



Prospective/ Prospective/ Prospectiva

Una animación sociocultural para la convivencialidad en España en el horizonte 2030

Mario Viché

Universitat de València, España
marioviche@quadernsanimacio.net

Cet article tente d'exposer l'évolution de l'animation socioculturelle en Espagne, en essayant de répondre aux questions suivantes : sur quelle formation sera-t-elle basée ? Quelles formes et modalités prendra-t-elle ? Quels seront les modèles d'animation ? Quelles fonctions assumeront-ils et à qui s'adresseront-ils ? À quelles fonctions économiques, politiques et sociales répondra-t-elle et quelles limites et contradictions rencontreront les différents professionnels et militants qui agissent dans ce champ d'action sociale et culturelle ?

Mots-clés : Animation, prospective, professionnels, militants.

This article attempts to reflect the evolution of sociocultural community development in Spain, by trying to answer the following questions: on what training will it be based? What forms and modalities will it take? What Will be the models of sociocultural community development? What functions will they have and to whom will their intervention be directed? What economic, political and social functions will it be responding to?, and what are the limitations and contradictions with which the various professionals and activists who work in this field of social and cultural action will be confronted?

Keywords: Sociocultural community development, prospective, professionals, activists.

El presente artículo intenta reflejar la evolución de la animación sociocultural en España, intentando dar respuesta a las siguientes preguntas: ¿en qué formaciones se basará? ¿Qué formas y modalidades adoptará? ¿Cuáles serán los modelos de animación? ¿Qué funciones tendrán y a quién irán dirigida su intervención? ¿A qué funciones económicas, políticas y sociales estará respondiendo?, así como ¿cuáles serán las limitaciones y contradicciones con las que se van a encontrar los distintos profesionales y militantes que actúen en este campo de la acción social y cultural?

Palabras clave : Animación, prospectiva, profesionales, militantes.

Introducción

La Animación Sociocultural se desarrolla en Europa en la segunda mitad del siglo XX como estrategia de reconstrucción del tejido social y ciudadano tras el azote de las dos guerras mundiales. Sobre la base de las propuestas democratizadoras que aportan movimientos sociales basados en el laicismo educativo, la Escuela Nueva o la Educación Popular, la Animación sociocultural se estructurará como práctica colectiva de desarrollo regional y consolidación de un tejido ciudadano basado en la creación de redes identitarias en los barrios y regiones de la vieja Europa.

Si bien, en una primera época marcada por el desarrollismo y con el auspicio de instituciones como la UNESCO y el Consejo de Europa, la Animación Sociocultural se desarrollará en los países de influencia francófona, no será hasta la eclosión de los planteamientos de la Sociedad del Bienestar que la animación va a adquirir su mayoría de edad en los países más septentrionales del Continente Europeo.

Es, en este contexto histórico, que Pierre Besnard va a hablar del Sistema Animación como un sistema social que se estructura a través de unas instituciones culturales, unas prácticas sociales, unas actividades y unos agentes, profesionales y militantes, dinamizadores de proyectos. Un sistema que para Besnard (1990, pág.70)

se presenta al observador como un campo complejo de instituciones culturales, de prácticas sociales, de actividades, de agentes múltiples que nos hace intentar la identificación y el análisis y en un primer momento precisar las bases conceptuales, el campo y las características

En España, será a partir del final de la dictadura, la aprobación de la Constitución de 1978 y el posterior desarrollo del Estado de las Autonomías que, en un contexto democratizador y progresista y bajo los planteamientos socioeconómicos de la Sociedad del Bienestar, se va a producir el impulso de la Animación Sociocultural a través de la creación de Escuelas Municipales y Autonómicas de Animación, el desarrollo de programas de Animación Sociocultural en el ámbito de la Educación de Adultos y los movimientos vecinales y ciudadanos y con la creación de equipamientos y programas promovidos por las administraciones públicas. Igualmente, los movimientos y asociaciones que trabajan en los ámbitos de la infancia y la juventud, que hasta ese momento habían hablado de educación en el tiempo libre, comenzarán a hablar de Animación Sociocultural y a reconvertir sus cursos de monitores de tiempo libre en formaciones diseñadas desde la perspectiva de la animación.

