazione che si può definire genericamente del tempo libero, e che dispone di operatori a tempo pieno, specializzati.

Arriviamo dunque alla nostra definizione di animazione.

Essa è una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza ed allo sviluppo del potenziale represso, rimosso o latente, di individui, piccoli gruppi e comunità.

Ci sembra questa la definizione più accettabile, distillata da 15 anni di esperienza storica dell'animazione in Italia.

Anzitutto diciamo che l'animazione è una "pratica sociale", non una teoria né una disciplina. E nell'ordine logico dell'insegnamento,

della terapia, dell'assistenza sociale; si colloca nell'ordine della prassi, dell'azione concreta. Come pratica sociale, si basa su numerose teorie anche antitetiche; e fa uso di tutte le discipline scientifiche che le servono.

Come ogni pratica, si definisce meglio in termini funzionali: l'animazione serve a "far prendere coscienza ed a sviluppare un potenziale". Alcuni animatori e molti utenti identificano l'animazione con la ricreazione o il divertimento e la festa. Noi diciamo che questi possono essere elementi importanti dell'animazione, ma rifiutiamo in modo fermissimo ogni omologazione. Il divertimento e la festa sono inseriti spesso nella scuola, dagli insegnanti più bravi, ma non per questo l'insegnamento e l'educazione sono identificabili col divertimento. Molti gruppi di animazione si riducono alla pratica aberrante di omologare l'animazione di piazza, quella dei villaggi turistici, dei Partiti di massa.

Certi eventi di ispirazione circense ormai si ripetono inesorabili nella fabbrica occupata come al club Méditerranée, al Festival dell'Unità e a quello dell'Amicizia, nel cortile della scuola elementare come nel vecchio ospedale psichiatrico. Se non si rigetta con forza l'equazione animazione-festa, prima o poi si arriva all'equazione stadio-ballo liscio-serata del dilettante.

Altri animatori ed utenti identificano l'animazione con le tecniche burattini, bricolage, fotografia, ceramica, tessitura. Tutto il vecchio apparato degli hobbies e del "fai da te" diventa animazione. Per definizione le tecniche sono lo strumento che serve a qualche fine: sostituire o identificare lo strumento col fine è una bassa operazione da mercato.

Purtroppo, grazie alla natura rassicurante ed edificante delle tecniche, si tratta di un'operazione diffusissima.

Altri in fine identificano l'animazione con l'educazione. Se questa omologazione fosse possibile come giustificheremmo l'uso di una parola diversa? In realtà l'educazione è un processo articolato e complesso, che comprende una serie di pratiche parziali come l'animazione, l'istruzione, l'addestramento. La distinzione si giustifica, quindi, in quanto una pratica (l'animazione) è un segmento dell'altra (l'educazione).

Lo specifico dell'animazione è il processo di presa di coscienza e di sviluppo di qualcosa che è potenziale. Essa dunque serve (ed in tal senso deve ricercare ed attrezzarsi) finché esiste qualcosa di non cosciente o di poco sviluppato; va applicata ed usata in quelle situazioni e verso quegli utenti che "hanno qualcosa dentro da tirare fuori", sia questo qualcosa un bisogno, un desiderio, una capacità o un sogno.

Per esempio, degli individui possono avere un potenziale corporeo o mimico sotto-utilizzato, represso: l'animazione può far loro scoprire questo potenziale esistente, può aiutarli a percepire il bisogno di esprimerlo, può magari sviluppare il loro interesse per esso. Ma un corso di yoga o di danza è una pratica di insegnamento

o di addestramento, non di animazione. L'animazione ha come specifico la scoperta, lo stupore, l'illuminazione, la presa di contatto, l'esplorazione del possibile. Per un verso è un campo molto ristretto, ma per un altro verso si tratta di un'area cruciale. Se è vero che il mondo occidentale è connotato da un'alienazione di massa, cioè da un'espropriazione degli uomini dal proprio possibile, l'animazione non ha davvero uno specifico di poco conto. Sviluppare il potenziale corrisponde ad aumentare il possibile, cioè il potere dei soggetti. L'animazione in sostanza è una pratica finalizzata a facilitare la presa del potere degli utenti. La catena potenziale-possibile-potere è l'opposto della catena attuale-reale-alienazione.

Il potenziale di cui far prendere coscienza e da sviluppare è quello "represso, rimosso o latente". Il potenziale latente è quello dei bambini; quello rimosso è quello che gli adulti hanno relegato nel dimenticatoio, disabituati ad esprimerlo a causa del sistema in cui vivono; il potenziale represso è quello che le organizzazioni o la società comprimono. Dire che questi sono i potenziali di cui si occupa l'animazione significa escludere quei potenziali di cui la società facilita l'attuazione: come l'aggressività, la competizione, la tendenza all'evasione, il conformismo, la dipendenza o l'emulazione. Utenza dell'animazione non sono solo gli individui, ma anche i gruppi e le comunità, cioè quelle aggregazioni, formali o informali, che sono diverse dalla semplice sommatoria degli individui che le compongono. Una definizione di questo tipo è, per forza di cose, generale e discutibile: tuttavia ci sembra un punto fermo da cui partire per un discorso sui metodi e le tecniche. Vorremmo che altri facessero uno sforzo teorico nell'individuazione dello specifico, senza fughe nel genericismo e con un congruente sforzo operativo.

3.2- Aree d'intervento specifico

Se l'animazione si occupa del potenziale represso, rimosso o latente è comprensibile come in questi anni certe aree siano state oggetto specifico dell'intervento.

Prima di tutte l'area della socialità. È ormai assodato, che il sistema sociale dell'era industriale avanzata si fonda sull'inaridimento delle relazioni interpersonali e sociali.

Il processo di alienazione, cioè di riduzione dell'uomo a cosa, unito al processo di deterritorializzazione, cioè di sradicamento dell'individuo dal suo tessuto storico, hanno reso sempre meno frequenti gli incontri autentici fra le persone.

L'uomo produttore-consumatore è stato omologato, reso equivalente, massificato. L'individuo monodimensionale ha perso lentamente la sua unicità ed il suo valore di persona, diventando

ingranaggio fungibile del sistema produttivo e consumistico.

Non solo la famiglia è stata la prima vittima di questo processo, ma via via ne sono stati intaccati la coppia, il gruppo amicale, la comunità. La spinta alla socialità, ai rapporti faccia a faccia e fraterni, passa da una situazione di latenza nell'infanzia ad una situazione di rimozione nell'età adulta. Al punto che oggi molti uomini non riescono più neppure a percepire la socialità come un loro bisogno naturale. Alla soglia di quella che qualcuno ha chiamato l'era "energotronica", l'umanesimo sembra un reperto archeologico. L'animazione si è posta fin dagli inizi come una pratica "eversiva" di questa tendenza economicistica e macchinistica. La scoperta del sé e dell'altro, del "noi" come insieme di bisogni e sentimenti, dei rapporti fra persone, individui irriproducibili dotati di senso e di valore: questa è forse l'area più importante dell'intervento animativo.

La scoperta della socialità, non solo come condizione di un vivere umano, ma anche come premessa di un vivere civile e politico, ha portato l'animazione ad operare sul fronte della partecipazione, cioè della socializzazione del potere.

Una seconda area è quella della fisicità. Una civiltà dell'energia e dell'elettronica, della razionalità e della tecnica, tende a rimuovere la natura come un ostacolo ed un errore. La natura ed il territorio come il corpo umano vengono considerati residui di un passato primitivo e selvatico. Il codice dell'artificiale e del cerebrale tendono a sostituire il codice del naturale e del corporale. Corpo umano e natura vengono considerati al massimo come luoghi di consumo ed il loro valore è solo quello di scambio.

Un bosco ed un corpo hanno smarrito il loro inestimabile valore d'uso ed il loro senso, per essere quantificati come unità di scambio monetario. L'animazione ha colto questa tendenza ed ha cercato di opporvisi. La fisicità dell'uomo e della natura è stata rivalutata come un bisogno insopprimibile, come dotata di senso e valore, come potenziale indispensabile ad una qualità umana della vita. Attività ecologiche e naturalistiche, di educazione sanitaria ed alimentare, di valorizzazione corporea in senso salutistico o espressivo: sono divenute area specifica dell'animazione.

Una terza area riguarda l'espressività attraverso linguaggi plurimi. La nostra società è impostata sul codice verbale, a causa della sua razionalità ed economicità.

Gli altri codici espressivi vengono usati a scopi di suggestione e manipolazione (v. mass media), oppure delegati ad artisti e tecnici, casta supportata o cooptata dal potere.

L'espressione grafica e pittorica, cinefotografica, mimica e drammatica, musicale e poetica è stata sottratta alla generalità delle persone in nome di una funzionalità che è solo economica.

L'espressività manuale è stata soppiantata dai processi di

produzione industriale e dal macchinismo, ancora in nome dell'economicità del denaro e della fatica.

Il risultato è una folla di soggetti padroni di trecento vocaboli, totalmente dipendenti dai messaggi prodotti da artisti e tecnici, controllati dalle leggi del mercato e del potere. Il progetto di uomo sottostante è quello di fruitore, consumatore, ascoltatore, spettatore di simboli e messaggi, giammai produttore. La massa non deve esprimersi: l'élite si esprime al suo posto.

L'animazione ha avuto il merito di segnalare questo processo aberrante, non solo con una teoria critica, ma con una prassi alternativa. Ogni sforzo dell'animazione è stato finalizzato a far riappropriare i soggetti del potere e della capacità di esprimersi e produrre cultura, con tutti i linguaggi espressivi. Non sempre la produzione individuale assurge a livelli ecumenici e meta-storici: quasi mai è commerciabile. Tuttavia ha un grande valore per il soggetto che si esprime e che in questa espressione trova modo di "parlare". In questo senso l'animazione ha posto fin dall'inizio maggiore accento sul "processo" di produzione espressiva, piuttosto che sul "prodotto". La perfezione formale ha senso solo nell'ottica della commerciabilità o dell'arte, intesa come messaggio universale; ma perde senso se ci poniamo nell'ottica del prodotti d'uso (o del processo produttivo) individuale.

Un'altra area di interesse dell'animazione riguarda la creatività. Una società impostata sull'uomo-massa, omologato e fungibile, non può che tendere al conformismo ed al realismo. I bambini non sono considerati per il loro potenziale fantastico e divergente, ma come miniatura di operai e soldati. Creatività e fantasia sono errori, pericoli o gratuite perdite di tempo. La divergenza è inutile quando addirittura non dannosa.

L'animazione, fin dall'inizio, ha capito che suo compito era difendere il potenziale di immaginazione e fantasia dei bambini, ed ove possibile svilupparlo.

Spettacolarizzazioni, drammatizzazioni, fiabe, sogni mimati, costruzioni di "macchine celibi", poesie ironiche, libere associazioni di disegni "assurdi" sono stati fin dall'inizio gli sforzi dell'animazione.

Infine il gioco: inizialmente per i bambini e, da qualche tempo, per gli adulti.

In una società dove tutto è merce, la gratuità diventa un valore rivoluzionario. Diffondere ovunque il gioco assume il significato di rivalutare la gratuità e la superfluità come momento altamente educativo e liberatorio.

Il gioco infantile ed adulto è un'attività libera di riprogettazione del mondo. Chi gioca è padrone del gioco, gioca per se stesso, imita ed insieme modifica la vita reale. Si diverte, cioè fa un'esperienza di diversità. L'animazione ha tentato e tenta di operare in quest'area, dando al gioco un alto valore per lo sviluppo di tutto il potenziale

umano.

3.3- Le attività dell'animazione

Nelle aree indicate si è sviluppata maggiormente l'animazione, con attività di tipo ed intensità diversi.

L'attività più diffusa è quella della ricreazione e del divertimento. Nei periodi di forte impegno politico, quest'attività è stata spesso criticata da molti animatori come evasiva ed in sostanza collusiva col sistema vigente.

Il movimento delle donne e certe ondate giovanili (indiani metropolitani, quelli del'77 che non usavano la P38), hanno lentamente rivalutato il divertimento, la gioia, l'ironia come attività liberatrici. Oggi il problema non è più quello di bollare il divertimento e la ricreazione come futilità, ma semmai di diffonderli dando ad essi una valenza d'animazione.

Divertirsi, significa fare esperienze di diversità; ricrearsi significa rigenerarsi: entrambi i termini possono essere tradotti nel senso più conformista o nel senso più innovativo.

In senso conformistico "divertirsi" significa evadere, dimenticare, distrarsi dai problemi reali; "ricrearsi" significa riposare, ricostruirsi intatti ed uguali a prima, per meglio produrre. In senso innovativo invece "divertirsi" implica fare un'esperienza di diversità e di novità, un'esperienza divergente, che distoglie dalla normalità per arricchirci di strumenti adatti ad affrontarla in modo diverso (divertito?). "Ricrearsi" vuol dire rigenerarsi, cioè cambiare. Perdere stanchezza fisica e psichica, lasciare certe pigrizie e prepararsi ad un atteggiamento rigenerato verso la vita.

È sottinteso che divertimento e ricreazione hanno dunque poco a che fare con lo spettacolo di varietà, i giochi senza frontiere, il flipper, la vacanza in coda. L'animazione che opera nel settore del divertimento e della ricreazione (tempo libero, club, vacanze, ecc.) si occupa di attivare esperienze di diversità e cambiamento. Non è cosa facile perché l'alienazione va sottobraccio alla non consapevolezza, per cui la domanda di ricreazione e divertimento si esprime quasi sempre in consumo di servizi ed oggetti imitativi e conformistici. Tuttavia è questo lo sforzo maggiore che occuperà l'animazione in questo sorcio di secolo. L'aumento di tempo libero o non occupato, la trasformazione della società in un grande show business, il dilagante edonismo tipico di ogni società decadente... sono tutti vettori di spinta ad un aumento verticale della domanda di "più divertimento e ricreazione".

Un'altra attività tipica dell'animazione è quella che possiamo chiamare sensibilizzazione.

Gli animatori si sono sempre occupati di sensibilizzare l'utenza, sia

attuale che potenziale, alle problematiche relative alle aree prima indicate. Dalle campagne stampa alle provocazioni simboliche, dalle ricerche sociali ai prodotti audio-visuali, dagli interventi spettacolari ai corsi per utenti: l'animazione si è sforzata di attivare la sensibilità di tutti ai temi della socialità, del corpo e della natura, dell'espressività, del gioco e della creatività. Questo lavoro non sempre ha dato frutti, perché l'animazione è anch'essa sottoposta ai nodi culturali della società in cui opera storicamente. L'errore principale verso la sensibilizzazione è stato quello di non capire subito che non è possibile modificare la sensibilità (fatta di emozioni, atteggiamenti, pregiudizi, false coscienze) attraverso azioni solo razionali. Con la razionalità tutt'al più si agisce sulla razionalità, ma questo non basta a modificare la sensibilità. Sensibilizzare significa toccare le emozioni, far vibrare il cuore, sollecitare i sentimenti. E qui l'animazione è stata debole, per gli scarsi apporti avuti dalla psicologia. L'attività di sensibilizzazione è di vitale importanza; è forse il cuore stesso dell'animazione; perciò va ripensata nei prossimi anni, per affinarne le tecniche.

Un grosso lavoro l'animazione l'ha svolto nel settore della formazione.

Ben presto gli animatori si sono accorti che l'animazione può anche essere una professione, ma deve soprattutto essere un metodo comune a tutte le professioni sociali. Gli animatori hanno lavorato molto in questo senso, come formatori di insegnanti, educatori, psicologi, pedagogisti, volontari, operatori culturali, ecc. Questa attività ha dato i frutti più vistosi nella scuola elementare, più aperta e disponibile all'innovazione, e materna.

Anche se molti animatori recriminano una diminuzione degli interventi nelle scuole, ciò non vuol dire che l'animazione, come principi e metodi, non abbia profondamente trasformato il modo complessivo di fare scuola.

La formazione ha toccato anche molte associazioni giovanili e molti operatori di Enti locali, mutandone lentamente ma chiaramente gli orientamenti.

Un'altra attività meno appariscente dell'animazione, ma non per ciò meno importante è quella che definirei "di relazione o di connessione". Essendo una caratteristica del nostro sistema sociale la separazione e la specializzazione, è stato sempre importante operare nel senso di aumentare le connessioni fra persone, gruppi, enti diversi. L'animazione ha lavorato per connettere la scuola al territorio, le istituzioni assistenziali al quartiere, il teatro alla scuola, la musica alle biblioteche, lo sport al gioco, la vacanza all'arte, ecc. I bambini o la comunità del quartiere sono totalità, unità che non si possono dividere se non rischiando la possibilità di riunificare. Di fronte al bambino affidato all'insegnante il mattino, al doposcuolista nel pomeriggio, all'educatore nell'oratorio,

all'istruttore sui campi sportivi, al riabilitatore in casi di patologia, l'animazione tenta di porsi di fronte ad esso in modo unitario, collegando le risorse e rendendo plurifunzionali gli interventi. Di fronte ad un quartiere suddiviso in luoghi deputati, per ceti separati, l'animazione oppone il teatro in piazza, la musica in biblioteca, l'atelier di pittura al parco, il gioco a scuola. Questa attività di connessioni sottintende sforzi di sintesi fra discipline, pratiche, gruppi ed utenti diversi. Così viene osteggiata la separazione per età diffusa in genere dal compartimentalismo degli Enti: vengono coinvolti nelle stesse attività anziani e bambini, handicappati e non, giovani e adulti, insegnanti, allievi.

Per terminare il paragrafo delle attività di animazione, è necessario un accenno al problema terapia-prevenzione.

L'animazione è per definizione un'attività preventiva. Essa ha a che fare con la qualità generale della vita e degli uomini: si occupa quindi di tutta la popolazione. Può occuparsi anche di svantaggiati-devianti, ma solo in quanto persone, non come categorie speciali stigmatizzate. Purtroppo assistiamo sempre più spesso ad iniziative di Enti locali che, davanti a problemi disastrosi ingigantiti da città disumane, modi di vita fermi, istituzioni selvagge, non trovano di meglio che mandare alla periferia tre animatori, con compiti messianici.

Gli animatori, spesso presi nella ragnatela della disoccupazione, accettano di essere usati come finti tamponi, finti controlli sociali, finti interventi illuminati.

Il lavoro di terapia, individuale o sociale, non è dell'animazione, ma anzitutto dei politici ed in secondo luogo dei terapeuti (logo, fisio, psico, ecc.). L'animazione si occupa di arricchire la vita, quindi semmai di prevenire l'asocialità, il silenzio, la reificazione, la violenza. Una società in cui i giovani potessero avere relazioni significative, esprimersi appieno, dare valore non di merce al proprio corpo ed all'ambiente, essere diversi ma partecipi, giocare e far vivere le proprie fantasie, non avrebbe bisogno di eroina, rapine, violenza. L'animazione punta a questa società, ma per riuscire ha bisogno di precondizioni strutturali ancora molto lontane. Essa è una pratica sociale preventiva solo assieme ad altre pratiche preventive, all'interno di una società organizzata per prevenire.

3.4- Le metodologie

Il problema metodologico è al centro del dibattito delle scienze e pratiche sociali dell'ultimo secolo. Non è dunque risolvibile dall'animazione, né sintetizzabile in questo breve scritto. Tuttavia occorre parlarne.

Per metodo intendo l'architettura procedurale, l'insieme delle categorie concettuali che raggruppano gli atti (tecniche e rapporti)

concreti, nel nostro caso, dell'animazione. Un metodo fondato è insomma un sistema complesso, che si situa come ponte fra il sistema dei fini ed il sistema degli atti quotidiani. Poiché l'animazione è una parte dell'attività educativa, i suoi metodi rispecchiano quelli dell'educazione. Definire il metodo significa definire: i ruoli degli attori, la qualità del rapporto fra essi, la funzione dei mezzi tecnici. Ciascuna di queste variabili ha influenza sulle altre.

Il dibattito sul metodo negli ultimi vent'anni è stato inquinato dalla trasposizione nelle attività educative di ideologie politiche generali. Sommarariamente possiamo sintetizzare il dibattito sul metodo in questi termini.

Da una parte il metodo tradizionale, direttivo o trasmissivo, che vede nell'animatore o educatore la fonte del potere e del sapere e nell'utente il ricettore passivo; il rapporto che lega i due soggetti è di tipo dominio-dipendenza; le tecniche sono rituali utili alla trasmissione ma anche alla perpetuazione del potere dell'operatore. All'opposto il metodo attivo, cooperativo e di ricerca, che vede nell'animatore uno stimolo, nell'utente un soggetto attivo; il rapporto fra i due è paritario e di scambio; le tecniche sono il punto di incontro fra i due attori, l'area del lavoro comune.

All'opposto dei primi due metodi, viene collocato il metodo non-direttivo, basato sull'induzione e la maieutica; con l'animatore presente come persona (cioè senza ruolo), l'utente come soggetto del potere, il rapporto fra i due alla pari, le tecniche ridotte al minimo o inesistenti.

I tre modelli, presentati all'osso, sono riferibili alla scuola italiana in genere (direttivo); ai Cemea francesi, P. Freire, J. Dewey (attivo); a C. Rogers e M. Pages (non direttivo).

In termini politici i metodi erano riferiti rispettivamente alla conservazione, al progressismo, alla pratica rivoluzionaria. In realtà ora si vede chiaramente, raffreddati gli impulsi emotivi, che questa modellistica è irrealistica.

In primo luogo perchè nessuno dei tre modelli è riscontrabile allo stato puro; in secondo luogo perchè un metodo va considerato evolutivamente e non staticamente. Non solo. Andando oltre le dichiarazioni di metodo, occorre analizzare il comportamento dell'operatore e la coerenza fra metodo dichiarato e metodo praticato. Troviamo allora che la maggiore coerenza fra metodo dichiarato e praticato è riscontrabile all'interno dei sostenitori della direttività. I metodi attivi ed i metodi non direttivi, laddove vengono praticati, si basano su un'allucinazione fondamentale: l'ipotizzata uguaglianza fra animatore ed animato, educatore ed educato. Postulare quest'uguaglianza significa anzitutto misconoscere l'importanza dei ruoli, non solo a livello oggettivo, ma soprattutto a livello soggettivo. Non sarà certo perchè l'animatore arriva vestito da clown, che i bambini smetteranno di "viverlo" come un'autorità! In secondo luogo l'allucinazione dell'uguaglianza postulata,

consente all'animatore di non assumersi responsabilità in ordine al successo o insuccesso del lavoro. Quanti animatori ed insegnanti, sedicenti innovatori, sono arrivati ad un comportamento permissivo e abdicatorio, in nome del lavoro attivo e non direttivo? Infine, il che è più grave, la denegazione della disuguaglianza consente proprio la sua conservazione. Non sono pochi gli animatori che, partiti da manifesti di non-direttività, sono arrivati a posizioni da guru, santoni, mistici dell'animazione, con relativo seguito di proseliti, prostrati e plagiati!

Inoltre sia il metodo attivo che il metodo non-direttivo saltano a piedi pari, con sospetta disinvoltura, il problema del conflitto che è invece centrale in ogni progetto di vera crescita.

Crescere significa anche misurarsi, a volte con alti costi psicologici, con l'autorità incarnata dell'educatore-animatore. Non offrire questa esperienza all'utente, non è forse una seduzione utile solo all'animatore?

Gli operatori educativi orientati direttivamente sono stati accusati di seguire pulsioni sadico-anali, e ciò è stato spesso dimostrato vero; ora si comincia ad intravedere però che le pulsioni orali e le istanze fusionali di molti innovatori non sono affatto più funzionali all'utente.

L'animazione, giunta allo stadio dell'adolescenza, si sta convincendo che i tre metodi vanno usati in modo combinato, in base agli obiettivi ed ai tempi.

L'uguaglianza fra educatore ed educando è l'obiettivo, non il punto di partenza: l'animatore ha dunque un potere, sia reale (conoscenze e capacità) sia fantasmatico (nella psiche dell'utente); l'utente ha un potere molto basso; la relazione fra i due parte come dipendenza, semmai arriva alla pari; le tecniche sono uno strumento che l'animatore usa per raggiungere gli obiettivi.

Come si può vedere dalle tavole allegate, i metodi devono essere diversificati in base ai diversi obiettivi. L'attività che si prefigge una trasmissione di informazioni deve essere direttiva: è una mistificazione ed una perdita di tempo gestirla con altri metodi. Le famose finte ricerche scolastiche che si riducono ad operazioni di ritaglio e collage hanno scarso senso.

La sensibilizzazione al contrario non può che essere ottenuta con metodi attivi o non direttivi, dal momento che richiede una mobilitazione emozionale, un movimento interno, che nessuno potrà ottenere in modo unidirezionale e trasmissivo.

L'attività ricreativa è per sua natura attiva, se si traduce in una rigenerazione del soggetto; l'uso di una metodologia passivante, fa della ricreazione una mera ripetizione (tv docet!).

L'attività di relazione e connessione può fare uso del metodo direttivo, nel senso di creare situazioni, anche imposte, che facilitino lo scambio tra individui, gruppi e servizi diversi. Tipico il caso dell'uso "imposto" di gruppi, misti per sesso, fra bambini.

Infine la formazione: attività complessa che deve far uso di una combinazione dosata fra i diversi metodi. Fanno parte della formazione segmenti diversi: l'informazione (metodo direttivo), la sensibilizzazione (metodo non direttivo o attivo), l'addestramento (metodo attivo).

La seconda evoluzione metodologica è funzionale ai tempi della relazione animatore-utente.

Non c'è dubbio che la prima fase del rapporto si caratterizza in genere per un'elevata dipendenza dell'utente dall'animatore. L'animatore, salvo nel caso che disponga di una struttura di "contenimento", come per esempio nei seminari residenziali, non può non accondiscendere almeno in parte alle aspettative di direttività che gli utenti hanno in partenza, ed è perfettamente inutile che la direttività venga addolcita da sorrisi seduttori oppure venga elusa con tentativi di "fare le cose insieme". Il rischio in questi casi è l'instaurazione di un simulacro di parità.

La dipendenza dell'utente dall'animatore è uno dei problemi cardine del lavoro sociale. Essa non può essere eliminata fin dal principio (salvo casi speciali), ma non deve nemmeno essere perpetuata. Il metodo corretto può partire come direttivo, divenire in seguito attivo ed infine non-direttivo.

L'evoluzione tuttavia non è a comparti. Elementi di direttività sono necessari anche in fase avanzata del rapporto, così come elementi iniziali possono essere di tipo attivo. In teoria, il passaggio del ruolo dell'animatore deve andare nel senso della non direttività cioè verso la consulenza su richiesta dell'utente.

Se nella fase iniziale la responsabilità del rapporto pesa tutta sull'animatore, in quella intermedia è suddivisa e nella fase finale essa è tutta dell'utenza.

Lo slogan che l'animatore lavora per la propria morte, può sembrare ad effetto, ma è sostanzialmente corretto. Se la tensione dell'animatore e del suo metodo è basata sul progetto di abbandono dell'utenza, non significa che sempre questa tensione possa realizzarsi.

Ma che non sempre si realizzi, non giustifica l'uso da parte dell'animatore di seduzioni, trucchi e filtri magici finalizzati a renderlo inamovibile.

Metodi tradizionalmente intesi

DIRETTIVO trasmissivo	ATTIVO cooperativo	NON DIRETTIVO induttivo
detentore del potere è l'animatore; l'utente è privo di potere e passivo-ricettivo	il potere è distribuito fra animatore e utente; l'utente è "attivizzato" dall'animatore	il potere è dell'utente; l'animatore non ha potere che su di sé; l'utente è libero
relazione tipo dominio-dipendenza	relazione di scambio fra animatore e utente	relazione di scambio fra persone
animatore come capo	animatore come stimolo	animatore come persona e consulente
tecniche utili alla trasmissione e alla conservazione della disuguaglianza	tecniche utili alla stimolazione; luogo di incontro fra animatore e utente; lavoro comune	tecniche trascurate e demitizzate

Fig. 3.1

Metodo inteso innovativamente

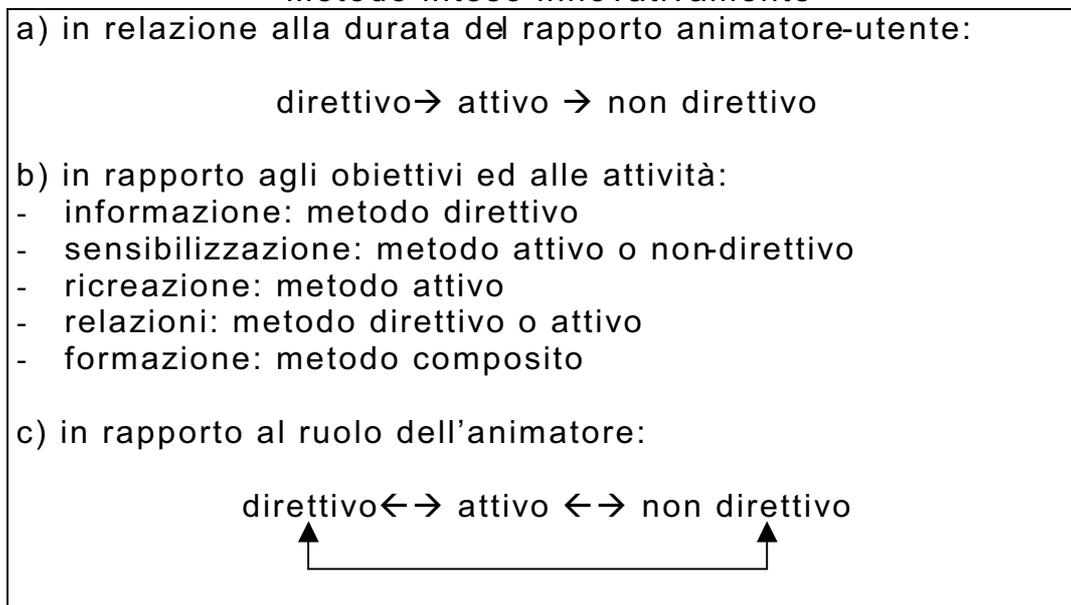


Fig. 3.2

3.5- Gli stili dell'animatore

Ciascuna metodologia è corrispondente, in linea teorica, ad un diverso "stile" (insieme di atteggiamenti e comportamenti) dell'animatore. La direttività del metodo si combina con uno stile

“autorevole” di guida, genitoriale: in ultima analisi si avvicina ad uno stile di direzione e di comando. Non bisogna confondere questo stile con quello autoritario, che del primo è una specie di parodia grottesca o di amplificazione isterica. Lo stile autoritario o autocrate, è una difesa che nasconde debolezza e paura verso la libertà propria ed altrui. La sua comparsa è generalmente la prova di una carenza di autorità. La matrice linguistica latina del termine autorità, non bisogna dimenticarlo, è la stessa che in “aumento” e “crescita”. Il che sottolinea la necessità, per lo sviluppo del soggetto, di un operatore che usi di uno stile autorevole e del corrispondente metodo direttivo.

Il metodo attivo si basa su uno stile che comprende l'esempio, la seduzione, l'influenzamento. La degenerazione di questo stile scade nella manipolazione e nel paternalismo. La differenza fra questi due modi di essere animatore è molto sottile e spesso non viene percepita perchè entrambi si presentano in “veste buona”. Tuttavia mentre il vero metodo attivo si propone l'emancipazione ed accetta la diversità fra animatore ed utente, gli stili “degenerati” di questo metodo si basano su una fusionalità strumentale fra animatore ed utente, dove quest'ultimo viene inglobato ed usato.

La non direttività si esprime per lo più attraverso uno stile di tipo proiettivo o provocatorio. Lo stile proiettivo si traduce in comportamenti ambigui, indecifrabili, impersonali che servono a fare dell'animatore uno “schermo bianco” su cui l'utente proietta ciò che desidera. Lo stile provocatorio si esprime attraverso il frequente uso del paradosso, della metafora, dell'ironia: è un comportamento di sfida, che stuzzica ed invita alla lotta; che mette in ridicolo, facendo uso della satira e del grottesco.

Anche qui gli stili possono degenerare in comportamenti abdicatori, permissivi, atti spesso a nascondere insicurezza ed incompetenza; oppure verbalmente violenti, intrusivi, stupefacenti.

Tutto questo discorso mette in luce la fragilità di concetti molto in voga negli ultimi anni: come rapporto democratico, relazione di scambio, contrattualità, convivialità e così via. Si può dire che ogni disciplina abbia tentato di esprimere un modello per giustificare l'ideologia dell'uguaglianza fra operatore sociale ed utente. Troppo giustificazionismo nasconde una realtà molto diversa, che evidentemente si vuole nascondere: cioè che l'operatore sociale ha un ruolo diverso e di assai maggiore potere rispetto al suo utente. Non c'è alcun dubbio che un rapporto fra persone debba essere paritario, democratico, cioè scambievolmente e contrattuale.

