



IL CANOVACCIO

Per una scuola di giovani animatori

Il Q6, in continuità con il Q5, si propone di approfondire, a proposito di animazione culturale dei giovani:

- l'obiettivo generale e le sue specificazioni e mete intermedie;
 - le grandi linee strategiche che ne derivano;
 - una prima veloce introduzione al *metodo*, collegandosi ai quaderni della quarta serie «*Strumenti dell'animazione*».
- Scegliendo tra i tanti temi del quaderno, il canovaccio offre degli spunti operativi su alcuni «passaggi» delicati.

VERSO L'OBIETTIVO GENERALE DELL'ANIMAZIONE

Il quaderno presenta l'obiettivo generale dell'animazione con una espressione molto concisa (cf p. 00). Accostarsi in modo corretto a questo obiettivo richiede una serie di tappe che ora proviamo ad individuare.

Tappe verso l'obiettivo generale

1. Una *prima tappa* è la *sensibilizzazione all'obiettivo generale*. In altre parole: cosa, in modo sintetico, ci si propone quando si fa animazione con i giovani?

2. Una *seconda tappa* è la riflessione sul *modello* messo in atto nel descrivere l'obiettivo. Si può sollevare il problema offrendo una griglia in cui emergono i tre «modelli» usuali in questa ricer-

ca: il modello deduttivo, il modello induttivo, il modello circolare (cf Q7).

3. Una *terza tappa* può consistere nel far emergere che al centro dell'animazione sta il *giovane alla ricerca della identità personale*.

4. Una *quarta tappa* può essere attenta ad esplicitare il *problema del senso*.

Della identità personale si può parlare in più modi, o meglio, a più livelli: a livello psicologico, a livello sociologico, a livello culturale, a livello esistenziale.

A quale livello si intende collocare l'animazione culturale?

La proposta di M. Pollo intende assumere i vari livelli, ponendosi però, fin dalla descrizione dell'obiettivo, dal punto di osservazione del «senso» della vita quotidiana.

5. Una *quinta ed ultima tappa* è la *presentazione dell'obiettivo generale e delle sue tre specificazioni* come sono offerte da M. Pollo.

Si può osservare, riassumendo quanto detto:

— l'obiettivo è stato elaborato con un modello circolare (da una parte l'antropologia dell'animazione e dall'altra la crisi di identità dei giovani);

— si colloca al livello del senso, ma include globalmente anche gli altri livelli;

— pone il senso come realtà da accogliere (e prima ancora da «scoprire» come un tesoro in un campo) e come realtà da far crescere, sviluppare attraverso la propria vita;

— l'animazione si propone di stabilire una intensa «comunica-

zione» tra individuo-società e cultura-trascendenza.

Strumenti per le varie tappe

1. Per le prime tre tappe ci si può dividere a gruppi e, dato un tempo breve (dieci minuti circa), arrischiarsi nello stendere un obiettivo generale per l'animazione culturale dei giovani degli anni '80.

Le varie descrizioni possono essere riportate su uno o più cartelloni per un confronto.

Siamo alla seconda tappa. Il compito del confronto è far emergere il «modello» utilizzato nell'elaborazione dell'obiettivo.

In altre parole: *come* è stato elaborato l'obiettivo? Con un modello deduttivo? Con un modello induttivo? Con un modello ermeneutico-circolare?

Per passare alla terza tappa si può porre l'attenzione sul fatto che procedendo secondo il modello circolare oggi l'animazione deve fare i conti con tre costatazioni:

- essere giovani è essere alla ricerca di una identità personale;
- la ricerca è resa «difficile» dalla attuale situazione socioculturale;
- l'educazione oggi deve porre al centro del suo servizio la formazione dell'identità personale.

2. Per la quarta tappa, che si propone di abilitare a parlare con correttezza del *problema del senso*, si può procedere come segue.

Si può iniziare con:

- un *fotolinguaggio* con il mandato: «a quali di queste foto ti rimanda il vocabolo "senso"?»;
- oppure: *associazioni libere* con il mandato: «senso è...».

□ Si passa alla costruzione di *dieci espressioni o frasi* in cui ricorra il vocabolo «senso». L'animatore può scriverne qualcosa su un cartellone e poi invitare a continuare.

Alcuni esempi:

— «che senso ha lottare per un ideale, sacrificarsi per una causa?»;

— «quello che stai facendo non ha senso?»;

— «che senso ha vivere in città?»;

— «studiare in questa società non ha senso?»;

— «se sei solo come un cane che senso ha la vita?».