Será a finales de la década de los 90, con la implantación de los módulos profesionales de Animación Sociocultural como ciclos formativos de Grado Superior dentro del sistema educativo formal (TASOCT), cuando podamos hablar, en España, de la existencia de una formación, unos profesionales, unos programas y unos equipamientos específicos de Animación Sociocultural. Es desde esta perspectiva histórica que Catalá (2024) va a hablar de la Animación Sociocultural como Sistema de Formación.

Un proceso de consolidación institucional y profesional que va a coincidir en el tiempo con la crisis de los postulados de la Sociedad del Bienestar y la progresiva sustitución por planteamientos neoliberales y de mercado caracterizados por la desregulación y la pérdida de protagonismo del sector público en beneficio de un sector privado que aplica criterios de eficiencia económica, consumo de bienes y servicios en los sectores del ocio, la cultura y la educación al tiempo que desarrolla programas sociales de tipo asistencial.

Este hecho hace que coincidan en el mismo momento histórico lo que parece una consolidación del sistema animación, sus equipamientos, programas y profesionales con el inicio de una profunda crisis de identidad caracterizada por la pérdida de protagonismo del sector público y los movimientos vecinales en favor de una progresiva aparición de un débil tercer sector (asociaciones, fundaciones y empresas especializadas) que basan en el consumo de programas y servicios una oferta de actividades que tiene necesariamente que rentabilizar la inversión realizada.

Junto al desarrollo e incremento del consumo de servicios y programas culturales y socioeducativos que tratan de aportar coherencia a los postulados de una educación comunitaria se desarrollan también una serie de propuestas en los ámbitos del turismo, el ocio educativo o el envejecimiento activo donde aparecen como prioritarias las funciones de entretenimiento, custodia, conciliación de la vida familiar, ocupacionales o asistenciales, contribuyendo, de esta manera, a acrecentar la crisis identitaria que sufre el sector a lo que se une a un alto grado de descrédito de la práctica y la profesión de la animación instalado en la opinión pública y en el imaginario colectivo.

¿De qué animación estamos hablando?

Si bien la animación se desarrolló en el siglo XX a partir de los postulados de la Educación Popular y en el contexto de la Sociedad del Bienestar, la crisis de este modelo y el auge de los postulados neoliberales han conducido a estructurar dos modelos de animación bien diferenciados pero que conviven y se confunden en las diferentes propuestas y programas de aplicación práctica.

Esta deriva fue ya apuntada por Dumazedier (1988) cuando publica su libro *Révolution culturelle du temps libre*. En él denuncia un cambio en la cultura democrática que hace inviable la aplicación de sus famosas 3 D en el ámbito del tiempo libre de la ciudadanía (descanso, diversión y desarrollo de la personalidad). En el texto Dumazedier denuncia la comercialización de las iniciativas de ocio y el surgimiento de una nueva cultura basada en el consumo masivo de productos y servicios relacionados con la cultura, el deporte, el turismo y el ocio. Para este autor las narrativas de consumo cultural han dejado obsoleto el antiguo debate entre democracia cultural y democratización de la cultura.

Cada vez se hacen más patentes y evidentes dos tipos de animación. Una animación mercantilizada, privatizada que pone su acento en la actividad y que se concreta en una oferta de programas y servicios de cultura, ocio y turismo en las que prima el consumo, las audiencias pasivas, aunque con ligeros toques de participación e implicación en la elección de la oferta, y que, desde postulados funcionalistas, pone su acento en técnicas y actividades y en la eficiencia de unos servicios que han de ser consumidos y financiados o bien por las administraciones públicas o bien por los propios usuarios de forma individual. Frente a este modelo permanece un tipo de animación que sigue poniendo el acento en la creación de redes de ciudadanía activa, en la gestión ciudadana de la cultura y en la creación de espacios de convivencia y desarrollo en unos barrios y comunidades locales cada vez más multiculturales.

