

Bozza manifesto rifondativo AIATEL 2023 (Guido Contessa)

La professioni sociali sono morte all'alba del XXI secolo ([vedi qui](#)), ma non morirà mai l'esercizio del pensare alla vita, al lavoro, alla società. La domanda cui dovremmo rispondere oggi è se abbiamo ancora bisogno di animazione e se sì, di quale tipo. Quale animazione ci serve oggi?

PROGETTO 1973 - 2023: CINQUANT'ANNI DI ANIMAZIONE

La domanda è se gli individui del XXI secolo hanno ancora bisogno di prendere coscienza e, in caso affermativo, di cosa. Siamo inconsapevoli ma di cosa? Per rispondere alla domanda occorre indicare ciò di cui gli individui hanno davvero bisogno e di cui potrebbero prendere coscienza per migliorare la propria vita. Cioè, cosa oggi è assente? Come questa assenza danneggia gli individui?

Molti pensano che viviamo nel migliore dei mondi possibili, al punto di considerare naturale di imporre al pianeta il nostro modo di pensare, organizzarci, lavorare, educare, amare (persino vestirci e mangiare).

Altri (forse noi) pensano che viviamo in un mondo che è urgente cambiare. E che il cambiamento del mondo non può che passare dal cambiamento di ogni singolo individuo. Ma questo cambiamento non può essere direzionato: può solo essere stimolato mediante la consapevolezza e la libera scelta.

L'animazione è una pratica finalizzata alla presa di coscienza dei bisogni attraverso i suoi strumenti peculiari: l'attivizzazione, l'espressione e il gioco.

La pratica animativa può concentrarsi su diverse aree di inconsapevolezza, ma ce ne sono alcune che oggi paiono più importanti di altre.

a. Il tempo - Il tempo è la dimensione della libertà e della sovranità. Essere padroni del proprio tempo vuol dire essere liberi di inventare il passato ed il futuro e sovrani su di essi. Oggi l'umanità è prigioniera della gabbia del presente senza libertà né sovranità. Il passato, anche recente, è coperto da una coltre di oblio, rimosso, dimenticato. Il futuro è azzerato perché è considerato una semplice ripetizione del presente. ***L'animazione può operare per la presa di coscienza del tempo come proprietà di ogni individuo.***

b. Il corpo - Il corpo è oggi relegato a tre sole dimensioni. Il corpo come tempio della salute, il corpo come strumento di prestazione, il corpo come oggetto estetico da modellare. La attuale società sessuofobica reprime una dimensione che è stata primaria per secoli: il corpo come strumento di piacere. Il piacere è stato sottratto alla fruizione universale e quotidiana e imprigionato in riserve controllate dal potere dominante: l'industria della pornografia, dello spettacolo e della pubblicità. Il corpo come piacere è diventata una realtà meramente ottica, da guardare, non da praticare. ***L'animazione può operare per la presa di coscienza del corpo come proprietà di ogni individuo.***

c. L'altro - L'alterità è oggi relegata alla retorica. La globalizzazione si è ridotta alla globalizzazione del narcisismo. L'alterità è glorificata a parole, ma negata nei fatti, perché costringe al cambiamento. La guerra, il femminicidio, l'orrore per le ondate immigratorie ed emigratorie sono i frutti della negazione dell'alterità. Rifiutiamo l'altro perché rifiutiamo quelle parti di noi che rappresenta. In sintesi, perché non siamo liberi da e sovrani su, noi stessi. ***L'animazione può operare per la presa di coscienza dell'altro come proprietà di ogni individuo.***

Proposta di Processo di elaborazione

1. Due incontri l'anno (luglio-dicembre) del CD. Ogni CD viene centrato sulla discussione di uno stimolo di un Consigliere sorteggiato nell'incontro precedente. Lo stimolo viene inviato via mail almeno 1 mese prima dell'incontro a tutto il CD. Tutti gli stimoli vengono pubblicati sul sito, da cui si richiedono reazioni dei visitatori