Una volta raccolte una decina di espressioni ci si chiede: qual è il «contenuto» del vocabolo «senso»? Ed ancora: quali le condizioni per cui qualcosa abbia «senso»?

□ Ora la ricerca può essere portata sui *livelli di senso che il soggetto sperimenta in sé*.

Si possono utilizzare i *ricordi personali* («Ricordate qualche fatto, occasione, situazione, incontro in cui avete sperimentato che aveva «senso»? Perché?) per individuare:

— i diversi livelli di senso (benessere fisico, godimento psicologico, integrazione sociale e cosmica, pienezza esistenziale...);

— il senso come qualcosa che viene «accolto», perché gratuitamente dato, e come qualcosa che

nasce da ciò che si costruisce (con la fatica, studio, lavoro, amore...).

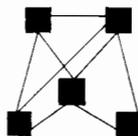
Si può concludere verificando insieme l'affermazione: «vivere è accogliere e dare senso alla vita».

— Si può ora passare a parlare dell'*avventura di senso che pervade l'umanità*.

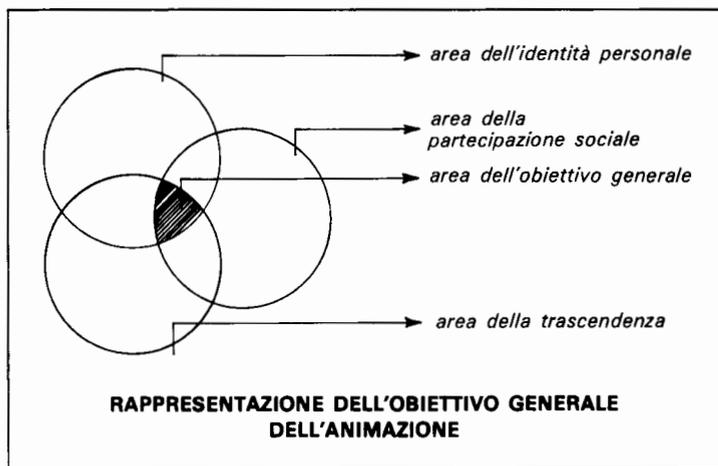
3. Per la quinta tappa (presentazione dell'obiettivo dell'animazione secondo M. Pollo) si può procedere con una relazione utilizzando il disegno dei tre cerchi riportato in questa pagina.

IDENTITÀ NEL GIOCO TRA VISSUTO PERSONALE E CULTURA

Una riflessione organica su questi temi (cf pp. 9-15) può essere sviluppata con l'aiuto di un disegno, da fare man mano che si procede nella relazione nel paragrafo 6.



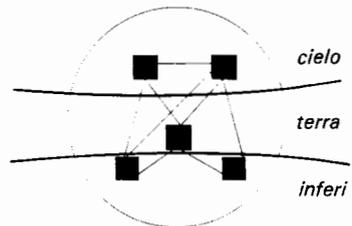
■ L'identità personale è data da:



— il fluire di esperienze (i quadratini);

— il collegamento delle esperienze (le frecce);

— fino a delineare un'unità (il cerchio tratteggiato).



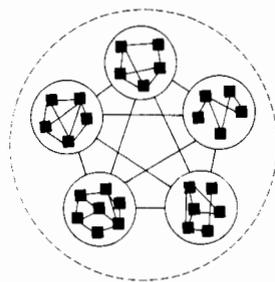
■ Il collegamento delle esperienze verso la individuazione è un processo che avviene a livelli diversi di profondità «dentro» il soggetto:

— il livello del cielo o della fede e dei valori (parte superiore);

— il livello della terra o della coscienza e della ragione (parte centrale);

— il livello degli inferi o dell'inconscio e del desiderio (parte inferiore).

Una osservazione: la coscienza (parte centrale) è il luogo in cui devono confluire sia il «cielo» che gli «inferi»: senza questa riunificazione dei livelli nella coscienza non esiste individuazione.

