

5

sguardi

L'animazione socioculturale nasce negli anni '60, in una società «solida» attraversata da fermenti di libertà. Cinquant'anni dopo, in una società in cui ciò che fa paura è il liquefarsi della società stessa, come valorizzare quel patrimonio di idee e pratiche?

Che bisogno oggi c'è di animazione sociale?

**Mario
Pollo**

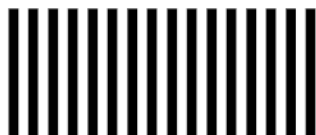
**Giulia
Innocenti
Malini**

**Michele
Marmo**

a cura di
**Francesco
d'Angella**

Animazione sociale, il nome della rivista, rimanda a un'epoca - gli anni '60 e '70 - in cui lo sforzo era di modificare le relazioni sociali nel senso di estendere libertà, diritti, opportunità. Animare la società per consentire a tutti, in particolare ai più deboli, di partecipare alla vita collettiva, essere «agenti di cambiamento» per rendere più democratico lo spazio sociale. Si voleva dare voce a chi fino allora non

l'aveva potuta esprimere (matti, disabili, *outsiders*), si puntava a riportare al centro della vita sociale le molte periferie umane e culturali. Era il sogno di una società ricostruita dal basso, rigenerata dalla partecipazione collettiva, accessibile a chi partiva da situazione di svantaggio sociale. Oggi, cinquant'anni dopo, che bisogno c'è ancora del patrimonio teorico e pratico dell'animazione? Per quali sfide?



i sei modelli dell'animazione

1

UNA PRATICA SOCIALE LIBERATRICE

Mario Pollo

Se si osservano nella vita sociale le attività che vengono denotate con la parola «animazione», non si può fare a meno di osservare che negli ultimi decenni al suo significato è accaduto qualcosa di analogo a ciò che nel XVI è accaduto alle monete buone che sono state scacciate dal mercato da quelle cattive. Fenomeno che indusse il mercante e banchiere inglese Thomas Gresham a formulare la famosa legge secondo cui «la moneta cattiva scaccia la moneta buona».

Per i più l'animazione è un insieme di giochi

Per comprendere questo parallelo è necessario partire dal significato autentico che la parola «animazione» possiede, consultando il classico e prezioso dizionario della lingua italiana del Tommaseo, che offre di questa parola quattro significati:

- l'atto di ricevere l'anima;
- l'atto del dare l'anima, o del mantenere la vita animale;
- complesso delle facoltà e degli atti della vita animale;
- moto vivace di persona, passionato o no: è gallicismo.

Sfortunatamente, a causa delle origini francofone dell'animazione, è proprio il quarto significato, quello che il Tommaseo definiva «gallicismo», che è divenuto dominante nell'uso comune contemporaneo.

Infatti, per la maggioranza delle persone l'animazione non è che un insieme di tecniche (spesso definite giochi) che servono a vivacizzare determinate situazioni, che possono spaziare dalle feste di compleanno e dall'organizzazione di momenti ludici in un villaggio turistico a vere e proprie attività di apprendimento.

Vent'anni fa un documento ha fatto chiarezza

Tuttavia la moneta buona, costituita in questo caso dai significati della parola «animazione» e del connesso verbo «animare» (dare, conservare e svolgere la vita), sembra essere stata messa al sicuro da un numero non esiguo di pratiche di animazione. Pratiche che hanno come obiettivo la difesa e lo sviluppo della qualità della vita delle persone e, quindi, la loro realizzazione umana sia a livello individuale che sociale.

È sufficiente, infatti, consultare *Il documento base dell'animazione*, pubblicato da «Animazione Sociale»⁽¹⁾ a conclusione di un percorso seminariale che ha visto coinvolte le principali correnti dell'anima-

 II

1/ Pollo M., *Verso un documento di base dell'animazione*, in «Animazione Sociale», 5, 1998, pp. 29-69.

zione italiana, per constatare che la fedeltà al significato autentico della parola animazione è rintracciabile in almeno cinque dei sei modelli di animazione presenti nella società italiana.

I sei modelli dell'animazione in Italia

Questi sei modelli rappresentano la declinazione concreta che l'imperativo del dare, conservare e sviluppare la vita del verbo «animare» ha avuto in Italia.