2. Ricerca del sito web sul tema "Cosa è l'animazione oggi"
3. Il manifesto sarà deciso al termine del dibattito nel CD (intorno al 2017)

PRECEDENTI

Definizione 1 ("*Metodologie e tecniche dell'animazione*" su *Animazione sociale*, n.39, 1981)

L'Animazione è una pratica sociale finalizzata alla presa di coscienza dei bisogni ed allo sviluppo del potenziale represso, rimosso o latente di individui, gruppi e comunità"

Definizione 2 (e-book "*Animaione*", 1996, p.45)

L'Animazione è una professione che coopera al cambiamento degli utenti, singoli o aggregati, mediante gli strumenti ludici e di attivazione culturale

LE RAGIONI DELL'ANIMAZIONE NEL XXI SECOLO* Guido Contessa, Luglio 1999 ([fonte](#))

1 A COSA SERVE L'ANIMAZIONE ?

| TAV.1 - FINALITA' PRINCIPALI DELL'ANIMAZIONE | |
|----------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Attivizzazione | L'Animazione consiste nel protagonismo del fare, dell'esprimersi, dell'esserci (il processo è molto più importante del prodotto) |
| Sovranità | L'Animazione è un percorso di riappropriazione del potere (sulla propria vita e sul contesto) |
| Espressività | L'Animazione è una ricerca di nuove forme espressive e nuovi linguaggi (il linguaggio soggettivo è precondizione dei codici intersoggettivi) |
| Socialità | L'Animazione è sempre "essere con" (l'Altro è sempre insieme: utente, partner e attore) |
| Creatività | L'Animazione è divertimento, divergenza, diversità (divertente è ciò che è originale, cioè che nasce e fa nascere) |
| Ludicità | L'Animazione è gioco, cioè libera attività dentro regole di contenitore (ampia libertà dentro regole minime) |
| Coscienza | L'Animazione è percorso di crescita interiore (non è una pratica di scienza o di conoscenza, ma di sapienza) |

2 ANALOGIE FRA IL LUSTRO CHE HA DATO IL VIA ALL'ANIMAZIONE E QUELLO CHE STA INIZIANDO

| TAV.2 - ANALOGIE FRA 2 LUSTRI | | | | |
|--------------------------------|---------------------------------------|-----------------------------------------|--------------------------------------|--------------------------|
| Bisogni favorenti l'Animazione | 1960 – 1965 da Società Industriale | 1966 - 1999 Transizione Post-moderna | 2000 – 2005 a Società Immateriale | Funzioni dell'Animazione |
| Attivizzazione | Dipendenza coatta | Dipendenza da Welfare | Autonomia | FAR FARE |
| Sovranità | Alienazione | Angoscia | Protagonismo | |
| Espressività | Repressione illiberale | Conformismo televisivo | Nuova espressività | FAR ESPRIMERE |
| Socialità | Struttura gerarchica | Apparenza | Legami | |
| Creatività | Subalternità | Conformismo | Innovazione | FAR DIVERTIRE |
| Ludicità | Lavoro contro gioco | Gioco contro lavoro | Lavoro = Gioco | |

1. A COSA SERVE L'ANIMAZIONE?

L'Animazione, come pratica professionale, sta compiendo 40 anni(1). Cosa giustifica l'esistenza e la sua progressiva, visibile, espansione? La ragion d'essere di una nuova pratica si radica in un bisogno o un desiderio. I soggetti sentono una mancanza, o elaborano un progetto, e, se trovano che l'armamentario delle discipline e delle pratiche esistenti non da risposte, nasce qualcosa di nuovo. È stato così negli anni Sessanta, quando l'Occidente industriale avanzato è entrato nella sua fase di trasformazione generalizzata. Finito lo shock dei totalitarismi e del conflitto mondiale, ultimato lo sforzo della ricostruzione e avviato il boom economico, sono riemersi su larga scala i bisogni secondari, o immateriali, che erano stati rimossi e repressi per circa vent'anni.