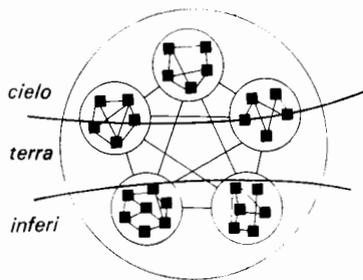


■ La maturazione dell'individuo non è data solo dalla capacità di «vivere dentro di sé», ma anche di collocarsi nella vita culturale e sociale dove si può osservare:

— la pluralità dei soggetti con una loro vita personale;

— la stabilità di «relazioni» tra di loro (le frecce);

— il processo di individuazione avviene dunque dentro la cultura che è unità (= una cultura) e diversità (= più esperienze).



■ La cultura non è la somma degli individui, ma ha una sua vita, quasi fosse un organismo vivente, dove si può osservare:

— una «memoria culturale» che regola la vita dentro la cultura, conservando e cambiando abitudini, tradizioni, modi di vivere, concezioni della vita...

— un cielo o fede collettiva, una terra o coscienza collettiva, gli inferi o un inconscio collettivo;

— anche per la cultura la «coscienza» è il luogo dove convergono la fede e l'inconscio collettivo;

— a fianco di una cultura ce ne sono altre (non rappresentate nel disegno) con le quali essa stabilisce

ulteriori rapporti di comunicazione.

■ Alcune conclusioni circa il processo di individuazione:

□ l'identità del soggetto ha una vita personale e una vita collettiva: ci si individualizza quando si riconosce tutto questo e si vive, di conseguenza, non considerandosi né slegato dalla cultura, né una sua appendice;

□ l'identità presuppone di saper vivere cielo-terra-inferi, a livello personale e collettivo;

□ l'identità non è mai raggiunta ma è vivente, dinamica, da perseguire continuamente per «esprimere» nuova vita.

Che ha a che fare questo con l'animazione?

Si possono evidenziare alcune osservazioni a proposito della *formazione dell'identità*:

— l'animazione è a servizio dell'identità delle persone per svilupparla nella globalità (cielo-terra-inferi) a livello personale e culturale;

— l'animazione si occupa non solo della vita delle persone (ad es. i giovani) ma anche di quella della cultura nel suo insieme;

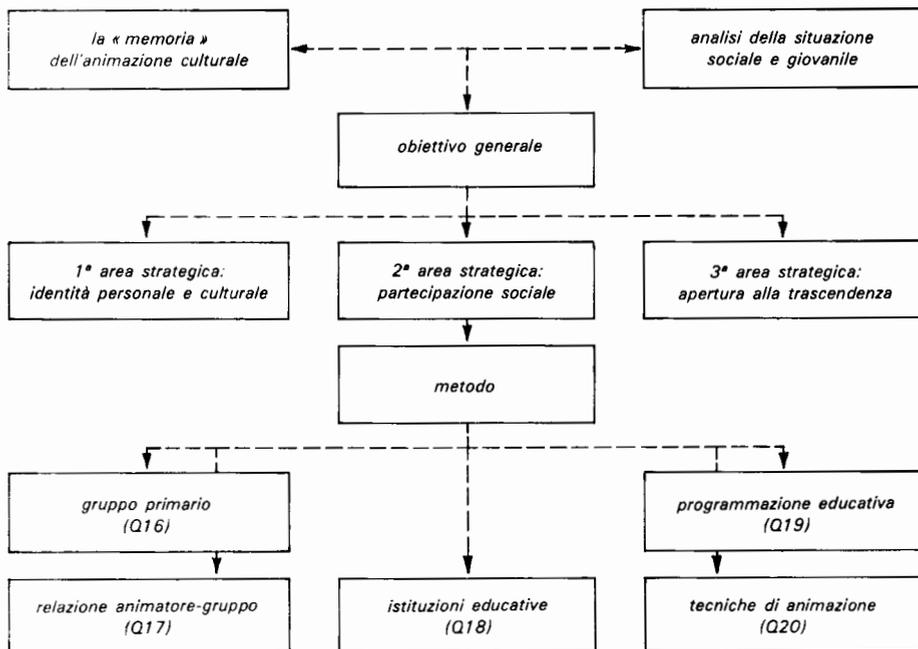
— l'animazione non è più riducibile a «fare attività» (gioco, teatro, gruppo...), ma pretende di essere un modello educativo dell'identità che partendo dal fluire delle esperienze si apre ad una «presa di coscienza» della realtà personale e culturale;

— se l'animazione non è «attivismo», non è neppure intellettualismo, perché il processo di formazione dell'identità non scatta se non a partire dal «fluire» concreto delle esperienze.