1. L'animazione teatrale e/o espressiva

| Il *primo modello*, forse il più noto negli anni delle origini del movimento dell'animazione, è quello dell'*animazione teatrale*, o comunque di tipo espressivo, che conta al proprio interno figure storiche tra cui Gianni Rodari, Franco Passatore e Giuliano Scabia.

Questo tipo di animazione, nato sotto il segno della liberazione della espressività e della fantasia, è andato progressivamente estendendosi ai problemi della vita quotidiana e del territorio. Questo consente di affermare che l'animazione teatrale e/o espressiva è passata, perlomeno a livello di intenzioni, da un teatro che libera dalle paure e dalle inibizioni a un teatro che serve alla vita di ogni giorno.

2. L'animazione socioculturale | Il *secondo modello* è quello dell'animazione socioculturale che è stato sviluppato dalla rivista «Animazione Sociale» e, in particolare, dal suo fondatore Don Aldo Ellena.

Questo modello si caratterizza come una «pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza e allo sviluppo del potenziale

represso, rimosso o latente, di individui, piccoli gruppi e comunità».

Un elemento specifico di questa scuola di animazione è costituito sia dal suo collegamento con il volontariato e/o il politico, sia dal collocare la sua azione nel territorio urbano, al fine di favorire i processi di crescita della capacità delle persone e dei gruppi di partecipare e gestire la realtà sociale e politica in cui vivono.

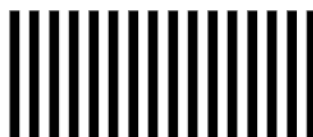
Essa ha il volto di una pratica sociale liberatrice che si avvale, oltre che dell'azione nel territorio, anche dell'utilizzo dell'azione psicosociale al fine di promuovere la capacità espressiva delle persone. È questo un movimento di animazione che ha alle spalle un consistente retroterra teorico e metodologico e che costituisce uno dei maggiori punti di riferimento per chi voglia fare animazione in Italia.

Il significato autentico della parola «animazione» è rintracciabile in almeno cinque dei sei modelli di animazione presenti nella società italiana.

Occorre poi segnalare che un ruolo importante nell'animazione socioculturale è giocato da quella pratica sociale che può essere definita come *socio-comunitaria*. Questa pratica si fonda sulle acquisizioni sia della psicosociologia di comunità, sia del lavoro di sviluppo delle comunità fondato su parametri di tipo sociopolitico.

La sua finalità è, da un lato, quella del sostegno alle comunità locali nella riappropriazione della propria soggettività sociale e politica, dall'altro, lo sviluppo dei processi di partecipazione e di autogestione tra i membri delle stesse comunità locali.

3. L'animazione culturale | Il *terzo* è quello dell'animazione culturale in senso fortemente educativo che è stato svi-



luppato all'interno della rivista «Note di Pastorale Giovanile» dal sottoscritto, con la collaborazione di Franco Floris, e, per la parte più specificatamente pastorale, da Riccardo Tonelli.

La caratteristica distintiva di questo movimento è di aver ripensato l'animazione come un vero e proprio modello educativo valido sia in un contesto scolastico che extrascolastico. L'animazione culturale in questa accezione è una vera propria teoria educativa, fondata su specifiche concezioni filosofico/antropologiche, su un metodo validato e su una strumentazione particolare.

È questo il movimento più diffuso nell'ambito ecclesiale italiano, anche se la sua presenza non è limitata a questa area sociale poiché è presente anche all'interno di centri di aggregazione giovanile, di comunità terapeutiche ed educative, di centri sportivi e di istituzioni educative in genere.

La scelta dell'aggettivo «culturale» deriva dal privilegio riconosciuto alla dimensione della cultura nella costruzione dell'identità individuale e storico-sociale dei soggetti dell'animazione, oltre che del mondo da essi abitato.

4. L'animazione turistica | Il quarto, che si deve citare solo per motivi statistici, è quello che raggruppa quelle attività di animazione cresciute all'ombra dei villaggi turistici, ma la cui dignità educativa, sociale, espressiva e culturale è tutta da dimostrare.