È assai dubbio che il rapporto fra operatore ed utente sia un rapporto fra persone “alla pari”. Il rapporto si apre su uno stato di bisogno (di crescita, di salute, di divertimento, ecc.) dell'utente, molto maggiore di quello dell'operatore. Ciò significa che la relazione nasce su una radicale disuguaglianza sia oggettiva che soggettiva. Il problema dell'operatore sociale è appunto la riduzione o eliminazione della disuguaglianza di partenza: cambiamento che

riesce solo a partire da una presa di coscienza della realtà di fatto, ma che viene invece ostacolato dalla delegazione di questa realtà e dall'allucinazione, tutta ideologica, dell'uguaglianza. La disuguaglianza di base, e quindi la posizione di privilegio e di potere dell'operatore verso l'utente, è ingigantita nel servizio pubblico e gratuito. Qui infatti l'utente non può scegliere l'operatore, e non paga: non vi è quasi elemento di contrattualità. Inoltre l'operatore non ha alcun bisogno dell'utente, in quanto viene retribuito a prescindere dal numero e dalla soddisfazione degli utenti. Ciò che apre il rapporto fra operatore ed utente è dunque uno "stato di bisogno unilaterale". Questa matrice del rapporto operatore-utente lo rende del tutto incompatibile con un rapporto persona-persona che si fonda al contrario su un dispositivo di bilateralità. Allora il rapporto democratico, il fare insieme, la cooperazione, la parità si possono considerare obiettivi della pratica sociale, mai la partenza. Ma quando questi obiettivi sono raggiunti, si può ancora parlare di rapporti fra operatore ed utente? Rivoltando la domanda, possiamo chiederci: il solidarismo è un lavoro sociale? A mio avviso i due termini sono inconciliabili. O si dà un rapporto fra persone diverse ma pari, cooperativo e solidale, mutualistico e contrattuale, scambievole; oppure si dà un rapporto operatore-utente, ruoli diversi ed impari, disuguali in quanto a potere e bisogno. L'operatore che vuole puntare a passare dal secondo tipo di rapporto al primo tipo è un operatore che lavora per negarsi, senza negarsi a priori e per ideologia. Un lavoro che richiede metodo, stile, tecniche, oltre che progetto ed intenzione.

	Stile direttivo	Stile attivo	Stile non direttivo
Relazione operatore-utente (disuguaglianza di potere e bisogno)	Guida autorevole di tipo genitoriale, direzione, comando	Esempio, seduzione, influenzamento	Proiettivo o provocatorio, sfidante
	Degenerazione: ← autoritarismo, stile autocratico, controllo, veto, punizione, sadismo	Degenerazione: ← manipolazione, paternalismo, fusionalità, inglobamento, uso	Degenerazione: ← permissivismo, abdicazione, violenza, intrusione, stupefazione
Relazione persona-persona Diversità di bisogni e uguaglianza di potere, Cooperazione, solidarismo, mutualità, contrattualità, relazione di scambio bilaterale, ecc.			

Fig. 3.3

Come si può vedere da questo prospetto, il rapporto operatore utente arriva ad un rapporto persona-persona, passando attraverso uno o più stili di animazione, alternati fra loro o selezionati in base al metodo scelto, all'attività da svolgere, all'obiettivo dell'intervento. Si ferma invece e si perpetua la relazione operatore-utente, se l'operatore usa uno o più stili in forma degenerata.

3.6- Le tecniche dell'animazione

Per tecniche intendiamo i dispositivi pratici, i trucchi, gli espedienti che, inseriti in un preciso metodo e gestiti con un certo stile, facilitano il raggiungimento degli obiettivi.

Due cose occorre sottolineare con fermezza circa le tecniche.

La prima è che le tecniche seguono sempre l'identificazione dell'obiettivo e la scelta del metodo, non li precedono né tanto meno li sostituiscono.

In un universo sociale che quotidianamente scambia il mezzo col fine, che ricerca affannosamente sicurezza e certezze, risultati visibili ed apparentemente economici, è facile che molti animatori e molti utenti intendano le tecniche come gli elementi in cui si estingue il lavoro sociale. Si arriva così facilmente ad un tecnicismo diffuso, ad una promozione ed a un consumo sfrenato di "trucchi" che sostituiscono tutto: valori, intenzioni, obiettivi, metodi, rapporti. Così il kamasutra sostituisce l'amore; le textures prendono il posto dell'espressività grafica; il mimo mette in secondo piano la relazione. Si può dire che l'estetica sottomette l'etica. Ci sono animatori che sanno benissimo "come si fa" una drammatizzazione, ma non "quando" né "perché" si deve fare.

La seconda sottolineatura deriva dalla prima. In tempi di idolatria del tecnicismo, una tecnica viene considerata onnipotente ed usata in ogni situazione, per ogni attività ed obiettivo. Essendo la tecnica vista come il tutto, si arriva all'equivalenza della sua applicazione.

E. Severino ha giustamente descritto la tecnica come una forma di "dominio del nulla". La drammatizzazione viene via via usata: per sviluppare la fantasia, per aumentare la socializzazione, per divertire, per facilitare lo sviluppo verbale, manuale, grafico, per incentivare la creatività. Ma per gli stessi obiettivi si può usare via via: lo yoga, il gioco, la ricerca, la fotografia, il mimo, l'escursionismo, ecc.

Ogni tecnica serve a tutto, e tutto serve al dominio della tecnica. E vero che la tecnica mette gli utenti in situazioni prismatiche, per cui diversi obiettivi vengono sfiorati. Per esempio, un gruppo di bambini che gioca, contemporaneamente si diverte, socializza, si esprime, fantastica.

Ma è vero che lo sfioramento di questi obiettivi plurimi non ha nulla a che vedere con l'intenzionalità e la specificità dell'intervento di animazione. Se è vero che andando a teatro posso fare conoscenza

col vicino di poltrona, non si può per questo dire che l'andare a teatro sia un'attività finalizzata alla socializzazione. Le tecniche devono avere obiettivi precisi ed intenzionali principali, il che non esclude che raggiungano anche obiettivi accessori, secondari e casuali. La confusione fra gli obiettivi specifici e quelli accessori di una tecnica porta, come conseguenza, l'invalutabilità della tecnica stessa e l'impossibilità di verificare la sua efficacia.

Non valutare e non verificare una tecnica significa considerarla onnipotente, il che è una conseguenza della sua messa in posizione di "idolo". L'uscita dallo stadio infantile dell'animazione, dipende anche dalla sua capacità di trovare ad ogni tecnica il suo specifico e di specializzare le tecniche per i diversi obiettivi. Questo presuppone la capacità degli animatori di usare diverse tecniche e in modo flessibile; di inventarne di nuove e validarne l'efficacia.

Possiamo catalogare le tecniche per area di intervento (socialità, fisicità, creatività, espressività, ecc.), per attività (informazione, sensibilizzazione, formazione, ricreazione, rdazione, ecc.), per livelli di utenza (individuale, di gruppo, istituzionale, e di comunità), per fasce o categorie (bambini, donne, anziani, emarginati, ecc.), per obiettivi (cognitivo, strumentale o psicologico).

All'interno di questa ipotetica griglia di analisi, esistono tecniche trasversali, cioè utilizzabili nella generalità dei casi.

L'esperienza indica tre tipi di tecniche "a largo impiego" anche se non utilizzabili sempre: le tecniche relazionali e di gruppo, la ricerca, le tecniche organizzative.

Questi tipi di tecniche dovrebbero costituire il bagaglio base di ogni operatore sociale in quanto: opera con persone e con gruppi, deve conoscere i loro bisogni ed il contesto, agisce (all'interno o a fianco di organizzazioni) in modo organizzato.

Su queste tecniche di base devono innestarsi tecniche specifiche, diverse come tipo e come uso, a seconda della griglia sopra accennata.

Capitolo 4

ANIMARE LA CITTÀ⁴

4.1- Società italiana ed animazione in abito di tulle

La società italiana, come tutto l'Occidente, sta attraversando una grave crisi. Ovunque si respira un'aria di decadenza ed insieme di barbarie. La fine di un'epoca e di un impero si celebrano fra omicidi e congiure di Palazzo, complotti e società segrete, ripiegamenti nel "privato" e disperazione collettive. Le città scoppiano, la produzione e l'occupazione decrescono, il malessere sociale ed individuale dilaga senza freni colpendo classi e ceti diversi. Può sembrare superstizione, ma il clima generale è apocalittico e millenaristico. Gli unici a guardare oltre la soglia del 2000 sono pochi umanisti visionari e pochi rapaci ottimisti del Capitale. La società post-moderna ed energotronica sembra avviata ad assomigliare al mondo della fantascienza: una massa amorfa schiavizzata e drogata a fronte di un'élite del potere e del denaro; in mezzo, qua e là, qualche mistico predicatore.

Viene subito da pensare alle somiglianze con epoche quali l'alessandrina, il tardo impero romano, il seicento, il fascismo. Epoche decadenti, raffinate anche, ma odorose di morte; ridondanti, orpellose e gaudenti; amorali per disperazione. La facciata è decorosa, quasi elegante. Le facce dei cronisti televisivi, il linguaggio degli elzeviristi, i discorsi dei politici sono compassati, qualche volta raffinati e sottili. Riprende corpo la cronaca rosa (come negli anni '50) dei reali d'Inghilterra; rinasce il music-hall; il cinema propone la fantasia, magari tecnologizzata, dei più ingenui fumetti; l'androgino furoreggia. L'effetto è tragico. Come quando nei films si vede la figlia del colonnello festeggiare i suoi diciotto anni in abito di tulle, mentre fuori il padre viene scotennato dagli indiani. L'Italia mostra un abito di tulle. Intanto, circa duecentomila giovani si stanno facendo il buco quotidiano nel solito sottoscala. Dieci milioni di "vecchi" vengono rinchiusi in monocali e guardati a vista dai televisori. Tre milioni di handicappati percorrono il loro calvario da un "territorio" all'altro.

⁴ Questo contributo è apparso sul volume di AA.VV. *"Animare la città"*, SEN, Napoli,

Cinquemila operai ogni anno muoiono per “disattenzione” sul lavoro. Centomila adulti circa, nella sola Milano, vengono classificati analfabeti (d’andata o di ritorno). Quindicimila famiglie del Belice vivono quasi accampate dopo oltre due lustri dal terremoto. Mezzo milione di persone è già virtualmente sfrattato e senza casa. I suicidi sono in aumento: d’altronde la droga non è un suicidio “differito”? Le psicoterapie si moltiplicano geometricamente. Cartomanti, astrologi, esorcisti vivono un periodo aureo. Ma l’Italia mostra un abito di tulle.

Una delle balze di questo tulle è l’animazione. I governi locali, di ogni colore e gradazione, hanno scoperto l’animazione. Persino l’esercito ha scoperto l’animazione. Venezia muore, il Comune riscopre il Carnevale. Una bomba uccide 80 turisti ignari? Bologna commemora il fatto con l’animazione. Il centro storico di Roma si decompone per il traffico e lo smog? La Giunta lancia il cineclub di massa. A Milano si arriva a morire di animazione, cadendo da un fatiscente ponticello, ma la Giunta seda le angosce con risotti più abbondanti.

L’animazione è dunque diventata una decorazione, un’evasione, un’attività illusionistica, una droga culturale. Essa ripristina i fatti estetici e le nefandezze etiche degli imperatori romani, del barocco e del nazi-fascismo.

Gli antenati di Nicolini, assessore di una Giunta “progressista”, sono Nerone, G.B. Marino (“è del poeta il fin la meraviglia”), G. D’Annunzio l’immaginifico. Con qualche eco dell’architetto nazista Speer (scenografo delle Olimpiadi di Berlino).

Ha una grande tradizione dunque il nostro teorico dell’effimero, dell’immaginario e del meraviglioso.

Al confronto sbiadisce il radicale Aghina (Assessore a Milano), che si muove sulla scia dei vecchi dopolavoro padronali e dei caserecci sabati fascisti sull’aia. Sport (la Stramilano è uno dei fori all’occhiello degli assessori milanesi); un po’ di ballo liscio e di musica tradizionale con ruderi riciclati (Rita Pavone e don Lurio al Castello Sforzesco!); un pizzico di spregiudicatezza con Renato Zero e di avanguardia con l’impacchettamento del monumento a Vittorio Emanuele; ed infine tante belle mangiatone di risotti in piazza Duomo. Ecco la ricetta del minculpop degli anni ‘80 nella città più europea d’Italia.

Ma anche Bologna non scherza. Commemorare un’ottantina di morti facendo “dire” a Carmelo Bene qualche pezzo dantesco dalla torre degli Asinelli, è un’idea da premio Nobel per la pace.

Vorrei subito sgombrare il campo dal dubbio che qui si voglia fare un attacco ai governi locali di sinistra. La manipolazione, la stupidità, l’incultura inquinano purtroppo Giunte di ogni colore. Si parla qui di Roma, Bologna, Milano perché sono grandi città e perché si sono esse stesse “fatte chiacchiere” su ogni mezzo d’informazione. Più avanti parleremo di esempi positivi, gestiti da Giunte anch’esse “rosse”. Un fatto indiscutibile, purtroppo, è che i

cattivi esempi sono sempre più seguiti. Giunte d'ogni colore, città e paesini di ogni parte d'Italia, stanno imitando i "mostri" arrivando al grottesco. Bari, Rivisondoli, Capracotta, Desenzano, Rimini, Cuneo stanno "nicolinizzandosi" alla caccia all'effimero, purché sia costoso e chiacchierabile. Una caccia smodata in una logica da circo Barnum sempre più stupefacente. Se non si trattasse delle nostre teste e dei nostri soldi, ci sarebbe da ironizzare sulle prossime trovate.

Stefano Benni auspica un incontro di calcio Roma-Brasile in piazza Navona, facendo saltare le fontane. Bologna potrebbe commemorare il secondo anniversario della strage, facendo suonare la Valchirie dall'orchestra della Scala, sospesa ad un pallone aerostatico a cento metri dal suolo. Milano, che si appresta a commemorare Leonardo, potrebbe offrire risotti surgelati a tutti i Leonardini del mondo; far cantare Leonard Coen dalla Madonnina; costruire una statua della Gioconda con 100.000 lattine di birra. Venezia potrebbe coprire per una settimana tutti i canali ed aprire al traffico la città, lanciando un "Carnevale meccanico".

Ma il segno della degradazione e della strumentalizzazione maggiore viene dall'operazione "caserme aperte". Ancora non si parla di animazione, ma ci saremo presto. I luoghi di addestramento alla morte e all'omicidio, gli spazi dell'incultura e del paradosso; i territori di assuefazione alla droga ed all'omosessualità: le caserme, si aprono al territorio con feste, frizzi, lazzi, cotillons.

4.2- A quando l'animazione carceraria?

Ho detto che l'animazione è divenuta una balza dell'abito di tulle dell'Italia, perché essa non è nata per essere usata come ora.

Non è colpa della nudità se viene trasformata in pornografia; né del papavero se diventa droga. L'animazione, nel peggiore dei casi, è nata come sogno illuminista, come speranza nell'uomo e nel futuro; ed è diventata quello che è, nelle mani dei necrofori postmoderni.

Assai più onesta è l'animazione di Rotschild, che nel club Méditerranée la usa dichiaratamente per risparmiare sui servizi alberghieri ed attirare clienti in cerca di illusioni. O l'animazione delle vendite, che si propone apertamente di vendere di più.

Almeno costoro usano l'animazione pagandola direttamente. Mentre le nuove élites del potere locale ne fanno un uso commerciale-partitico, illusionistico e plagiatorio, a spese dei contribuenti. Paradossalmente, era dai tempi del fascismo che non si vedeva un uso tanto privato della cultura, quanto oggi che sembra di massa.

La cultura oggi è diventata un business politico, un mercato di tessere, clientele, favori a vantaggio dell'assessore di turno. L'animazione culturale non è affatto promozione, sviluppo, cambiamento, investimento sul futuro.

Essa è mero consumo. Sfruttamento politico da parte dei governi

locali. Assopimento delle coscienze.

Per fortuna ci sono delle eccezioni ed è di queste che ci occuperemo. Esse sono numericamente ridotte, poco appariscenti, faticose, scarsamente redditizie sul piano clientelare. Non fanno notizia su una stampa che è fatta sugli stessi paradigmi del sensazionale e dell'effimero. Pur tuttavia esistono e sono il nostro futuro.

Prima di entrare nel tema, un'ultima notazione. Gli assessori d'assalto difendono spesso le loro iniziative segnalando come un successo quello di aver mosso masse di cittadini.

Mi sembra facile rispondere che "muovere le masse" è meritevole solo se lo è il "motivo" per cui si muovono. Se non analizziamo questo motivo, dobbiamo ammettere che i veri animabri socioculturali dell'epoca moderna sono Mussolini, la Federazione Italiana Gioco Calcio, Fausto Coppi, Franco Franchi, Mike Bongiorno e Sophia Loren. A quando un cineforum, una mostra ed un convegno su costoro?

4.3- Ente pubblico ed animazione socioculturale

Essenzialmente sono due i motivi validi per cui l'Ente pubblico deve occuparsi di fornire servizi ai cittadini.

Il primo è quello di coprire aree di bisogno la cui soddisfazione non è economicamente remunerativa. Pensiamo ad una linea telefonica in un paesino sperduto, oppure alla ricerca scientifica, oppure ancora ai trasporti suburbani.

Il secondo motivo è di sottrarre alla speculazione privata (economica e/o ideologica) settori ritenuti essenziali ai cittadini. La scuola, la sanità, l'assistenza pubblica, si fondano su questo principio.

Ciò che differenzia lo Stato totalitario da quello democratico è che il primo vuole sottrarre certi settori alla speculazione ideologica privata, per garantirsi una propria influenza ideologica.

I regimi fascista, nazista, sovietico (tre classici esempi di stato totalitario) controllano la scuola, la sanità, la cultura, l'arte, l'informazione allo scopo di influenzare attraverso esse la società civile.

I regimi democratici si basano su una diversa concezione del pubblico. In essi l'intervento pubblico ha una funzione garantista; serve a creare uno spazio di tutela delle libertà, che altrimenti rischiano di essere asservite ai potentati economici o ideologici privati. L'ordinamento scolastico italiano dichiara esplicitamente che non esiste una "pedagogia di Stato", ma, nell'ambito di principi ispiratori generali, viene lasciata una libertà d'insegnamento ai singoli docenti, ed una certa discrezionalità d'orientamento agli organi collegiali. Tutte le critiche rivolte alla Scuola italiana, da ogni parte politica, hanno riguardato in questi anni semmai la scarsa

traduzione in pratica di questo principio, l'eccessiva centralizzazione, il soffocante controllo ideologico. Discorso analogo vale per l'informazione pubblica, che viene sostenuta da ogni parte come tutela della pluralità e delle libertà, non come portavoce del Governo. Quando ciò accade (anche troppo spesso) si parla di ingerenze di regime.

Gli interventi culturali dell'Ente pubblico sono dunque di due tipi. Il primo è finalizzato ad orientare, convincere, manipolare, trasmettere, controllare i valori, le conoscenze, le mode, i comportamenti. Riducendo alla sostanza la questione, possiamo definire questo intervento come totalitario, qualunque sia il colore del governo che lo gestisce. A questa categoria appartengono gli interventi del Minculpop dell'era fascista; gli interventi per l'arte del realismo socialista; gli interventi per la celebrazione dell'effimero e del meraviglioso di certe amministrazioni attuali.

Un secondo tipo di intervento pubblico è quello finalizzato a garantire la libertà, ad offrire ulteriori opzioni, a stimolare lo sviluppo, a consentire spazi e strumenti. Possiamo definire questo tipo di intervento, democratico e pluralista.

La differenza fra i due modi di intervenire del pubblico è centrata sul fatto che la logica totalitaria si considera depositaria di valori da conculcare (una volta l'ordine, un'altra il realismo, un'altra ancora la kermesse); mentre la logica democratica si considera garante di spazi che la società civile deve riempire di valori. La prima si basa sui contenuti, la seconda sui contenitori. A questo secondo tipo di intervento si ispira la nostra Costituzione Repubblicana, ma anche gli interventi culturali di una minoranza (per ora) di Enti Locali fra cui annoveriamo Torino, Verona, Massa, Pordenone, Genova, Forlì: per citare solo quelli che conosciamo più direttamente.

Questa dicotomia tipologica non va confusa con l'antinomia fra Stato etico intenzionale e Stato liberale qualunque. Un Ente pubblico che garantisce solo spazi, strutture, servizi (cioè contenitori) si basa sui valori della libertà, della pluralità, della fiducia nella crescita dal basso, dell'autonomia della società civile.

L'animazione socioculturale è un'attività che si può collocare a cavallo fra l'intervento educativo e l'intervento culturale.

Essa non è né può essere priva di intenzionalità e di valori; ma ciò non significa che debba essere il "braccio seduttore" del governo in carica. L'Ente pubblico può e deve occuparsi di animazione socioculturale in quanto essa oggi rappresenta un'occasione di investimento sul futuro, di recupero della qualità della vita, di sviluppo delle potenzialità dei cittadini e delle istituzioni.

Tutto dipende dal "come".

Esiste molta confusione oggi tra animazione socioculturale, festa e spettacolo. Amministratori locali, gestori di campeggi e pseudo operatori culturali di regime organizzano piccoli baccanali di provincia, con tanto di giullari e saltimbanchi, ma paludano l'evento con la definizione nobilitante di animazione.

Diciamo subito che se l'animazione si estinguesse nelle feste e negli spettacoli, non ci sarebbe alcun bisogno di Enti pubblici che vi intervengono.

Cominciamo dalla festa.

Un popolo che ha bisogno del governo per divertirsi è già un popolo di schiavi. Il divertimento è diversità, divergenza, trasgressione, deviazione: la sua caratteristica è di essere sempre contro o comunque fuori dal governo. Il governo infatti rappresenta la quotidianità, il conformismo, la burocrazia, il dovere, il principio di realtà: anche il governo più democratico. Quando il re si traveste da giullare per far ridere il popolo, significa che il re vuole dominare anche la sfera del privato, della gioia, della fantasia: non siamo più allora di fronte ad un governo che si presenta come "parte", ma che aspira ad essere "tutto". Lavoro e festa, dovere e piacere, legge e trasgressione, serietà e gioia: tutto sotto il controllo dell'Ente pubblico. Di questo passo anche i partners verranno assegnati da un apposito assessore.

La festa deve nascere dalla gente, dai suoi sogni, e dalle sue tradizioni. Alcuni affermano che l'Ente pubblico deve occuparsi delle feste perchè la gente non sa più farlo. Questo significa che la vita, i rapporti, gli spazi sono talmente disgregati da ostacolare la spontaneità della gente. Se ciò è vero, ed in molti luoghi lo è, il problema non va risolto con le "feste di Stato", ma con un'animazione socioculturale che rimetta in moto certi meccanismi naturali inceppati.

Occorre lasciare le feste alla gente, semmai dando a questa gente le risorse morali e materiali per farsele.

Per lo spettacolo la questione è anche più chiara.

Se lo spettacolo è di consumo come lo sono la maggior parte di quelli promossi dagli Enti Locali, allora è giusto che sia pagato da chi lo consuma. Trovo perlomeno folle che l'Ente pubblico, coi soldi di tutti i contribuenti, finanzia anche solo parzialmente spettacoli di Renato Zero, di Rita Pavone, o del teatrino di avanguardia, iscritto al partito di turno. Lo spettacolo va pagato con i soldi di chi ne fruisce; se questi non bastano, lo spettacolo non si fa. I cittadini che, a buon diritto, non fruiscono di certi ignobili avanspettacoli, non hanno alcun dovere di contribuire alla spesa. È ora che si sancisca che impresari da operetta, cantanti e attori da soffitta, artisti variopinti, ballerini con deficit psicomotori, che non riescono a vivere del loro lavoro, devono trovarsi un altro lavoro con cui vivere. Oltretutto si pone un problema di concorrenza fra Ente pubblico e privati. Certi interventi di Enti locali hanno messo in ginocchio i già boccheggianti gestori di cinema; in qualche caso hanno fatto fallire gestori di balere e impresari di spettacoli. Il risultato finale è una dequalificazione dei prodotti spettacolari ed un'inclusione nelle mafie partitiche dei commercianti puri di spettacolo. Dieci anni fa a Milano esistevano impresari privati di spettacoli internazionali. Oggi si fanno gli stessi spettacoli, agli

stessi prezzi, solo che gli impresari privati sono “taglieggiati” da organizzazioni parapolitiche, senza l’intermediazione delle quali non si fanno spettacoli. Brillante risultato dell’intervento dell’Ente pubblico nel settore.

Qualcuno afferma che questo intervento è necessario per evitare che le classi ed i ceti meno privilegiati siano esclusi dagli spettacoli. Obiezione numero uno: il fatto che certe classi o ceti siano esclusi da alcuni spettacoli è solo un loro privilegio; l’esclusione consente loro di perdere con meno velocità cultura e dignità. Obiezione numero due: è tutto da verificare che a certe kermesse urbane partecipano classi, ceti e gruppi abitualmente esclusi. Certe serate populistiche di “decentramento culturale” nei quartieri periferici vengono affollate dai soliti magnifici “happy fews” che si godono spettacoli creati solo per loro, pagando metà del prezzo che sarebbero disposti a pagare (l’altra metà la paga la collettività). Obiezione numero tre: anche se ceti o classi o gruppi sottoprivilegiati sono esclusi da certi spettacoli, ciò è assai meno grave del fatto che questi stessi sono esclusi dalle scuole d’arte, dai conservatori, dalle accademie che sono tenute in pessimo conto dagli Enti pubblici; sono esclusi a volte anche dalle scuole medie; sono esclusi dai luoghi di ritrovo di quartiere (che non esistono). Tanta sensibilità per la fruizione di spettacoli da parte di gruppi emarginati sarebbe assai meglio riposta se diretta alle precondizioni della stessa fruizione.

Una seconda categoria di casi, riguarda gli spettacoli cosiddetti d’arte: il balletto, la musica “seria”, le mostre, ecc. Tutto quanto riguarda la “cultura alta”. Coloro che convengono sull’assurdità di finanziare spettacoli di basso livello, difendono l’intervento culturale dell’Ente pubblico nei casi di “arte e cultura”.

A parte il fatto che la distinzione fra cultura alta e bassa, arte e non arte è un dibattito insoluto da duemila anni, il problema è di economia delle risorse. Solo la stupidità dell’Italiotta può pensare che la caccia al “primato” si persegue puntando tutto sulle star.

È in base a questa logica che dietro la Scala come dietro Mennea, dietro Fellini come dietro Eduardo, c’è il semi-vuoto. Che nelle Facoltà di Psicologia si insegna più psicologia animale che psicologia del Lavoro. Che città culturalmente cadaveriche, come Trieste, spendono soldi per mostre sugli ori precolombiani.

È ammissibile l’intervento pubblico in settori artistici e culturali tradizionali elevati e sofisticati, purché si sia prima provveduto alla creazione di un tessuto culturale di base e di massa. O purché l’intervento artistico e culturale “di spicco” si innesti in un programma strategico dell’Ente locale. In questo settore si raggiunge il grottesco. Operazioni spericolate, sofisticatissime, d’avanguardia, in paesi e cittadine dove la vita è segnata dal deserto culturale. Aggregati urbani dove normalmente ai giovani si offre solo la corsa ciclistica domenicale, non mancano una volta l’anno di ospitare (investendo gran parte del bilancio culturale del

Comune) il coro brasiliano, il trio di musica celtica, il gruppo di ballerini cambogiani. L'esotico, l'astruso, l'incomprensibile, diventano simbolo della vocazione alla "cultura alta" dell'assessore d'assalto. Ci sembra di aver dimostrato che le feste e gli spettacoli non devono essere gestiti dagli Enti locali e che esse hanno raramente a che fare con l'animazione socioculturale.

Questo discorso vale naturalmente per molte situazioni italiane nelle quali feste e spettacoli, per lo più di dubbio gusto, sono l'unico o il maggiore tipo di intervento pubblico nel settore culturale. Non escludiamo che all'interno di un programma pluriennale, sulla base di strutture e servizi diffusi, l'Ente locale possa anche saltuariamente occuparsi di feste o spettacoli. Questi non sono l'Animazione né debbono essere l'intervento pubblico, ma possono essere un momento dell'animazione e dell'intervento pubblico.

4.4- L'animazione socioculturale

L'animazione è un'attività di promozione degli individui, dei gruppi e delle comunità urbane. Il terribile aggettivo di socioculturale serve a distinguere l'animazione che si rivolge alla città (socio) e all'area culturale, da altri tipi di animazione che si specificano per i mezzi che usano (teatrale, musicale, ecc.) o per gli utenti cui si rivolgono (degli anziani, dei minori, ecc.). La specificazione si giustifica assai più per eredità storiche ed influenze geografiche, che per un'esigenza sostanziale.

Il termine è di origine francese e ha navigato dalle famose "maisons de la culture" ai nostrani "centri di lettura". L'accezione più diffusa oggi in Italia è quella di "un'azione culturale rivolta ad adulti". Il termine "animazione" tout court richiama troppo l'aspetto ludico e d'altra parte il concetto di intervento o azione culturale odora troppo apertamente di colonialismo.

Si usa il termine di animazione socioculturale per indicare "una pratica sociale organizzata al fine di sviluppare la cultura di un aggregato civile". Il nodo da risolvere in definizioni di questo tipo è cosa significhi "sviluppare la cultura".

Oggi nessuno identifica la cultura con le nozioni. Qualcuno considera cultura la padronanza dell'insieme di conoscenze sviluppatesi nella storia dell'uomo. Ma questa concezione è troppo "passiva" e "archivistica" per essere attuale ed esaustiva. Alla conoscenza delle conoscenze si tende ad affiancare la conoscenza degli strumenti che producono conoscenza. Alla cultura intesa come enciclopedia, si aggiunge oggi una cultura intesa come officina. Dieci anni fa si sognava di officine culturali che sorgevano miracolosamente dalla coscienza e dalla storia, mentre si rinnegava l'enciclopedia come retaggio autoritario. Oggi si conviene che la produzione di conoscenze segue la padronanza di almeno le

maggiori conoscenze precedenti.

Per conoscenze non intendo qui quelle scientifiche soltanto, ma anche quelle artistiche, storiche e sociali. Sviluppare la cultura oggi significa dunque sviluppare la padronanza della cultura esistente e la capacità di produrne di nuova. Questo oggi è tuttavia un compito da realizzare "a valle" di un altro compito forse più difficile, che è quello di stimolare la gente a scoprire il proprio interesse e potenziale culturale. La cultura ha a che fare con le attività mentali e psichiche. Anche quando nasce da un'esperienza o da un'azione manuale, la cultura, per diventare tale, deve passare attraverso riflessioni e produzioni simboliche. La stessa tradizione orale, che sembra la più immediata, per essere fatto culturale deve subire la mediazione di valori simbolici, che sono prodotti da attività mentali e psichiche. La stessa caccia alla preda nella foresta, fatta da un giaguaro e da un indigeno, è fatto culturale solo per l'indigeno, in quanto solo per lui essa ha contatti simbolici, religiosi, rituali, sociali. Sviluppare la cultura significa dunque sviluppare le attività mentali e psichiche. Attività che sono assai rare nell'adulto contemporaneo. Contemplare, riflettere, provare emozioni sono attività sostituite pesantemente da altre più comuni oggi: consumare, stordirsi, guardare, funzionare freddamente. La logica produttivistica tende all'automatismo ed alla specializzazione, al conformismo e alla ripetizione. I giudizi sono assai più faticosi ed antieconomici dei pre-giudizi.

Pensare, produrre cultura, produrre arte, sono attività sottratte all'uomo comune e delegate all'esperto o all'artista, trasformati in lavoratori dell'industria culturale. L'attività culturale, che connota l'umano nella sua essenza, è stata mercificata e sottoposta alle leggi del mercato. La filosofia, la teologia, la politica e la psicologia sono territori da esperti. Ormai ciò che sembra distinguere una società democratica da una non democratica è solo il fatto che, nella prima, gli esperti e i tecnici possono essere "guardati" liberamente. La gente comune sembra non avere interesse a "produrre cultura" e sembra non avere coscienza di poterlo fare. Sviluppare cultura oggi significa primariamente risvegliare nella gente la coscienza del bisogno di cultura e del potere, che essa ha, di fare cultura. E non è possibile fare questo, dando ai cittadini prodotti culturali preconfezionati, da osservare ed applaudire.

Occorre anche chiedersi se la cultura sia un fine o un mezzo.

Credo che essa sia in parte un fine, un godimento e un'elevazione in sé. Ma ritengo sia necessario vedere la cultura come un mezzo per migliorare la vita. Conoscere la storia dell'umanità e saper produrre idee nuove, sarebbe un esercizio decorativo se per esempio non servisse a frenare l'apocalisse nucleare.