Frente a una animación bancaria y consumista regida por valores neoliberales fundamentados en el consumo, la competitividad, el individualismo, el dirigismo y la eficiencia económica surgen nuevos paradigmas que pretenden recuperar el sentido de las dinámicas socioculturales de la animación. Aportes como los que hacen los llamados Paradigmas del Sur, el Buen Vivir, el Bienestar Subjetivo o la ética de la convivencia reivindicada por Denis

Najmanovich (2019) fundamentan una animación más cooperativa, militante, autogestionada, multicultural, interactiva y comprometida con el entorno donde el arte social y la gestión ciudadana de la cultura y el deporte, la ocupación de la calle y otros equipamientos públicos, la defensa del medio ambiente o la defensa de la democracia son las estrategias que la animación aporta a los movimientos sociales y ciudadanos en una práctica de ciudadanía activa que tiene como objetivo la mejora de las condiciones de vida y convivencia en los barrios y comunidades locales desde alternativas públicas, gratuitas y de calidad.

Es, este dilema epistemológico, el que está colaborando a que junto al debilitamiento del prestigio y el interés social hacia la animación sociocultural por parte de los poderes públicos y la opinión pública en general, sean los mismos actores, instituciones, profesionales y militantes, los que pongan en entredicho el sentido y el futuro de la práctica y la profesión creando un cierto pesimismo ante los resultados y el futuro de la propia animación sociocultural.

Es el momento que la propia animación, actores e instituciones respondan a las preguntas ¿Para que estamos haciendo animación? ¿Qué sentido tiene el seguir haciendo animación sociocultural?

En un primer momento podemos encontrar tres narrativas básicas que responden, aunque de una manera superficial, a estas dos preguntas. La respuesta más trivial sería la de ocupar el ocio de los ciudadanos, superando el tedio a través de actividades entretenidas y creativas que al tiempo que respondan a necesidades de evasión y descanso aporten elementos relacionales y socioeducativos. Desde esta perspectiva la animación va a competir con iniciativas mediáticas, con el consumo cultural, y con las industrias del ocio tanto sea desde perspectivas festivas, turísticas o digitales.

Una segunda respuesta nos llevaría a postulados educacionales de tipo bancario. Se trataría de educar a la ciudadanía en valores y actitudes democráticas y de convivencia más allá de los sistemas educativos formales. En este posicionamiento nos encontraríamos con movimientos educativos en el tiempo libre, acciones formativas más o menos regladas e incluso con campañas mediáticas y digitalizadas que tienen como objeto influir en las actitudes sociales básicas.

Una tercera respuesta nos la van a dar aquellos actores (ciudadanos activos) y movimientos ciudadanos que actúan desde los barrios y las comunidades rurales con el objetivo de crear redes de ciudadanía sostenible. A partir de estrategias centradas en la autogestión ciudadana de la cultura (urbana o rural), la convivencia ciudadana, las identidades multiculturales y la creación de redes de cooperación, sostenibilidad y bienestar colectivo tienen como objetivo crear narrativas colectivas y actitudes convivenciales que permitan no solo la cohesión social sino también el desarrollo social y económico de los territorios en los que desarrollan su día a día.

En este sentido en González-Gainza y Viché-González (2021; p.13 y 14) afirmábamos:

La Educación (Animación) Sociocultural se reinventa a sí misma día a día en función de las interacciones ciudadanas y su adaptación a los diferentes contextos vitales y de representación. No obstante mantener como fines y objetivos asegurar la convivencialidad y la cohesión social a través de la comunicación interactiva, la toma de conciencia crítica, la adhesión identitaria y el posicionamiento consciente por una superación de las condiciones de vida colectivas bajo los indicadores de solidaridad, ayuda mutua, inclusión y sostenibilidad. La animación sociocultural y la recreación han de adaptar sus dinámicas y estrategias a un contexto social cambiante y replantearlas en función de los paradigmas emergentes de interpretación de la economía, la participación sociopolítica, la dignidad humana y el cambio de paradigma.

Para nosotros, la animación sociocultural es una práctica social, cultural y educativa de ciudadanía activa y convivencial. Se trata de una práctica difusa que se genera en la confluencia

de las representaciones narrativas de los diferentes grupos sociales que, de forma dialógica y circular acercan sus diferentes narrativas hasta encontrar relatos identitarios compartidos de manera que esto les permita crear redes de interactividad y convivencia ciudadana. Una práctica colectiva interactiva que se fundamenta en las diferentes identidades territoriales, culturales y multiculturales (si las dinámicas globalizadoras de mercado permiten crear identidades de marca, de un modo dialógico, las dinámicas de la animación han de permitir crear narrativas identitarias de encuentro y convivencia multicultural). Unas dinámicas interactivas que se fundamentan en la cultura y la comunicación como vivencia de la sensibilidad y el encuentro interpersonal y comunitario.