5. L'animazione come tecnica psico-sociale | Il quinto modello è quello che si

limita ad applicare tecniche e metodi di lavoro desunti dagli studi di dinamica di gruppo e della comunicazione interpersonale a varie attività educative. È questa la dimensione più tecnica e diffusa del fare

animazione, visto che anche tutti gli altri modelli utilizzano abbondantemente le sue tecniche all'interno dei loro percorsi formativi.

Molti animatori pensano che animare consista esclusivamente nell'applicazione delle tecniche di lavoro psicosociale di gruppo.

Tuttavia, da solo, questo insieme tecnico e conoscitivo

non costituisce un'adeguata concezione dell'animazione socioculturale e culturale.

6. L'animazione di tipo ludico-ricreativo | Il sesto modello è costituito dall'animazione di tipo ludico-ricreativo. Si tratta di un tipo di animazione che, agendo nella dimensione del tempo libero e dell'attività ludica, tende a fornire ai ragazzi, ai giovani, agli adulti e agli anziani con cui opera uno spazio in cui possano riappropriarsi delle loro capacità espressive, scoprire o recuperare la loro creatività e in cui possano sfuggire all'uso alienato del tempo libero.

Alle spalle storie diverse

Le storie alla base di questi modelli sono assai diverse.

Infatti, mentre per il modello socioculturale e quello culturale si può rintracciare un filo rosso che li lega alla pedagogia attiva, all'educazione degli adulti e in generale ai movimenti per l'emancipazione delle classi sociali più deboli e oppresse,

L'animazione turistica raggruppa attività cresciute all'ombra dei villaggi vacanze. Se la citiamo qui, è solo per motivi statistici.

per quello teatrale, invece, si possono individuare più fili tra cui i più importanti sono quelli dello psicodramma moreniano e della tradizione della commedia dell'arte.

Il modello definito come ludico ricreativo ha alle spalle la cosiddetta cultura popolare ovvero quella tradizione laica e/o religiosa che attraverso saghe e fiere di paese con i loro corollari di giochi, spettacoli, spazi di aggregazione e di di-

vertimento offriva alle persone un luogo di esercizio della creatività e della libera espressione.

Altri modelli, come ad esempio l'animazione turistica, sembrano essere privi di fili più o meno diretti con movimenti ed esperienze del passato.

Il modello psicosociale ha, infine, i suoi ascendenti in una pluralità di modelli terapeutici di gruppo essendo caratterizzato da un radicale eclettismo.

alternative e mondi possibili

2

ANIMAZIONE È ESPLORARE MONDI POSSIBILI

Giulia Innocenti Malini

C'era una volta l'animazione teatrale.

Un movimento artistico, educativo e politico che aveva tra i suoi genitori l'esuberante teatro degli anni '60 e '70, quel teatro che cercava di cambiare il mondo culturale e sociale italiano. Una forma dilatata di teatralità che pervase la scuola, ma anche gli oratori, i quartieri, le fabbriche, i manicomi e le prigioni rivoluzionando, attraverso la rivoluzione del linguaggio performativo, le dinamiche di potere e di comunicazione.

L'animazione teatrale, tempo e pratica di ri-creazione, promuoveva la libertà dei soggetti e il valore del gruppo attraverso la

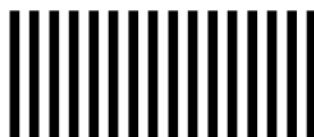
concretezza del gioco, della festa e del rito.

L'epilogo di questa storia è a tutti noto. La forza rivoluzionaria e trasformativa fu ammansita e in tanti modi riportata entro le fila dei procedimenti istituzionali – sia teatrali che educativi – che si nutrono, assimilando per quanto possibile le innovazioni e delegittimando tutto quello che non riuscivano a «digerire».

C'era una volta l'animazione teatrale

Se c'era una volta l'animazione teatrale, ora cosa c'è e quali sono le sue sfide per il futuro?

Ai fini di questa riflessione è inutile ripercorrere la storia quarantennale del movimento animativo (tanto è stato scritto e a quello vi rimando), meglio venire all'oggi tenendo presente quel tempo e quei modi dell'inizio. Mi sembra invece d'aiuto la preventiva condivisione di una sintetica e aggiornata descrizione, desunta dai racconti di alcuni animatori teatrali.