Chi sa leggere, accetta più difficilmente le manipolazioni. Chi riesce a pensare, mette mano alla pistola più raramente. Chi sa produrre idee o arte, cerca meno intensamente una morte per droga.

L'animazione socioculturale è dunque una delle tante leve utili al

cambiamento della vita sociale. Dico “una delle tante” e non “la” leva, perchè non basta il dotto cineforum a far sparire la disoccupazione. L’utopia illuministica è in questo ridimensionata. Lo sviluppo culturale è un vettore del cambiamento da affiancare ad altri vettori (economici, politici, giuridici, ecc.).

Per concludere possiamo definire l’animazione socioculturale come “una pratica sociale organizzata al fine di sviluppare i bisogni, le potenzialità e la cultura di un aggregato, che aumenta attraverso essa le possibilità di migliorare la qualità della sua vita”.

Naturalmente questa è una definizione teorica.

L’uso dell’animazione ne richiede una definizione operativa. Migliorare la qualità della vita di un quartiere o una città, attraverso operazioni culturali, significa far discendere da questa finalità generale degli obiettivi concreti. Un’animazione locale seria programma il raggiungimento di obiettivi mediante piani articolati. Tali piani possono centrarsi su direttrici diverse ma precise e devono consentire l’identificazione di indicatori del loro successo o insuccesso.

Finora la politica culturale degli Enti locali è dominata dalla casualità, dalla provvisorietà e dall’assenza di verifiche.

In molti casi questa impostazione viene suffragata da teorizzazioni sull’effimero, ma in moltissimi casi si spiega solo con l’assenza di visione prospettica, con l’avidità di consenso e di clientela.

Le iniziative culturali non si giustificano quindi per i risultati, ma per se stesse e per il numero di partecipanti. La quantità di partecipanti è il metro sostitutivo della qualità e dell’intenzionalità degli interventi. Le direttrici principali su cui centrare gli obiettivi operativi sono: la partecipazione e l’aggregazione sociale, l’educazione e i linguaggi espressivi, la riduzione della devianza e dell’emarginazione.

Aumentare la cultura per migliorare la vita, significa aumentare il grado di coinvolgimento e quindi di potere dei singoli e dei gruppi nella comunità.

Un programma culturale deve proporsi di moltiplicare l’aggregazione, facilitando la creazione di gruppi, associazioni, cooperative che abbiano forma stabile e vita continuativa. È ridicolo chiamare aggregazione quella dei centomila ascoltatori di Bob Marley a S. Siro. Per aggregazione sociale intendiamo un accorpamento stabile e duraturo di persone o gruppi, che abbiano fini comuni, relazioni significative, attività compartecipate. Nello stesso senso va l’incentivazione della partecipazione alla vita associata: gli organi collegiali della scuola, i comitati di gestione delle biblioteche e dei servizi sanitari, i consigli comunali e circoscrizionali, le associazioni ed i Partiti.

Il miglioramento culturale e della vita passata anche attraverso la diffusione delle conoscenze e degli strumenti per produrre nuove conoscenze. Obiettivi di un programma culturale sono dunque: la

riduzione dell'analfabetismo e l'aumento della diffusione libraria; la moltiplicazione dell'innovazione scolastica e la riduzione delle ripetenze e degli abbandoni; la trasmissione di linguaggi espressivi non tradizionali (teatro, cinema, manualità, pittura, ecc.); l'aumento dell'educazione non direttamente scolastica (alimentare, ambientale, stradale, sanitaria, sessuale, ecc.).

La terza direttrice è quella della riduzione della devianza e dell'emarginazione. L'aumento della cultura è sterile accademismo se non consente la riduzione di fenomeni quali la droga, la delinquenza minorile, la violenza sulle donne e sui minori, la ghettizzazione delle minoranze sociali (anziani, handicappati, immigrati, ecc.).

Fare animazione socioculturale significa impegnarsi concretamente in queste tre direttrici, con interventi pianificati poliennali e controllabili negli effetti, attraverso indicatori sociali predeterminanti.

Non occorre essere intellettuali per capire che Bari e Roveto devono fare interventi culturali di questo tipo prima di promuovere serate con Luis Falco e il teatro Kathakali.

4.5- Strutture, organizzazione, programmi, persone

Indirizzare l'animazione socioculturale verso gli obiettivi concreti suindicati è cosa meno facile ed eclatante che fare spumeggianti serate del teatro kabuki. Fare dell'animazione socioculturale sul serio richiede la messa in azione di strutture, organizzazioni, programmi e persone qualificate.

Non è problema economico, come sostiene qualcuno in evidente malafede. A parte il fatto che una valutazione economica dipende dai risultati, è senz'altro più colpevole buttare al vento cento milioni che investirne fruttuosamente duecento. Un programma di animazione socioculturale serio può costare la stessa somma di un programma effimero. Questi ultimi fra l'altro, per la loro naturale tendenza alla Barnum, tendono a gonfiarsi vertiginosamente di anno in anno.

Sarebbe interessante, per esempio, conoscere quale eredità ha lasciato l'operazione Ronconi-Prato, costata pare mezzo miliardo. O sapere il costo dell'operazione di archeologia filmica sul Napoleon a Roma. Oppure, quanti gruppi giovanili si sarebbero potuti finanziare a Bologna, con quei sessanta milioni bruciati in una sera per sentire la voce di Bene?

I queruli Amministratori che piangono perennemente per i tagli di bilancio e le magre finanze locali, dovrebbero anzitutto fare i conti di quanto sperperano persistendo nell'incapacità (o non volontà) di fare programmi interassessorili coordinati. In molte città non solo non si fanno iniziative coordinate, ma addirittura si esibisce la più squallida concorrenza.

Un'operazione culturale di prevenzione del fenomeno droga deve certo coinvolgere competenze sanitarie, ricreative, scolastiche, assistenziali, magari anche urbanistiche. Nove interventi su dieci fra quelli realizzati oggi in Italia, sono fallimentari in partenza per la mancanza di una visione integrata e coordinata.

L'animazione socioculturale richiede strutture, edifici, spazi, ed attrezzature.

Non è necessario pensare a faraoniche nuove costruzioni affidate ai soliti architetti di moda. In Italia non mancano affatto le strutture, se non in rari casi. Si tratta di riutilizzare il patrimonio pubblico esistente. Ci sono spazi sportivi sequestrati da singole società ad uso strettamente riservato per l'agonismo. Ci sono palazzi e locali comunali assegnati ad associazioni e gruppi, morti da decenni. Ci sono biblioteche frequentate da dieci persone alla settimana; scuole utilizzate cinque ore al giorno; teatri e cinema vuoti la mattina e parecchie sere la settimana e parecchi mesi l'anno. In compenso se un gruppo di giovani vuole riunirsi può scegliere solo fra il bar, l'oratorio o le cantine dei palazzi fatiscenti. A Milano, un gruppo che desidera fare un convegno si sente consigliare dal Comune l'affitto delle sale dell'Hotel Michelangelo. Le nuove costruzioni possono anche essere progettate, per il futuro. Da subito invece l'Ente locale potrebbe instaurare la regola che tutti gli ambienti pubblici possono essere usati da tutti i gruppi interessati, in orari diversi concordati con una segreteria centralizzata. Il rischio che si corre è qualche danneggiamento o qualche inconveniente circa l'ordine e la pulizia. Ma gli ossessionati dall'ordine, dalla pulizia, dai danni, dovrebbero pensare ai rischi che una città corre nel lasciare costantemente ai margini della vita associativa e culturale, migliaia di persone.

Oltre che strutture servono attrezzature. La maggior parte dei gruppi spontanei muoiono per non avere un luogo di ritrovo e per mancanza di soldi per un telefono, un ciclostile. Un Ente locale interessato a fare animazione socioculturale dovrebbe pensare anzitutto ad organizzare una segreteria cittadina aperta a tutti i gruppi di persone interessate ad avere un servizio pubblico di segreteria, ciclostile, archivio, magazzino.

Sorge dunque un problema di organizzazione. In genere i funzionari operanti nelle organizzazioni culturali hanno provenienze molto variopinte; i loro sistemi di formazione e selezione sono largamente discutibili. Tuttavia è pur sempre qualcosa che esistano e che si occupino stabilmente del settore socioculturale. Ho conosciuto Assessori che conducevano operazioni socioculturali disponendo di un ragioniere della contabilità o di un funzionario del decentramento a part-time, e nessun altro. Parlo di cittadine di 50-60.000 abitanti, non di frazioni. Un Ente locale che voglia effettuare interventi socioculturali deve disporre di uno o due addetti al centro, che siano preparati o che si preparino dal momento in cui si avvia un

progetto; ma soprattutto deve disporre di un'organizzazione periferica. Nella migliore delle ipotesi quest'organizzazione deve essere autonoma, cioè fatta di operatori socioculturali che lavorino full time per l'Assessore, come dipendenti o attraverso un contratto di prestazione professionale o per convenzione. Nel caso in cui non sia possibile la situazione ottimale, occorre provvedere all'utilizzo ed alla valorizzazione delle risorse esistenti.

Per esempio, organizzando un apposito gruppo di lavoro composto di operatori pubblici sotto-utilizzati (ce ne sono molti di più di quanto si pensi): dal bibliotecario all'assistente sociale, dall'insegnante comandato al direttore del teatro comunale. Oppure concordando programmi con le istituzioni già operanti, magari confusamente o svogliatamente, sul territorio urbano: dalla USL al Distretto Scolastico; dal museo al centro sportivo. Oppure infine stimolando e convogliando le forze attive del volontariato, organizzato e non: associazioni culturali, ricreative e sportive, gruppi spontanei, studenti universitari.

Esiste un'enorme quantità di risorse male incanalate, sottoutilizzate, sprecate nella società metropolitana, che necessitano solo di stimoli, indirizzi, aiuti e coordinamento.

Molti Enti locali che non hanno risorse per programmi di vasto respiro, bruciano tutte le loro risorse in qualche iniziativa eclatante quanto sporadica, magari concorrenziale a quanto le organizzazioni "civili" stanno faticosamente portando avanti. Questi Enti non prendono neppure in considerazione il ruolo importantissimo del coordinamento e dello stimolo incanalato delle risorse esistenti. Coordinamento, beninteso, che non deve essere mirato al controllo e al dominio, bensì allo sviluppo e all'armonizzazione, al potenziamento e alla finalizzazione. Tutto questo richiede un'organizzazione, intesa come struttura ma anche come procedura, cioè un'azione organizzata. Non casuale né caotica, non parziale né episodica, non approssimativa né diletteggiante. Occorre che l'Ente locale e l'Assessore preposto sappiano programmare, avvisare per tempo, predisporre le risorse (economiche, ambientali ed umane), organizzare il dibattito ed il consenso, e poi gestire correttamente le decisioni. Troppo spesso l'intervento culturale scivola sull'incultura organizzativa degli Enti promotori. Risorse disponibili vengono emarginate, oppure deluse e frustrate. E non mi riferisco ai casi in cui tutto ciò avviene per malafede politica: questi casi sono correggibili solo alla successiva tornata elettorale. Penso ai casi (e sono tantissimi) in cui questo avviene per incapacità ed insipienza, cioè per incultura.

Un altro problema cruciale è quello dei programmi finalizzati. La logica attuale degli interventi culturali, abbiamo detto, è prevalentemente quella dei fuochi d'artificio.

La logica tradizionale, più compassata e realista, è quella del servizio culturale. Biblioteche, Centri di lettura, Centri per il tempo

libero, musei, conferenze dotte: l'Ente locale organizza servizi che offrono, ad orario fisso s'intende, la possibilità di fruizioni culturali. Questa logica ha due nei.

Il primo è che non ci si può rendere conto se e quanto questi servizi servono, qual è la loro incidenza sul costume culturale e sulla qualità della vita. O meglio, salvo rari casi, si intuisce che hanno poco o nessun peso dal numero dei loro utenti, che in genere è bassissimo.

Il secondo neo ha come spia proprio la scarsità dell'utenza. L'ideale utente, infatti, tanto consapevole dei propri bisogni culturali e dei modi per soddisfarli, che dovrebbe far uso del servizio culturale pubblico, è quello che ha meno bisogno del servizio stesso in quanto ha le possibilità di soddisfare in altri luoghi le proprie esigenze culturali. Gli analfabeti, che sarebbero i più bisognosi dei servizi di biblioteca, non vanno certo in un posto di cui non sanno nemmeno leggere gli orari d'apertura. I giovani sbandati saranno gli ultimi ad entrare in un Centro di tempo libero (anche perchè in genere, quando in questi Centri entrano troppi "sbandati", l'Ente locale li chiude, come è successo a Torino e a Milano). Insomma i "servizi" rispondono ad un'impostazione illuministica che immagina un cittadino capace di ascoltare i propri bisogni, scegliere fra diverse opzioni, usare i servizi nel modo più giusto. Qualcosa come le nobili teorie illichiane sulla scuola. La realtà è diversa. Occorre passare dai "servizi ai programmi". Questo significa utilizzare in modo diverso le risorse strutturali ed umane. L'Ente locale deve identificare una direttrice di intervento, enucleare dei subobiettivi pluriennali, e concentrare tutte le risorse centrali e periferiche, professionali e volontarie, in interventi focalizzati; verificare se l'intervento ha avuto un qualche risultato. Per fare questo non occorre chiudere i "servizi", ma orientarne le attività verso le direttrici prescelte. Il programma messo in cantiere a Torino e Forlì per i giovani, va un po' nella direzione qui delineata, almeno stando ai documenti scritti.

Ma per evitare di addentrarmi troppo nella cronaca, farò un esempio di programma d'animazione socioculturale per una cittadina intorno ai 50.000 abitanti, priva di operatori socioculturali. Supponiamo che si sia decisa la priorità di un intervento di prevenzione delle tossicodipendenze giovanili di durata triennale. La scuola sarà coinvolta (nelle terze medie) non per le solite conferenze, ma per l'avvio di attività espressive associate. Saranno promossi atelier e corsi di avvio alle attività espressive per i ragazzi.

Parallelamente la biblioteca e la USL, d'intesa col Comune, prepareranno dei volontari come animatori di giovani. Al termine della media e nei primi anni delle superiori i giovani saranno collegati in gruppi ricreativi ed espressivi dai volontari. Le famiglie seguiranno corsi di sensibilizzazione al problema della droga, promossi dall'USL. Per i giovani disoccupati funzionerà un "servizio"

comunale che stimola il sorgere di cooperative e che organizza i giovani in gruppi di lavoro sociale volontario. Questo programma appena abbozzato non può che essere realizzato d'intesa con tutte le forze della comunità, laiche e religiose, professionali e volontarie, partitiche ed istituzionali.

Esso potrà avere scadenza triennale ed alla fine essere verificato. Non soltanto in base al freno posto alla tossicodipendenza (fenomeno che può avere portata più ampia di quella locale) ma, per esempio, in base al numero di gruppi spontanei sorti nel triennio e sopravvissuti, al numero di volontari impegnati continuativamente nel progetto, alla sensibilità mostrata dalle famiglie nel trattamento immediato e responsabile dei casi presentati.

Tutto questo non si fa senza persone.

In Italia aborriamo il tecnicismo dei politici. Pensiamo sia inutile il ministro supertecnico, perché egli deve anzitutto occuparsi di orientamenti generali. Il guaio è che abbiamo fatto discendere questa logica fino al più piccolo organismo di Amministrazione locale. Così abbiamo insegnanti che fanno l'Assessore all'urbanistica; medici che fanno il Presidente del Consiglio di circolo; sarti che fanno il Presidente dell'USL; impiegati che sono preposti alle biblioteche, e così via. Credo dovremo distinguere meglio fra quelle cariche la cui parte preponderante è l'indirizzo generale, e quelle la cui parte preminente è la gestione del quotidiano.

Gli Assessori dei comuni piccoli e medi sono certamente anche i managers del settore cui sono preposti; per gli Assessori dei grandi Comuni la cosa cambia di poco.

Roma ha fatto una politica culturale vergognosa, a mio avviso, ma ha fatto una politica culturale; e ciò si deve anzitutto alla presenza di un Nicolini, familiare ai temi della cultura.

Torino, che resta, secondo me, il miglior esempio attuale di animazione urbana in Italia, deve questo primato al fatto di aver avuto per anni un Assessore (Alfieri) con una seria esperienza d'insegnante e di animatore. Poiché i politici, si sa, ce li manda Iddio, dovremmo tener fermo l'impegno di avere dei funzionari e degli operatori socioculturali preparati.

Il problema è dove e come. La Lombardia, regione pilota, ha da anni in gestione corsi per operatori socio-educativi e socio-assistenziali, ma reputa evidentemente che non ci sia bisogno di scuole per operatori socioculturali⁵.

Ci sono qua e là sporadiche iniziative formative (diamo Massa e Pordenone per tutte), ma sono assai lontane dalle esigenze del Paese. Inoltre spesso capita che la formazione delle risorse umane non va di pari passo con le necessarie strutture, coi programmi di intervento, con l'organizzazione dell'ente locale.

⁵ Questa lacuna è stata colmata dall'Assessorato P.I. col varo nel 1986 di un Corso Sperimentale biennale per la qualifica di animatori, gestito da AIATEL e ISAMEPS.

Molti problemi legati alle risorse umane sono aperti: per esempio, la selezione e formazione dei funzionari comunali preposti ai programmi di animazione socioculturale.

Perché non sceglierli fra coloro che hanno già una sensibilità ai temi dell'intervento culturale? Perché non offrire loro un training preliminare intensivo di un mese, prima di avviare un progetto che dovranno coordinare? Perché non offrire loro occasioni di consulenza e confronto con altri funzionari in posizioni analoghe?

Per esempio ancora: la selezione e la formazione, l'aggiornamento e la supervisione degli animatori inviati nei quartieri. Perché non investire su queste cose, invece che sui risotti, gli altoparlanti e i fuochi d'artificio?

4.6- Caratteristiche di una vera animazione socioculturale

Per concludere, cercherò di sintetizzare alcuni criteri generali che distinguono una vera animazione socioculturale da altre iniziative ludico-effimere

- 1- Animazione socioculturale vuol dire stimolazione e riappropriazione della cultura, e dunque del potere.
- 2- Fare animazione significa provocare cambiamenti utili al miglioramento della vita dei cittadini.
- 3- Migliorare la vita dei cittadini significa offrire loro la possibilità di espandere le proprie potenzialità culturali.
- 4- Un intervento di animazione socioculturale deve soprattutto puntare al futuro: il suo valore dipende da ciò che lascia di stabile.
- 5- Un vero intervento di animazione modifica (anche in piccola parte) strutture ed istituzioni.
- 6- Gli ambiti principali dell'intervento socioculturale sono: l'aggregazione sociale e la partecipazione, l'educazione e la padronanza dei linguaggi espressivi, la lotta contro l'emarginazione.
- 7- Gli interventi di animazione sono orizzontali, comunitari, partecipati; l'animazione opera sull'intera utenza urbana e sulla prevenzione, con una vasta gamma di strumenti.
- 8- L'animazione socioculturale deve integrarsi con tutte le altre forme di azione sociale presenti sul territorio.
- 9- L'animazione opera principalmente per programmi poliennali e si prefigge l'identificazione di indicatori di valutazione.
- 10- L'animazione si avvale della competenza di animatori professionali, di operatori sociali coinvolgibili in programmi di

animazione e di tutti i volontari, organizzati e non, presenti sul territorio.

- 11- L'animazione opera in strutture apposite o collabora a strutture esistenti, modificandole con la sua azione.

Capitolo 5

LA PROGETTAZIONE DEGLI INTERVENTI DI ANIMAZIONE⁶

Il Comune di Massa ha promosso nel 1979 un Corso Base per Animatori (circa 100) e un Corso di specializzazione nell'anno seguente. Entrambi furono affidati al network ISAMEPS-AIATEL e furono coordinati dall'autore.

Il Corso di Specializzazione per i 35 ammessi al 2° anno prevedeva due tranches: una prima nel mese di giugno ed una seconda nel mese di settembre 1980. Su questa in particolare intendo soffermarmi. Trattandosi di formazione avanzata abbiamo scelto il metodo del Laboratorio, basato sulla progettazione e realizzazione di un intervento di animazione urbana. I piccoli gruppi di lavoro erano condotti secondo la tecnica dei gruppi auto-eterocentrati e l'assemblea secondo la tecnica dell'analisi istituzionale.

In sintesi diciamo che il seminario si basava su questi tre elementi:

- 1- impegno dei partecipanti a progettare e realizzare un intervento di animazione urbana;
- 2- impegno ad effettuare l'intervento integrando tutti e 35 i partecipanti come organizzazione;
- 3- ruolo dei conduttori in equilibrio fra il supportivo e l'ostacolante-problematico.

Insomma, per 15 giorni ben 35 giovani operatori socioculturali, sei membri dello staff, oltre ad alcuni ospiti esterni e rappresentanti della cittadinanza, hanno discusso per circa 8 ore al giorno sull'Animazione urbana. Riferirò qui qualche elemento del notevole lavoro fatto.

5.1- Determinare l'obiettivo

La consegna da noi data ai 35 specializzandi fu quella di realizzare "un'esperienza attiva di intervento di animazione nell'intera area urbana".

Questo pose tutti di fronte al problema della scelta dell'obiettivo. Un obiettivo tutto interno al Corso esisteva, ed era quello di "imparare

⁶ Questo contributo è apparso sul volume di AA.VV. "Animare la città", SEN, Napoli, 1982.

a fare interventi". Ma non poteva bastare a nessuno dei presenti. Anche se basta a molti Assessori d'assalto, i quali fanno animazione "perché sì" o perché "sono Assessore alla Cultura" o, ancora, "per animare la città". Purtroppo i soldi della comunità spesso sono affidati a politici che operano senza intenzioni, senza spiegare perché, senza sottoporsi mai ad una verifica. Gli animatori di Massa sapevano che un intervento deve prefiggersi qualcosa di esterno a se stesso: che sia un divertimento o una rivoluzione, ogni intervento serio di animazione deve voler ottenere qualcosa e, se è fatto seriamente, deve dichiarare prima quello che vuole ottenere.

Purtroppo la determinazione di un obiettivo è un fatto assai complesso. È una decisione che non può e non deve essere presa da una sola persona. Nessun animatore può decidere da solo gli obiettivi del suo intervento, ma nemmeno un Amministratore può farlo. Una decisione così complessa implica il coinvolgimento di almeno tre livelli di persone o organizzazioni: il livello superiore, quello inferiore ed i pari del proprio livello. Per un animatore i tre livelli sono incarnati rispettivamente: dall'Assessore preposto al servizio, dagli utenti, dai colleghi della sua équipe. Per un Amministratore locale si tratta della Giunta, o del Consiglio Comunale, dei suoi collaboratori o dipendenti, dei suoi compagni di partito.

Questo è solo uno schema semplificato: nella realtà si presenta assai più complesso, perché ciascun livello si sdoppia o si moltiplica. Per esempio, un animatore può avere sopra un Consiglio Direttivo di cooperativa, un Consiglio di Circoscrizione, oltre che un Assessore; a fianco, non solo gli altri animatori della stessa cooperativa, ma animatori volontari o di altre cooperative, operatori di altri servizi sociali; come utenti non solo singoli cittadini, ma associazioni, gruppi, organizzazioni. Nel caso dell'Amministratore la cosa è ancora più complicata, perché quanto più elevata è la posizione sociale di un soggetto tanto più fitto è l'insieme di relazioni e legami cui è sottoposto.

Un obiettivo di intervento sociale, anche il più modesto, deve sempre essere condeterminato. Tale esigenza non è affatto dettata da motivi ideologici, ma è resa necessaria da motivi di efficienza e efficacia. Solo la condeterminazione, infatti, consente da una parte la moltiplicazione delle risorse a favore e dall'altra una maggior sicurezza circa la validità della scelta. Molti considerano le scelte individuali come necessitate dalla maggiore efficienza, ma questa è un'illusione. Solo gli obiettivi condeterminati offrono una qualche garanzia di efficienza.

Naturalmente non identifichiamo condeterminazione con assemblearismo, o con formalismo giuridico, ma nemmeno col silenzio-assenso. Ogni livello può collaborare alla determinazione dell'obiettivo dell'intervento, in modi e attraverso canali e tempi

diversi. Il primo problema che si poneva agli animatori, dunque, era quello di come riuscire a decidere un obiettivo, prima da soli, poi in piccolo gruppo, poi ancora in 35.

Non mi soffermo sulle dinamiche emotive sottese ad un simile complesso processo, ma mi limito ad elencare i processi razionali.

Determinare un obiettivo d'intervento non significa solo decidere quale tipo di cosa si vuole ottenere (risultato), ma bisogna anche identificare un soggetto (chi?), e magari un ambito territoriale (dove?). Le variabili in gioco diventano almeno tre, o meglio sono tre categorie, ciascuna delle quali contiene numerose voci individuali. Ne esce una matrice a tripla entrata, capace di gettare nel panico chiunque. Possiamo fare qualche esempio.

Quale risultato? Vogliamo fare dell'animazione per divertire, informare, aggregare, far prendere coscienza, responsabilizzare? E poi, intorno a cosa? Su quale contenuto o problema? A quale soggetto vogliamo far ottenere il risultato? Tutti, i giovani, le donne, i bambini, gli operatori sociali? E poi, intesi come individui o nelle aggregazioni esistenti? Nelle aggregazioni esistenti, pensiamo ai movimenti politici oppure alle associazioni volontarie, o ai luoghi di aggregazione spontanea, o alle istituzioni culturali della città?

E dove vogliamo ottenere il risultato? nelle famiglie o nei bar, nelle scuole o nei consultori o nelle biblioteche, o nelle strade? Chi ha la passione della matematica può cercare di quantificare il numero di combinazioni possibili dai diversi incroci di queste tre categorie. Di fronte a questa innegabile difficoltà ci sono due reazioni molto comuni: una è quella di non scegliere alcun obiettivo, l'altra è quella di definire un obiettivo che contiene tante variabili da non essere più un obiettivo. Molti amministratori ed animatori si muovono nella logica "io faccio qualcosa, e poi si vedrà". E magari sono gli stessi che tuonano verso gli insegnanti che non programmano le attività di classe, o contro i politici che non programmano la spesa pubblica. Altri più smaliziati, meno primitivi, dicono di voler fare un intervento "finalizzato all'aggregazione ed alla presa di coscienza della città sul problema dell'emarginazione", il che significa porsi come obiettivo "tutto, per tutti, su tutto".

In entrambi questi due casi, non possiamo non dimenticarci di chiederci come simili obiettivi indeterminati, o confusi, possano essere sottoposti a verifica, o corretti strada facendo; a cosa effettivamente servano; cosa ne possa discendere in termini di attività, persone, organizzazione.

Ma forse è questo il problema. Porsi come obiettivo l'effimero, così come non porsi nessun obiettivo, consente un'enorme libertà a chi gestisce l'intervento. Nessuna verifica è possibile, gli unici cambiamenti di rotta sono quelli del capriccio o del caso; nessuna effettiva utilità futura (ma a chi interessa il futuro?); nessun obbligo di coerenza nella pianificazione delle attività e nella loro scelta (tutte le attività sono coerenti, con un obiettivo assente); nessun

legame di persone o di organizzazione interna, si può decidere che ogni persona gradita va bene, come va bene l'organizzazione più comoda al gestore dell'intervento. Non è una meraviglia? Cosa c'è di meglio per un Assessore il cui unico obiettivo è "durare", o per un animatore il cui unico obiettivo è "divertirsi" o "sentirsi al centro"?

Nella fase di determinazione degli obiettivi dell'intervento, si presentano spesso altri due problemi: la non distinzione fra i mezzi e gli obiettivi e la mediazione fra i bisogni.

5.1.1- Distinzioni tra mezzi ed obiettivi

Non c'è niente che distingua, in assoluto, i mezzi degli obiettivi. È un problema di valori e di intenzioni. Tipico è il problema del divertimento: alcuni lo considerano un mezzo dell'animazione, altri l'obiettivo principale; io credo che possa essere sia una cosa che l'altra: ciò che conta è che si scelga se considerarlo un obiettivo o un mezzo. Facciamo l'esempio delle feste di quartiere organizzate dal Consiglio di Circoscrizione. Se la festa è considerata un mezzo, allora occorre che tutto ciò che vi avviene, la sua organizzazione e struttura, siano coerenti con l'obiettivo. Se, per esempio, l'obiettivo è aggregare le persone in un modo più umano, occorre che siano previsti spazi, momenti, stimoli perché i partecipanti vi abbiano relazioni più intense, amichevoli, ricche. Come si può ottenere ciò? Affumicando la gente con olio di macchina usato per friggere? Assordandola con rumori di ogni genere? Circuendola con luminarie accecanti e ninnoli di finto-finto-artigianato turco? Magari derubandola con prezzi da haute cuisine? In qualche caso la festa, il divertimento, l'evasione, lo stordimento, l'allegria, la sbornia, si possono considerare obiettivi a se stanti: "la festa per la festa". A parte il fatto che queste cose è bene lasciarle fare alla spontaneità, perché il divertimento viene o all'interno di un rapporto affettivo esistente o contro qualcuno. Ma allora occorre veramente usare mezzi "divertenti" e "gioiosi"! (Non possono certo considerarsi divertenti – divergenti – e gioiosi gli imitatori di serie B dei canti propinati quotidianamente della Rai-Tv; i banchettini che vendono il torrone a prezzi di gioielleria o i panini di spalla rancida – copie iperrealiste dei mercatini di fiera campestre del secolo scorso); la secolare "pesca a premi" passata inalterata dagli oratori alla televisione alle Feste di Partito. Forse molti organizzatori e animatori culturali non vanno mai, da partecipanti, alle feste che organizzano (e fanno bene): si renderebbero conto di quanta tristezza, quante arrabbiature, quanta noia, quanta solitudine portano i cosiddetti "momenti di aggregazione gioiosa di quartiere". Gli Stessi equivoci si producono per i dibattiti, le mostre, i cineforum. Non si contano i dibattiti assurdi per tema ("Conferenza del prof. Sotutto sulla cultura Ittita: seguirà dibattito"); o per

impostazione (“Parleranno 2 segretari di Partito, 2 Ministri e 2 Vescovi: seguirà dibattito”); oppure per ipocrisia (“Al Centro Pacifista Internazionale di via.., si terrà un dibattito sulla pace nel mondo”). L’ultima trovata di un cineforum della provincia bresciana è stata: “ciclo 6 film di 6 registi: Allen, Bellocchio, Forman, Lelouch, Spielberg, Comencini” (un buon trucco per presentare una non-idea).

5.1.2- Mediazione dei bisogni

Nel settore della mediazione dei bisogni ce ne sono delle belle.

Ragionamento dell’animatore onnipotente: quello che piace a me piace a tutti, perché io capisco la gente.

Ragionamento dell’animatore impotente (finto democratico): non posso decidere ciò di cui ha bisogno la gente, devo conoscere i suoi bisogni, allora devo iniziare con una ricerca sui bisogni.

Nel primo caso l’intervento tipico è una serata con Bob Wilson fra i contadini delle Langhe; nel secondo caso l’intervento tipico diventa una ricerca interminabile dalla demografica locale ai consumi delle massaie, dai miti giovanili alla vita dei barboni. Variante del secondo caso: serata con una cinquantina di dttadini catturati da manifesto invitante, ai quali viene domandato a bruciapelo di dire con naturalezza ed in poche parole “quali sono i bisogni socio-culturali maggiormente sentiti”, oppure “cosa si aspetta la cittadinanza dall’operatore del sistema bibliotecario”.

Ragionamento dell’animatore masochista: io sono al servizio della gente, non di me stesso; devo fare ciò che la gente vuole, anche se non mi piace; anzi è meglio se faccio quello che non mi piace, così sarò sicuro di essere veramente al servizio della gente. Risultato: una serie di iniziative assolutamente cretine (che non corrono il rischio di piacere all’animazione) ma gestite malissimo, proprio perché all’animatore non piacciono.

Gli Animatori locali sono di solito persone più semplici, meno tormentate. La domanda principale che si pongono è: come catturare alla mia iniziativa almeno 5.000 persone? Claudio Villa, le majorettes a coscia nuda, Enzo Tortora?

Vada per tutti e tre, così facciamo quindicimila presenze.

I più raffinati sono da qualche anno in gara con Nicolini, perciò si chiedono solo cosa farà più scalpore, stupore, notizia: ed è subito circo Barnum.

Gli animatori massesi si sono tormentati parecchie ore per trovare una soluzione, almeno in teoria seria, sul problema della mediazione dei bisogni.

5.1.3- Principi della mediazione

Il primo principio è che gli utenti in genere hanno bisogni culturali assai confusi, anzi, che l'animazione socioculturale deve rivolgersi principalmente a coloro che hanno bisogni culturali limitati e confusi, perché gli altri possono anche cavarsela senza il servizio pubblico.

