

A CURA DELL'ASSOCIANIMAZIONE

Gli irrinunciabili dell'animazione tra prospettiva e metodo

Dire l'animazione socioculturale in un tempo di rassegnazione

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

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

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

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

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

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

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

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

ve ripartire in tale opera di rivisitazione?

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

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

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

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

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

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

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

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

Gli irrinunciabili di prospettiva

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Gli irrinunciabili di metodo

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

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

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

Gli irrinunciabili di metodo – articolati in

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

Oggi è necessario però ri-definire cosa vuol dire presidiare politicamente (e non solo tecnicamente) il processo di animazione a partire dalla considerazione che «la democrazia è la forma meno dolorosa per governare i problemi». Ma è ancor più necessario reinventare le forme stesse della micro-partecipazione alle sorti della comunità in quanto le fatiche del far gruppo lasciano fuoriuscire i «contenuti negati» che proprio l'esperienza di gruppo doveva abilitare a contenere, come l'arroganza, il cinismo, la rassegnazione, un 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.

L'apertura a una ricerca-discussione

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

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

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

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

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

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

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

to con i vari movimenti di cittadinanza attiva.

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

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

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

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

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

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

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

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