L'animazione teatrale è oggi prevalentemente diffusa nella scuola e nei diversi comparti e servizi educativi che si occupano di minori. Essa interagisce e sostiene con le sue attività la didattica e le progettualità educative legate a specifiche tematiche evolutive, convivendo con le proposte del teatro per i bambini e i ragazzi, realizzate dalle compagnie e dai gruppi professionali.

Ma l'animazione teatrale è anche una delle radici dell'attuale teatro sociale, largamente presente nella scuola e nei servizi per i minori, con progettualità dove è facile scorgere elementi e criteri propri dell'animazione teatrale stessa.

Le esperienze italiane di animazione teatrale che ho incontrato mi hanno la-

munità sono scivolte in gran parte sullo sfondo, insieme a quelle istanze di cambiamento istituzionale e di azione politica dal basso che l'avevano caratterizzata, così come le velleità di rivoluzione culturale e artistica.

Oggi le dimensioni del gruppo e della comunità sono scivolte sullo sfondo, mentre le dimensioni critiche, alternative e divergenti paiono addomesticate.

Le dimensioni critiche, alternative e divergenti paiono addomesticate. La figura professionale, ma ancora di più il ruolo dell'animatore teatrale, si confonde con altri, quello dell'educatore da un lato, quello dell'operatore teatrale dall'altro. Non aiuta a una sua maggiore definizione il fatto che la formazione professionale si innesti su iter formativi svolti entro il quadro delle

discipline dell'educazione, della comunicazione, delle arti e dello spettacolo, non sempre capaci di integrare le diverse otti-

la competenza

sciata piuttosto perplessa, soprattutto ripensando ai moti originari e qualificanti di questo fenomeno. L'animazione teatrale attuale sembra per lo più una forma di teatro educativo per e con i minori che impiega la mediazione teatrale per favorire la crescita olistica e integrata della persona e lo sviluppo dei suoi processi creativi ed espressivi.

Le dimensioni critiche oggi sono addomesticate

Le dimensioni del gruppo e della co-

che disciplinari e far fiorire un profilo professionale dell'animatore teatrale definito e specifico.

In generale, a detta degli animatori, la *competenza animativa* viene intesa, da loro stessi e dai soggetti con cui interagiscono, come una qualità dell'azione educativa o di quella espressiva, piuttosto che avere una sua identità.

Restano invece saldi alcuni caratteri tipicamente animativi che sono generalmente riconosciuti e riconoscibili, quali l'approccio ludico e la valorizzazione del

tempo libero, la promozione di attività inclusive e aperte alla partecipazione diretta di tutti, l'attenzione al processo relazionale, sia intra che interpersonale e di gruppo, più che al prodotto conclusivo e infine l'assunzione di un atteggiamento non giudicante.

Orizzonti di ripensamento per le pratiche animative

Provando a far interagire questo sintetico quadro con alcuni dei bisogni e delle sfide che toccano tutti noi per il futuro, mi sembra che emergano orizzonti interessanti di ripensamento e sviluppo per le pratiche animative.

La sfida che penso si debba affrontare è proprio quella di tornare a essere una sfida evolutiva per i soggetti, le persone, i

L'animazione teatrale è esperienza di sovvertimento, dove in gruppo e grazie alle pratiche ludico-drammaturgiche possiamo costruire vere e proprie contronarrazioni.

soggetti collettivi, prima che con i singoli;

- *la piazza*: uscire dagli approcci specialistici che dividono l'umanità in categorie e per ogni categoria disegnano dei servizi e degli interventi, per acquisire e praticare uno sguardo di sistema che permetta di trovare nell'interazione quei processi che permet-

tono di fronteggiare i problemi di vita delle persone, dei gruppi e delle collettività;

- *il corpo sociale e il corpo politico*: essere esperienze faccia a faccia e corpo a corpo, azioni di politica diretta e ancorata ai territori ma aperte al contesto globale, dove le persone, uscendo dalle dinamiche autoreferenziali e individualizzanti dei rispecchiamenti virtuali, si incontrino per discutere il presente e immaginare insie-

za animativa

gruppi e le comunità, e per i contesti.