La trasformazione dell'Occidente era, per la verità, iniziata già dalla fine del XIX Secolo, ma era rimasta all'interno di élites (Nietsche, Freud, Einstein, futurismo e cubismo ecc.), o aveva preso, fra le masse, una direzione politica (rivolte operaie, rivoluzione sovietica, movimenti di ascesa dei regimi totalitari ecc.). Dopo la lunga pausa dagli anni Venti agli anni Sessanta, i bisogni di trasformazione sono riemersi a livello generale e senza un immediato orizzonte politico. Vediamo nel dettaglio, per rispondere a quali bisogni è nata l'animazione.

- **Attivizzazione.** Dopo quasi quarant'anni di dipendenza coatta dal totalitarismo, dall'emergenza bellica, dalle

ragioni della ricostruzione rispunta l'esigenza generalizzata di agire sulla scena sociale. J.F. Kennedy dice: "Non domandatevi cosa il Paese fa per voi, ma cosa voi potete fare per il Paese". L'Animazione consiste nel protagonismo del fare, dell'esprimersi, dell'esserci. Per essa il processo è molto più importante del prodotto.

- **Sovranità.** L'Evo industriale moderno è stato l'apoteosi della centralizzazione e, dunque, negli anni Sessanta emerge una domanda di decentramento: la partecipazione nei quartieri, le Regioni, la democrazia scolastica sono una esigenza pressante. Il Concilio Vaticano Secondo sancisce la necessità del protagonismo dell'ecclesia a fianco della gerarchia. Nel 1965 don Milani scrive: "Avere il coraggio di dire ai giovani che essi sono tutti sovrani, per cui l'obbedienza non è più una virtù, ma la più subdola delle tentazioni". L'Animazione è un percorso di riappropriazione del potere sulla propria vita e sul contesto.
- **Espressività.** Dopo una lunga epoca di predominio del linguaggio verbale e cognitivo, si capisce che esso è funzionale al razionalismo industriale e che il superamento di questo richiede il ricorso a mezzi di comunicazione analogica, anziché digitale (vero-falso). L'Animazione è una ricerca di nuove forme espressive e nuovi linguaggi, il linguaggio soggettivo è precondizione dei codici intersoggettivi.
- **Socialità.** La relazionalità e la convivialità erano state sacrificate al funzionalismo economico. Produrre e vivere al minimo erano stati per decenni l'imperativo, e lo star bene con gli altri era considerato un lusso. L'Animazione è nata per rispondere alla priorità di "essere con". L'Altro è, al tempo stesso, sempre utente, partner e attore.
- **Creatività.** L'industrialismo si basa sull'omologazione. Ma questa, che all'inizio facilita la produzione e il consumo, alla lunga satura il mercato: quando tutti hanno la stessa auto, cosa si può inventare? Si pone, dunque, l'esigenza di trovare nuove strade originali e divergenti. L'Animazione è divertimento, divergenza, diversità. Divertente è ciò che è originale, cioè che nasce e fa nascere.
- **Ludicità.** Assenza di libertà ("gioco") e primato del funzionalismo economico, vengono gradualmente affiancati dal desiderio di gioco, simulazione, gratuità. L'Animazione è gioco, cioè libera attività dentro regole di contenitore, ampia libertà dentro regole minime.
- **Coscienza.** Decenni di concentrazione sull'aver, possedere, dominare, crescere materialmente, hanno fatto emergere il bisogno di essere consapevoli, sensibili, maturi interiormente. L'Animazione è percorso di crescita interiore: non è una pratica di scienza o di conoscenza, ma di sapienza.

In estrema sintesi possiamo dire che l'Animazione è nata per far fare, far divertire e far esprimere, per aumentare il potere e la consapevolezza del partecipante.