Ciò non significa che gli utenti sono dei cavernicoli le cui esigenze vanno derise, ma solo che essi vanno stimolati con proposte molteplici che sorgono da un abile lavoro interpretativo (di decodifica) fatto dall'operatore.

L'animatore deve saper leggere i bisogni più profondi degli utenti, interpretarli, eventualmente incanalarli verso obiettivi di sviluppo. Quest'operazione non richiede mesi, ma preparazione, sensibilità e tentativi. Per fare questo lavoro con meno rischi, ci sono delle cautele, come non progettare interventi senza coinvolgere i colleghi (l'animazione è un mestiere di gruppo), o come sforzarsi di fare iniziative che siano effettivamente congrue, sotto ogni aspetto, agli obiettivi dichiarati dagli organi politici della comunità (Consiglio comunale o di Circoscrizione).

Il secondo principio è che gli utenti sono di solito rappresentati da gruppi, associazioni, istituzioni che fanno quotidianamente sforzi per capire i bisogni dei loro utenti: lavorare di concerto con questi (tutti questi, non solo quelli che piacciono all'animatore) è essenziale.

Terzo principio è che l'operatore culturale ha fra i suoi privilegi il diritto di mettere proprie intenzionalità, nella determinazione degli obiettivi. Per cui se tenta di fare anche qualcosa che gli piace o gli sembra giusto, non commette niente di arbitrario. Poiché l'animatore si trova al crocicchio di un sistema di relazioni in cui sono presenti gli Amministratori, i colleghi, gli utenti, le organizzazioni degli utenti, e se stesso, egli deve cercare di volta in volta la mediazione più soddisfacente per tutti.

5.2- Criteri di scelta dell'obiettivo

Possiamo elencare alcuni criteri da tenere presenti nella determinazione dell'obiettivo di un intervento d'animazione:

- 1) ordine di importanza dei problemi
- 2) obiettivi principali, sub-obiettivi, obiettivi accessori
- 3) grado di realizzabilità in dipendenza dalle risorse
- 4) livelli di efficacia
- 5) verificabilità.

5.2.1- Ordine di importanza dei problemi

Quando un animatore o un amministratore cerca di determinare un obiettivo d'intervento, se si tratta di un obiettivo cospicuo nel tempo, si trova di fronte ad una vasta gamma di scelte tutte plausibili. In una società come la nostra è più facile trovare aree nelle quali non c'è bisogno di un intervento socioculturale. I giovani, il gioco infantile, l'educazione alimentare, la droga, gli anziani, i mezzi espressivi, l'aggregazione e così via: sono tutti obiettivi decidibili, insieme a molti altri ancora. Nessun operatore è obbligato a scegliere un obiettivo solo per volta; spesso è possibile portarne avanti due o tre simultaneamente oppure in sequenza ravvicinata. Tuttavia è evidente che la riduzione degli obiettivi consente una maggiore concentrazione delle risorse, un più attento controllo delle variabili in gioco, e quindi una maggiore speranza di efficacia. Allora si tratta di scegliere. Anche perché un programma d'intervento che si occupa di tutto, fatto da operatori che si interessano di tutto, equivale ad un programma che non ha obiettivi. Occorre dunque trovare un ordine di importanza dei problemi che si vogliono affrontare con la leva socioculturale. Abbiamo detto nel capitolo precedente che gli ambiti o le finalità generali dell'animazione socioculturale sono essenzialmente tre: l'aggregazione sociale e la partecipazione, l'educazione e la padronanza dei linguaggi espressivi, la lotta contro l'emarginazione. Queste tre aree sono un pochino meno vaste della direzione "qualità della vita", ma sono ancora troppo generali per poter diventare obiettivi d'intervento.

L'ordine d'importanza che bisogna trovare non è certo determinabile in modo puramente oggettivo o quantitativo. Per esempio, non è possibile preferire l'area dell'aggregazione, perché riguarda più persone, all'area della droga, perché in città sono morti "solo" due giovani in tre anni! La messa in ordine di importanza dei problemi dipende da un insieme di vettori politici, psicologici, organizzativi.

È importante un obiettivo che gli organi politici di una collettività considerano importante; è importante quello che l'opinione pubblica, la sensibilità dei cittadini, il "clima" del momento segnalano come importante; infine è importante un problema che muove ed è mosso da un insieme significativo di risorse umane, organizzative, giuridiche, economiche. Nella politica del Comune di Forlì è stata collocata al vertice delle attività d'animazione la questione giovanile; nella politica del CMSR⁷ è stata privilegiata la diffusione dei linguaggi espressivi; nel Comune di Torino si è scelta l'aggregazione di quartiere.

Questo non vieta che accanto a progetti speciali, determinanti dalla

⁷ Centro Milanese per lo Sport e la Ricreazione

scelta di obiettivi principali, si collochino dei servizi basati su altri obiettivi, altri problemi, altri tipi di utenza.

5.2.2- Obiettivi principali, sub-obiettivi, obiettivi accessori

Nello scegliere un obiettivo d'intervento occorre inoltre distinguere tra quello che è l'obiettivo principale, intenzionale e mirato e gli obiettivi accessori, casuali, involontari ma graditi.

Per esempio, non c'è dubbio che la scelta del CMSR di privilegiare l'obiettivo "linguaggi" possa anche indurre accessoriamente una certa aggregazione, specie fra coloro che sono interessati agli stessi linguaggi. Questo però non toglie che la struttura, l'organizzazione, le procedure e gli animatori scelti dal CMSR siano (direi anche debbano essere) coerenti con l'obiettivo linguaggi e non con l'obiettivo aggregazione. Il contrario dovrebbe avvenire a Torino, dove l'obiettivo è l'aggregazione di quartiere.

Vediamo, in astratto, quali conseguenze hanno sul quotidiano i due differenti orientamenti. A Milano gli utenti sono invitati e stimolati a partecipare a corsi di espressività, e poi ad aggregarsi nei Centri di Tempo Libero per interessi anche stabili (gruppo fotografico, gruppo teatrale, ecc.). Non essendo l'aggregazione di quartiere un obiettivo principale ma accessorio, un gruppo di giovani che si riunisse continuamente in un Centro per scopi semplicemente amicali (stare insieme, senza dover fare qualcosa) o per scopi politici (organizzare un movimento di contestazione ecologica) dovrebbe essere scoraggiato. Non so se ciò avvenga sempre, ma so che è avvenuto qualche volta.

A Torino invece gli utenti sono primariamente invitati ad aggregarsi nei Centri d'Incontro, allo scopo principale di fare attività "al di fuori". Non essendo i linguaggi un obiettivo principale ma accessorio, un gruppo che volesse riunirsi periodicamente nel Centro d'Incontro per fare teatro, ne sarebbe scoraggiato, anche solo per motivi spaziali o organizzativi. Mi riferisco ovviamente a modelli teorici, sapendo che le politiche degli Enti difficilmente sono così coerenti da essere conseguenti ovunque ed in ogni momento. Tuttavia una differenza viene anche nella scelta del personale d'animazione e dunque nella preparazione di questo.

A Milano saranno più utili animatori di tecniche espressive a Torino saranno scelti animatori più esperti nelle tecniche relazionali e nei contatti col territorio.

Un'altra distinzione va fatta fra obiettivo e sub-obiettivi. Questi sono segmenti del primo.

Per esempio, se l'obiettivo è sensibilizzare un quartiere alla prevenzione del fenomeno della tossicodipendenza, un sub-obiettivo può essere la creazione di gruppi di volontari di animazione dei giovani adolescenti; e sub-obiettivo di questo può essere la raccolta di molti giovani per la partecipazione ad un corso

di formazione all'animazione.

5.2.3- Obiettivi e risorse

Nello scegliere un obiettivo non si può non tener conto delle risorse. Può darsi che l'animatore o l'amministratore locale intraveda un obiettivo molto importante, ma per esso non siano disponibili sufficienti soldi o persone o competenze.

Il Comune di Genova sta aprendo una decina di Centri di aggregazione e tempo libero nella città; l'obiettivo sembra buono, ma lascia perplessi il fatto che non si parla di reclutamento, selezione e formazione degli animatori.

Mettere in mano dieci Centri a giovani di buona volontà, in una città piena di problemi come Genova, è una sicura predestinazione al fallimento. La questione delle risorse umane è una delle più tragiche in questo settore. Interi piani di centinaia di milioni falliscono perché gli Assessori non si rendono conto di non disporre né di personale comunale né di collaborazioni sul "campo" minimamente qualificate.

Né sembra che i politici locali abbiano intenzione di lavorare in prospettiva. Non abbiamo notizia di tentativi di respiro regionale o interregionale per la formazione del personale dell'animazione e del tempo libero.

Stante l'attuale deserto, occorre a maggior ragione valutare attentamente se le risorse disponibili sono in grado di ottenere qualche risultato. Fra le risorse indichiamo anche gli spazi.

Due Comuni come Massa e Pordenone, che pure hanno tentato lodevoli iniziative, non sono ancora riusciti a trovare in ogni Circoscrizione nemmeno un locale come sede del Centro d'animazione. Meglio hanno fatto Comuni come Torino, Milano, Forlì, che si sono sforzati di reperire gli spazi.

Fra le risorse, non lo diremo mai abbastanza, c'è il volontariato. Non solo quello delle associazioni di tempo libero, ma anche quello degli individui, dei gruppi spontanei.

È chiaro che sviluppare un progetto d'intervento in una zona politicamente sensibile (cioè con un Consiglio di Circoscrizione che funziona), nella quale operano gruppi spontanei ed associazioni, è assai più efficace che svilupparlo nel deserto.

Può anche darsi che qualche amministratore coraggioso voglia cimentarsi col deserto, ma allora deve farlo seriamente, cioè investendo in spazi, attrezzature, persone. Non certo facendo una kermesse all'anno!

5.2.4- Efficacia degli interventi e sua verificabilità

Questo discorso apre il problema dei livelli di efficacia di un intervento e della loro verificabilità. Abbiamo detto che un vero intervento deve essere efficace (cioè ottenere la soddisfazione di un bisogno) e che tale efficacia deve essere verificabile. Su questo terreno bisogna sperimentare e dibattere ancora molto, ma dobbiamo iniziare.

Possiamo intanto affermare che un intervento è tanto più efficace quanto più protratta nel tempo è la durata dei suoi effetti. In altre parole, è efficace un intervento che mette in moto meccanismi moltiplicatori.

Asserire che un intervento socioculturale è inverificabile equivale a dire che esso non può avere alcun obiettivo che sé stesso.

Questo vuol dire anche che non è valutabile, cioè che "tutto può andare bene". A questo punto l'unica discriminante resta la dichiarazione ideologica, l'immagine pregiudiziale, l'interesse privato, la simpatia. Se fosse sempre così, dovremmo impedire che il denaro collettivo sia speso per interventi culturali.

Io credo invece che sia così ora, ma che la situazione possa cambiare, attraverso il dibattito, la ricerca e la sperimentazione.

Se una delle aree di intervento dell'animazione è la cultura e la padronanza dei linguaggi, dobbiamo cominciare a valutare i programmi culturali (cinema, teatro, mostre) in base, per esempio:

- 1- al numero di libri venduti o prestati dalle biblioteche del territorio interessato;
- 2- al numero di nuovi gruppi che si aggregano per "fare cultura" coi diversi linguaggi;
- 3- al numero di istituzioni sorte in conseguenza del programma sul territorio.

Si tratta di tre semplici indici facilmente controllabili da chiunque, che tuttavia dovrebbero poter fare giustizia delle centinaia di Assessori, Presidenti di sistemi bibliotecari, funzionari regionali che sperperano il pubblico denaro.

Se l'obiettivo dell'intervento è l'animazione alimentare, occorre fissare a priori indici di verifica dei mutamenti nelle abitudini alimentari. Se l'obiettivo è l'aggregazione di quartiere, occorre misurarne l'efficacia dall'aumento della partecipazione delle istituzioni oppure dalla proliferazione dell'iniziativa politico-sociale spontanea.

Se non si sa come verificare un obiettivo, significa che esso non è serio o che non siamo ancora pronti per cercare di raggiungerlo.

Dichiarare i modi di verifica dell'obiettivo equivale a consentire di essere sottoposti ad una valutazione professionale, ed è solo questo che farà uscire l'animazione ed il lavoro culturale dal ghetto dell'assistenza e della superfluità.

L'animazione socioculturale deve poter dimostrare di essere utile ed

efficace come leva per migliorare la convivenza. Ma deve riuscire a dimostrarlo nei fatti, non in base a dichiarazioni ideologiche o romantiche.

5.3- Animare chi?

Abbiamo già accennato che la variabile utenza entra, contemporaneamente ad altre, nel processo di determinazione dell'obiettivo. Per esempio, negli anni scorsi era assai diffusa la scelta di obiettivi sull'infanzia, anche perché pochissimi animatori erano in grado di lavorare con gli adulti. È attuale il dibattito sul modello torinese, per il quale si pongono problemi non semplici di convivenza, negli stessi Centri di Incontro, di pensionati e di giovani. La scelta di fasce d'età determina gli spazi, i tempi di lavoro, le attrezzature, le competenze degli animatori.

La competenza degli animatori varia molto se l'utenza è scelta al primo o al secondo livello.

Per primo livello intendiamo i cittadini-individui, utenti in quanto persone; per secondo livello intendiamo gli utenti organizzati in associazioni e gruppi, oppure le istituzioni. È intuitivo che se l'intervento è rivolto direttamente ai bambini che vengono al Centro, all'animatore si richiedono competenze più limitate che se il servizio si rivolge alle scuole. In questo secondo caso ci saranno certo anche i bambini, ma prima di arrivare ad essi l'animatore dovrà "animare" organi collegiali, dirigenti scolastici e insegnanti (olte che, qualche volta, il personale non docente).

5.3.1- Interventi al primo livello

A livello dell'utente singolo possiamo identificare interventi per tutta la città o per porzioni di essa (circostrizione o zona, quartiere, caseggiato, parrocchia), cioè per tutti i cittadini indipendentemente dall'età, dal sesso, dal mestiere. Oppure possiamo prevedere interventi centrati sui ruoli professionali o sociali: gli insegnanti, le madri, i giovani disoccupati, i pensionati, i lavoratori in cassa integrazione.

Oppure interventi per età: bambini, adolescenti, giovani, adulti, anziani. Oppure per categorie di svantaggio: i drogati, i giovani delinquenti, i barboni, gli handicappati fisici, i dimessi dall'ospedale psichiatrico. Attualmente sta passando in Italia il modello del quartiere o della città, ma con un grosso equivoco di fondo.

Poiché negli anni '70 gli interventi erano particolari e settoriali (di solito i settori erano: bambini, anziani, vacanze) e mostrarono i grossi limiti di questa settorialità, la nuova parola d'ordine è "territorio" e "operatore polivalente". Queste due parole sono interpretate nel senso peggiore, e producono interventi senza

obiettivi, calderoni confusi, e approcci pasticcioni all'insegna degli "animatori che fanno tutto, per tutti insieme". Il che è sbagliato quanto la settorializzazione precedente. Certamente gli interni migliori sono quelli orizzontali e gli animatori più bravi sono quelli polivalenti e flessibili.

Ma questo non ha nulla a che vedere con l'annacquamento ed il pressappochismo. Occorre introdurre nei progetti territoriali e polivalenti, delle articolazioni spaziali e temporali, oltre che di utenza.

Fare un progetto urbano non significa riproporre l'adunata del sabato fascista nella piazza principale, ma fare un progetto che intervenga su tutte le fasce d'utenza, per diversi bisogni, con strumenti molteplici, in tempi e spazi diversificati. Nulla vieta che si giunga ad iniziative comuni per tutte le utenze, purché si sia consapevoli che questo è un obiettivo e non un dato di partenza né un obbligo. Mettere in uno stesso spazio giovani devianti, anziani e bambini significa prima o poi vedere due di questi tre gruppi andarsene (di solito gli anziani ed i bambini). Allora occorre prevedere spazi e tempi comuni, a lato di spazi e tempi riservati alle diverse utenze; ed animatori che siano polivalenti nel senso che sanno usare per ciascun utente l'atteggiamento e le tecniche appropriate, non nel senso che si comportano allo stesso modo con tutti.

5.3.2- Interventi al secondo livello

Vorrei soffermare l'attenzione sull'ipotesi di interventi al secondo livello: quello delle associazioni e delle istituzioni.

Lavorare con utenza al primo livello significa investire una grande mole di risorse; spesso significa fare del Centro socioculturale un Ente in concorrenza con organizzazioni esistenti; infine vuol dire rinunciare all'effetto moltiplicatore. Molti Centri socioculturali (di tempo libero, d'Incontro, bibliotecari, ecc.) si offrono al mercato dell'utenza in concorrenza con altre organizzazioni come l'oratorio, la banda locale, il gruppo scout, l'Arci, gli ex-alpini e così via. Questo è un errore politico e tattico. L'intervento socioculturale deve semmai fare ciò che nessun altro organismo realizza e valorizzare ciò che le aggregazioni esistenti già fanno.

Credo che l'animatore debba affiancare a progetti che si rivolgono all'utenza diretta, anche progetti che si indirizzino alle aggregazioni esistenti. Lo stesso vale per gli amministratori locali. Gli Assessori che buttano soldi per chiamare il ballerino californiano di richiamo, sono anche quelli che fanno marcire le istituzioni ed i gruppi già operanti sul territorio. Lavorare anche con utenti al secondo livello, richiede la scelta di obiettivi precisi e la messa in atto di capacità particolari, che rendono l'animatore un "tessitore di connessioni". I progetti di animazione socioculturale dovrebbero essere momenti

“trasformativi” di materiale inerte o scarico, in energia che si auto sviluppa. Il progetto d'intervento deve rivolgersi dunque all'utenza diretta (primo livello) e all'utenza di secondo livello.

Quando questa non c'è o non risponde (ma bisogna prima averla chiamata e correttamente!), allora l'intervento sull'utenza di primo livello deve proporsi di trasformarla in utenza di secondo livello.

Molti chiamano questo come “passaggio dell'animatore al ruolo di organizzatore socioculturale”.

Quali sono le utenze di secondo livello? Ce ne sono di tre tipi, secondo una scala di formalità: i gruppi spontanei, le associazioni, le istituzioni.

I gruppi spontanei nascono a centinaia e muoiono per asfissia, cioè per carenza di aiuti. Aiuti non solo economici, ma anche di informazioni, consigli, suggerimenti. Chi scrive fa parte di una decina di gruppi spontanei e di associazioni, che da anni trovano l'Ente locale indifferente od ostile. Avendo una certa esperienza, ce la caviamo lo stesso. Ma quanti giovani vanno allo sbando per non avere avuto accoglienza al loro progetto di aggregazione?

Nessun Comune dovrebbe essere privo di alcuni servizi fondamentali come:

- 1) una segreteria per il tempo libero che raccolga e distribuisca informazioni su ogni iniziativa aggregata e cerchi di promuoverla;
- 2) una “casa per le riunioni” dove ogni gruppo possa riunirsi ad ogni ora del giorno e della sera, con la massima autonomia;
- 3) una segreteria telefonica che ogni gruppo possa usare come recapito;
- 4) un ufficio collettivo per la stampa e la spedizione di ciclostilati, bollettini e notiziari;
- 5) un ufficio collettivo in cui ogni gruppo possa mettere in deposito apparecchi e attrezzature.

Questi servizi, nelle grandi città, potrebbero essere forniti dai Centri socioculturali di Circoscrizione.

Poi ci sono le associazioni, molte delle quali sono così povere di mezzi da poter essere assimilate ai gruppi spontanei. Alcune di esse invece sono importanti ed hanno una forza di aggregazione anche a livello nazionale (Arci, Acli, Csi, per citarne alcune). Ogni animatore ed ogni amministratore dovrebbe lavorare di concerto con queste che sono moltiplicatori formidabili, che hanno alle spalle decenni di storia e di esperienze, che dispongono di un volontariato organizzato ed efficiente. Lavorare di concerto non significa né mettersi al loro servizio né cercare di limitare la loro autonomia, ma semmai condeterminare progetti d'intervento complessi ed articolati.

Infine ci sono le istituzioni: quelle politico-amministrative (Comune,

Circoscrizione), quelle dei servizi sociosanitari (USL), quelle formative (scuole e biblioteche), quelle culturali (teatro comunale, fondazioni, musei, ecc.). Tutte possono essere considerate utenti di secondo livello in un progetto d'intervento socioculturale. Molti Comuni non tentano neppure di coordinare le istituzioni interne, come i servizi di animazione ed il Teatro Comunale. Ma un progetto d'intervento non può non agire sulle istituzioni della città. Se le istituzioni, in particolare quelle formative e culturali, non funzionano non ha nessun senso fare interventi d'animazione di massa. Questo non deve essere inteso come un invito a lavorare prima con le istituzioni e poi con l'utenza di primo livello, ma come un suggerimento a non dimenticare che un progetto d'intervento deve operare a più livelli d'utenza.

Naturalmente questo suggerimento non esclude una pianificazione di tempi o luoghi e modi diversi, a seconda dell'utenza. Invitare ad una festa in piazza il direttore del Teatro Comunale non equivale infatti a lavorare "con l'utenza di secondo livello".

5.4- Quali attività e in che modi?

Una volta deciso un obiettivo d'intervento, occorre riempire un programma di attività, che dovrebbero consentire il raggiungimento dell'obiettivo. Collegati all'attività, ci sono i modi o metodi con cui essa è realizzata. Occorre che modi ed attività siano efficaci, e soprattutto congrui con l'obiettivo. L'esempio fatto prima, della festa di quartiere, rappresenta il caso in cui i "modi" non sono congrui all'obiettivo. Le attività sono praticamente infinite. Quello che manca oggi nel nostro panorama è la fantasia. Gli schemi delle attività sono pochi e vengono ripetuti all'infinito. Manca la sperimentazione e la ricerca. Vediamo qualche caso.

La categoria di attività oggi più in voga è quella della ricreazione-evasione effimera. Le feste di ogni tipo imperversano. Poi ci sono gli spettacoli, i giochi, il viaggio-vacanza. Può darsi che la ricreazione dell'uomo si debba necessariamente basare sulle quattro dimensioni:

- mangiare-consumare (feste con gastronomia)
- guardare – ascoltare (shows)
- simulare (giochi)
- muoversi – spostarsi (ballo-viaggio).

Quattro sole dimensioni che in genere vengono combinate fra loro, ma nei modi più tradizionali, ripetitivi e scontati. In altra occasione ho cercato di analizzare le feste in un'ottica psicosociale, per cui qui mi limito a osservare che presto la gente andrà al lavoro per divertirsi, tanto sono ripetitive le feste!

Ogni festa è uguale a tutte le altre, qualsiasi sia l'Ente che la organizza. Alle pendici dell'Etna come nel Friuli, con l'Unità o l'Amicizia, con l'oratorio o gli anarchici, si tratta sempre delle

stesse musiche, gli stessi salsicciotti, gli stessi banchetti artigianali. Un processo di omologazione e di equivalenza impressionante. Come attività di animazione dovrebbe essere proibita per legge ogni festa per tre anni, in attesa che qualcuno inventi qualcosa di nuovo! Ho già detto che ritengo assai pericoloso affidare all'Ente locale il divertimento in quanto tale, a meno che sia utilizzato come strumento per un altro obiettivo.

Le attività ricreativo-evasive dovrebbero a mio avviso non comparire negli interventi socioculturali pubblici, se non occasionalmente e strumentalmente.

Un'altra categoria tradizionale dell'intervento socioculturale è quella delle attività culturali: teatro, cineforum, museo, mostre, biblioteche, conferenze-dibattiti.

Si tratta di proposte culturali finalizzate alla diffusione della conoscenza prodotta da operatori professionali. Sono certo un aspetto importante dell'intervento socioculturale purché:

- 1) diffondano realmente stimoli culturali;
- 2) siano collocati a lato di serie possibilità di produzione culturale.

Richiedendo che queste attività diffondano realmente cultura e conoscenza, non mi riferisco affatto al loro presunto livello (arte o non arte, cultura alta o bassa) ma alle condizioni della loro fruibilità, cioè ai modi con cui tali attività vengono realizzate.

Perché un qualsiasi evento sia realmente stimolo culturale, credo che occorra anzitutto che cada su un'utenza in grado di percepirne qualcosa. Altrimenti facciamo una provocazione, ma con la consapevolezza che lo sia. L'utenza percepisce prodotti il cui contenuto e la cui forma toccano i temi e i modi della sua vita, toccano i suoi bisogni e le sue aspirazioni. Astruserie, esotismo, sofisticazioni, equilibrismi e contorsioni mentali sono prodotti vicini ai bisogni di un'élite, che non deve certo essere "promossa culturalmente" dall'Ente locale. Fanno parte di queste sofisticazioni anche certi recuperi "finto-popolari" dei canti delle mondine dell'800 piemontese, che sono i canti meno apprezzati delle mondine odierne. Questo discorso, che interessa solo tangenzialmente il contributo, vale per il teatro, per la musica, per la lettura come per le conferenze. Queste attività devono essere fruibili come stimolo culturale, cioè devono servire a conoscere ed a riflettere sulla vita di tutti i giorni. Ma rischierebbero di diventare semplici induttori di atteggiamenti contemplativi se non fossero collocate a lato di serie occasioni di produzione culturale. Come abbiamo già detto, la cultura è potere, ma per attualizzarsi come tale, deve mettere tutt in condizione di essere produttori. E qui si apre il discorso più serio dell'intervento di animazione che può fare un amministratore comunale. Scuole, laboratori, ateliers, spazi e mezzi in cui i cittadini possono imparare a fare cultura, cioè a produrre musica, teatro, cinema, o letteratura: questo è l'intervento culturale da fare da qui al 2000.

Grazie agli animatori ed ai centri da essi condotti, che stanno sorgendo ovunque, si apre una terza categoria di attività dell'intervento socioculturale: quella dei linguaggi espressivi. I modelli di Milano, Forlì e in parte di Torino si sono avviati in questo senso. Laboratori di attività manuali, grafico-pittoriche, drammatiche, visuali, musicali sparsi nella città per avvicinare i cittadini all'acquisizione dei linguaggi della produzione culturale. Si tratta quasi di Centri di avviamento ai linguaggi, nei quali chiunque può accostarsi agli strumenti di produzione. Queste attività sono sicuramente una parte importante dell'intervento di animazione socioculturale: ma, da una parte, lasciano intatto il problema di istituzioni specializzate per l'approfondimento dei linguaggi; dall'altra, aprono il problema del destino dei gruppi che si sono inoltrati nei linguaggi quel tanto che basta per decidere di aggregarsi intorno ad essi. Non è certo pensabile che i Centri di animazione divengano dei luoghi specializzati per l'apprendimento dei linguaggi, a meno di pensare a centinaia di piccoli Beaubourg-Conservatori-Officine.

Credo che i Centri socioculturali possono restare centri di "scoperta e di smistamento" delle possibilità di esprimersi attraverso diversi linguaggi. Né condivido l'ipotesi milanese di utilizzare i Centri come spazi-laboratori di gruppi aggregati, perché credo che ciò farebbe dei Centri luoghi aperti solo agli appassionati, cioè a pochi.

Esiste una quarta categoria di attività di animazione socioculturale, che sta emergendo nel panorama italiano: la categoria delle attività relazionali, di contatto e di collegamento; la categoria delle attività di animazione istituzionale e di sensibilizzazione comunitaria.

Si tratta di attività che tendono alla costruzione di contenitori, di varia grandezza e natura, il più grande dei quali è la comunità territoriale (zona, quartiere, comune).

Si possono anche definire attività di "processo" per distinguerle dalle precedenti che chiameremo di "prodotto". Sono attività e progetti che danno alle altre una connotazione collettiva e partecipata, cioè comunitaria, senza la quale la festa, la cultura ed i linguaggi sono forme e simulacri.

La festa infatti presuppone un "noi", la cultura ed i linguaggi rappresentano la storia (il passato) ed il progetto (il futuro) collettivo dell'umanità. L'animazione, come ogni strategia di cambiamento, è la risultante della dimensione temporale e della dimensione sociale: da una parte il passato, il presente ed il futuro e dall'altra il noi, l'altro, il socius. Insomma la festa, la cultura ed i linguaggi sono la dimensione temporale cui manca la dimensione sociale, a meno che non vi sia la dimensione relazionale.

Far incontrare le persone ed i gruppi; andare a scovarli, metterli in contatto; far aprire colloqui, conoscenze, rapporti; stimolare la definizione di progetti comuni; stimolare l'apertura di persone,

gruppi e istituzioni: ecco alcune attività di questa categoria. Operare una “ritessitura” della comunità stimolando la coniugazione della specializzazione con l’appartenenza. Dare importanza agli incontri e alle persone, almeno quanta se ne dà alle cose e ai fatti. L’animatore diventa così un perenne allestitore di “tavoli” attorno ai quali siede la comunità; un ristolatore di energie assopite ed un facilitatore di interventi sinergici; il gestore di un “mezzo” che è anche messaggio, di un contenitore che è al tempo stesso contenuto. Non importa a cosa portano queste attività, perché il farle è già aver raggiunto un obiettivo dell’animazione che è la socialità.

Gli strumenti principali di questa attività sono il colloquio e la creatività, ma anche la ricerca, l’informazione, la festa, la cultura, i linguaggi.

Il colloquio, perché questa attività “connettiva” è fatta di parole e di ascolto, domande e risposte; un continuo, incessante parlare dell’animatore a tutti: utenti diretti ed indiretti, amministratori, mezzi di comunicazione, colleghi. Ma un continuo ascoltare silenzioso, attento, pronto a captare ogni piega del discorso, ogni sfumatura, ogni cosa sotterranea; un ascoltare partecipe e solidale, sensibile e critico, autentico.

La creatività è necessaria, se intesa come divergenza, dirottamento, apertura anticonformista, disponibilità al nuovo. Serve per fantasticare nuovi percorsi, universi possibili, deviazioni di rotta, da gettare sul tavolo del discorso e per offrire alla comunità embrioni di futuro su cui iniziare un lavoro collettivo.

Determinare le attività ed i modi in conseguenza degli obiettivi è comunque un’occasione per superare la separazione fra tempo libero–cultura e lavoro–vita quotidiana. In una zona come quella del Cuoio (Pisa) o come quella di Prato dove “l’incultura del lavoro” provoca malattie fisiche e mentali di ogni genere, animazione socioculturale significa incidere sul sistema produttivo, non occuparsi di “macchine teatrali”.

5.5- Animazione dove?

Oggi che l’animazione urbana sta esplodendo, si apre il problema del dove farla. Affermo subito che la linea che consiglio è quella della pluridislocazione.

Dibattito ormai ventennale è quello fra centro e periferia. Le Amministrazioni oscillano da periodi di centralismo ossessivo a decentramenti selvaggi. Oggi tende a prevalere il modello del decentramento.

A mio avviso il decentramento va perseguito ma con due accorgimenti. Anzitutto decentramento non può essere trasferimento alla periferia di prodotti e operatori del Centro. Fare a Montesacro un’attività pensata per la zona di via Condotti è come

portare al Gratosoglio il Piccolo Teatro. Si ottiene solo che gli habitués del Centro passino una sera in periferia.

Però decentramento non può nemmeno essere un'operazione di campanilismo provinciale. Affidare a certi Consigli di Circoscrizione, impreparati e dequalificati, tutte le scelte di politica culturale della zona, porta solo alla moltiplicazione degli errori già fatti dagli Assessori comunali. Si rischia di avere in Italia 10.000 Nicolini o 10.000 piccoli Bearzot che organizzano incontri fra "scapoli e sposati" nei quartieri. Assisteremo alla guerra dei "minizecchini d'oro"; all'orgia di "tornei di scala 40"; alla "festa-mercato-continuo".

Le Amministrazioni locali che assegnano fondi e operatori alle Circoscrizioni devono mantenere assolutamente un ruolo di proposta, di controllo di qualità e di coordinamento delle varie iniziative. Gli interventi d'animazione vanno dunque fatti al centro e in periferia. Con l'accorgimento di lasciare una parte delle attività periferiche in mano al centro, ed una parte delle attività centrali in mano alla periferia.

Ma in quali luoghi fisici opera l'animazione socioculturale?