In questa prospettiva, mi sento di indicare alcune direzioni:

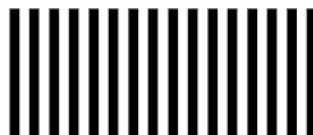
- *il tempo libero*: uscire dal limbo istituzionale e ritornare a operare negli spazi pubblici e nei luoghi e tempi del disagio, smettendo di essere solo una qualità dell'azione educativa o didattica;

- *gioco, rito e festa*: portare la propria specifica identità animativa, e quindi agire senza discriminare tra chi è sano e chi è malato o sofferente o migrante o..., bensì agire con il gioco, il rito e la festa per e con

me il futuro;

- *la rivoluzione performativa*: essere esperienza di dissidenza culturale nella società dello spettacolo e della mediatizzazione proprio attraverso le arti performative che coniugano azione politica, *agency* locale e partecipazione sociale.

Sto pensando a quelle situazioni in cui il teatro e le arti performative non sono più solo il luogo della ri-produzione professionale e della diagnosi sociale, e neppure solo processi fusionali che favoriscono le relazioni interpersonali chiuse dentro il



laboratorio espressivo, bensì divengono esperienza di sovvertimento, spazio creativo e immaginativo dove tutti noi possiamo inventare ed esplorare in gruppo e grazie alle pratiche ludico-drammaturgiche le alternative e i mondi possibili.

Esperienze in cui interrogare il presente per costruire in modo partecipato, sia nel processo che nei prodotti, delle vere e proprie contro-narrazioni, quelle divergenze narrative capaci di raccontare il contesto locale e cambiarne i sistemi di rappresentazione, inventando i nuovi riti sociali e culturali. Riti di umanità.

Non perdere l'anima sociale

Alla luce di queste direzioni, l'animazione teatrale tende ad avvicinarsi a quelle attività di teatro sociale che più di altre riescono a tenere viva la loro doppia natura di arte e pratica performativa e di azione intenzionale e partecipata di sviluppo sociale.

E forse, in uno strano gioco di rispecchiamenti, questo mi suggerisce che sia proprio l'animazione teatrale-che-è stata la sfida attuale dell'animazione teatrale-che-viene!

la sfida della fraternità

3

OGGI SERVONO INCUBATORI DI COMUNITÀ

Michele Marmo

Due eventi quest'anno mi hanno sollecitato a formulare alcune domande al mio cuore di animatore sociale e culturale militante dal lontano 1977: l'invito ricevuto a intervenire al TedX Torino e il 50esimo anniversario del 1968.

Provo a rispondere a quelle domande che ruotano attorno al senso dell'animazione oggi e alle sfide con le quali deve confrontarsi.

Per farlo ho cominciato con l'andare a riprendere il senso delle origini e le sfide

a cui doveva rispondere l'animazione in quegli anni. Come sempre non si può comprendere la direzione del futuro se non si torna alle motivazioni che hanno determinato lo stato nascente.

Davvero i tempi di oggi sono senza aspirazioni?

Gli anni '60 sono stati attraversati e caratterizzati da *un movimento che chiedeva e sperava in un cambiamento*: mentre si viveva un periodo importante di rinascita e di sviluppo sociale ed economico, contemporaneamente si consolidava un sistema gerarchico rigido in gran parte delle istituzioni.

Erano anni carichi di aspirazioni, desideri e di convinzione che quel sistema non fosse l'unico possibile e che andasse cambiato.

Gli studenti in Francia prima e in Italia

poi si candidavano a rappresentare il cambiamento possibile della società chiedendo spazio e sogno per costruire il proprio e altrui futuro.

I giovani in quel caso rappresentavano un clima, un desiderio, un'aspirazione di tutta la comunità, a prescindere dal fatto che la comunità stessa fosse in grado di riconoscere le proprie aspirazioni.

Questa mi sembra una prima interessante corrispondenza con l'oggi: esiste una diffusa aspirazione a intraprendere un nuovo percorso, un cambiamento per migliorare le proprie condizioni di vita, anche se non si intravede in maniera chiara la direzione e il rischio tangibile è quello di cercare scorciatoie superficiali e pericolose. Mentre si cerca disperatamente una via per rappresentarsi un futuro migliore in cui ci si senta protetti, è facile esporci alla contaminazione attraverso ubriacature di acque contaminate.