Camino y estrategias para una animación sociocultural con futuro

El libro *Voces con esencia*. Para una animación sociocultural posicionada (Novella; Alcántara 2022) aboga por una animación comprometida, feminista, antifascista enraizada en contextos de convivencia, crítica, multicultural y comunitaria. Una animación sociocultural superadora de modelos basados en el consumo y la ocupación de tiempos libres para posicionarse en la toma de conciencia crítica, la creación de narrativas comunitarias de consenso, la gestión de redes de autoayuda, cooperación y convivencia y, en definitiva, en la creación de espacios para el encuentro multicultural y la ciudadanía activa que sean lugares amables para la convivencia, el bienestar colectivo y el buen vivir.

El texto, auténtico referente de una animación sociocultural comprometida en España aboga por la autogestión de dinámicas ciudadanas de cultura urbana, la gestión ciudadana de la cultura, el arte social o la recuperación de la calle como expresión de las distintas sensibilidades ciudadanas y el tejido de redes y movimientos sociales en los barrios y los contextos rurales donde desarrollar proyectos colectivos de convivencia ciudadana, identidad colectiva y compromiso con el buen vivir comunitario.

Desde nuestra perspectiva una animación sociocultural comprometida tiene como objetivos estratégicos: ser capaz de crear espacios amables para el encuentro, la relación y el ocio de los vecinos (espacios peatonales, espacios abiertos, espacios lúdicos), generar experiencias colectivas de la cultura como vivencia de la sensibilidad y el encuentro de identidades e inquietudes, promover el encuentro circular narrativo de relatos hiperculturales (Han 2022) que posibiliten el encuentro y la convivencia ciudadana, creando espacios para el debate, el análisis de la realidad, el diálogo y la toma de decisiones como fórmulas de autogestión de la vida ciudadana así como promover la capacidad de generar espacios identitarios para la construcción de redes de ciudadanía y Buen Vivir (Fara, Vasapollo 2011).

Una animación que se aleja de modelos institucionales y de consumo para generar dinámicas participativas, aleatorias, comunitarias y multiculturales de creación de redes y movimientos sociales de proximidad. Una animación capaz de dotar de sentido identitario y convivencial a los no lugares (Augé 1992) y convertirlos en espacios de significación y convivencia, capaces de superar las representaciones estereotipadas de una sociedad líquida (Bauman 2000) para convertirlas en narrativas de construcción colectiva y gestión de proyectos de ciudadanía activa. Una animación superadora de modelos dirigistas y unidireccionales capaz de desarrollar proyectos interactivos de autogestión cultural comunitaria basados en el activismo, la ciudadanía y el compromiso con el Buen Vivir colectivo. Una animación planteada desde la ética de la cooperación, la autoayuda y la convivencia que abandone los modelos basados en la ética del control, la desconfianza, los

miedos al cambio y las desigualdades sociales (Najmanovich 2019). Y, por último, una animación que ponga el acento en los territorios (espacios físicos y redes identitarias) para optimizar los recursos sociocomunitarios del entorno, generar autoestima e identidad colectiva y, de este modo, estructurar dinámicas de autodesarrollo y convivencia ciudadana (A Educogénia de Pierre Furter 2022).

Una animación que discurre por los caminos propios de una sociedad sostenible basada en una economía del bien común, la superación de las desigualdades, la justicia distributiva y el bienestar individual y colectivo.

Una animación sociocultural que se estructura desde unas estrategias de autoestima, representaciones colectivas, diálogo hipercultural interactivo y la creación de espacios y redes para la sostenibilidad y la convivencia ciudadana.