La tendenza attuale è, giustamente, quella dei "luoghi riservati", come i Centri di Incontro, i Centri di Tempo Libero, i Centratutto e così via. In genere sono strutture polivalenti, affiancate al Consiglio di Circoscrizione, alla biblioteca o ad una scuola. Questi luoghi appositi sono necessari sia per dare agli operatori un Centro organizzativo, sia per dare un riferimento all'utenza. Tuttavia crediamo che l'animazione debba svolgersi solo per una parte nei centri appositi. Per gran parte essa deve svolgersi nelle sedi di associazioni o istituzioni, nelle strutture culturali e ricreative, nei campi-gioco all'aperto, nei parchi e giardini, nelle strade del quartiere; ma anche nei circoli, persino nei bar. Nella logica dell'animatore inteso come "ricucitore", egli può e deve fare uso di tutto l'esistente per aggregare l'utenza. Perché organizzare qualcosa nel Centro socioculturale, quando magari un'iniziativa promossa nel quartiere da un gruppo o un'associazione, va deserta? Perché mobilitare persone apposta per un programma di educazione alimentare quando gli operatori del consultorio sono a disposizione? Perché non sforzarsi di riempire la biblioteca, il cinema parrocchiale, il museo di quartiere o l'atelier di una cooperativa, prima di trascinare la gente nel Centro socioculturale? Perché strappare la gente dal bar, per portarla nel Centro a fare un torneo di scacchi?

5.6- Organizzazione interna degli animatori

La realizzazione di uno o più interventi di animazione nella città richiede una vera e propria organizzazione degli animatori. Sia che essi siano tutti dipendenti comunali, sia che siano a convenzione,

sia che abbiano un contratto di collaborazione professionale, gli animatori devono organizzarsi con una struttura permanente che all'occasione si rende flessibile per progetti particolari.

Il problema non è semplice perché è legato alla struttura dei servizi socioculturali comunali, ma è anche legato alle competenze richieste per ciascuna équipe. Per esempio Forlì, ed in parte anche Milano, tendono a specializzare i Centri di quartiere intorno ad un gruppo di linguaggi omogenei, coerentemente con la loro scelta d'obiettivo. Questo comporta che ogni Centro disponga delle competenze specialistiche necessarie. Torino invece, che è centrata sul Quartiere, presenta una maggiore despecializzazione nei diversi Centri, come è avviata a fare Genova. Finché si tratta di fare interventi di quartiere, le cose sono relativamente semplici. Ma si complicano quando si vuole fare un intervento urbano, come era il caso di Massa.

Che significa intervento urbano? Si può intendere come:

- centrato sulle istituzioni centrali della città (teatro comunale, biblioteca centrale, piazza);
- scomposto in tanti sotto-progetti quanti sono i quartieri (collegati dallo stesso tema);
- scomposto in tante parti quanti sono i quartieri (con ogni parte che confluisce al centro);
- scomposto in 2/3 parti geograficamente significative (centro-periferia, oppure monte-mare);
- scomposto in 2/3 parti significative operativamente (gruppo logistico, gruppo istituzioni, gruppo spettacolo, ecc.).

Ciascuno di questi modelli ha vantaggi e svantaggi, ma modifica i processi di lavoro culturale e quindi le mansioni e le capacità richieste. Se questa è la problematica dell'organizzazione di un intervento urbano, ne esiste un'altra legata alla struttura permanente. Non parlo della struttura formale-istituzionale (cooperative, contratto, ecc.) ma dell'organizzazione funzionale. Il servizio di animazione socioculturale di una città è un'organizzazione di lavoro che deve produrre animazione: la sua organizzazione non è trascurabile rispetto ai processi di lavoro ed ai prodotti del lavoro.

Il primo problema è l'assegnazione dei luoghi di lavoro e la composizione delle équipes.

In genere gli animatori tendono, per comodità e desiderio di rassicurazione, ad operare nel loro quartiere di residenza e/o con colleghi molto affini. Ma questo è nell'interesse del lavoro socioculturale? In parte sì, perché è ovvio che operatori poco professionali e psicologicamente gracili avrebbero un assai scarso rendimento in un territorio sconosciuto ed in un'équipe poco gratificante. Però ci sono degli svantaggi.

Il primo è che l'animatore che opera nel quartiere subisce i limiti derivanti dalla conoscenza che di lui hanno gli utenti. Per esempio, sul piano politico: quale credibilità e fiducia otterrebbe un animatore

molto colorato partiticamente? Susciterebbe diffidenza ed ostilità da parte di tutti coloro che sono di partiti politici diversi.

Quale "autorevolezza" avrebbe l'animatore nei confronti della sua ex scuola media, della sua parrocchia, del suo caseggiato?

Il secondo svantaggio riguarda l'omogeneità dell'équipe. Poche differenziazioni equivalgono a scarso dibattito e confronto, a poca creatività e complementarietà.

L'omogeneità "affettiva" nei gruppi corrisponde di solito ad omogeneità nelle pratiche e nelle tecniche d'animazione, e spesso si basa su rapporti di dipendenza. Perciò assecondare quest'esigenza, per l'Amministrazione, può voler dire scarsa vitalità nelle équipes e scarsa flessibilità, oltre che ristretto ventaglio di capacità.

Il secondo problema che si pone nelle équipes di Circoscrizione è l'esistenza e la funzione di un coordinatore.

In genere le Amministrazioni preferiscono avere un solo interlocutore ed un solo responsabile del lavoro. Questo tuttavia fa sorgere un livello gerarchico che, se mal gestito dal coordinatore, rischia di disturbare tutto il lavoro.

Per esempio, il coordinatore tende ad accentrare in sé le informazioni sia del territorio che dell'Amministrazione. Se non è capace di far girare ampiamente queste informazioni, l'équipe viene espropriata di dati utili per gli interventi. Ancora, il coordinatore ha di solito un compito di controllo delle presenze e degli orari: ruolo spiacevole che rischia di innescare complicità o malumori. Infine il coordinatore deve ridurre la sua presenza attiva con l'utenza, per dedicare tempo alla preparazione ed ai contatti. Questo può portare ad un'eccessiva separazione fra il suo lavoro, che assume connotati più prestigiosi, e quello dei colleghi, che si assimila al lavoro esecutivo. Una soluzione al problema potrebbe derivare dalla rotazione periodica del coordinatore, ma questo apre problemi di formazione e di retribuzione.

Un terzo problema, assai delicato, è quello del coordinamento a livello comunale.

Molti progetti di mia conoscenza sono falliti per carenze a questo livello. Non è possibile sperare che il coordinamento comunale funzioni se le persone che se ne occupano hanno meno capacità e prestigio degli operatori periferici. Né certamente il coordinamento comunale può essere inteso come semplice livello gerarchico di distributore di ordini, controlli e sanzioni. L'animatore socioculturale non può essere messo nelle condizioni di "eseguire" un ordine, perché il lavoro culturale si basa sulla libertà e creatività personale dell'operatore. Una linea del genere burocratizzerebbe ben presto l'intero servizio (con sintomi di disaffezioni, assenteismi, resistenze passive) oppure potrebbe un'elevata conflittualità fra centro e periferia. Il centro deve promuovere, stimolare, armonizzare e supportare le équipes periferiche; dirimere i conflitti; rappresentare le loro istanze professionali verso l'Amministrazione. Naturalmente

è utile che al centro non vi sia un solo coordinatore, ma almeno due o tre, il che consente collegialità e complementarietà. In qualche caso è possibile che al Centro pervengano a rotazione i coordinatori periferici. In ogni caso il centro non può svolgere la sua funzione di coordinamento senza essere affiancato da organismi del tipo "assemblea degli animatori" o "conferenza dei coordinatori", che servono da diffusione dell'informazione, omogeneizzatori degli interventi, spazi di dibattito interno. Va chiarito che questi organismi sono strettamente professionali, perciò devono esulare da essi le questioni sindacali, che troveranno altra sede per esprimersi. L'assenza di questi organismi collegiali di coordinamento provoca sia un'eccessiva gerarchizzazione fra centro e periferia sia un totale scollamento degli interventi periferici, che devono invece mantenere un'unità di fondo che rispecchi la politica della città.

Inoltre l'assenza di movimenti di incontro collettivo, rende assai improbabile la possibilità di realizzare anche una sola volta all'anno interventi urbani coordinati. Invece una città, specie di media grandezza, può trarre grande giovamento da progetti periodici di respiro urbano, che si affianchino ai progetti periodici ed ai servizi permanenti di quartiere.

Capitolo 6

ANIMAZIONE E TURISMO⁸

6.1-Il turismo oggi

Il fenomeno turistico oggi, nei Paesi industriali, ha dimensioni talmente vistose da farne uno degli assi portanti della civiltà definita come post-moderna. Una società sempre più automatizzata ed informatizzata, fondata sulle attività quaternarie, con spazi sempre più estesi per le attività del tempo libero.

In Italia il turismo è la principale industria, ma arriva fra gli ultimi come area di studio e di ricerca. Cosa rappresenta oggi il turismo? Fra le molte risposte possibili cercherò quelle che attengono alla sfera psicosociale e socioculturale, ricordando però che altri significati possono ricercarsi dal punto di vista sociologico o economico.

Il turismo può essere definito come un'attività di spostamento per ricercare qualcosa, o di spostamento da qualcosa che provoca disagio. La prima motivazione riguarda l'esplorazione, il contatto con la diversità, la curiosità, l'arricchimento; si può definire "culturale" in quanto richiede una cultura di base, con il desiderio di ampliarla.

La seconda motivazione si può invece definire "evasiva" nel senso che lo spostamento "da" si fonda sulla necessità di evadere da un ambiente nocivo fisicamente (inquinamento) o psichicamente (stress).

Se osserviamo il turista medio, quello della vacanza stanziale, non possiamo non osservare una netta prevalenza del secondo significato rispetto al primo. Il turismo oggi ha un significato prevalentemente evasivo: fuga dalla città, dall'ambiente di lavoro, dai vestiti e dalle convenzioni urbane, dal traffico e dalla nebbia, dall'attivismo.

Il turismo come spostamento "per" è riservato per lo più alle fasce giovanili o ai ceti medio-alti.

Questi due significati del turismo sono quelli "soggettivamente consapevoli", cioè quelli che i singoli soggetti attribuiscono

⁸ Questo contributo è apparso su "Animazione Sociale", n.50, 1983.

esplicitamente e consapevolmente al loro turismo. Esistono poi dei significati meno consapevoli e dei significati oggettivi.

Fra i significati meno consapevoli, o non sempre ed a tutti consapevoli, possiamo citare il desiderio di "socialità diversa", il consumo ostentativo e conformistico, la simulazione e l'illusionismo.

Se il turismo avesse solo una valenza evasiva, posti come Rimini, Forte dei Marmi, Tropea o Alassio non esisterebbero. In realtà sotto il desiderio di "spostarsi da" nel turista covano altri bisogni, il primo dei quali è quello di sperimentare una "socialità diversa" da quella abituale. Il bisogno di reperire nuove relazioni, magari effimere, ma basate sulla gratuità dello stare insieme "per essere" e non per fare qualcosa.

La vacanza è il momento in cui nascono le "amicizie disinteressate", la cui fragilità sta appunto nella loro bellezza e cioè nella loro gratuità. Tale spinta ad una "socialità diversa" si basa anche sul desiderio di riuscire a deporre, almeno per le vacanze, la maschera abituale: il desiderio di essere autentici e di poter esprimere se stessi anche in quelle parti generalmente represses.

Un altro significato del turismo è certamente quello del consumo ostentativo e conformistico. Fare turismo significa "andar con la corrente", sentirsi dentro la società dei consumi, mostrare a noi stessi ed agli altri il livello socioeconomico raggiunto. Per molti la vacanza è una specie di "debito" da pagare alla società per "stare dentro"; andare in un posto al solo scopo di poter dire di esserci stati. In qualche modo anche questa è una motivazione legata all'integrazione sociale, essendo il consumo, nella società industriale, una sorta di "carta di presentazione" in società.

In epoche passate l'ingresso in società era sottomesso all'educazione (galateo), alla cultura, alla forza, alla nobiltà d'animo (cavalleria), al coraggio e così via: un diverso valore per ogni diversa organizzazione sociale. Oggi si è ammessi fra gli altri se si consuma "alla moda". Ogni divergenza dei consumi, se non diventa nuova moda, è immediatamente sospettata di "diversità", eversiva o degna di emarginazione.

Infine il turismo soddisfa un bisogno poco consapevole, ma assai presente in quasi tutti gli uomini: un bisogno di "teatro", cioè di simulazione e di illusione, di sogno.

La vacanza è un'occasione per soddisfare questo bisogno. Tutti possono, se vogliono, presentare la loro faccia più vera oppure quella più falsa, possono fingere di essere avventurieri o poeti, eroi o pensatori, romantici o aggressivi. L'ambiente architettonico e civile che il turista cerca non è diverso da quello urbano d'appartenenza, non è diverso del tutto, ma lo è quel tanto che consente il gioco dell'illusione teatrale. L'albergo fatto a moschea

che sta a Riccione equivale, nella finzione, all'Hilton ultramoderno di Bangkok: possiamo fingerci predoni berberi stando sull'adriatico o ricchi banchieri europei in mezzo ad una brulicante città orientale. La simulazione e l'illusionismo, alla base del teatro, sono un mezzo per entrare e uscire liberamente nella dimensione della diversità.

Chi è disposto a vivere un'avventura trasformatrice e innovativa (rivoluzionaria, direbbe Alberoni) si innamora; chi vuole "sentire" un po' d'amore ma ha paura di esserne trasformato, va a vedere "Giulietta e Romeo". Nel teatro si può entrare e uscire quando lo si decide.

Per analogia chi vuole "spostarsi per" ricercare, conoscere, cambiare anche se stesso, fa del turismo disorganizzato, alla deriva, vivendo con gli abitanti del luogo visitato e come loro, magari, prende i loro pullman, vive nelle loro case, mangia come loro, li conosce e si fa "penetrare" dalla loro cultura. Invece il turismo oggi è basato sull'illusionismo e la simulazione. Diminuendo le capacità "esplorative" dell'uomo, permane il bisogno di un "teatro" della diversità, che consente di entrare e di uscire a piacere, mediante la finzione, l'incantesimo, la maschera.

Le numerose "serate hawaiane" organizzate in tutte le località costiere, e la proliferazione degli alberghi "occidentali" con serate in abito di gala nei paesi orientali (Hawaii comprese), sono due indizi di questa spinta alla simulazione e all'illusionismo.

Per capire cosa sia oggi il turismo bisogna infine citare i suoi significati e le sue funzioni "oggettive", cioè quello che esso produce al di sopra e al di là delle intenzioni e motivazioni inconsapevoli dei soggetti. Il turismo, insieme ai mass-media, è uno dei più potenti mezzi di "omologazione" universale. Gli spostamenti, invece di produrre scambi, riducono progressivamente le identità locali favorendo l'insorgere di una media cultura planetaria. Il turismo funziona da potente agente di omologazione culturale.

Mentre nel decennio 1970-1980 il dibattito economico ha dominato la scena culturale e politica del mondo occidentale, le agenzie culturali pubbliche e le industrie culturali private hanno marciato verso un delirante progetto radicalmente anti-umano.

La scuola, i mass-media, le politiche culturali degli Enti Locali, il turismo, sono lentamente ma costantemente scivolati verso un progressivo anti-umanesimo che è un risvolto doloroso del capitalismo più selvaggio.

6.2- Cosa produce questo turismo

Nel turista, il turismo inteso nei modi descritti sopra, provoca una progressiva "sindrome assuefattiva" che ha tutti i caratteri dell'alienazione psicologica. Superficialità, abbassamento della spinta all'esplorazione, aumento della dipendenza, paura della

diversità e ricerca della ripetizione: sono questi alcuni sintomi della sindrome citata.

Invece di essere un momento di "ri-creazione", il turismo diventa un momento di regressione e di consolidamento dei comportamenti ritenuti più idonei all'uomo-massa dell'evo post-moderno.

Quest'angolazione d'analisi prospetta il turismo come un'enorme agenzia educativa. Nel senso che si presenta come il "braccio vellutato" dell'induzione di atteggiamenti, comportamenti e vissuti, funzionali al sistema vigente. Se questa analisi ha qualche punta di verità, non è affatto sorprendente che le industrie turistiche facciano questo tipo di turismo. Sorprendente è che le agenzie educative e politiche o religiose, i cui scopi (almeno dichiaratamente) sono diversi da quelli del sistema capitalistico, facciano del turismo sostanzialmente analogo a quello delle industrie private.

Nel luogo-meta del turista, il turismo, insieme ad alcuni vantaggi di tipo economico, porta una gigantesca azione di colonizzazione culturale. Esso provoca lentamente una vera e propria distruzione dell'identità locale. Il paesaggio viene modificato, di solito in peggio. L'economia trasformata, in genere a favore della classe dominante locale. I costumi, gli usi, le relazioni vengono sottoposti ad una compressione stritolante dalla quale si salvano solo residui e simulacri. Non si tratta qui di demonizzare il turismo, ma di evidenziare i prodotti dell'attuale tipo di turismo. Le trasformazioni dissennate di centinaia di chilometri delle coste del meridione italiano, sono il secondo atto di una sorta di "genocidio culturale" il cui primo atto è stata la "deportazione" di milioni di meridionali al Nord o all'estero, negli anni Sessanta. Possono sembrare critiche troppo crude, e forse lo sono. Tuttavia ancora deve essere fatta una riflessione sul rapporto fra criminalità, mafia, camorra del Sud e distruzione del tessuto culturale e comunitario del Sud, perpetrata anche col veicolo turistico.

Infine non possiamo sottovalutare gli esiti che questo tipo di turismo provoca sugli operatori del turismo.

Una sommaria analisi dell'industria turistica può evidenziare facilmente quanto essa sia intrisa di elementi paleo-capitalistici. Difficilmente si può trovare un settore produttivo nel quale illegalità, lavoro nero, debolezza manageriale, insensibilità culturale siano diffusi come nel settore turistico. Gli operatori turistici hanno in larga misura uno spirito da "frontiera", da cercatori d'oro. Imprenditori dell'effimero, essi vivono sulla filosofia del "colpisci e fuggi"; accettando, come in nessun altro settore produttivo, il principio della gerarchia, oscillano fra atteggiamenti di servilismo e ribellioni o ritorsioni autoritarie. Interessante è notare che l'industria turistica italiana è solo in minima parte basata sul capitale. In maggioranza è formata da imprese a conduzione

familiare; il che offre la misura di quanto l'ideologia capitalistica sia ormai diffusa in tutte le frange della popolazione. Un ottimo specchio dello stato di deprivazione culturale del settore turistico italiano è anche offerto dall'importanza assai scarsa che viene assegnata al Ministero del Turismo ed agli Assessorati regionali e comunali preposti a questo settore. Il settore turistico è quello maggiormente "lasciato a sé" nel panorama delle aree in genere sottoposte all'attenzione degli Enti Pubblici.

Esso infatti lavora da solo. Col massimo della privatizzazione economica, esso raggiunge anche il massimo della sua funzione educativa. L'assenza di intenzioni e progetti seriamente educativi nel settore turistico lo rende il vettore naturale più efficace dell'ideologia del sistema dominante.

6.3- I motivi di un successo tanto eccezionale

Possiamo chiederci come mai, un turismo così delineato, possa aver avuto ed avere sempre più successo. Una macchina produttiva ed ideologica è tanto più potente solo se ha un'enorme capacità mimetica e una grande forza compensativa. Il turismo dispone di entrambe queste caratteristiche.

La capacità mimetica consiste nel far percepire di sé solo valenze positive. La libertà, la sessualità, la salute, sono tre fra i valori più minacciati dal sistema industriale avanzato; il turismo punta proprio su queste "sirene" per mimetizzare la sua vera natura. Non c'è depliant né locandina che non facciano intravedere come possibili (solo lì, s'intende), questi tre sogni sempre meno realizzabili dell'uomo contemporaneo. La diversificazione dell'offerta turistica offre un'immagine di smisurata libertà di scelta, di infinite possibilità alternative. Da ciò deriva il potere d'impatto psicologico del turismo: offre la sensazione di poter comprare il mondo intero!

Il processo è simile a quello dei mass-media. La proliferazione delle "private" ha moltiplicato il potere delle radio e delle tv, offrendo agli utenti l'impressione di scegliere. Un'impressione che viene consolidata dal fatto che ogni tanto capita effettivamente di fare una scelta fra vere alternative.

Dove sta il trucco?

Anzitutto nel fatto che a fronte di occasioni realmente in alternativa, esiste una quotidianità fatta di ripetizioni, imitazioni, doppioni, riproduzioni, repliche, ecc. In modo che la scelta risulta solo fra involucri e non fra contenuti.

In secondo luogo nel fatto che, in ogni caso, con le riproduzioni onnipresenti o con le effettive alternative di scelta, il mezzo di comunicazione "domina" il tempo ed i pensieri degli utenti, come un'arma potenziale sempre utilizzabile a fini coerenti con le esigenze del sistema. Il turismo ha sviluppato processi simili, anche

prima dei mass-media, in Italia. L'offerta di viaggi a piedi sulle cime del Karakorum offre la sensazione alle masse di potere scegliere fra infinite alternative. Questa sensazione fa amare il turismo, lo rende un valore difeso e sostenuto, e fa accettare come ovvia la scelta della pensione riminese. Se a questa sensazione di libertà aggiungiamo le allusioni alla sessualità e le promesse salutistiche, è facile capire il successo del "mito" turistico.

Ma esiste anche, nel turismo, una potente funzione compensativa. Il turismo offre spesso alcune delle cose che promette.

L'evasione, per esempio, la offre. Non dal traffico, né dallo stress, né dal rumore. Ma certo dai problemi quotidiani. La "vacanza" è spensierata nel senso che esclude i pensieri. Offre una certa euforia e tempi disponibili per il corpo. Offre la sensazione di "esserci: assieme agli altri, in posti dei quali si può sempre pensare che ne esistano di peggiori. Offre una certa autorizzazione all'ozio; autorizza all'ebetudine ed alla regressione, consente il gioco. Infine, lo abbiamo già detto, permette lo spiegamento del bisogno di illusione, di sogno e di simulazione presente in ogni persona, tanto più oggi, quando la vita quotidiana è così piattamente concreta e regolata.

Ecco dunque il "patto faustiano". Svendere l'anima in cambio di un po' di riposo, un briciolo di evasione e qualche illusione. Il "tutti al mare" diventa una fonte di legittimazione sociale ed uno spazio di compensazione agli undici mesi di "schiavitù".

6.4- Cos'è "animazione"?

Paradossalmente l'animazione nel settore turistico è quella più estesa per numero di addetti e per comunità, seconda solo all'animazione nella scuola, ma nel contempo è anche quella più arretrata. Si tratta di un'arretratezza strutturale, che riguarda i contratti di lavoro, le condizioni d'impiego, la formazione professionale ed anche l'aspetto culturale.

L'animazione nei villaggi, nei campeggi, sulle navi da crociera, nelle pro-loco non ha mai fatto, se non eccezionalmente, sforzi per uscire dalla funzione di mero "entretienement" commerciale. Ufficialmente l'animazione che si svolge nel settore turistico opera in coerenza con l'obiettivo dell'evasione.

Viene presentata come un servizio di divertimento. Dietro questo termine si cela tutta l'ambiguità ed il dibattito in corso da decenni sul rapporto fra cultura ed evasione. In generale gli animatori turistici si limitano a riprodurre le peggiori riviste televisive, i più popolari quiz e giochi, ricorrendo senza pudori ai secolari trucchi del travestimento e della tombola. Quanto tutto ciò sia "divertente"

comincia ad essere messo in dubbio dagli stessi turisti di massa, la cui autonomia di giudizio è in partenza assai compromessa dalla situazione turistica.

Sotto il livello della funzione ricreativa, l'animazione svolge anche una funzione "coperchio" ed una funzione "compensativa". Essa copre infatti, nelle intenzioni dell'imprenditore turistico, tutte le mancanze dell'organizzazione alberghiera: dissensi, lamentazioni, ritardi, equivoci disservizi devono essere coperti appunto dall'animatore "giullare". Nel caso dei villaggi la funzione compensativa dell'animatore è anche esplicita: animazione + sport, al posto dei comforts, era la filosofia del nascente Mediterranée.

Al terzo livello sottostante c'è un'ultima funzione dell'animatore, è quella di "far passare", con la manipolazione e la seduzione, l'ideologia del turismo così come l'intende il sistema culturale e produttivo vigente. Gli animatori sono così i bidelli e gli insegnanti di quella mega agenzia educativa che è l'industria turistica. Il fatto sconcertante e scandaloso è che tale ruolo di "agenti del consenso" lo svolgono in maniera anche più marcata quegli animatori che operano per organizzazioni turistiche sindacali, religiose o parapolitiche.

Un'esplosione in tal senso è avvenuta negli ultimi cinque anni ad opera degli "Assessori di assalto" dei Comuni italiani. Assessori al Turismo, alla Cultura, all'Istruzione, allo Sport hanno promosso iniziative "effimere" sull'onda agitata da Nicolini, nelle quali l'animazione è usata platealmente come strumento di manipolazione del consenso. Per trovare un simile uso della politica culturale da parte dei poteri politici bisogna risalire all'epoca fascista. Con la copertura ideologica del "riappropriamoci della città" o della "salvaguardia dell'occupazione" gli Assessori al Turismo di ogni angolo del Paese hanno ciecamente sposato il mito del consumo turistico e insieme le lobbies dell'imprenditoria turistica.

Animatori teatrali, educatori di minori, disc-jockeys, istruttori sportivi, organizzatori di manifestazioni mondano-artistiche si sono moltiplicati nella penisola, dando prova di un servilismo e di una capacità di adattamento al potere insuperabili.

Essi sono diventati operatori del divertimento evasivo, dell'ebetudine, dell'asservimento culturale e dell'operazione di drogaggio vitalistico-consumistico che domina all'incirca da un decennio.

Persino il gobbo di corte, con tanto di campanellini, si permetteva molta più libertà ed ironia di quella che si permettono oggi gli animatori turistici.

La moneta con cui sono pagati questi "arlecchini" turistici è proporzionata alla loro dignità: lavoro stagionale, precario, nero, sottopagato. Una condizione ovviamente transitoria, perché nessuno continua a fare l'animatore, una volta raggiunta la

maturità. Ma una condizione che fa molto comodo a tutti gli Enti turistici, pubblici e privati, coinvolti nel fenomeno. Nessun sindacato si occupa di regolarizzare questa figura professionale; nessun ente pensa a promuovere iniziative di formazione professionale. Naturalmente non è questa l'animazione che considero "seria".

L'animazione è nata all'incirca nei primi anni Sessanta, quando la Chiesa, il teatro, la scuola stavano iniziando un processo di generale rinnovamento, all'insegna di valori alternativi a quelli della società industriale.

Ha mosso i primi passi all'insegna del valore della persona e della comunità o del gruppo; della spontaneità e della creatività; della messa in discussione del ruolo di autorità e del tecnicismo; della riscoperta dell'esperienza e delle emozioni, del corpo e dell'espressività.

L'animazione è un insieme di attività diverse finalizzate alla presa di coscienza dei problemi e del potenziale inespresso; alla scoperta delle dimensioni represses o rimosse nella civiltà industriale; alla rivalutazione della tradizione e del tessuto comunitario lacerato. Nel turismo l'animazione dovrebbe essere il momento dell'educazione vera, alternativa all'indottrinamento del sistema: l'occasione per la riscoperta del corpo e della natura, degli altri, della creatività, del gioco, dei diversi linguaggi espressivi. Se non riesce ad essere questo, l'animazione non ha senso. Non ha senso neppure chiamare animazione quelle attività che si possono chiamare con nomi tradizionali come teatro, spettacolo, musica giochi di società o di intrattenimento.

6.5- Come coniugare "animazione" e "turismo"?

Il problema di coniugare animazione e turismo non preoccupa certo le imprese turistiche. Esse infatti non hanno altri compiti che quello di vendere prodotti. Dovrebbe preoccupare quegli Enti che, in diversi modi, detengono quasi il 30% del turismo italiano, sotto la bandiera di un'intenzione non meramente "profit", ma in qualche modo culturale-educativa: Enti locali, sindacati, organizzazioni politiche e religiose.

Questi Enti si occupano di turismo senza avere, almeno nelle dichiarazioni, scopi di profitto.

Se ne occupano in quanto, giustamente, ritengono che il turismo sia un fenomeno di tale portata ideologica da non poter essere trascurato. Possiamo domandarci se, al di là delle intenzioni e delle dichiarazioni, questi Enti fanno effettivamente qualcosa di diverso da ciò che fanno gli Enti orientati al mero profitto. Ci sono alcune eccezioni, ma la risposta non può che essere desolatamente negativa. Cosa occorre?

Anzitutto una cultura. Occorre che nel Paese si diffonda molto di più

una cultura del turismo che veda l'impegno di studiosi di diverse discipline, attraverso ricerche e pubblicazioni e contatti. Ogni Ente che si occupa di turismo "sociale", dovrebbe stanziare una piccola porzione del proprio bilancio per finanziare riflessioni sul fenomeno turistico. In secondo luogo occorrono progetti politici. Non penso solo ai progetti che devono fare uomini politici e partiti, ma mi riferisco ai progetti che devono fare gli Enti a ispirazione "sociale". Approfondire le intenzioni, gli obiettivi, i metodi di lavoro affinché le iniziative turistiche di questi Enti abbiano effettivamente (e non solo verbalmente) caratteri di diversità rispetto all'ideologia dominante. Un terzo problema è quello della professionalità. Finché gli animatori saranno ragazzi in cerca di vacanze gratuite, sarà inevitabile il loro asservimento al potere ed all'ideologia del turismo di consumo. Professionalità significa stabilità lavorativa, normativa contrattuale e formazione. Sono almeno quindici anni che degli animatori operano nel settore turistico: quanto ancora dovremo aspettare perché un Ente locale o nazionale promuova una scuola? Infine occorre una sensibilità che metta i problemi culturali almeno alla pari di quelli economici. Finché gli Enti di ispirazione "sociale" non comprendono la crucialità dei settori quaternari nel sistema ideologico della società post-moderna, ogni ipotesi di trasformazione del sistema economico in senso umano è destinata ad essere soffocata. Il sistema ideologico funziona infatti da moltiplicatore, legittimatore e conservatore del sistema economico. Nessuna battaglia promossa sul secondo fronte può aspirare alla vittoria se non viene combattuta anche sul primo.

Capitolo 7

DEVIANZA, ANIMAZIONE E CENTRI GIOVANILI⁹

7.1- Devianza

Il termine che possiamo considerare il “primum movens” di tutto il discorso è quello di devianza. Se non esistesse un fenomeno come questo e se non si intuisse, anche in piccole e medie cittadine, un trend di sviluppo progressivo dello stesso, non saremmo qui a porci tanti problemi. Invece la devianza c'è, e sembra anzi in progresso. Tale termine esige chiarimenti perché una sua interpretazione “larga” porta a conseguenze operative assai diverse rispetto ad una sua concezione “stretta”.

Non c'è dubbio che la parola devianza richiama un dirottamento ed una trasgressione, lo spostamento dalla via centrale. Essa implica una deviazione: ma da cosa?

7.1.1- Devianza in senso ampio

È ovvio che il concetto di devianza implica l'identificazione di un centro, di una “strada maestra” da percorrere. Se per centro si stabilisce il complesso culturale ed economico della società occidentale post-industriale, ne discende che tutto ciò che non vi si sovrappone funzionalmente, viene concepito come devianza. Ecco l'interpretazione “larga” del fenomeno deviante.

La “diversità” intesa come ipotesi parallela o tangente al centro (come, per esempio, l'omosessualità, le culture giovanili, le minoranze etniche) viene assimilata alla devianza tout court.

La “divergenza” intesa come ipotesi alternativa al sistema vigente, come le controculture conflittuali (rifiuto del lavoro, obiezione di coscienza, attivismo pacifista, autonomie e separatismi diversi), viene essa pure identificata con la devianza.

Insomma tutto ciò che non è omologato, nella norma e nella moda, conformistico, sottomesso e inglobabile, viene considerato deviante. Partendo da una tale concezione è naturale che il ruolo

⁹ Questo contributo è apparso su AA.VV. “Animazione, prevenzione, volontariato e protezione civile”, ISAMEPS, Milano, 1984.

delle iniziative culturali degli Enti Locali sia quello della “cattura del consenso”, dell’addomesticamento, della repressione attuata mediante raffinati metodi di emarginazione e isolamento. Occorre sottolineare con forza che respingiamo questa concezione della devianza e del ruolo dell’Ente Locale.

7.1.2- Devianza in senso più ristretto

Se riduciamo il cosiddetto “centro” ai valori essenziali ed irrinunciabili, possiamo arrivare a ridurre anche l’area della devianza, nei limiti veramente necessari.