È urgente per gli animatori di oggi rintracciare i luoghi, i contesti, le situazioni, le contraddizioni in cui si manifestano queste aspirazioni per comprendere quali sono le domande, le energie, le risorse inesprese che attraversano il corpo della comunità.

La nascita dell'animazione sociale e culturale si colloca in quel clima che ho descritto precedentemente. Se il clima odierno ha delle somiglianze, probabilmente l'animazione ha il dovere di rinascere e di sentirsi interpellata con forza anche in questo tempo specifico.

Cerchiamo insieme, riprendendo il percorso originario, di cogliere altre similitudini e diversità.

Quella voglia di liberare le energie migliori del Paese

L'animazione si presentava come la proposta di esperienze in cui attraverso il fare qualcosa insieme si potessero realizzare progetti di cambiamento proprio e della realtà in cui si era inseriti.

L'importanza del lavorare in gruppo, la valorizzazione della creatività e della intelligenza emotiva, l'utilizzo dei linguaggi espressivi e della dimensione ludica, la scoperta della ricerca intervento, la centralità della comunità e del territorio erano elementi irrinunciabili di *visione* e di *metodo*.

E anche quando quella spinta andò a sbattere nella delusione e nella sterzata violenta degli anni di piombo, gli anni del terrorismo, quegli elementi qualificanti

della pratica dell'animazione e il suo sguardo, capace di vedere tra tante mancanze le risorse da potenziare, hanno continuato a rappresentare i contenuti di un movimento che si adoperava perché gruppi e comunità

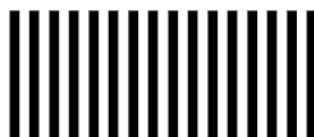
liberassero le proprie potenzialità in direzione di un cambiamento della realtà.

Era come se si volesse liberare le energie migliori del Paese con un soffio di creatività.

In quegli anni l'animazione si andò affermando nell'impegno a rivitalizzare quei processi irrigiditi delle istituzioni attraverso la partecipazione e la presa di coscienza dei soggetti.

Una pratica che viveva per il cambiamento della realtà, delle persone e delle comunità, si sviluppava incontrando i fermenti di cambiamento esistenti dentro

Anche oggi, come negli anni in cui l'animazione sociale e culturale è nata, esiste una diffusa aspirazione a intraprendere un cambiamento, anche se non è chiara la direzione.



la scuola, i movimenti giovanili e le loro forme aggregative, i quartieri popolari, le esperienze teatrali più vivaci.

La parola chiave era libertà, e l'intento era quello di una pratica sociale ed educativa che promuovesse un processo di liberazione dei soggetti. L'affermazione della soggettività in relazione, delle persone e non degli individui.

Per l'animazione non c'è liberazione se non insieme

Per certi versi potremmo dire che in questi 50 anni di vita abbiamo visto progressivamente affermarsi questa istanza declinata in tutti gli ambiti: da quello politico a quello economico, da quello religioso a quello dell'affermazione del sé nella propria vita.

Un'istanza che ha dilagato e ha vinto perché oggi il valore della soggettività personale e dell'autorealizzazione è diventato cultura di massa.

Critica dell'autorità e soggettivismo sono diventati criterio e modo di essere e di porsi nei rapporti sociali in tutti gli ambiti, anche in quei mondi culturali che tendenzialmente si erano opposti al '68.

Ma quella che può apparire una vittoria in realtà ha lasciato l'uomo della post-modernità solo e insicuro, in un delirio di onnipotenza dell'io che porta con sé la fragilità di un progetto senza legami

Per l'animazione questo è un fallimento: non ci può essere liberazione se non insieme.

Ed è in questa direzione che penso si debba muovere oggi l'animazione: non di-

sconoscere la conquista della soggettività, ma ricollocarla nei legami, nelle relazioni, nei territori e nelle sperimentazioni di nuove forme comunitarie.

La vera sfida oggi è l'assunzione della fraternità

Qualcuno dice che delle tre parole della rivoluzione francese ci si è occupati solo della libertà dimenticando la fraternità e di conseguenza l'uguaglianza.