LINGUAGGIO LOGICO-RAZIONALE E LINGUAGGIO SIMBOLICO-EVOCATIVO

Per un primo approccio ad un tema difficile come quello del linguaggio logico-razionale e linguaggio simbolico-evocativo si

QUADRO SINTETICO DELL'ANIMAZIONE CULTURALE



possono utilizzare alcuni *giochi*. Ne indichiamo due molto semplici; alcuni possono essere facilmente inventati.

■ Un *primo gioco* può consistere nel mimare una scenetta a cui partecipano tre personaggi tipo: uno scienziato, un poeta ed un fratellino. Tutti e tre devono mimare la scenetta di chi è seduto ad un tavolo, sente fame, va a cercarsi una mela e... la mangia. Mentre mimano la scena, uno dopo l'altro, essi devono parlare, utilizzando il linguaggio tipico dello scienziato/medico (linguaggio logico-razionale della medicina), del poeta (linguaggio simbolico-evocativo) e del fratellino (linguaggio simbolico-religioso del credente e delle sue immagini bibliche).

I presenti prendono nota di ciò che ogni personaggio dice ed al termine si caratterizzano i tre linguaggi, dapprima opponendoli per far osservare che colgono li-

velli diversi della realtà e poi ingrandoli per sottolineare l'unità del reale al di là delle sue letture. (Se si vuole complicare il gioco... si può far intervenire anche una capra che mangia la mela e non può dire niente perché... non possiede un linguaggio. Non è animal symbolicum!).

■ *Altri giochi* dello stesso tipo possono essere realizzati in gruppo. Si può, ad esempio, dividere il gruppo in tre sottogruppi (linguaggio logico-razionale, linguaggio simbolico-evocativo, linguaggio religioso) e proiettare una diapositiva con il sole che sorge o che tramonta, oppure con una mamma che allatta il suo bimbo, con un padre che cammina tenendo per mano il suo bambino...

Dopo aver osservato per un certo tempo la diapositiva, ogni gruppo ha cinque minuti di tempo per raccogliere la sua lettura della diapositiva. Si confrontano le di-

verse letture fino ad evidenziare la proprietà dei vari linguaggi.

PER UNA SINTESI SULL'ANIMAZIONE CULTURALE

Il lavoro conclusivo sul Q5 e sul Q6 non può essere che di sintesi, per ritracciare *il filo sotterraneo* che collega le pagine.

Proponiamo uno schema che riprende i principali paragrafi dei due quaderni, per organizzarli secondo le indicazioni della teoria curricolare applicata alla programmazione.

Lo schema riportato a pagina 31 e le sue caselle indicano le tappe ed il modo di lavorare. Si tratta di riempire progressivamente, rifacendosi ai due quaderni, le varie caselle attraverso brevi lavori di gruppo, magari con l'aiuto di tecniche come il *Philips 6x6* o simili.



I QUADERNI dell'ANIMATORE

Per le « scuole animatori »
di gruppi e movimenti giovanili

PRIMA SERIE: L'IDENTITÀ DELL'ANIMATORE

- Q1 Decidersi per l'animazione
- Q2 La maturità umana dell'animatore
- Q3 L'orizzonte ultimo dell'animazione:
l'amore alla vita e la causa del Regno
- Q4 La spiritualità dell'animatore

SECONDA SERIE: ANIMAZIONE ED EDUCAZIONE ALLA FEDE

- Q5 6 L'animazione culturale
- Q7 La scelta dell'animazione
nell'educazione alla fede
- Q8 Un itinerario di educazione dei giovani alla fede
- Q9 Il gruppo giovanile come esperienza di chiesa
- Q10 Leggere la parola di Dio
« dentro » la vita quotidiana
- Q11 Una proposta morale
per un tempo di desiderio e frammentazione

TERZA SERIE: FARE ANIMAZIONE CON QUESTI GIOVANI

- Q12 Il trapasso culturale e la difficile identità
dei giovani
- Q13 I giovani della vita quotidiana
- Q14 « Immagini d'uomo » negli anni '80
- Q15 Aggregazione giovanile
e associazionismo ecclesiale

QUARTA SERIE: STRUMENTI DI ANIMAZIONE

- Q16 Il gruppo come luogo di comunicazione
- Q17 La comunicazione tra animatore e gruppo
- Q18 Strutture e comunità educative
nella chiesa e nel territorio
- Q19 La programmazione educativa
- Q20 L'attività di gruppo: tecniche e strumenti,
impegno e servizio