Mettendo al “centro” l’uomo, ogni singolo soggetto vivente, e la vita intesa come processo e flusso di energia, possiamo giungere a concepire come non solo ineliminabili, ma addirittura necessarie, sia la “diversità” che la “divergenza”. Allora il sistema vigente, le ipotesi parallele ma diverse, e quelle conflittuali e divergenti, diventano tre forze plausibili e indispensabili, che dialetticamente determinano la “strada maestra” della storia. Allora la devianza si riduce a quei fenomeni che sono contro l’uomo e la vita di distruttività auto ed etero-diretta. In questa concezione è deviante il violento, il tossicodipendente, il suicida; ma lo sono anche l’inquinatore, il bracconiere, il lottizzatore, l’abusivista edilizio, il razzista ed il sessista. È devianza insomma ogni comportamento distruttivo, diretto verso sé o verso gli altri.

Occorre ora chiedersi dove tragga origine questa devianza-distruttività. Secondo uno schema psicoanalitico, la distruttività è una dimensione radicata nell’uomo (Freud la attribuisce all’istinto di morte), che tuttavia emerge e si esprime quando il soggetto non riesce a “gestire l’ambivalenza”, cioè non riesce a sopportare la compresenza di bene e male, buono e cattivo, dentro e fuori di sé. Vengono investiti di distruttività gli oggetti che sono percepiti come cattivi o senza valore.

Secondo uno schema psicologico e psicosociale, la distruttività consegue all’estraneità e alla non-appartenenza. Si distruggono gli oggetti “alieni”, e si diventa distruttivi quando ci si sente estranei e disappartenenti. La sociologia attribuisce la distruttività alla mancata socializzazione, cioè alla mancata acquisizione della capacità di usare canali di comunicazione relazionali ed accettabili dal contesto; oppure ancora alla dipendenza conformistica verso sub-culture dissociali.

Riassumendo. Abbiamo definito la devianza come un fenomeno riducibile ai comportamenti distruttivi contro l’uomo e la vita, escludendo di comprendere in questo termine sia i comportamenti “diversi” sia quelli “divergenti”.

Abbiamo poi identificato come fonti causali della distruttività: l’incapacità a gestire l’ambivalenza, il senso di estraneità e di non appartenenza, la scarsa socializzazione e la dipendenza da sub

culture distruttive.

7.2- Prevenzione

Il secondo termine da chiarire, nella nostra affermazione iniziale, è quello di prevenzione. Dietro questa parola si nasconde sempre il rischio di progetti onnipotenti, la cui irrealizzabilità è tale da vanificarne ogni significato concreto.

Il problema non è affatto quello di annullare ogni insorgenza distruttiva. Probabilmente una simile opera di bonifica planetaria è solo un sogno infantile.

Se sono vere le ipotesi freudiane, accreditate peraltro dalla tradizione cattolica, la distruttività è una componente ineliminabile della specie umana.

Ciò che può essere oggetto di un'azione sociale, promossa dall'Ente locale, è l'esplosione esorbitante di fenomeni distruttivi, e specialmente quell'esplosione indotta, facilitata o accelerata dal sistema di convivenza attuale. Prevenire non significa dunque far sparire la distruttività "fisiologica", bensì ridurre le condizioni che facilitano l'emergenza di una distruttività "aggiuntiva". Naturalmente non esiste un confine predefinito, oltre il quale possiamo parlare di distruttività eccedente: è un problema di sensibilità e di solidarietà. È un fatto che però in molte città italiane, oggi, la violenza fra bande giovanili, la tossicodipendenza, la prostituzione giovanile, le violenze sessuali di gruppo, stanno mostrando trends che non lasciano insensibile la pubblica opinione.

Il fatto che recentemente un membro del Governo abbia parlato dell'esistenza di circa 50.000 spacciatori di eroina, facendo così pensare a circa un milione di tossicodipendenti, non può non fare intuire che siamo ben oltre il grado di auto-distruttività fisiologica, né può farci trascurare l'ipotesi che questa distruttività abbia uno stretto nesso con le condizioni ambientali, sociali e psicologiche dell'attuale modo di vivere.

"Prevenire l'aggravarsi di fenomeni di devianza" significa dunque operare affinché vengano a ridursi le precondizioni socio-ambientali, che sembrano essere terreno di coltura di fenomeni distruttivi in progressione geometrica. Non possiamo affermare che esiste un nesso causale fra attuale sistema di vita e sviluppo della distruttività; tuttavia non possiamo negare che i programmi, i servizi, gli spazi, gli operatori destinati a ridurre l'esplosione di questo fenomeno, siano chiaramente insufficienti. Non è consentito certo attribuire alla scuola italiana, per esempio, ogni responsabilità circa la diffusione del fenomeno droga, ma nemmeno possiamo affermare che l'impegno educativo globale e le strategie di recupero dei soggetti a rischio comportamentale siano sufficienti per quantità e qualità.

È difficile dimostrare che la devianza giovanile dipende dalla

carezza di servizi sociali, culturali e ricreativi sul territorio; ma è altresì indiscutibile che poche Amministrazioni comunali possono affermare di aver fatto il massimo per diminuire queste carenze.

Prevenire significa dunque fare sforzi programmati per migliorare i servizi sociali urbani, rendere più finalizzato il lavoro delle istituzioni, ricucire il tessuto comunitario del quartiere. Nel senso descritto possiamo dire che prevenire significa lavorare per una “migliore qualità della vita”: non come slogan utopico e generico, ma come progetto migliorativo (verso i bisogni reali dei giovani) delle istituzioni, dei servizi, dei programmi degli Enti locali.

7.3- Animazione socio-culturale

La prevenzione della devianza, nei termini che abbiamo descritto, può trovare una risposta in Centri Giovanili, nei quali sia praticata un'azione di animazione socio-culturale.

Anche questa parte centrale della nostra tesi richiede una spiegazione. L'attuazione, da parte degli Enti locali, di strutture di aggregazione e per il tempo libero è certamente una risposta assai più seria delle “esplosioni effimere” al problema della devianza. Tuttavia, non solo è ovvio teoricamente ma è anche assodato dall'esperienza (Torino docet) che gli spazi e le strutture non costituiscono di per sé un intervento: tutt'al più sono una precondizione. Non c'è niente che possa far pensare che dei giovani con valori fragili o in crisi, con difficoltà di socializzazione e di autonomia, immersi in ansietà generazionali, aggravate da quelle socio-lavorative, riducano il loro potenziale di devianza per il solo fatto di riunirsi sotto un tetto “comunale”. Ben presto, lo si è visto bene a Torino, lo spazio pubblico diventa “privato” (cioè viene sottratto alla collettività da parte di un gruppo “forte”), ed in esso si esprimono comportamenti analoghi a quelli che si vedono nei bar o per le strade. Questo avviene quando la struttura viene frequentata dalle frange più marginali. Quando invece la struttura viene fruita da gruppi più integrati, essa diventa uno spazio concorrenziale alle decine di altri spazi canonici già disponibili (club fotografico, circolo Arci o Acli, gruppo sportivo, ecc.).

Gli spazi e le strutture devono essere riempiti di progetti e risorse umane: l'animazione e gli animatori.

In alcuni casi gli spazi sono stati riempiti di contenuti, di proposte chiuse, di ipotesi culturali preconfezionate, e questi sono i casi in cui è prevalsa una visione totalitaria e consensuale dell'Ente locale. Allora qui l'ipotesi di fondo non è quella rispettosa dell'uomo e della vita nella sua diversità ed anche nelle sue manifestazioni divergenti. Ma si tratta di un'ipotesi di omologazione al sistema culturale, politico e partitico dominante nella comunità.

Riempire gli spazi e le strutture di animazione e animatori significa optare per un'ipotesi aperta, di contenitore stimolante, di progetto in

divenire; dove il bersaglio finale sono l'uomo e la vita nelle loro manifestazioni integrate, differenti o divergenti. Scendendo più nello specifico vediamo in che senso l'animazione può essere lo strumento principale per la prevenzione della devianza.

L'animazione è un segmento del processo educativo. Possiamo considerarla lo stadio iniziale, il momento d'ingresso di un processo di crescita e maturazione. Essa si propone di far emergere il potenziale (represso, rimosso o latente) dei singoli e delle comunità di portare a coscienza i bisogni reali; di collegare le istanze separate e lacerate; di favorire un processo continuo di riflessione; di sviluppare l'originalità creativa del soggetto singolo e dei gruppi. Da questo elenco appare chiaro come l'animazione sia per sua natura uno strumento indispensabile per la prevenzione dei fenomeni di devianza distruttiva, la cui origine è stata sopra descritta. L'animazione è un insieme di attività tese a far emergere il "plurale" che esiste dentro ciascuno ed intorno a ciascuno: essa è dunque un'ottima leva per aumentare negli utenti la capacità di gestire l'ambivalenza. L'animazione è un'azione tesa a facilitare le "connessioni" dentro i soggetti e fra essi: prendere contatto col proprio mondo interno, fatto di bisogni e sentimenti, è un processo che per l'animazione va assieme al prendere contatto col mondo esterno mediante l'apertura di relazioni di scambio. In tal senso esso è un'azione contro l'estraneità e la disappartenenza. Infine l'animazione è un'azione tesa a stimolare la socialità a livelli sempre più allargati: dalla coppia al gruppo amicale, alla comunità, alla società. Territorio dell'animazione è dunque lo sviluppo delle capacità di interazione e scambio, comunicazione e apertura. Ecco perché l'animazione è un antidoto contro l'uso di canali dissociali e contro l'appartenenza conformistica a sub-culture chiuse.

Intesa in questo modo l'animazione si può sviluppare nelle istituzioni (come la scuola), nel territorio pubblico (centri giovanili) e nel territorio privato sociale (associazioni e gruppi). L'esistenza di centri giovanili è certamente una precondizione facilitante.

7.4- Centri Giovanili

Abbiamo già detto che le strutture non bastano. Occorre che siano "piene" di animazione e animatori. Vediamo cosa significa.

Anzitutto occorre abbandonare l'idea che l'Ente locale debba fornire servizi e basta. L'ipotesi di un territorio rifornito di servizi ai quali i cittadini accedono per scelta, è utopica o decisamente funzionale allo status quo. È utopica se si pensa che a questi servizi accederanno i gruppi più marginali e sottoprivilegiati: caratteristica di questi gruppi è sia la scarsa consapevolezza dei propri bisogni, sia la tendenza a trovare risposte extra e contro-istituzionali (a volte appunto "devianti"). Funzionale, cioè conservatrice, se l'ipotesi è che gli utenti principali siano i giovani integrati, sensibili

ai propri bisogni, capaci di scegliere e orientati a offerte istituzionali e organizzate. Se si vuole davvero operare nella prevenzione della devianza, i gruppi da individuare come utenti principali sono i gruppi "a rischio": i cosiddetti "brutti, sporchie cattivi".

Ha poco senso impiantare Centri Giovanili per offrire un ulteriore servizio o spazio ad un'utenza che fruisce o può fruire di numerose altre occasioni. I giovani cosiddetti "per bene" si aggregano già da soli, hanno gli strumenti per decidere da soli se rifiutare la devianza distruttiva.

I Centri Giovanili di un Ente locale devono dunque offrire "progetti finalizzati". Cioè devono proporsi interventi mirati e verificabili, atti a ridurre trends di rischio in quei gruppi di utenti che sono più vulnerabili. Per esempio, se in un quartiere si scopre una correlazione fra espansione dei consumi della droga e fallimenti scolastici, il Centro Giovanile deve approntare un piano poliennale di animazione per giovani della Scuola dell'Obbligo, ovviamente di concerto con l'autorità scolastica. Se in un altro quartiere si constatano conflitti fra bande giovanili, aggregate per subculture antagoniste, il Centro Giovanile progetterà un intervento di riaggregazione su eventi culturali aperti (non "rock" contro "dandies" ma tutti insieme a fare nuova musica).

Il progetto aperto promosso dai Centri Giovanili dovrà rivolgersi sia al "sociale emergente" sia al "sociale organizzato": gruppi spontanei e "cani sciolti", associazioni storiche e nuove, circoli, cooperative giovanili.

Il progetto deve poi disporre di una metodologia verificabile. Un Centro è un investimento, sociale, umano ed economico. Naturalmente l'efficacia di un Centro non si valuta dal grado di abbattimento dei fenomeni di devianza distruttiva, ma esiste la possibilità di trovare indici abbastanza attendibili.

Per esempio, un indice affidabile è il numero di gruppi autonomi che si sono costituiti in seguito all'azione del Centro. Un altro è la diffusione di linguaggi espressivi non verbali: quanti giovani riescono a produrre musica, immagini, teatro? O la diffusione di pratiche sportive non competitive.

Insomma l'indice principale è il numero di giovani che passano da una situazione passiva, consumistica, emarginata ad una situazione attiva e produttiva nel settore sociale e culturale. Questo passaggio, a prescindere dai contenuti, è il principale vettore di comportamenti non devianti e distruttivi.

Dopo il progetto e il programma verificabile, c'è il problema delle persone. Non esiste spiegazione alcuna per il fatto che ci siano concorsi durissimi per diventare archivista, insegnante, usciere, mentre per diventare animatore socioculturale sia richiesta solo la buona volontà. Ne è accettabile che gli Enti locali non battano ciglio per mettere a regime lavorativo contrattuale numerose figure professionali, mentre per gli operatori dell'emarginazione e della devianza non esiste nemmeno lo spettro di un contratto.

Il problema dell'emarginazione e della devianza è grave ora, e lo è ancor più in prospettiva. Un Ente locale serio non può protrarre il tempo delle sperimentazioni oltre limiti ragionevoli. Terminati questi, deve dotare i Centri Giovanili di persone contrattualmente garantite e dignitosamente retribuite. Non importa la formula: cooperativa, contratto professionale o dipendente. Ciò che conta è il tempo pieno con una retribuzione piena. D'altro canto gli operatori non possono offrire in cambio dello stipendio, solo la buona volontà. Esiste un problema di qualifica professionale, che gli operatori devono garantire. Ma dove acquistare questa preparazione? Ancora una volta si tratta di un problema di pianificazione degli Enti locali, più o meno consorziati, che devono approntare apposite occasioni formative stabili, per figure professionali destinate ad aumentare di importanza di pari passo con l'inevitabile degrado sociale dei prossimi decenni.

Capitolo 8

L'ANIMAZIONE IN BIBLIOTECA¹⁰

Da qualche tempo l'animazione culturale fa perno sulla biblioteca, ma non solo su di essa.

Viene infatti realizzata sul territorio anche attraverso altri servizi: centri sociali, servizi ricreativi, servizi di tipo para-aziendale, dopolavoristici, gruppi spontanei o aggregazioni di natura più o meno ideologica.

In questi ultimi anni ci troviamo di fronte al problema di utilizzare la cultura in termini di animazione. Cosa significa animazione?

Qualcuno ha tentato di definirla, letteralmente, l'atto di dare un'anima, ma questa spiegazione non mi convince perché ha un sapore di religioso, di mistico che forse non è adatto ai nostri tempi. Molto più modestamente credo che al termine animazione si debbano dare valenze di questo tipo: vitalizzazione, messa in energia, corroborazione, irrobustimento, sviluppo, potenziamento.

Tutte queste parole messe insieme possono dare l'idea di cosa si può intendere per animazione: irrobustimento, sviluppo, vitalizzazione, messa in energia, di attività che hanno a che con la cultura! In altri termini, gli animatori culturali si trovano ad operare in un'area che sta diventando sempre più cruciale, proprio perché investe la possibilità di modificare il futuro mediante cambiamenti di carattere culturale.

Noi usciamo infatti da un ventennio durante il quale ha prevalso l'idea di fondo che si potessero risolvere molti problemi attraverso interventi di carattere strutturale. Oggi si comincia a dubitare di questo tipo di soluzione e, per contro, si comincia a pensare che lo sviluppo delle dimensioni sopra e sotto-strutturali, a secondo di come si considerano, sia di estrema e vitale importanza. Da qui la mia convinzione che l'animazione culturale sia destinata a diventare una delle aree cruciali dei prossimi anni.

Ma torniamo al quesito di partenza: "Cosa intendiamo per animazione culturale?" Dico subito che oggi il problema della diffusione della cultura non può più essere affrontato in chiave "illuministica" come tentativo di portare la sapienza, la scienza alle

¹⁰ Questo contributo è la sintesi di una conferenza tenuta nel 1980 per il Sistema bibliotecario di Corsico

masse: questo probabilmente può essere uno dei residui compiti dell'animazione culturale, ma non certo il principale.

Si tratta invece di operare in una comunità territoriale, ovvero entro uno spazio geografico, fisico, psicologico fatto di relazioni e rapporti sia economici che soprattutto interpersonali, e far sì che il tessuto che ne deriva possa svilupparsi permanentemente dal punto di vista culturale.

Questo, credo, è il grande compito che spetta agli operatori culturali nei prossimi anni.

Il lavoro con l'individuo risulta essere infatti in fase calante, mentre è crescente il lavoro con i gruppi già aggregati e con le istituzioni di servizio per gli utenti.

L'importanza di queste attività sul territorio è derivata dall'analisi, compiuta negli ultimi 10-15 anni, sui servizi sociali. Tutti conoscono, per esempio, le Leggi 180 e 477: la prima è quella che ha dimesso gli ospedalizzati dagli ospedali psichiatrici, mentre la seconda riguarda l'istituzione di organi collegiali scolastici. Si tratta di tentativi, più o meno manipolativi, più o meno seri, che però cercano di collegare istituti tradizionalmente chiusi alla Comunità circostante.

Secondo me queste operazioni cercano di restituire al territorio un gruppo di soggetti (gli handicappati, gli scolarizzati, i "folli"), affinché esso se ne faccia carico in termini di assistenza, sostegno, cura, terapia, vita.

Stando così le cose, l'ipotesi della territorializzazione dei servizi sociali nata dalla critica alle istituzioni ha un anello mancante: quello di non considerare come avviene il "miracolo" della trasformazione di una situazione patogena in terapeutica.

In altre parole, l'analisi che ha portato alla spiegazione della follia, dell'handicap o della separatezza della scuola dalla società ha le sue radici nell'ipotesi che la società, il tessuto sociale siano fortemente patogeni e creino situazioni problematiche che poi vengono estratte e recluse in apposite istituzioni: questa è una delle spiegazioni più correnti della patologia.

Ora, con l'attuazione di simili leggi, si passa, "miracolosamente", ad una concezione del sistema sociale come terapeutico, senza tuttavia spiegare come questo processo sia avvenuto (un mio collega psicologo ha parlato di psicoterapia del "dove" e non di psicoterapia del "come"). L'anello che manca è quello della trasformazione culturale del territorio.

L'inserimento degli handicappati, per fare un esempio, si sta risolvendo in un patetico, vergognoso fallimento su tutto il territorio nazionale, salvo rarissime aree felici, e una delle sue cause è costituita dall'insufficiente accettazione della diversità sia da parte degli operatori scolastici che dei genitori e delle famiglie in genere. Lo stesso discorso vale per l'inserimento dei dimessi dall'ospedale psichiatrico in comunità alloggio: è la diffidenza culturale dell'inquinato in cui, di solito, vengono inserite le unità alloggio, a

far fallire gli esperimenti. Oppure a fenomeni analoghi nei confronti dei tossicodipendenti, ma non mi dilungo, perché su questo problema vi è letteratura abbondante: è un altro dei fenomeni su cui si scontrano in maniera macroscopica la disinformazione e l'incultura del nostro tessuto sociale.

È a questo punto che il compito dell'animazione culturale diventa cruciale affinché si renda possibile la transizione da una società patogena, ad una società tendenzialmente terapeutica.

Dalla fine degli anni '60 ad oggi si sono compiute, in Italia, diverse operazioni legislative e culturali, molto lungimiranti sul piano del cambiamento strutturale e delle innovazioni sociali. Ma quello che manca (non è il caso, in questa sede, di stabilire se più o meno intenzionalmente), non è lo strumento legislativo quanto la transizione applicativa della legge. Leggi quali la 477 sugli organi della scuola; quella istitutiva delle Regioni, la 300 sullo Statuto dei Lavoratori, quella riguardante la dimissione dagli ospedali psichiatrici, sono fra le più innovative del mondo. Il problema è che, nonostante queste, le cose sono rimaste immutate sia dal punto di vista burocratico e amministrativo sia – fatto ancor più grave – da quello culturale.

Tanto per fare un esempio banalissimo: ogni anno, il Ministero della Pubblica Istruzione ha circa 6-10 miliardi di fondi residui destinati alla formazione degli insegnanti, il che ci fa comprendere come ogni tipo di innovazione scolastica non venga accompagnata da una strategia di formazione e, quindi, di cambiamento culturale e professionale degli operatori scolastici.

Per questo motivo l'animazione culturale è, a mio avviso, uno strumento (non l'unico, non è il caso di mitizzare troppo!) fondamentale per consentire la trasformazione dei comportamenti della gente, dei modi di pensare e di affrontare i problemi. Naturalmente, il lavoro culturale di cui parlerò è strettamente legato ad "un territorio". Con questo termine intendo un'area molto concentrata geograficamente, che abbia quindi a disposizione uno spazio di relazioni significative fra persone, gruppi e istituzioni.

Un'area circoscritta, con tradizioni storiche o, in loro mancanza, che presenti caratteristiche tali che la definiscano come corpo unitario. Se non ci sono queste condizioni, non abbiamo, a mio avviso, un territorio nel senso operativo del termine; ma, tutt'al più, un aggregato di case con un po' di verde. Se non si riesce a trasformare un pezzo di città o di campagna in qualcosa che si possa definire comunità, cioè territorio integrato composto da un tessuto di relazioni e di scambi significativi, io credo che non solo il lavoro culturale non si possa fare, ma non si fa neppure altro (prevenzione sanitaria, lavoro scolastico, ecc.). La sfida che altrimenti si pone è questa: lavorare in territori che si possano definire tali, oppure riuscire a trasformarli fino a renderli "territori".

Ho detto poco fa che la dizione di territorio si può omologare a quella di comunità, intesa non come comunità ecclesiale, ma come

“spazio comune”.

Comunità è una parola che deriva dal latino “cum moenia”, cioè territorio circondabile da mura (pensate alla città-stato rinascimentale), uno spazio circondato, precisato, definito, all'interno del quale si svolgono scambi e si sviluppano rapporti altamente significativi.

Delle due, l'una: o speriamo in un territorio geografico avvicinabile vagamente ad una comunità, con tutte le modifiche che si possono consentire ad una società contemporanea, oppure, se non siamo in una situazione neanche pallidamente vicina a questa, si tratta di lavorare per raggiungere quell'obiettivo, perché soltanto agendo in un tessuto comune si ha la possibilità di operare trasformazioni collettive.

Non è che disdegni di ottenere cambiamenti individuali, ma essi sono risibili di fronte a quelli collettivi operati ogni sera dalla televisione. Cosa significa lavorare per ottenere cambiamenti collettivi piuttosto che individuali? Vuol dire usare la biblioteca o il centro culturale come strumento di connessione per trasformare un “deserto” in una comunità. In psicologia sociale e nelle relazioni culturali valgono le stesse regole della storia economico-sociale: un modo per creare una nazione, è quello di costruirvi le ferrovie che fungono da legame fra le città. Analogamente nel campo dell'animazione culturale, una delle cose da fare è creare le connessioni. Viviamo in una situazione in cui le comunità pullulano di servizi, ciascuno dei quali funziona isolatamente, se non addirittura in competizione con altri. Paradossalmente, la migliore attività, quella più produttiva per un servizio sociale, oggi nel nostro Paese, è quella di distinguersi e di chiudersi a tutti gli altri servizi sociali: questa è una delle abilità più spiccate!

Invece il primo discorso da fare in termini di connettività riguarda la ricucitura con un filo rosso di tutti i servizi sociali presenti sul territorio, uno dei quali è la biblioteca.

Con ciò non voglio negare la scientificità del discorso puramente biblioteconomico, ma semplicemente penso a cose molto più modeste: il bibliotecario di un certo quartiere si accorda con il Presidente del Consiglio di Circolo della scuola vicina e concordano, con l'assistente sociale del Consorzio Sanitario, un programma biennale di educazione sanitaria integrata. Il che vuol dire: la biblioteca per parte sua fornisce gli strumenti bibliografici e la documentazione; la scuola, a sua volta, le risorse umane (i bambini e i genitori), mentre il servizio sanitario fornisce gli esperti. Uno dei discorsi fondamentali è quindi costituito dal lavoro di connessione, di collegamento fra le varie realtà associative: la scuola, il consiglio di quartiere, l'unità sanitaria locale, il centro di igiene mentale, la comunità alloggio, il centro antidroga, il dopolavoro aziendale, l'oratorio, tutti i luoghi, insomma, di aggregazione culturale, che possano in qualche modo essere connessi e collegati non intorno a un progetto strettamente

ideologico o partitico, ma ad un progetto di comunità dialogante, interagente. E quello che deve fare l'operatore culturale è fornire gli strumenti cognitivo-culturali o le occasioni di incontro. Dopo di che, non credo che sia compito suo decidere "da che parte si debba andare".

Si tratta, a mio avviso, di adottare una strategia multimediale.

È, questo, un concetto che i bibliotecari tendono a respingere. Il fatto è che sono ancora molto legati alla concezione del libro, come unico strumento di diffusione culturale, mentre penso che esso debba essere un obiettivo cui si può arrivare attraverso strategie raffinate, diversificate. L'animazione socio-culturale infatti, non si fa solamente attraverso la trasmissione o la cessione del libro, ma anche grazie al ricorso ad una serie di servizi culturali nella loro accezione più ampia.

Quando si parla di connessione fra servizi, analogamente si può parlare anche di connessione fra mezzi culturali, il che significa programmare l'intervento culturale utilizzando il libro, il documento, la rivista, ma anche il cinema, il teatro, la fotografia, la pittura, la scultura, ecc.

Il progetto globale deve essere quello dello sviluppo culturale. Non tanto la promozione del libro in sé; esso, infatti, non può essere il fine della cultura, ma il suo mezzo, grazie al quale essa si sviluppa. Il lavoro culturale inoltre non può configurarsi che come lavoro collettivo. Questo non vuol dire che bisogna "assemblearizzare" ogni azione della biblioteca; ma, più semplicemente, che occorre trasformare l'attività dell'operatore culturale in un lavoro di vitalizzazione di gruppi, di collettività, di aggregati che nella comunità esistono e, magari, non sono capaci di collegarsi. Facciamo un esempio: una delle iniziative più astute che io abbia letto, si attua nei sobborghi di Londra. Si tratta di un autobus a due piani che un gruppo di animatori ha ottenuto dal Comune, e che gira per i quartieri della capitale. Esso dispone di un piccolo laboratorio per la stamperia fornito di ciclostile, fotocopiatrice ecc. Vi è un angolino per la consegna di libri e riviste e, poi, un angolino destinato all'animazione dei bambini.

In più esso è facilmente svuotabile e può divenire utile per le gite. Il fatto più originale dell'attività di questo gruppo di animatori consiste nel rifiuto di prestare il servizio culturale agli utenti che si presentino individualmente e di fornirlo, per contro, solo a gruppi. Narra la leggenda che una volta si sia presentato un vecchio che voleva essere trasportato in provincia presso la nuora e che questi animatori gli abbiano rifiutato il servizio a meno che non si fosse presentato con altre 14 persone.

Ebbene, pare proprio che il vecchino in questione si sia presentato la settimana successiva con i 14 pensionati richiesti e che sia stato accontentato.

Il senso di questa operazione consiste nello stimolare le relazioni interpersonali sul territorio, in modo che la domanda culturale si

aggreghi prima di arrivare al servizio. In altri termini, serve a creare una serie di poli territoriali che possano, una volta aiutati a sufficienza, sopravvivere autonomamente.

Questa è una delle condizioni fondamentali per un'autonomizzazione e uno sviluppo culturale in un territorio; il fatto, cioè, che ci siano moltissime aggregazioni autonome all'interno del territorio stesso. Una delle manifestazioni più importanti e negative dello sviluppo dello Stato negli ultimi tre secoli consiste nel fatto che questo si è sviluppato come Stato assoluto; la logica attraverso cui esso è nato è stata quella del progressivo abbattimento di tutte le aggregazioni intermedie.

Dal '600 al '900 lo Stato è venuto crescendo attraverso l'eliminazione dapprima degli staterelli, dei principati; poi si sono eliminate le aggregazioni sulla base di etnie e, al culmine di questo processo, che non a caso è sfociato nel totalitarismo, si è giunti al rapporto antagonistico fra individuo singolo, microcellula dello stato sociale, e lo Stato. Ovvero da una parte il potere e dall'altra il non-potere, tutto ciò con le aggregazioni intermedie completamente eliminate.

A partire dal secondo dopoguerra si sta verificando un processo contrario: le Regioni sono un esempio tipico di quanto affermo. Si sta infatti procedendo ad una lenta ricostruzione delle comunità intermedie (le regioni, i comprensori, i distretti, ecc.) che fungono da cuscinetto fra cittadino e Stato e che, in ultima analisi, rappresentano un momento difensivo, tutelante gli interessi del singolo.

La stessa analisi vale, nel territorio, per il rapporto fra il cittadino isolato e l'autorità comunale: creare gruppi, associazioni, comitati che abbiano un minimo di vita autonoma significa instaurare intorno all'individuo una serie di nuclei protettivi e solidaristici. Quanto più si diffonde quest'aggregazione, tanto più essa trasforma il tessuto comunitario da patogeno a terapeutico.

L'animazione culturale la si attua attraverso un lavoro il più possibile collettivo, ed è chiaro che un operatore culturale che non sia capace di creare e lanciare gruppi di ogni tipo non è in grado di fare il suo mestiere.

Bisogna infatti condurre un'incessante opera di sollecitazione del territorio, di aggregazione nella biblioteca come centro sociale e, poi, di esportazione di questo in veste autonoma sul territorio, ove la funzione della biblioteca sia quella di consulenza permanente, sostegno e supporto documentaristico alle varie attività collettive. Quest'opera di alimentazione costante è, secondo me, una delle caratteristiche più significative per riuscire a trasformare un territorio arido e desertico in una comunità operante su un territorio agibile.

Connettività, dunque, e partecipazione, ma in funzione della prevenzione. Prevenire è ormai un verbo che sta per essere accettato sia a livello teorico che legislativo: l'idea, ad esempio, di

avere impostato il servizio dei Consorzi Sanitari di Zona come servizio anzitutto preventivo è stata senza dubbio molto innovativa (il guaio è che essi, appena instaurati, hanno cominciato a fare tutt'altro che prevenzione: terapia, consigli paternalistici.. e basta). Fare prevenzione, oggi, nel campo dei servizi culturali, significa impostare progetti di prevenzione verificabili e misurabili.

Ancora un esempio tratto dalla questione sanitaria: se facciamo prevenzione sanitaria legata all'educazione sessuale, dobbiamo poi controllare se il numero delle nascite non volute o degli aborti sia diminuito; e se non lo è, vuol dire che qualcosa non funziona nel lavoro di prevenzione.

Sarà allora necessario impostare un'indagine sui bisogni della comunità, che venga in seguito tradotta in programmi da realizzare in maniera connettiva e collettiva in modo da giungere a risultati preventivi nel giro di pochi anni.

Un programma, infatti, è attuabile solo se ottiene dei risultati e si tratta di fare in modo che questi siano ottenibili: credo che questa sia la condizione per far fare un salto di qualità ai servizi sociali e culturali.

Quali possono essere le attività da impostare nel lavoro di prevenzione? Penso che in questo campo non ci sia che da "scatenare la fantasia"!

Le possibilità infatti sono enormi: si pensi solamente all'attività di informazione, che nelle biblioteche mi risulta essere molto carente. Nelle biblioteche che conosco, infatti, noto la mancanza delle fonti, anche le più modeste, di informazione.

Pare che per i bibliotecari non sia sufficientemente dignitoso fornire informazioni sulla vita socio-economica del territorio ambientale. Qualcosa può essere fatto con le ricerche dai ragazzi, ma con gli adulti bisogna sempre impostare discorsi molto seri, scientifici, ideologizzati!

Secondo me, questo, è un obiettivo e non un punto di partenza.

È invece molto importante che il servizio di animazione culturale sia svolto come servizio di informazione, su tutto, anche sulle cose pratiche della vita. Ad esempio, informare su una nuova legge uscita può sembrare una cosa banale, ma è di vitale importanza. In questo consiste anche l'animazione culturale: mettere il cittadino in grado di avere una cultura sufficiente per vivere una vita meno squallida di quella che abitualmente vive. Oppure nella divulgazione di leggi o anche dei risultati della ricerca scientifica (forse pochi sanno quale mole di ricerche condotte da enti pubblici del nostro paese, e non tutte fatte male, giacciono a tomi assolutamente inutilizzati sui tavoli di chi le ha fatte).

Uno dei problemi maggiori che pone l'animazione culturale è quello di riuscire a tradurre in modo utilizzabile i dati della ricerca forniti da appositi Istituti. E non solo delle centrali istituzionalizzate, ma anche della miriade di gruppi, comitati, organi collegiali della scuola, comitati di gestione delle biblioteche. Divulgazione, sia ben

chiaro, condotta in modo intelligente: non serve infatti a nulla fotocopiare 2400 pagine di dati ISTAT e porli sul bancone in attesa che qualcuno li legga; bisogna invece riuscire a decodificare, a tradurre in simboli visibili, a spiegare il senso di certe ricerche. Questo sarebbe un lavoro di utilità enorme e che, mi risulta, non fa nessuno.