Unas estrategias que en González-Gainza, Viché (2021, p. 14-15) delimitábamos como las siguientes:

- Una estrategia intercultural de conocimiento, respeto y valoración de las múltiples identidades culturales que constituyen las comunidades de interacción, mestizaje y convivencialidad.
- Una estrategia de comunicación interactiva que supone la comunicación y el intercambio entre mujeres, varones y disidencias a través de sus emociones, sentimientos, anhelos, inquietudes y señas identitarias.
- Una estrategia de la participación en red que es intercambio en el ciberespacio, encuentro en el espacio real y movilización ciudadana.
- Una estrategia de organización horizontal que supone una adhesión a los proyectos colectivos y un liderazgo diluido y contextualizado en un universo emocional de compromiso con el devenir comunitario.
- Una estrategia de la creatividad y el intercambio desinteresado de iniciativas y anhelos personales e identidades culturales.
- Una estrategia de la sostenibilidad económica y la solidaridad basada en el consumo responsable, una economía del bien común y el intercambio cooperativo de bienes y servicios.
- Una estrategia de género que supone el respeto, la dignidad y la equidad de género sea cual sea la identidad que asuma cada persona, rechazando la dominación, el acoso, la explotación y la violencia de todo tipo.
- Una estrategia de la convivencialidad que supone trabajar por la paz social, el respeto a las individualidades, la ayuda mutua y el bienestar colectivo.

Haciendo prospectiva. Una animación sociocultural para un futuro próximo

Marc Augé (2012) al referirse al futuro afirma: “El futuro se relaciona con la evidencia, aunque no dejemos de dudar acerca del porvenir” (p. 5), al mismo tiempo que nos dice que “El porvenir, incluso cuando concierne al individuo, tiene siempre una dimensión social” (p.7). En este sentido Augé delimita el futuro tanto como consecuencia del contexto social y la práctica en cuanto evidencia, así como en función de las múltiples interacciones sociales y culturales. En las conclusiones de su estudio Augé afirma:

Hoy más que nunca es necesario hablar del porvenir en plural...(…) Ni la sociedad multicultural ni las redes sociales (herederas de la extinta aldea global), ni la sociedad de consumo o de servicio son la palabra clave de la historia porque esa palabra clave, esa última palabra no existe. (2012; p.155)

Es, desde esta perspectiva, que vamos a plantear posibles futuros para la animación sociocultural en España, siempre desde la observación de la evidencia y el análisis de las distintas dinámicas socioculturales que afectan a esta práctica social.

Hemos constatado la presencia de dos modelos de animación sociocultural en nuestro país que resumimos en el presente cuadro y vamos a desarrollar a continuación:

Modelo	Funcionalista de mercado	Autogestión de redes de ciudadanía
Funciones	Asistenciales Ocupacionales Culturales Educativas	Autogestión de redes de convivencialidad Desarrollo local Bienestar coactivo
Actores y/o Destinatarios	Infancia Juventud Diversidad funcional Gente mayor Turismo	Movimientos sociales Asociaciones ciudadanas Redes de convivencia Ciudadanos activos
Roles de los Actores	Persona individual Consumidor	Miembro de la comunidad Prosumidor
Contextos	Ocio y tiempo libre Socioeducativo Marketing y gestión cultural Animación turística	La calle y los equipamientos comunitarios Asociaciones y entidades locales El ciberespacio
Criterios de Calidad	Consumo Eficiencia Iniciativa empresarial Beneficio económico	Creación de tejido social Eficacia Participación Bienestar colectivo

Cuadro 1. Modelos de ASC en España 2024

El primer modelo. Funcionalista de mercado

Un primer modelo de tipo funcionalista y que responde a representaciones de la sociedad de mercado, un modelo sustentado por el consumo de bienes y servicios que se fundamenta a partir de los principios de eficiencia económica, intervención de la empresa privada y el beneficio económico como fórmula de sostenibilidad. Un modelo que cumple funciones asistenciales, ocupacionales, culturales o educativas dirigidas fundamentalmente a los sectores de la infancia, la juventud, la diversidad funcional, la gente mayor o el consumo cultural y turístico.

Dentro de este modelo podemos observar varios contextos donde la animación se hace presente y va a continuar estándolo en los próximos años:

El primer contexto o ámbito es el de una animación sociocultural con una función ocupacional centrada en la ocupación del ocio de niños y jóvenes tanto desde equipamientos específicos como desde programas en medio abierto: campamentos, escuelas de verano, itinerarios, fiestas y otras celebraciones. En este contexto ocupacional podemos englobar también las actividades a realizar con colectivos específicos (diversidad funcional) y gente mayor, tanto en residencias como en centros de día y programas específicos.