Avremmo bisogno di un '68 post-soggettivistico, che concepisca la libertà come relazione e responsabilità anziché come pura manifestazione dell'io.

Io credo che la vera sfida oggi passi tramite l'assunzione della fraternità come criterio primo dell'azione di cambiamento.

Lo credo io, è un elemento cardine del lavoro di animazione che si sta affermando, ed è la realtà stessa che me lo descrive: le esperienze più interessanti che provano a disegnare un futuro generativo si muovono all'interno di un nuovo paradigma le cui parole chiave sono condivisione, comunità, collaborazione, cooperazione.

Fraternità oggi per me e per l'animazione significa:

- lavoro intenso su una paziente ritessitura dei legami sociali che permetta di superare la sensazione di spaesamento e solitudine di ciascuno di noi per riscoprire la forza della visione;

- capacità di mettere

il dono all'interno del circolo relazionale e in particolare quel dono speciale che si chiama per-dono senza il quale saremmo schiavi di risentimento e dell'ipotesi illusoria che la giustizia da sola possa risolvere

La fraternità è uno dei cardini del lavoro di animazione che si sta affermando. Quella fraternità a lungo rimossa e che riemerge oggi in tante nuove forme di legame.

re le diseguaglianze e insieme capacità di abitare il conflitto in maniera generativa;

- impegno a costruire luoghi ed esperienze che nell'incontro, nella collaborazione e condivisione ricer-

cano le vie per descrivere il futuro, sperimentando modalità di economia della reciprocità: quelli che io chiamo *incubatori di comunità*;

- capacità di riappropriarsi di uno sguardo che sappia cogliere gli elementi generativi presenti e vivi nella realtà decidendo di prendersene cura perché, come tutte le cose che nascono nuove, sono fragili. Provando a vivere la cura come evoluzione della richiesta forte di protezione presente nei nostri giorni. Quella cura che i greci chiamavano *epimeleia*: l'aver cura che coltiva l'essere per farlo fiorire.

L'animazione si colloca nel cuore di comunità ferite

Queste scelte di campo invocano azioni che sappiano collocarsi coerentemente nel

Servono azioni capaci di collocarsi nel cuore di comunità che appaiono sfilacciate, eppure ancora, e sempre, in possesso di risorse impensabili per riorganizzarsi.

cuore dei territori e delle comunità che appaiono sfilacciate, ferite, facili a illusioni e repentine delusioni eppure ancora, e sempre, sistemi vitali capaci di individuare, se sollecitate e facilitate, risorse impensabili per

riorganizzarsi.

Azioni capaci di abitare l'informalità, di stare in ascolto, di riattivare gruppaltà, di mobilitare il noi a cui tendiamo pur temendolo.

Azioni capaci di avere visioni e di raccontare mondi possibili riscoprendo l'importanza di dotarsi di parole da scambiare con chi si incontra per arricchire il vocabolario con cui costruiamo il mondo che vogliamo.

Azioni capaci di sorrisi sovversivi, di gioco gratuito, di sguardi curiosi e stupiti, di contatti reali.

Insomma queste scelte invocano la ri-costruzione del metodo dell'animazione, ovvero delle azioni che predispongano una via che si possa percorrere per approdare oltre questo tempo di chiusura.

Mario Pollo

insegna Pedagogia generale e sociale al Dipartimento di Scienze umane della LUMSA di Roma. Ha elaborato la teoria-metodologia dell'animazione culturale in diversi volumi, tra cui *Animazione culturale* (LAS, Roma 2017): mgc.pollo@gmail.com

Giulia Innocenti Malini

si occupa di ricerca, formazione e intervento teatrale in diversi contesti sociali. Da anni docente all'Università Cattolica di Milano, lavora come operatore di teatro sociale presso l'Unità Operativa di Psichiatria a Magenta: giulia.innocenti@unicatt.it

Michele Marmo

alterna l'impegno di animatore sociale e culturale a quelli di formatore e imprenditore sociale di comunità. È tra i fondatori della cooperativa Vedogiovane e dell'Associazione Nazionale per l'Animazione Sociale e Culturale: mikimarmo@vedogiovane.it