Un'altra attività estremamente importante è quella legata alla sensibilizzazione e al mutamento degli atteggiamenti della gente. Io credo che, invece di porsi solamente il problema della diffusione del libro, il bibliotecario dovrebbe cominciare a darsi da fare per modificare l'opinione della gente, non tanto in senso utopistico, ma semplicemente per adeguare il comportamento della gente a certe conquiste sociali ormai ultradecennali.

Riuscire a far accettare concetti che ormai la nostra Costituzione sancisce da 35 anni significa creare una consapevolezza civile e democratica, senza bisogno di condurre grandi patteggiamenti partitici o correntizi.

Allora, per fare altri esempi, discorsi come quelli sulla tossicodipendenza, sull'handicap, sulla disoccupazione giovanile, sulla condizione della donna sono di spettanza del bibliotecario, in quanto operatore culturale impegnato nella sensibilizzazione e nel mutamento della pubblica opinione. O noi riusciamo in quest'operazione di mutamento culturale del territorio o la convivenza civile è destinata a peggiorare in progressione geometrica. Le condizioni di vita, di socialità e di relazione fra gli uomini stanno peggiorando tutti i giorni. Da una ricerca condotta nel '76, in Germania, risulta che, in quell'anno, vi erano circa 7 milioni di persone, schedate dalle mutue, che avevano ricevuto un trattamento "psi" (psichiatrico, psicologico, psicoterapeutico, psicanalitico). Ora questo fenomeno si sta verificando anche in Italia, ed è sicuramente un indicatore del deterioramento delle condizioni di convivenza (l'eroina sicuramente è una risposta alla degradazione delle relazioni).

Io non mi stupirei – non conosco statistiche recenti – che in casi come questi aumentino in maniera geometrica anche i suicidi (se è vera la legge sociologica che stabilisce che nei momenti di crisi di valori, di crisi economica, di crisi di vivibilità aumentano i suicidi).

Se noi riusciamo a modificare la sensibilità del modo della gente di stare insieme, riusciamo, al pari, ad incidere culturalmente sui comportamenti, anche i più semplici, i più modesti (senza necessariamente ricercare grandi raffinatezze). Sulla capacità, per esempio, dei genitori di stare insieme ai propri figli, di giocare con loro – cosa banalissima, che però negli ultimi anni si sta perdendo – oppure sulla capacità degli adulti di convivere con gli anziani (stiamo avviandoci a una società gerontocratica costituita da 11 milioni o poco più di anziani; il che vuoi dire 11 milioni di potenziali segregati, espulsi dalla società attiva): problemi molto banali, ma che forniscono il quadro del rischio di invivibilità verso cui stiamo

andando. Questo può essere modificato, certo, ricorrendo a interventi strutturali, attraverso cambiamenti di vasto respiro, che solamente l'azione politica può consentire. Ma non soltanto. Si potrebbe, oggi, fare una legge che obblighi la convivenza, in ciascuna famiglia, di un anziano. Non sarebbe impossibile – le forze, in parlamento, sicuramente ci sono ma stamo pur certi che, quand'anche avvenisse, l'anziano in famiglia verrebbe legato ad un letto di contenzione e fatto morire d'inedia.

Basta vedere come sono trattati gli handicappati nelle scuole, dove sono stati inseriti per legge: ciascuno con un bel "secondino" personalizzato, detto insegnante di sostegno; e viene messo in un angolino buio a "non rompere le scatole", per un'ora o due al giorno, e per il resto della mattina in classe differenziale, cioè la palestra, tutti insieme con 5-6 insegnanti di sostegno.

Questa è una prova lampante di come una legge strutturalmente avanzata venga applicata in termini retrogradi e, collegandomi a quanto dicevo prima, credo che in questo caso l'anello mancante sia proprio quello culturale. Perché, anche nel caso in cui si riesca a trovare un insegnante illuminato, intelligente, che inserisce un handicappato, si stia pur certi che nel giro di poco tempo interviene il comitato genitori, che magari occupa la scuola e vuole espellere il "mostro". Bisogna riuscire a modificare questi comportamenti: se non riusciamo ad incidere su questa cultura, che vuole differenziati i comportamenti con le diversità, le classi sociali, i sessi, le età diverse, non riusciamo a "fare cultura", non riusciamo a dare vita, animare, vitalizzare un tessuto sociale e, quindi, non riusciamo a trasformare il patogeno in terapeutico, anche se siamo riusciti a far conoscere a memoria "Guerra e Pace" di Tolstoj o a diffondere l'ultimo best-seller di Alberoni.

A questo punto penso sia necessario chiarire che l'animazione culturale non può essere il toccasana, la chiave che cambia il mondo.

Credo però che ciascuno debba saper fare il proprio mestiere comprendendo che, con la propria opera, probabilmente non risolverà tutti i problemi del mondo; ma se ci abbandona ad atteggiamenti rinunciatari, allora è meglio cercarsi un'altra occupazione, soprattutto in questo campo! Certo gli operatori culturali non possono risolvere il problema dei baraccati; però, probabilmente, se lo affronteranno parlandone con l'assistente sociale del Comune, scopriranno che i baraccati hanno una cultura troppo bassa, e se, continuando a informarsi presso altri operatori sociali (il medico, lo psicologo), scoprono che non è possibile introdurre qualsiasi discorso di prevenzione delle nascite, perché i baraccati sono all'oscuro del problema, allora troveranno la chiave per poter introdurre un discorso efficace di animazione culturale. Mi rendo conto che bisogna uscire dall'utopia tentando, però, un realismo innovativo.

È pur vero che è molto più facile fare lavoro di animazione culturale

e di promozione libraria in un bel quartiere cittadino medio-alto in cui gli abitanti possiedono un reddito e una buona cultura: probabilmente, però, in quel luogo diventa anche inutile fare questo lavoro, perché la gente va in libreria a comprarsi un libro oppure viaggia all'estero e ha modo di fruire dell'informazione in maniera sofisticata.

Invece il lavoro culturale più utile, soprattutto in questo periodo di crisi, avviene dove l'area è più difficile: in Provincia di Milano, per esempio vi sono circa 180 mila analfabeti nei confronti dei quali è necessaria ogni cura e attenzione.

Certo, può anche non essere gratificante, e neanche facile, alfabetizzare persone che magari non avvertono la drammaticità della loro condizione; però riuscire a "sfondare" in questo campo è effettivamente il lavoro che "serve".

La via che è possibile tentare di imboccare, ben sapendo che è incerta, è quella di trovare un medio realismo di potere derivante da una professionalità circoscritta, ma solida e capace di attaccare e cambiare alcune parti; e di difendersi, di chiudersi quando serve. In altri termini: bisogna avere professionalità e una certa motivazione ideale di partenza.

Per fare l'operatore culturale o sociale, bisogna possedere una capacità di resistenza alla frustrazione e al conflitto, tripla di quella richiesta da ogni altra professione. La nostra "malattia" professionale consiste nel fatto che dobbiamo continuamente ricominciare da capo, continuamente litigare con tutti, lottare tutti i giorni, non soltanto con quelli che consideriamo nemici, ma anche con quelli che consideriamo amici. D'altra parte mi sorprende a sentire i bibliotecari lamentarsi dei loro amministratori, i quali, dicono, "non la pensano" come loro: questo, secondo me è un vantaggio, perché sarebbe strano e indegno se l'operatore culturale fosse un operatore di regime. A prescindere dal colore dell'Amministrazione, io sono sempre dell'idea che l'operatore culturale debba essere assolutamente autonomo e debba lottare per la sua autonomia. Quindi, se la commissione di gestione della biblioteca o la Giunta o l'Assessore adottano linee diverse da quelle dell'operatore culturale, lo trovo normale; mi sorprenderebbe, anzi il contrario: si rischierebbe, infatti, di fare operazioni di canalizzazione del consenso.

L'operatore culturale, infine, deve porsi in maniera dialettica, a volte conflittuale, con l'operatore politico, con la commissione: è nella natura dell'operazione culturale!

Ma riconosco anche alla commissione bibliotecaria il diritto di pensarla diversamente dal bibliotecario. Consentitemi di fare qualche riflessione sulla profonda differenza esistente fra gli organi collegiali delle varie istituzioni sociali e quelli della biblioteca. Quello del comportamento della commissione di gestione della biblioteca, o dell'Assessore alla cultura, infatti, mi pare un discorso molto atipico. Nel panorama generale degli organi collegiali italiani

(Scuola, Consorzi Sanitari di Zona, Consultori) si assiste ad una netta predominanza del tecnico sul politico, mentre nel caso delle biblioteche avviene il contrario. Probabilmente, mi si consenta questa nota critica, ciò è dovuto al dislivello sostanziale di professionalità fra i bibliotecari da una parte, e gli insegnanti, i medici, gli psicologi, dall'altra.

Ma torniamo al discorso sul lavoro di animazione culturale. Vi è, secondo me, una specificità nel lavoro culturale che va salvaguardata: essa investe il problema del rapporto qualità quantità.

Il lavoro culturale, infatti, non deve misurarsi in termini quantitativi, altrimenti si cade nella logica della RAI-TV, che programma in base agli indici di ascolto. Per il lavoro di massa, vi sono già i privati, gli Enti, i partiti, la Festa dell'Unità, la festa dell'Amicizia e non vedo il perché fare della biblioteca un loro doppione.

D'altra parte però è necessario fare attenzione a non cadere nell'élitarismo.

Bisogna ottenere il giusto equilibrio fra risultati qualitativi e quantitativi. So bene che esso è oggettivamente difficile da raggiungere, ma intanto è possibile operare una discriminazione attraverso il criterio dello specifico: l'allestimento dello spettacolo non ha niente a che vedere, secondo me, con il compito di una biblioteca.

Però potrebbe avere un senso organizzare una rappresentazione inserendola all'interno di una campagna o di un programma di diffusione dell'opera teatrale.

Al contrario, non si fa un servizio culturale organizzando la corsa ciclistica, la solita marcia lunga, quattro gallerie di pittura, due laboratori fotografici, un corso di chitarra, e, poi, lo spettacolo di Dario Fo. Questo non è un programma culturale.

Il programma culturale, invece, è tale se si prefigge come meta la modificazione dei livelli culturali e, quindi, dei comportamenti di fasce o aree della popolazione, e che mette in atto una serie di strumenti per raggiungere questo obiettivo.

In questo senso, allora, lo strumento libro servirà alla mobilitazione e all'associazione di gruppi spontanei. Se si elaborano programmi che abbiano un minimo di respiro è possibile anche, ad un certo punto, verificarli attraverso segni tangibili di modificazione nei rapporti e nella cultura locale, che non devono essere necessariamente cambiamenti macrostrutturali, ma solo piccole modificazioni. Per esempio: condurre una seria attività di sensibilizzazione sull'espressività infantile, potrebbe avere come test l'introduzione, all'interno dei curricula educativi, di attività non curricolari. Questa è una prova tangibile, piccola, certo, non visibile macrostrutturalmente, ma che, se impostata seriamente dalla biblioteca, introdurrebbe grosse novità.

Mi spiego: se la biblioteca impostasse un discorso di sensibilizzazione e lancio dei programmi integrati delle attività

espressive dei bambini (dalla pittura, alla scultura, al cinema, alla fotografia, a quelle che si chiamano “libere attività complementari” della scuola) in una zona e se, dopo un po’ di tempo, si cominciassero a vedere nelle scuole i sintomi di mobilitazione dei piani educativi e dei curricula, questo sarebbe un cambiamento indiscutibile.

Condurre un’operazione del genere non è più così complicato. Certo, richiede alcune competenze, alcuni agganci e contatti con la scuola, ma richiede soprattutto capacità operative tattico-strategiche, nel senso cioè di saper far “passare” queste proposte nella commissione di gestione, nella cittadinanza, ai genitori, in maniera integrata. Questa è, tra l’altro, l’unica possibilità che ci evita la “mannaia” del rapporto qualità-quantità. Un bibliotecario che riesca ad arrivare a tanto otterrebbe più risultati che non programmando 600 spettacoli di Dario Fo: non è un’operazione lunare, è una cosa che richiede solo un minimo di strategia, di tattica, di pazienza e di tessitura!

L’ultimo problema che affronterò riguarda i bisogni e le motivazioni legate all’attività culturale.

I bisogni: è necessario, secondo me, essere molto chiari su questo argomento, perché si tratta di un discorso un po’ “perverso”.

È vero infatti, che noi lavoriamo al servizio dell’utenza, ma se, paradossalmente, entrano 25 eroinomani in biblioteca e vogliono una siringa ciascuno, non è certo nostro compito dargliela, anche se questo è, indubbiamente, un bisogno espresso!

Al discorso bisogni si collega, perversamente, quello quantitativo, soprattutto nella testa dei politici. Cosa dice il politico?

Siccome ad una data manifestazione “culturale” viene tanta gente, ergo questo risponde ai loro bisogni, quindi si è ultra democratici e progressisti solo se li si soddisfa: tanto è vero che, facendo cantare in piazza Orietta Berti, otteniamo un’affluenza di 6.000 persone, perciò siamo di massa, progressisti, ecc.

Questo però è un gioco di parole, perché in realtà, un conto è avere a che fare con i bisogni reali e un conto è avere a che fare con i bisogni indotti.

Perché se non si distingue si corre il rischio di “scoprire” che, oggi, la struttura veramente al servizio dell’umanità è la FIGC, la Federazione Italiana Gioco Calcio, perché ogni domenica raccoglie un milione di utenti, che applaudono, pagano cifre anche molto alte per vedere 22 giovanotti in maglietta che tirano calci a un pallone.

Per cui, questa, è l’organizzazione più progressista che abbiamo nel nostro Paese!

In realtà dobbiamo, certo, rispondere ai bisogni, ma “scrostandoli” e andando a cercare quelli che effettivamente rispondono ad esigenze radicate e reali nelle persone e nella collettività.

Infine, il rapporto con i privati. Ecco un interessante discorso che può anche permetterci di concludere con eleganza.

Sono assolutamente convinto che non sia il caso, per i bibliotecari della biblioteca pubblica, di mettersi nella spirale della concorrenza con i privati. Non solo mi sembra perdente; perché i privati sono più "bravi" in quanto sanno accarezzare i bisogni palesi della gente. Ma penso che sia anche sbagliato perché se ci sono 10 gruppi privati che fanno animazione culturale sul nostro territorio, è nostro interesse aiutarli riservandoci l'attività che loro non riescono a fare. Non vedo perché ci si debba mettere in concorrenza con l'oratorio o con il gruppo extraparlamentare.

Se mai bisognerebbe fornir loro dei supporti, aiutandoli ad avere il massimo sviluppo possibile; dopodiché spetterà a noi bibliotecari, animatori culturali, riassumere le 10 iniziative e attuare l'undicesima che nessuno riesce a fare.

Capitolo 9

LA PSICOLOGIA DI COMUNITÀ IN AZIONE: STRATEGIE E TECNICHE PER “ANIMARE” UNA COMUNITÀ¹¹

L'azione della Psicologia di Comunità nell'intervento di sensibilizzazione è paragonabile per analogia a quella che sviluppano la psicosociologia o la psicanalisi nella formazione o nella terapia dei soggetti.

“Animare” una comunità attorno ad un problema non è compito dissimile, sul piano teorico, da quello di “sensibilizzare” o “far crescere” un individuo con la formazione o la psicoterapia. Le differenze sono essenzialmente tecniche.

Un'azione di cambiamento, sia verso una comunità sia verso un soggetto o un gruppo, punta a:

- 1) Una presa di coscienza dei nodi problematici
- 2) Uno sviluppo del potenziale latente, represso o rimosso
- 3) Una ristrutturazione cognitiva e comportamentale
- 4) Un riassetto concreto a livello esistenziale

Queste sono le fasi indispensabili di ogni azione formativa, terapeutica o comunitativa. Nel caso della comunità esiste una fase che precede le altre, in genere (ma non sempre) inutile nelle utenze individuali: quella della motivazione a cambiare. Mentre di solito un soggetto arriva a un servizio o in uno studio professionale avendo già almeno una minima soglia di motivazione al cambiamento, se non altro a causa dell'insopportabilità del disagio, una comunità raramente ha una diffusa motivazione a cambiare, perchè il disagio colpisce sempre frange minoritarie.

Nella comunità i disagi sono avvertiti o da minoranze prive di peso politico o da élites particolarmente sensibili.

In entrambi i casi la motivazione a cambiare non è estesa. Nei casi in cui siano maggioranze di una comunità a percepire disagio, le soluzioni proposte assumono un peso politico e quindi si traducono in strategie politiche, cioè normative ed amministrative.

Il collegamento dell'azione politica con forme culturali o psicosociali è un'ipotesi molto recente nel panorama storico.

¹¹ Questo contributo è apparso su “Animazione Sociale”, n.74-75, 1987.

9.1- La strategia della motivazione a cambiare

La motivazione a cambiare deriva da due fattori cruciali:

- a) La percezione di un disagio insopportabile (negli interventi individuali qui interviene di solito l'azione terapeutica).
- b) La speranza o prospettiva di un miglioramento possibile (a livello individuale qui agisce l'azione formativa).

La percezione di un disagio insopportabile a livello comunitario riguarda le minoranze che ne sono colpite o le élites più sensibili. L'irrilevanza di tale percezione a livelli generali è causata da un insieme di fenomeni economici, culturali e psicosociali.

Sul piano economico, molti disagi vengono considerati tollerabili in quanto direttamente correlati a vantaggi di vaste porzioni della popolazione.

Per esempio, il fenomeno della disoccupazione colpisce alcuni settori della popolazione, ma garantisce ai datori di lavoro il ripristino di un "esercito di riserva" che tende a zero nelle fasi di piena occupazione. Tale esercito di riserva offre ampi spazi di manovra e di plusvalore agli imprenditori. Inoltre la disoccupazione di certi settori garantisce bassi livelli di concorrenzialità nei soggetti maschi, adulti e sani che correrebbero rischi dall'immissione nel mondo del lavoro di giovani, donne ed handicappati.

Ancora, i quartieri "ghetto" consentono il contenimento di settori marginali in "riserve" senza contatti coi quartieri urbani della piccola e media borghesia "sana", quindi, fra l'altro, senza rischi di deprezzamento di aree o edifici.

Infine, sul piano economico generale, l'emarginazione di settori deboli consente di non intaccare la logica della produzione, del profitto e dell'accumulazione che è nella base del sistema economico capitalistico.

Sul piano culturale molti problemi vengono considerati irrilevanti perchè non si traducono in danni economici diretti, oppure perchè vengono letti con un atteggiamento di "biasimo per la vittima", per il quale chi soffre di un disagio ha anche la colpa di non volerne uscire. Per esempio, il giovane tossicodipendente è colpevole di essersi messo nel giro e di non volere veramente uscirne; le nevrosi e le psicosi raramente si traducono in azioni distruttive e dannose per la comunità; l'analfabetismo è letto come un vizio di pigrizia, così come l'abbandono scolastico; l'emarginazione degli anziani ricondotta alla normale lamentosità senile.

Sul piano psicologico infine, la maggioranza dei problemi è delegata sia per il timore di un confronto con le "diversità" sia per una difesa dai sensi di colpa e da ogni ipotesi di corresponsabilizzazione nel cambiamento.

Un'azione motivatoria della comunità a farsi carico di un problema

deve dunque operare verso la percezione dell'insopportabilità di un disagio, tenendo conto dei problemi economici, culturali e psicologici esistenti nel vissuto della comunità.

Le tecniche utili a questa azione strategica possono essere definite in sintesi col termine di "marketing sociale".

Per analogia col mondo produttivo, dove il marketing è "l'insieme delle azioni tese a rilevare le esigenze del mercato e ad inserirvi il prodotto", nell'azione sociale occorre rilevare i problemi maggiori di una comunità e poi stimolarla perchè si faccia carico della loro soluzione.

Le azioni rilevatorie si realizzano con la ricerca che, nelle sue varie forme, è una tecnica abbastanza sviluppata nel mondo sociale. Dove invece esistono le maggiori arretratezze è nel campo dell'informazione e della stimolazione.

Attualmente l'informazione è assai rilevante per quantità. Anzi, possiamo parlare di un'ipertrofia dell'informazione sociale, che si esprime in continui allarmismi, analisi quantitative dettagliate e ricorrenti in ogni settore, statistiche di ogni tipo.

Il risultato di questa ipertrofia è una vasta desensibilizzazione ai problemi, una forte diffidenza ed una sostanziale estraneità della comunità dalle informazioni sfornate dai tecnici. Le tecniche per ovviare a questi risultati non mancano in astratto, mancano i tecnici capaci di attuarle. In sintesi possiamo citare come accorgimenti:

- a) l'uso di un linguaggio chiaro, sintetico e divulgativo
- b) l'avvio di campagne informative mirate per argomenti e per segmenti di comunità
- c) la maggior efficacia dell'informazione visiva su quella scritta e dell'informazione orale su quella visiva
- d) l'uso intensivo multimediale dell'informazione, in periodi concentrati.

Questi accorgimenti concernono la forma dell'informazione, ma ancora più rilevanti sono le attenzioni ai contenuti.

Poiché la cultura dominante e gli interessi generali sono soprattutto di ordine economico, è indispensabile fare riferimenti ai risvolti economici del problema che si vuole sottoporre alla comunità. Per esempio, che incidenza economica ha sulla comunità il fenomeno delle tossicodipendenze, quale danno economico procura un abbandono scolastico, a quanto ammonta il "lucro cessante" prodotto dalla disoccupazione? Tale impostazione può sembrare cinica, ma non è altro che la conseguenza necessaria del cinismo della cultura generale. Una comunità si motiva a cambiare qualcosa se riesce a percepire il costo economico collettivo di un disagio che riguarda una minoranza.

Sul piano delle resistenze culturali è indispensabile divulgare informazioni sull'effettivo funzionamento delle istituzioni sociali, mettendo in luce i meccanismi di produzione del disagio. Evitando tuttavia di contrapporre al biasimo per le vittime un biasimo colpevolizzante per le istituzioni, ma facendo semmai leva sulla

divulgazione informativa dei casi più positivi. Per esempio, ogni anno un Distretto Scolastico potrebbe “premiare” la scuola che ha mostrato di ottimalizzare il suo servizio riducendo i tassi di abbandono scolastico o di ripetenza. Per ovviare alle difese di ordine psicologico l’informazione dovrebbe basarsi:

- a) sulla valorizzazione dei “portatori di differenze”, segnalandone i potenziali di integrazione a vantaggio della comunità;
- b) sull’assunzione della colpa e della responsabilità, non come dovere o espiazione, ma come sfida verso la “qualità”.

Promuovere un problema nella comunità è come promuovere un prodotto sul mercato. Oltre all’informazione occorre puntare sulla stimolazione. Chi si fa carico di un problema, come chi si avvicina ad un prodotto, deve poter ottenere concreti vantaggi.

Le imprese, malgrado offrano un prodotto in cambio del prezzo, hanno compreso che la promozione richiede premi aggiuntivi, ed hanno inventato sia per i venditori che per i consumatori formula di facilitazione nei pagamenti, estrazioni e concorsi, gratificazioni simboliche.

La presa in carico di un problema sociale, al contrario, viene stimolata solo attraverso il richiamo al dovere, alla colpa, alla solidarietà (cioè all’etica, in un mondo dove quasi più nulla è etico). Una logica di “marketing sociale” suggerisce al contrario di offrire alla comunità in generale, o almeno a coloro che si impegnano attivamente in un problema, concreti o simbolici vantaggi. Permessi di lavoro, pagamenti di straordinari, rimborsi spese, viaggi, occasioni di formazione, riconoscimenti pubblici (che diano prestigio o notorietà), compartecipazione nelle decisioni: ecco alcune delle possibili contropartite che si possono offrire a gruppi o a leader di una comunità che si fanno carico di un problema.

Infine, la stimolazione può essere ricercata mediante azioni eclatanti di ispirazione culturale o spettacolare. Una comunità si motiva su un problema attraverso l’informazione, gli incentivi concreti, ma anche mediante azioni culturali o spettacolari che colpiscano l’attenzione e stimolino la curiosità e l’interesse. Mostre, spettacoli, concerti, eventi provocatori possono promuovere un problema e motivare la comunità a farsene carico. Finora ho parlato delle tecniche per rendere una comunità sensibile verso un disagio insopportabile. Più difficile è l’azione sulla speranza o la prospettiva di un miglioramento.

La logica del miglioramento senza catastrofe, cioè in assenza di un disagio insopportabile, si fonda su una cultura della prevenzione e della qualità. Tale cultura è oggi assai rara, data la diffusione di aree di disagio tanto vistose.

Tuttavia non è impossibile motivare una comunità a cambiare facendo leva sulla prevenzione e sulla qualità. Anche qui è inutile fare leva su variabili etiche. Occorre semmai operare sul concreto e in positivo, legando a determinati comportamenti o risultati comunitari il godimento di alcuni benefici, oppure stimolando una

competizione “verso la qualità”, oppure ancora facendo intravedere prospettive di miglioramenti concreti. In fondo si tratta di trasportare sul piano comunitario le logiche che presiedono alla scelta formativa dei soggetti individuali.

Cosa motiva un soggetto a cambiare, attraverso la formazione?

L'ipotesi di una crescita personale, oppure di un avanzamento lavorativo, la competizione con altri soggetti sul piano professionale o culturale o, infine, il legame fra formazione e benefici promessi. In termini comunitari tutto ciò si può ottenere con azioni dall'interno o con azioni provenienti da sopra-sistemi. Dall'interno, per esempio, segnalando comunità dove migliori sono i dati indicatori di un problema, oppure offrendo a gruppi particolari benefici nelle condizioni di vita o di lavoro. Partendo da un sovra-sistema è possibile motivare al cambiamento attraverso comparazioni di qualità fra sistemi simili (per esempio i costi per un servizio in una USL ed in un'altra), oppure agganciando finanziamenti al raggiungimento di alcuni standard. Per esempio, lo Stato potrebbe offrire finanziamenti particolari a quei Comuni che sappiano far diminuire alcuni indici di disagio, gli I.R.R.S.A.E. potrebbero far dipendere parte dei finanziamenti alle scuole dall'approntamento di sistemi valutativi.

9.2- La strategia della “presa di coscienza” comunitaria

Nel paragrafo precedente abbiamo parlato delle strategie motivatorie, cioè dei modi utili a motivare una comunità nel suo complesso (non solo le minoranze o le élites) a farsi carico di un problema. La seconda fase è quella in cui la comunità prende coscienza dei nodi problematici, delle cause e delle dinamiche, nonché dei modi di soluzione del problema stesso.

Tornando all'analogia col soggetto individuale, questa fase è quella in cui l'utente della psicoterapia o della formazione, analizza ed elabora, scava e riflette sul problema di cui ha accettato di farsi carico (un conflitto nevrotico o un'incompetenza comportamentale). Poiché una comunità è assai meno integrata anche del più “frantumato” soggetto singolo, vanno tenute presenti oltre le classiche dinamiche, soprattutto quelle intrasistemiche

In qualche misura anche il soggetto esprime complesse dinamiche intrasistemiche, le quali tuttavia sono ricondotte ad unità dalla sostanziale unità del corpo individuale (fanno eccezione i casi di gravi psicosi). La comunità esprime forti dialettiche intasistemiche, senza il supporto di un'unità psicofisica. Il territorio geografico, la realtà amministrativa e la tradizione storica sono elementi di unità assai più incerti di un corpo individuale concreto. Oltre a questo problema, esiste un'altra peculiarità del sociale rispetto all'individuale.

Mentre nell'individuo i conflitti sono essenzialmente psichici, a

livello sociale i conflitti sono sia psichici e culturali, sia economici. Quando a livello soggettivo si polarizza un conflitto fra istanze razionali ed istanze affettive, a livello comunitario il conflitto è fra chi guadagna denaro e potere da una certa situazione e chi ne perde. L'azione della psicologia di comunità si trova dunque ad operare in uno stretto interstizio al di qua dei problemi aperti dall'assetto politico ed economico della società.

La presa di coscienza non è solo ostacolata da relazioni e fantasmi, ma da interessi concreti.

Dietro il vuoto di valori e la rischiosità di devianza dei settori giovanili, si agitano gli interessi dei gestori di bar come dei produttori di video-games, dell'industria del tempo libero come dei signori della droga. Si tratta di migliaia di miliardi che sarebbero persi se le nuove generazioni passassero il loro tempo a studiare, impegnarsi socialmente, confrontarsi sui valori.

Ciononostante una presa di coscienza è possibile, fino al limite rappresentato dallo scontro fra interessi materiali. La comunità può arrivare a comprendere bene un fenomeno, le sue cause, le sue dinamiche e le ipotesi di superamento, anche se poi può non avviare cambiamenti reali.

Le tecniche per portare la comunità ad una presa di coscienza riguardano la conoscenza critica e l'analisi delle contraddizioni relative ad un fenomeno.

La conoscenza critica può essere ricercata con tecniche ridicibili alla ricerca:

- a) ricerca documentale (fonti, documenti, statistiche, ecc.)
- b) ricerca valutativa (raccolta di dati per valutare l'efficienza/efficacia di un servizio)
- c) ricerca-intervento (ricerca e cambiamento simultanei).

L'analisi delle contraddizioni è uno strumento logico che punta a ricercare la dimensione repressa o negata di ogni situazione. Entrambe le strade portano alla presa di coscienza attraverso un processo di avvicinamento alla realtà. Un processo che tuttavia non può essere ridotto alla dimensione razionale, essendo la realtà fatta anche di emozioni. Questo dato è assai trascurato dalle azioni comunitarie, ma è anche quello nel quale la Psicologia di Comunità può dare il maggiore contributo.

Per analogia con il lavoro psicosociologico o psicoanalitico, dove il cambiamento dell'utente non deriva solo dall'analisi cognitiva ma anche dal rapporto utente-operatore (cioè dalle dinamiche affettive instaurate fra loro), nell'intervento di comunità la presa di coscienza non può ridursi al lavoro razionale ma deve fondarsi anche su dinamiche affettive.

Dinamiche affettive aperte fra chi interviene e la comunità, ma anche fra le diverse componenti della comunità. Questo rimanda ad un insieme di tecniche che possiamo definire come il "metodo dell'intervento" e che riguardano da vicino il ruolo e lo stile dell'operatore. L'insieme delle azioni e dei modi di fare (il metodo e

lo stile) di chi interviene può mobilitare dimensioni emotive che, se sono assai difficili da trattare, sono anche indispensabili perchè avvenga una presa di coscienza comunitaria. Alibi, difese, resistenze, proiezioni, relazioni transferali attraversano di continuo e inestricabilmente il lavoro di avvicinamento alla presa di coscienza, anche se pare che questo sia legato alla sola dimensione razionale. Un'attenzione a queste dimensioni, che qui non è possibile esporre nel dettaglio, necessita l'uso di un metodo rigoroso che la Psicologia di Comunità sta costruendo sulla base del patrimonio psicosociale e psicoanalitico.

9.3- La sensibilizzazione

La seconda fase, quella che segue una presa di coscienza, riguarda lo sviluppo del potenziale latente, represso o rimosso. Essere motivati ad affrontare un problema, essere consapevoli dei suoi nodi irrisolti non è sufficiente. Occorre che si attivino le risorse necessarie ad affrontare il problema: risorse intellettuali, emotive, strumentali. Al fondo di questa logica, pare chiaro, sta l'ipotesi che una comunità disponga già delle risorse sufficienti per affrontare i suoi problemi. Tale ipotesi è vera in quasi tutti i settori sociali e solo in qualche caso presenta eccezioni. Laddove la risorsa necessaria non esiste dentro la comunità, essa può attivare la capacità di reperirla dove è possibile. Chiamiamo l'azione di sviluppo del potenziale come sensibilizzazione, anche se il termine non è troppo preciso. Esso è mutuato dall'inglese "sensitivity".

Come nel lavoro individuale la sensibilizzazione consiste nel "tirar fuori" dall'utente quelle parti che sono meno sviluppate o trascurate, nel lavoro di comunità la sensibilizzazione si traduce in un'attivazione di risorse inutilizzate.

La prima grande risorsa da sensibilizzare è quella del volontariato. Non solo inteso come quello prestato da cittadini non coinvolti direttamente nel problema ma desiderosi di impegnarsi socialmente, ma anche quello relativo all'impegno volontario di operatori, leaders, professionisti di un settore che vogliono coinvolgersi attivamente in un'azione di cambiamento. L'organizzazione sociale moderna si basa sulla specializzazione, la delega e lo spreco totale di risorse dei cittadini. Un'azione di sensibilizzazione punta ad opporsi a questo stato di cose. Cittadini volontari, operatori, tecnici, politici diventano risorse intellettuali e professionali, ma anche portatori di energie, indispensabili alla comunità.