En este ámbito de actuación la formación exigida actualmente y que no tiene ningún motivo para modificarse en un futuro próximo es la de la formación profesional reglada de grado superior,

el llamado Módulo profesional de Técnico de animación sociocultural y turística (TASOCT) que se imparte desde el sistema educativo formal.

Un segundo ámbito de actuación lo encontramos en el sector turístico, como animadores de tiempos y espacios de ocio y convivencia, aunque en ningún caso como agentes turísticos. Trabajando para agencias de viaje, hoteles o otros establecimientos turísticos estos profesionales se encargan de dar contenido a tiempos y espacios libres dentro de los paquetes turísticos o las instalaciones hoteleras. En este contexto la formación que está siendo solicitada es la del Técnico en animación sociocultural y turística (TASOCT)

Un tercer ámbito lo constituye el del marketing y la gestión cultural. Basado en el consumo de bienes y propuestas culturales. A partir de evaluadores de calidad basados en las audiencias, el consumo y el impacto mediático, este modelo se concreta en la gestión de programas museísticos, visitas culturales, festivales, certámenes o programaciones específicas.

En este ámbito de la intervención la función animación está siendo ejercida a partir de diversas formaciones específicas en el ámbito de la cultura: teatro, artes plásticas, cinema, historiadores, que completan su formación en animación a través de cursos específicos de marketing y gestión cultural.

Por último, nos encontramos con un contexto de intervención de carácter socioeducativo que trabaja alrededor de la educación no formal, bien prestándole servicios específicos o bien como complemento a los programas curriculares. Así encontramos, bajo el concepto más amplio de las ciudades educadoras, las comunidades educativas o proyectos singulares con propuestas de actividad que se concretan en programas e itinerarios medioambientales, programas de animación lectora, itinerarios pedagógicos, actividades extraescolares, escuelas matinales o vespertinas, fiestas escolares o campamentos y escuelas de verano. Se trata de un sector privatizado en el que empresas de animación y asociaciones prestadoras de servicios ofrecen sus actividades a los centros educativos y asociaciones de madres y padres de alumnos o a las comunidades locales.

Pese a que en este ámbito se valora la formación TASOCT como formación de acceso al mercado de trabajo, la diversidad y especificidad de las actividades está dando, y lo hará cada vez más, entrada a otras formaciones específicas: animadores y entrenadores deportivos, especialistas en idiomas, bailes, historiadores o gestores medioambientales del territorio, entre otras formaciones más concretas.

El segundo modelo. Autogestión de redes de ciudadanía y convivencialidad

Un segundo modelo podemos encontrarlo en los barrios periféricos de nuestras ciudades o en zonas rurales generalmente deprimidas. De carácter más informal y líquido y sustentado por identidades multiculturales tiene como objeto la autogestión de redes de ciudadanía y convivencialidad así como el desarrollo local y el bienestar colectivo. Promovido por movimientos sociales y asociaciones ciudadanas, aunque en ocasiones por poderes públicos en colaboración con entidades y redes ciudadanas.

Dentro de este modelo podemos encontrar tres contextos o ámbitos de actuación.

Un primer contexto es el de los equipamientos específicos para el encuentro, la formación crítica, la cultura o la creación de redes vecinales de cooperación y sostenibilidad. En este ámbito

vamos a encontrarnos con locales asociativos, centros sociales, la misma calle junto espacios autosugestionados.

Un segundo contexto lo constituye la acción directa de asociaciones ciudadanas, movimientos o actores sociales organizados en red. Movimientos de barrio, entidades locales, movimientos contra la despoblación rural, entre otros, son los agentes que promueven campañas y proyectos en este contexto de actuación.

Por último, y como tercer contexto, nos encontramos con el ciberespacio. En él, movimientos sociales o ciudadanos internet (Cremades 2007) generan redes de encuentro, cooperación y participación ciudadana que el propio Cremades denomina como “micropoderes”. Estos micropoderes se configuran a modo de cibercomunidades que crean sus propias identidades, generan proyectos colaborativos informales y que, en todos los casos, se convierten en actores del debate social y la vida ciudadana haciendo realidad los postulados de la ciberanimación (Viché 2013)

En los tres contextos que responden a este segundo modelo, visibilizamos una acción más militante, comprometido con el entorno y la ciudadanía activa. Los actores intervinientes se encuentran en entorno de la militancia asociativa, los movimientos sociales y la ciudadanía activa actuando de forma colaborativa y cumpliendo un rol de prosumidor generando proyectos culturales de carácter colectivo.

