

A CURA DELL'ASSOCIANIMAZIONE

Fase dopo fase il metodo dell'animazione

Un percorso di ricerca partecipata

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

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

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

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

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

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

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

Fase 1: animare la domanda

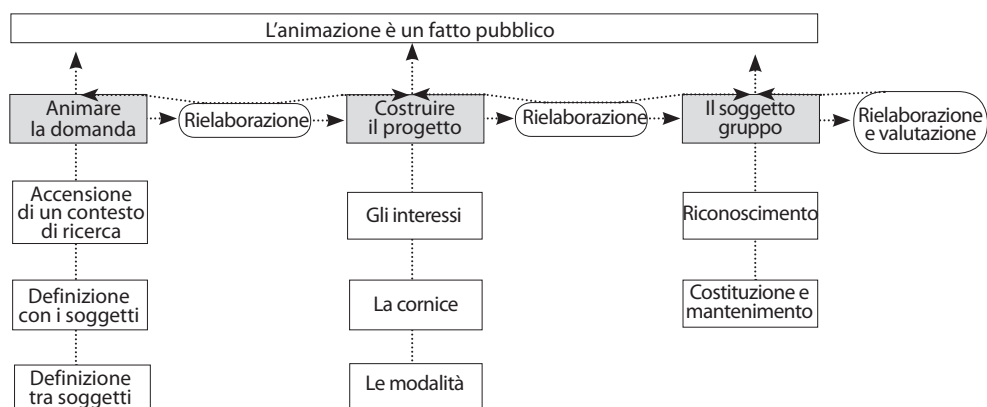
Questa fase declina la modalità che l'animazione fa propria del «fare ricerca» a fronte della domanda locale, quasi sempre implicita e confusa ma non per questo meno intensa e desiderante, che caratterizza persone, gruppi, reti, comunità in un periodo particolare della sua storia.

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

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

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

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



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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

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

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

Necessarie attenzioni e possibili azioni

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

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

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

Fase 2: costruire il progetto

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

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

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

Fase 3: delineare il soggetto gruppo

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Interfase: rielaborare e valutare

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

Metafase: animazione pubblica

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

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

Alcune attenzioni e possibili azioni

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

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

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

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

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

L'ANIMAZIONE TRA SENTIMENTO E PARTECIPAZIONE

L'INSERTO

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

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

GLI AUTORI

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

AssociAnimazione: info@associanimazione.org

IL PROGETTO

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

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