Le tecniche della fase di sensibilizzazione tendono a valorizzare e coordinare il volontariato già esistente intorno al problema e stimolarne di nuovo sia in forme singole che associate.

Fra queste tecniche assume grande rilevanza quella che possiamo definire come "allacciamento" inter-istituzionale. In pratica si tratta, allo scopo di slatentizzare un potenziale comunitario, di avviare

contatti, confronti, cooperazioni fra enti e servizi diversi. Aprire un tavolo attorno al quale possa riprendere il flusso comunicativo fra organizzazioni di solito interrotto. In analogia col lavoro sui soggetti disturbati, nei quali il continuum psicologico è spezzato da cesure nevrotiche o psicotiche, anche nella comunità la sensibilizzazione coincide con l'avvio di una ricomposizione.

La quale consente da una parte di avvicinare le diversità e stimolare un processo integrativo, dall'altra lascia intravedere potenziali economie di scala.

L'apertura di un processo comunicativo fra scuola e sanità, fra cultura e tempo libero o fra organizzazioni pubbliche e volontariato offre a ciascuna parte della comunità l'occasione di misurarsi con le altre parti e di apprendere da queste linguaggi, modelli, progetti. Tale progetto sensibilizza nel senso che porta alla scoperta del potenziale cooperativo spesso represso nella comunità, a causa della logica della specializzazione parcellizzata. Le connessioni, anche transitorie e graduali, fra organizzazioni sociali costituiscono a livello comunitario, ciò che le relazioni di gruppo rappresentano nei processi di formazione o terapia del singolo. In termini psicologici tali connessioni portano le organizzazioni sociali ad allargare il proprio campo percettivo, a rivedere i pregiudizi e gli stereotipi, a sentirsi parte di una "unità" comunitaria. In termini organizzativi si aprono spiragli per azioni coordinate, risparmi di energie, valorizzazioni reciproche e maggiore efficacia operativa.

Perché tali connessioni siano fruttuose devono avvenire attraverso un setting, delle procedure e la presenza di un ruolo "consulente" gestito in modo particolare. Come non è sufficiente mettere insieme dei soggetti in formazione e in terapia perchè ne traggano beneficio.

Una terza categoria di tecniche sensibilizzative riguarda l'attivazione della comunità in processi di auto-riflessione. Come i singoli, anche la comunità trae i propri insights solo dalla partecipazione diretta nel lavoro di autoanalisi.

Non mi sembra accettabile la terapia o la formazione basata sul "comando" dall'esterno, ed allo stesso modo rifiuto la sensibilizzazione comunitaria prodotta con forzature tecnocratiche.

Un sistema scopre il proprio potenziale, si motiva ad usarlo, esprime le proprie energie solo se è coinvolto direttamente ed attivamente in questo lavoro.

A livello comunitario ciò significa attivare la comunità o certi gruppi o certi leaders, in un lavoro auto-diagnostico, di ricerca su di sé, che è l'unica condizione necessaria all'avvio di una vera sensibilizzazione. In sostanza si tratta di stimolare la comunità a riflettere su di sé, con gli strumenti più vari: dalla ricerca al confronto; dal dibattito al seminario. Il dato comune e cruciale è il coinvolgimento diretto della comunità e la sua massima partecipazione attiva. Non solo nelle fasi passive proprie di una comunità "interrogata", ma soprattutto nelle fasi attive di

progettazione, decisione ed attuazione del lavoro.

È per questi motivi che nessun intervento di comunità può evitare di essere partecipato. Per concludere dunque ricordamo che le principali tecniche di sensibilizzazione sono quelle che puntano:

- a) all'attivazione di risorse volontarie, singole o aggregate;
- b) all'apertura di connessioni interistituzionali;
- c) al coinvolgimento diretto nel processo di auto-analisi comunitaria.

9.4- La ristrutturazione cognitiva e comportamentale

È piuttosto usuale parlare di apprendimento individuale, ma è meno solito sentir parlare di apprendimento comunitario. Eppure, se ammettiamo l'esistenza di sistemi complessi organizzati e mossi secondo logiche diverse da quelle della somma dei singoli componenti, non possiamo che accettare l'ipotesi di un apprendimento comunitario. Le comunità apprendono. Anzi, il processo di apprendimento comunitario è cruciale per ogni azione di cambiamento che voglia essere realmente insediata e non solo effimero fuoco fatuo. Questo problema è quello che maggiormente appassiona gli operatori del cambiamento: sia a livello comunitario che individuale.

A livello dei singoli il dibattito è ancora aperto. Esso riguarda il problema dell'analisi terminabile o interminabile; il problema dell'intervento sintomatico o terapeutico in senso lato; il problema del transfer dell'apprendimento dal setting formativo a quello lavorativo; l'alternativa fra addestramento e crescita della personalità.

Per le comunità i problemi sono analoghi e riassumibili nella questione: come trasformare la comunità in modo stabile, in maniera che l'aiuto dei consulenti esterni sia temporaneo e in modo che essa acquisisca la capacità di auto-trasformarsi periodicamente. Dove trasformare vuol dire mutare gli aspetti non superficiali o transitori, ma profondi e duraturi.

In altre parole: come cambiare la personalità di una comunità, o almeno quegli aspetti della personalità comunitaria che riguardano un certo problema.

La terapia o la formazione basate sul ricondizionamento comportamentale possono avere esiti positivi nei singoli poiché essi hanno "spazi segreti" ai quali ricondurre pulsioni, conflitti, bisogni messi sotto controllo o tradotti; i singoli possono spostare certe loro manifestazioni disturbate, possono disabituarsi ad esprimerle.

Le comunità al contrario non dispongono di "magazzini" nascosti, aree cieche. Ogni problema spostato, riemerge in luoghi diversi, reso vivo da gruppi diversi. La comunità non può dimenticare o fingere. Mentre nel singolo la sparizione del sintomo è in ogni caso un sollievo, nella comunità la sparizione del sintomo è solo un fatto

linguistico. Perché il sintomo è incarnato in soggetti o in gruppi che se ne identificano totalmente.

Il cambiamento comunitario passa dunque attraverso azioni come: la formazione, la riconversione dei mass-media, la ristrutturazione dei principali "processi" comunitari.

La formazione è lo strumento principe, il più diffuso oggi e in un certo senso il più semplice ed il meno efficace.

La formazione è uno strumento diffuso e piuttosto semplice, quanto poco efficace così com'è oggi interpretata nella maggior parte dei casi: cioè come semplice scambio di parole.

Secondo una logica ingenua ed ottimistica, il fatto di parlare e di rispondere, chiedere ed obiettare costituisce un processo di apprendimento. In questi termini è spiegabile perché la formazione sia tanto diffusa e così poco efficace.

In realtà la formazione, intesa come una delle tecniche del cambiamento organizzativo o comunitario, può essere una leva cruciale. Purché sia finalizzata all'aumento delle capacità. Così come in terapia la fase di ristrutturazione cognitiva e comportamentale punta ad ampliare il modo di vivere ed agire del soggetto, nell'intervento comunitario la formazione punta a rendere il territorio "capace" di affrontare i suoi problemi.

Non entro qui nei complessi problemi tecnici e metodologici della formazione, per i quali esiste una pubblicistica considerevole. Mi limiterò a qualche accenno strategico.

Se è chiaro cosa significhi aumentare le capacità o mutare la personalità di un soggetto, assai meno chiaro è trasporre questi concetti alla comunità.

Qui significa operare su particolari gruppi professionali (gli operatori sociali in senso lato) che nella comunità hanno un ruolo di agenti positivi per la prevenzione o la terapia. Ma anche intervenire per preparare forze inutilizzate della comunità, come quelle del volontariato singolo ed associato, il che equivale, nel lavoro individuale, allo sviluppo di capacità represses o rimosse.

Significa intervenire su gruppi particolarmente colpiti da forme di disagio (per esempio handicappati, tossicodipendenti, vedove, ecc.) e sui micro-sistemi che li circondano (scuola, gruppo giovanile, caseggiato).

Infine significa operare per l'aumento delle competenze di intere organizzazioni o servizi rivolti alla comunità.

Queste quattro strategie non sono alternative, ma complementari. La scelta semmai è quando e con quale intensità agire sui professionisti del sociale, sul volontariato, sui gruppi disagiati o sulle organizzazioni comunitarie.

Per operare una ristrutturazione cognitiva e comportamentale di una comunità, come per un soggetto, occorre operare sul sistema di distribuzione e produzione delle informazioni.

In una comunità generalmente esiste un forte afflusso di

informazioni dall'esterno: talmente forte da subire tagli inevitabili nella ricezione. Al contrario è scarso il flusso interno e quello dall'interno all'esterno.

Le informazioni intra ed inter-sistemiche sono scarse, mentre arrivano alla comunità una quantità di informazioni dall'esterno. Lo sviluppo del potenziale comunitario è quindi ridotto, gli scambi fra parti della comunità minimi, conseguentemente anche l'identità comunitaria è gracile.

Importante è in questa fase riconvertire il sistema informativo. Far sì che ogni parte della comunità produca informazioni su di sé, le possa distribuire e ottenga che siano ricevute da più destinatari. Radio, TV e giornali locali devono essere sensibilizzati alle informazioni prodotte dalla comunità, e ciascuna parte di essa deve potervi accedere con facilità. Inoltre ogni gruppo o organizzazione, formale o informale che sia, deve poter produrre e divulgare una propria informazione. In particolare le informazioni da stimolare sono quelle relative alle diagnosi sulla comunità, ai progetti di cambiamento, alle risorse esistenti: si tratta di aprire l'accesso ad archivi, biblioteche, raccolte, e di fornire a tutti attrezzature comuni per la stampa di informazioni e per la loro distribuzione in spazi appositi.

Una terza categoria di azioni concerne la ristrutturazione dei principali processi comunitari. Per riprendere l'analogia con l'intervento su un singolo, il cambiamento deriva da una riformulazione dei principali "processi" del vivere.

Il più importante di questi è certamente quello di "decisione-esecuzione". Un soggetto in terapia o in formazione viene invitato a strutturare il processo decisione-esecuzione secondo una scala di norme considerate mature: ogni decisione presa va realizzata, in caso contrario occorre capire perché e prendere una decisione diversa. Nella comunità questa regola di "processo", cioè slegata dai contenuti della decisione, è continuamente trasgredita. Il suo ripristino, sia pure graduale, è un gradino verso una ristrutturazione cognitiva e comportamentale della comunità.

Un altro processo riguarda l'"assunzione di responsabilità" relativamente alla propria vita, il proprio lavoro ed il proprio "campo" affettivo di appartenenza. Nella comunità questo si traduce nell'assunzione di responsabilità di ciascuna parte, gruppo o servizio sia per sé sia per la comunità in generale.

Un terzo processo è quello che possiamo definire "socialità-contrattualità". Il soggetto, così come ogni parte della comunità, apre col contesto una serie di scambi, siano cooperativi o conflittuali, fondati sul superamento sia dell'onnipotenza sia della colpa.

Il quarto processo, che corrisponde alla trasparenza nella vicenda individuale, ma è certo importante nella comunità, è la massima "pubblicità-formalità" ad ogni atto di interesse comunitario. Gli

accordi sottobanco, gli ammiccamenti, le relazioni informali privilegiate sono un'eredità di comunità primitive fondate sul potere ed il privilegio personale. Tali fenomeni in una comunità post-moderna, cioè pluralizzata e frantumata, non fanno che ritardare il processo di ricompattamento comunitario su un problema.

9.5- Gli interventi strutturali

L'ultima fase, secondo me (per molti si tratta della prima), di un intervento comunitario, concerne gli interventi strutturali.

In analogia col lavoro individuale, si tratta di azioni che mutano le condizioni oggettive di vita. Per esempio quando si aiuta un utente a trovare un lavoro, oppure gli si trova una comunità diversa dalla famiglia, o gli si consiglia un lungo distacco dal lavoro.

A livello comunitario si tratta per lo più di interventi politici o assistenziali, ma non soltanto. Il varo di Centri Giovanili in molte città è stato motivato con l'idea di prevenire o controllare fenomeni di devianza. L'apertura di Servizi sociali in quartieri ghetto ha lo stesso segno. Tutta la politica sociale degli Enti Locali, fatta eccezione per le azioni "effimere", può essere intesa come un'azione comunitaria.

Fino agli anni Settanta questi interventi erano intesi soprattutto come investimenti sugli spazi (edifici, urbanistica, attrezzature urbane) e sulla burocrazia pubblica (assunzioni di massa). In coerenza con la filosofia dello Stato Assistenziale, la comunità puntava alla soluzione dei problemi mediante la moltiplicazione di strutture fisiche e megaburocrazie. A parte le considerazioni politiche ed economiche, tale orientamento era troppo carente proprio sul piano del "fattore umano" della comunità.

Oggi si tende a considerare strutturale un intervento di qualunque tipo (normativo, fisico o di servizi) purché punti ad effetti moltiplicatori attivizzanti.

In certa misura vengono preferiti interventi sul software a quelli sull'hardware.

Per esempio, sono interventi strutturali che stimolano una comunità su un problema tutte quelle delibere che incentivano economicamente certi comportamenti oppure che vincolano finanziamenti, autorizzazioni, servizi a certi comportamenti. In fondo si tratta di abitudini già in uso nei settori urbanistico e finanziario, da estendere al settore sociale.

Altri interventi di questo tipo riguardano la messa a disposizione di servizi da usare collettivamente. Per esempio, un servizio informatizzato sulle occasioni di lavoro e tempo libero per i giovani, un servizio stampa comunale a disposizione dei gruppi informali, un centro documentazione come sussidio alle scuole, un centro audiovisivo utilizzabile dai Cittadini anche per produrre materiale, l'attivazione di Consulte o Coordinamenti su particolari problemi.

Un terzo genere di interventi strutturali è quello dei programmi speciali. Per esempio, un circuito di cineforum convenzionati, un circuito organizzato di servizi socio-ricreativi per categorie particolari, il varo di manifestazioni o mostre che valorizzino certe potenzialità della comunità.

Capitolo 10

PER UNA DEFINIZIONE DEL RUOLO DI ANIMATORE PROFESSIONALE¹²

10.1- L'animazione come pratica sociale storicamente sperimentata

Senza voler ricorrere al richiamo di Socrate come il primo animatore della storia, esiste una sostanziale concordanza di opinioni nel ricercare le radici storiche dell'animazione nei primi Anni Sessanta. Sono quasi trent'anni dunque che in Italia, ma anche in Francia, Belgio, Inghilterra ed altri Paesi Europei, si parla di animatori di professione.

L'uso delle parole non è mai un mero espediente verbale, ma corrisponde a realtà che altre parole diverse e precedenti non esprimono appieno.

Citiamo dunque alcuni grandi settori concreti e reali di intervento professionale, nei quali si parla di "animatori":

- il settore turistico (villaggi, campeggi, viaggi, soggiorni all'estero, ecc.) rappresentato vistosamente dal Club Méditerranée, ma in verità occupato da organizzazioni sociali rilevanti come la Chiesa, il sindacato, gli Enti Locali; va ricordato qui che la Legge Quadro del Turismo indica l'animatore come una delle figure chiave del settore
- il settore ludico (le esperienze quasi trentennali di Comitato Italiano Gioco Infantile – CIGI; a fianco di quelle francesi del CEMEA; quelle inglesi dei "playleaders"; quelle belghe della Confederation des Organisations de Jeunesse- COJ)
- il settore socio-culturale (il lavoro nei Quartieri, nei Centri di Aggregazione, nei Circoli Culturali, nei Centri di Lettura, testimoniato fra l'altro da 18 anni di vita della Rivista "Animazione Sociale").

In questi settori storici si parla da trent'anni di "animatori" (turistici, ludici o ricreativi, socio-culturali) che vengono retribuiti regolarmente, gestiscono servizi privati e pubblici, vengono formati

¹² Questo contributo è stato stampato nel 1988 quale introduzione alle "Linee metodologiche e programmatiche" del Corso Biennale Sperimentale di Qualificazione Professionale per Animatori Socioculturali e Socioricreativi, promosso dalla Regione Lombardia.

ed aggiornati, sia pure in modi informali e diseguali.

Negli ultimi 10 anni si stanno poi aprendo nuovi orizzonti professionali per gli animatori, fra i quali citiamo:

- il settore dei beni ambientali e culturali
- il settore dei processi formativi
- il settore della prevenzione del disagio.

Inoltre va aggiunto che nei trent'anni di vita sono apparse alla ribalta anche figure più settoriali definite come "animatori professionali":

- gli animatori teatrali
- gli animatori sportivi
- gli animatori dei linguaggi espressivi
- gli animatori della cooperazione italiana ed internazionale.

In tutti questi settori, vecchi e nuovi, esistono pubblicazioni (libri e riviste), organizzazioni volontarie, professionali e semi-professionali, curricula di formazione.

Ognuna di queste testimonianze si riferisce all'animatore senza confonderlo né con l'educatore, né con l'assistente sociale, né con lo psicologo, né col pedagogo.

10.2- Il mercato occupazionale

Non è solo la storia che rende tale una professione, ma anche la domanda di un mercato del lavoro e delle professioni.

Un calcolo approssimativo fatto dall'AIATEL, l'Associazione Italiana Animatori del Tempo Libero che raggruppa circa 800 soci in Italia, fa ammontare a 30.000 gli operatori dell'animazione occupati come animatori ma in precariato, con forme semi-volontarie o stagionali.

La cifra suddetta è verificabile se si considerano:

- 1) gli insediamenti turistici stabili o le comunità turistiche temporanee (per adulti, minori o giovani);
- 2) i Centri Ricreativi Urbani per minori o giovani o anziani (sia privati che pubblici);
- 3) i Circoli Culturali e le Associazioni a finalità socioculturale;
- 4) le Organizzazioni di Promozione Sportiva;
- 5) le Organizzazioni di Cooperazione Internazionale e Italiana;
- 6) le attività di Educazione Popolare o Formazione Permanente (ai primi livelli).

10.3- Definizione di Animazione

L'animazione è una pratica sociale, cioè una professione e non una disciplina. Come tale essa fa uso delle discipline diverse che servono in diversi contesti.

Scopi dell'animazione sono:

- 1) la coscientizzazione
- 2) la sensibilizzazione
- 3) la scoperta di problemi, bisogni, risorse
- 4) la messa in moto di capacità potenziali
- 5) lo sviluppo delle opzioni che si presentano agli utenti per il tempo libero.

Metodi e tecniche dell'animazione sono tutti quelli raggruppabili nelle categorie:

- a) Gioco (divertimento, ricreazione, simulazione, fantasia, esplorazione, espressione, ecc.)
- b) Cultura (libro, mezzi espressivi di massa, ricerca, connessioni, teatro, arte, ecc.).

L'animazione opera soprattutto con *un'utenza normale*, *un'utenza collettiva*, nel *tempo libero*. L'inserimento dell'animatore in strutture sanitarie ed assistenziali, oppure in situazioni di lavoro e di scuola, ha carattere transitorio o si intende rivolto *essenzialmente* a supportare gli operatori delle strutture medesime.

In queste strutture l'animatore ha una funzione di "staff" (consulente o risorsa specialistica occasionale) rispetto agli operatori di "line" che sono gli insegnanti, gli infermieri, gli educatori, i terapeuti, i quadri aziendali.

Caratteristica particolare dell'animatore è quella di usare le tecniche ludiche/culturali in modo da rendere gli utenti non solo fruitori ma anche protagonisti. Lo specifico dell'animatore è il *far fare*.

Il ruolo dell'animatore in senso tecnico è dunque definibile da due assi intrecciati:

- quello di provocatore/stimolatore/motivatore (aspetto che riguarda valenze emotive);
- quello di organizzatore/regolatore/metodologo (aspetto che concerne valenze cognitive).

Clienti d'elezione dell'animatore sono i gruppi, le organizzazioni, le comunità. L'utenza individuale è più propria di figure educative o terapeutiche o assistenziali.

10.4- Animatore, educatore, assistente sociale

Molta confusione viene fatta fra queste tre figure professionali di medio livello. La comparazione con i pedagogisti, gli psicologi e gli psichiatri non ha senso perchè i livelli sono diversi.

È ovvio che operatori "del sociale" abbiano aree di limitrofia o di sovrapposizione.

Come è anche ovvio che le professioni (tutte) nascono da processi di codificazione di funzioni naturali che persistono sotto forme di volontariato spontaneo.

Per esempio, i genitori continuano ad educare e insegnare, malgrado esistano insegnanti ed educatori specializzati. Allo stesso

modo le nonne contadine continuano a curare i loro nipoti malgrado esistano da secoli i medici.

Ma tornando alle limitrofie, è comprensibile una frequente sovrapposizione e confusione in pratiche sociali, quando analoghe confusioni esistono fra pratiche scientifiche più consolidate.

Per esempio, un medico che dirige un grande ospedale è ancora un medico o è un manager? E un manager è un esperto di organizzazione o di finanza? Un ingegnere che si occupa di agronomia è più biologo o ingegnere? Quali sono i confini fra i fisici ed i matematici? Un insegnante di storia dell'arte non si confonde con quello di storia tout court?

Insomma limitrofie, sovrapposizioni, confusioni sono normali in un'epoca in cui tutti i quadri di riferimento concettuale stanno evolvendosi. Ciononostante è possibile indicare in linea di massima le peculiari differenze tra tre professioni "cugine" nel sociale.

Vediamo lo schema :

	animatore	educatore	assistente sociale
scopi	<ul style="list-style-type: none"> - coscientizzazione - sensibilizzazione - scoperta - mobilitazione risorse - sviluppo opzioni 	<ul style="list-style-type: none"> - sviluppo equilibrato - recupero e reinserimento 	<ul style="list-style-type: none"> - aiuto alla fruizione - risorse - organizzazione risorse - traduzione bisogni in servizi
tecniche	<ul style="list-style-type: none"> - ludico-espressive - socio-culturali 	<ul style="list-style-type: none"> - relazione educativa - metodi psicopedagogici - metodo psicosociale 	<ul style="list-style-type: none"> - colloquio - ricerca - organizzazione
utenti	<ul style="list-style-type: none"> - "normali" - gruppi, organizzazioni, comunità nel tempo libero 	<ul style="list-style-type: none"> - disagiati - handicappati - emarginati, a rischio 	<ul style="list-style-type: none"> - disagiati - svantaggiati - a rischio
ruolo	<ul style="list-style-type: none"> - provocatorio, stimolativo, motivante - organizzativo, regolativo, metodologico 	<ul style="list-style-type: none"> - aiuto, sostegno, parentale, solidale - guida, consiglio, orientamento 	<ul style="list-style-type: none"> - mediazione, filtro - consulenza, sostegno

10.5- I caratteri distintivi di una professione

In questi anni è accesissimo il dibattito sulle differenze, i confini, le sovrapposizioni delle diverse professioni sociali.

Il dibattito è reso difficile dalla generale crisi delle scienze sociali i cui confini sono da tempo messi in discussione dagli stessi ricercatori sociali. Ma è anche ostacolato dalla confusione, presente in tutte le nuove professioni, fra “ruolo” e “funzione”.

Tutte le professioni, cioè i ruoli professionali, nascono “dalla costola” di attività professionali precedenti oppure di attività volontarie.

Gli urbanisti derivano dagli architetti; i medici discendono dai curatori; i commercialisti dai ragionieri. Le professioni cioè si presentano alla ribalta sociale per evoluzione, differenziazione, articolazione di professioni precedenti. Prima del loro definitivo assestamento, per lunghi periodi, le nuove professioni sono gestite in quanto funzioni accessorie, temporanee e saltuarie.

Per molto tempo (ed ancora oggi per la verità) architetti e ingegneri hanno “svolto la funzione” di urbanista; così come molti barbieri svolgevano la funzione di medico.

Allo stesso modo molti ruoli professionali sono nati dalla specializzazione di attività volontarie. Pensiamo agli infermieri, agli insegnanti; al ceto politico, agli artisti, ai panettieri: tutti ruoli professionali che hanno formalizzato una funzione prima svolta per libera scelta o per solidarietà.

Tali “funzioni” vengono svolte prima, durante e per molto tempo anche dopo l’affermazione di una nuova professione, senza per nulla scalfire la solidità della stessa.

Quello che rende tale una professione non è l’esclusività di un terreno d’azione. Per alcuni la professione si distingue per gli obiettivi che persegue, ma questa strada ci sembra improbabile nel settore sociale. Affermare che l’assistente sociale si propone di “emancipare” o “aiutare” l’utente è privo di significato. Intanto perchè termini come emancipare, educare, aiutare, guarire sono polisemantici. In secondo luogo perchè non esistono professioni sociali (dal medico, al maestro, all’educatore) che perseguano fini/obiettivi diversi. Aiuto, guarigione, sostegno, benessere, emancipazione, crescita, consapevolezza sono finalità comuni a tutte le professioni sociali.

Per altri ciò che caratterizza una professione autonoma è l’approccio teoretico. Molti, per esempio, indicano l’approccio sistemico come distintivo e fondante la professione dell’operatore sociale. Ci sembra tuttavia che anche questa categoria sia inadeguata. L’approccio è un modello scientifico destinato alla confutazione ed all’evoluzione. Inoltre l’approccio è radicato nella filosofia e nelle scelte etiche e politiche dell’operatore. Possiamo dire che l’approccio è la conseguenza metodologica e pratica

dell'ideologia dell'operatore. È stato dimostrato come la psicoanalisi freudiana sia stata pensata in quei termini proprio da Freud, in risposta alla sua visione del mondo ed ai suoi bisogni personali. Allo stesso modo Jung non poteva che elaborare un approccio di tipo "jungiano". Inoltre l'approccio è un modello teorico, per lo più inapplicabile nella pratica sociale che per sua natura richiede strategie sincretiche.

Infine, qualcuno cerca di distinguere una professione per l'uso di un metodo. Anche qui ci sembra di vedere una posizione debole. Il metodo in parte discende dall'approccio e ne subisce le limitazioni, in parte è universalmente modellato sul paradigma dominante da diversi secoli, cioè da quando la scienza moderna è apparsa all'orizzonte.

Affermare che è tipico dello psicologo seguire il percorso osservazione–diagnosi–intervento–verifica significa non sapere che non esiste scienza "moderna", e dunque non esiste professione che usi altri percorsi.

E allora? Cosa distingue un ruolo professionale da un altro e cosa distingue una professione da una funzione?

Il passaggio da una funzione ad un ruolo professionale è un processo lungo e tortuoso: difficile è distinguerne il momento esatto.

Certo è necessario che esista un corpus di conoscenze (teorie e metodi), che esista una prassi etica (deontologia), che vi siano aggregazioni professionali (comunità di controllo), che vi siano organi di stampa specializzati. Ma il fattore decisivo perchè una professione diventi tale è il "riconoscimento sociale" o, detto in altro modo, il "mercato".

Una professione diventa tale se e in quanto esiste un mercato che la riconosce, la ricerca e la retribuisce per il "ruolo" che offre.

A noi pare indubitabile che negli ultimi vent'anni è andato crescendo e definendosi un mercato privato e pubblico che chiede animatori, li ricerca, li assume o retribuisce in quanto tali. Questo fatto indiscutibile ha mobilitato una traiettoria di crescita e insediamento del ruolo professionale, che si è arricchito di un solido corpus teorico, un insieme di regole, numerosi aggregati professionali, e sufficienti canali di stampa. Tale traiettoria richiede appunto di essere accompagnata e perfezionata con il consolidamento di un sistema formativo ad hoc. Occorrono giovani professionisti che dispongano di teorie, di modelli, di finalità, di deontologia. Questi elementi sono comuni a tutte le professioni sociali, sia pure con diverse proporzioni.

Occorrono giovani professionisti che operino con "mezzi tecnici" esclusivi e diversi da tutte le professioni sociali limitrofe. Mezzi tecnici che sono a nostro avviso il carattere distintivo delle diverse professioni.

Per esempio, medico e psicologo hanno somiglianze nelle teorie, negli approcci, nei fini, nella deontologia: ciò che li differenzia è

l'uso di mezzi. Il medico fa uso di mezzi fisici e materiali (farmaco, operazione, dieta, esercizio, ecc.); lo psicologo fa uso di mezzi immateriali (test, colloqui, analisi, ipnosi, ecc.).

A volte il medico usa mezzi psicologici e lo psicologo mezzi medici, ma quando lo fanno escono dal loro caratterizzante specifico.

I mezzi tecnici che caratterizzano l'animatore rispetto ai ruoli limitrofi (psicologo, educatore, assistente sociale) sono quelli ludico-espressivi e socioculturali. L'animatore può agire in aree comuni, con teorie simili, approcci affini, dividendo tutto ciò con altre professioni. Tuttavia nessun'altra professione sociale attuale opera con mezzi tecnici quali: il gioco, l'espressività corporea o audio-visuale, gli interventi culturali, la festa e così via. Ormai questi mezzi sono lo specifico dell'animatore, che egli usa con competenza e specializzazione, finalizzandoli agli obiettivi, fondandosi su un metodo scientifico e solide basi teoriche.

BIBLIOGRAFIA

- AA.VV., *Il bambino, il gioco, la città*, Comune di Milano, 1979
- AA.VV., *Attività di animazione e socializzazione nella Scuola dell'Obbligo*, Ed. La Scuola, Brescia, 1977
- AA.VV., *L'animazione socioculturale*, Le Monnier, Firenze, 1978
- AA.VV., *Animatori del tempo libero*, ISAMEPS, Milano, 1979
- AA.VV., *Organizzazione e funzionamento dei sistemi bibliotecari: esperienze e linee di intervento*, Unicopli, Milano, 1982
- AA.VV., *Animazione*, Ave, Roma, 1984
- AA.VV., *Animazione rurale*, Clesav, Milano, 1985
- Bertolini P., Farne R., *Territorio e intervento culturale*, Cappelli, Bologna, 1978
- Blasich G., *Animazione nella scuola e nel territorio*, LDC Leumann, Torino, 1983
- Branca P.G., Contessa G., Ellena A. (a cura di), *Animare la città*, ISAMEPS, Milano, 1982
- Cerquetti E., *Educazione e tempo libero*, F. Angeli, Milano, 1976
- Comoglio M., *Il ciclo vitale del gruppo di animazione*, LDC Leumann, Torino, 1988
- Contessa G., Ellena A. (a cura di), *Animatori di quartiere*, ISAMEPS, Milano, 1981
- Contessa G., *Prevenzione primaria delle tossicodipendenze*, CLUED, Milano, 1984
- Contessa G., *La prevenzione del disagio giovanile in Italia: problemi e prospettive*, in Atti Seminario Nazionale *Ruolo ed esperienze degli EE. LL. nella prevenzione del disagio giovanile*, Comune di Pescara, 1986.
- Contessa G., *Centri di informazione e prevenzione*, in Montanari F., Frabboni F., *Politiche giovanili, enti locali e sistemi informativi*, La Nuova Italia, Firenze, 1987
- Contessa G. (a cura di), *Il sociale come mercato*, CIUP, Milano, 1988

De Vanna U., ***Un gruppo targato futuro***, LDC, Leumann, Torino, 1978

Gatti F.G., Berzano L., Garelli E. (a cura di), ***Bisogno di cultura e operato***, 2vv. Stampatori, Torino, 1978

Jelfs M., ***Tecniche di animazione***, LDC Leumann, Torino, 1988.

Limbos E., ***Animazione dei gruppi nel tempo libero***, Coines, Roma, 1973

Limbos E., ***L'animatore socioculturale***, Armando, Roma, 1972

Limbos E., ***Animazione socioculturale***, Armando, Roma, 1976

Maccio C., ***L'animazione dei gruppi***, Ed. La Scuola, Brescia, 1973

Maioli E., Vecchi J.E., ***L'animatore nel gruppo giovanile***, LDC Leumann, Torino, 1988

Morteo G.R., Perissinotto L., ***Animazione e città***, Musolino, Torino, 1980

Pollo M., ***L'animazione culturale: teoria e metodo***, LDC Leumann, Torino, 1980

Pollo M., ***L'animazione culturale dei giovani***, LDC Leumann, Torino, 1988

Rostagno R., Pellegrini B., ***Guida all'animazione***, Fabbri, Milano, 1978

Santoni Rugiu A., Fagni E., ***Insegnamento come animazione***, La Nuova Italia, Firenze, 1976

Sardella M.V., ***Teoria e tecniche dell'evaluation***, CLUED, Milano, 1985

Sberna M., ***Giochi psicopedagogici, vol. 1°***, CLUP, Milano, 1988

Sberna M. (a cura di), ***Giochi psicopedagogici, vol. 3°***, CLUP, Milano, 1989