Aunque van a necesitar el apoyo de profesionales de la animación, que pueden provenir del TASOCT, la Educación Social u otras profesiones sociales, el carácter militante y participativo de este modelo va a requerir la autoformación, generada por el propio movimiento ciudadano o entidades especializadas, así como la presencia de otros profesionales de la cultura, la comunicación, la economía y las ciencias sociales.

A modo de resumen. Los caminos de la Animación

Como hemos ido planteando la animación tiene futuro en nuestro país. Más bien hemos de hablar que tiene futuros. Un porvenir diferenciado según sea el modelo desde el que nos posicionemos.

A modo de resumen vamos a desarrollar el siguiente cuadro que intenta mostrar la evolución más lógica de las dinámicas y variables que afectan a la práctica de la animación sociocultural en los diferentes espacios y territorios.

Vamos a ir desarrollando cada uno de estos caminos en función de las siguientes variables: formación, modelos de acción, medios y población, protagonismo de los movimientos sociales y límites al desarrollo.

Formación

Constatamos la institucionalización de las formaciones regladas con acceso a la función animación. La mayoría de ellas pertenecientes a los módulos de grado medio y superior de la formación práctico profesional. Si bien la formación más directa para el acceso a la función animación es la del módulo profesional TASOCT, constatamos también la presencia de otras titulaciones convergentes como las de monitores deportivos, integradores sociales y en menor medida la de Educación Social.

Formaciones	Formas y modalidades	Medios y población	Movimientos sociales	Límites
Institucionalización de las formaciones formales	ASC formal: - Espacios y programas de ocio - Consumo cultural	- Equipamientos especializados	- Movimientos vecinales	- Burocratización de la formación
Formaciones concurrentes: comunicación comunitaria, gestión ciudadana, arte social...	- Complemento socioeducativo ASC como práctica de la ciudadanía activa - Espacios comunitarios	- Equipamientos específicos - La calle - Espacios asociativos	- Grupos identitarios - Movimientos por la transformación social - Ciudadanos internet	- Financiación de los profesionales - Cultura del voluntariado
Otras formaciones formales y no formales	- Redes asociativas Ciberanimación	- Ciberespacio - Cibercomunidades		

Cuadro 2. Evolución de la ASC en España. Elaboración propia.

Junto a estas formaciones nos encontramos con otras formaciones regladas que intervienen en sectores muy concretos de animación. Graduados en Bellas Artes, Historia, Sociología, Trabajo Social, Comunicación Social, Medio Ambiente o Turismo comparten áreas de intervención de la animación.

Por último, encontramos otras formaciones no regladas del campo del ocio y la cultura como monitores y directores de tiempo libre, gestores culturales, gestores asociativos junto a otras formaciones más específicas relacionadas con las dinámicas asociativas y las necesidades formativas de los propios movimientos sociales.

Formas y modalidades

En este apartado nos reafirmamos a la presencia de los dos modelos que cohabitan en el contexto de las prácticas presenciales de la animación junto a la presencia del ciberespacio como lugar de animación y la ciberanimación como forma de actuación y participación del debate ciudadano.

El primer modelo se concreta en las propuestas de ocio, tiempo libre, formación y consumo cultural y se desarrolla fundamentalmente en los ámbitos de la infancia y la juventud, la gente mayor o el ocio turístico. Equipamientos y programas para el ocio y el tiempo libre, actividades de formación, creación y consumo cultural, así como propuestas complementarias al ocio o a los proyectos curriculares generados por el sistema educativo forman parte de este modelo de intervención.

El segundo modelo lo vemos en las prácticas asociativas, entidades vecinales y movimientos sociales que, con el apoyo e intervención de las administraciones locales o sin ellas, actúan en los barrios de las ciudades y zonas rurales con el objeto de generar dinámicas ciudadanas de sostenibilidad y bienestar colectivo. En este campo vamos a encontrarnos con equipamientos vecinales y comunitarios, campañas ciudadanas, así como con la creación y solidificación de redes de ciudadanía y convivencia.