2. ANALOGIE FRA IL PERIODO CHE HA DATO IL VIA ALL'ANIMAZIONE E QUELLO ATTUALE

Come si vede dalla Tav. 1, l'attuale lustro vive bisogni molto simili a quelli del periodo precedente agli anni Sessanta, sia pure per motivi diversi. Il periodo dal 1975 al 1995 è stato di lunga transizione dall'Evo Industriale all'Immaterialismo, cioè da un'epoca di prevalenza delle cose a una di centralità delle idee, delle immagini, dei simboli. La transizione ha represso, o rimosso, bisogni che ora stanno riemergendo.

L'*attivizzazione* è stata limitata non più dalla dipendenza dalle regole e dall'autorità, ma da un *Welfare State* pervasivo che ha barattato l'autonomia col benessere. Oggi, che il *Welfare* è in crisi, riemerge il desiderio di azioni autonome: non è più lo Stato che deve soddisfare tutti i bisogni, ma ogni cittadino deve impegnarsi a farlo. La *sovranità* dei cittadini nella prima metà del Secolo è stata repressa dai regimi autoritari, poi ha avuto un decennio di valorizzazione, poi ancora è stata messa in crisi dalla frantumazione sociale. Ciò che un tempo produceva alienazione, è divenuto angoscia generalizzata (da cui la tossicodipendenza è un tentativo di evasione). Più recentemente sono emersi segnali deboli di una riemersione del bisogno di protagonismo, specie nelle frange marginali giovanili, come modalità di superamento dell'angoscia. La repressione illiberale dell'*espressività*, che ha caratterizzato la prima metà del Secolo XX, e che è stata sospesa nel decennio del Sessantotto, ha ripreso la sua forza sotto forma di onnipresenza televisiva. Il linguaggio della comicità ripetitiva, dei talk show, e del giornalismo mellifluido ha dominato per un lungo periodo. Oggi fanno timida apparizione nuove forme espressive, come quelle legate al Web.

La *socialità*, repressa dalle strutture gerarchiche e centralizzate, è diventata, nella transizione, camuffata dal dogma dell'apparenza. "Esserci" ed "essere con" sono stati, per due decenni, sottomessi all'esigenza di sembrare. L'esplosione delle discoteche è stata l'apoteosi della sostituzione delle relazioni con le maschere. La loro decadenza coincide con la risorta esigenza di parlare, comunicare, attivare legami. La *creatività*, prima sopita dalla subalternità coatta, è diventata, nella transizione, conformismo difensivo. La vecchia censura è stata sostituita dall'auto-censura come risposta alla paura di essere diversi. Oggi è lo stesso sistema produttivo che, pena l'asfissia, cerca creatività, originalità, diversità. La *ludicità* è stata considerata per tutto l'Evo industriale un'evasione, un'attività antagonista del lavoro. Nella transizione ha prevalso un ribaltamento: è il lavoro che è stato demonizzato come sospensione del gioco. Oggi è evidente l'emergere di una nuova prospettiva, per la quale gioco e lavoro possono essere la stessa cosa: il lavoro assume sempre più aspetti ludici e il tempo libero sta creando sempre più posti di lavoro.

3. CONCLUSIONI.

Gli anni Sessanta sono stati un punto di svolta del Secolo e hanno dato vita all'Animazione come una delle risposte ai bisogni emergenti. Dopo un decennio di sommovimenti planetari, siamo entrati in due decadi di transizione dove, in parte, ha prevalso la reazione (con tentativi di tornare al passato) e, in parte, ha dominato la frantumazione (con pesanti costi psicologici e l'esplorazione di tentativi di superamento). Oggi l'Occidente sembra essere ai "blocchi di partenza" di una nuova epoca, che ho chiamato Immaterialesimo (2). I bisogni che tornano alla ribalta non sono diversi da quelli che hanno dato i natali all'Animazione nei primi anni Sessanta. Ciò significa che nei primi decenni del Secolo XXI, l'Animazione può tornare a essere una pratica centrale.

1. Per una storia dell'Animazione professionale cfr. Contessa G. *L'animazione*, CittàStudiEdizioni, Milano, 1995.
2. Per una presentazione di questo paradigma, cfr. Contessa G. *Psicopolis*, Edizioni Arcipelago, Milano, 1999.