Medios y población

Entre los medios y población con la que va a continuar trabajando la animación nos encontramos en primer lugar con equipamientos especializados para el ocio, la cultura o las actividades socioculturales. Clubs de tiempo libre, casas de la juventud, campamentos y centros de vacaciones, centros cívicos, ludotecas o centros de día continúan siendo espacios privilegiados para un modelo de animación prioritariamente funcionalista.

Junto a estos nos encontramos también con equipamientos específicos para el turismo, la cultura, la formación o el ocio. Hoteles, escuelas de música o teatro, espacios para la práctica de juegos colaborativos y en red, skype room, entre otros, forman un grupo de lugares donde se hace posible la práctica de la animación.

La calle ha sido y continuará siéndolo un espacio privilegiado para el encuentro, la interacción y la creatividad. Compartiendo el espacio con propuestas de consumo, las iniciativas y proyectos en el campo de la animación van a ser cada vez más exitosas e innovadoras, sobre todo aquellas autogestionadas por la ciudadanía y los movimientos sociales.

Los espacios asociativos, aunque en menor medida debido a las dificultades de financiación y mantenimiento, continúan siendo lugares para el encuentro de inquietudes e identidades y la gestión de proyectos cooperativos.

Por último, el ciberespacio, con todas sus limitaciones y “peligros” se visibiliza como un lugar privilegiado para el encuentro de sensibilidades, la gestión de identidades, la participación en el debate social y la creación de cibercomunidades.

Movimientos sociales

En los movimientos sociales y en su militancia activa encontramos el germen y el futuro de una animación sociocultural comprometida. Movimientos ciudadanos, vecinales, comprometidos con el contexto, la comunidad y la acción social transformadora junto a movimientos identitarios de carácter feminista, ecologista, por la equidad de género, por la sostenibilidad y la convivencialidad, por la justicia social, la paz y la dignidad son y serán los auténticos protagonistas de una animación sociocultural comprometida y transformadora.

Junto a ellos los ciudadanos internet, tal y como los describe (Cremades 2007), ciudadanos individuales activos, no aislados, sino comprometidos con las dinámicas y las inquietudes sociales y, en la mayoría de los casos conectados con uno o más de los movimientos ciudadanos, ciudadanos internet capaces de conseguir adhesiones, provocar lecturas críticas del contexto, participar del debate social y generar redes de ciudadanía presentes tanto en la red como en los espacios de la vida sociocultural y política de la comunidad.

Límites

Entre las limitaciones, condicionantes y dificultades con las que vislumbramos va a encontrarse la animación en los próximos años vamos a considerar: la burocratización y falta de análisis crítico de los sistemas de formación, la financiación del sueldo de los profesionales y en general de todo el sistema animación, así como la cultura del voluntariado que afecta a la militancia en los movimientos sociales y la ciudadanía activa.

Burocratización de la formación

En primer lugar, la excesiva institucionalización de los programas formativos TASOCT y otras titulaciones formales. La funcionarización del profesorado, los currículums cerrados y estandarizados, la tendencia a la teorización y a la falta de creatividad crítica en las materias de estudio, la desconexión con la práctica de una animación sociocultural comprometida o la estandarización de las prácticas profesionales son algunos de las limitaciones con las que se encuentra la animación desde la perspectiva de los sistemas formativos institucionales.

Financiación del sistema

La financiación de los equipamientos y servicios, así como del salario de los profesionales es otro de los condicionantes para el desarrollo de los programas y proyectos de animación sociocultural. En una sociedad mercantilizada y neoliberal el costo de los servicios recae cada vez más sobre los propios usuarios reservándose la administración la financiación de programas asistenciales y compensatorios. Este hecho condiciona la viabilidad de ciertos programas y proyectos, sobre todo aquellos que no responden a la lógica del consumo, sino que se enmarcan en la ética de la convivencia y la sostenibilidad. Por otra parte, este hecho condiciona aún más el consumo de animación creando, a su vez, una brecha socioeconómica de acceso a los beneficios de la animación sociocultural.

La cultura del voluntariado

Por último, la necesidad de un voluntariado y una actitud cívica que fundamente y de soporte a los proyectos de una animación comprometida y transformadora hace que la cultura del voluntariado y sobre todo la existencia de una ciudadanía activa sea clave para el desarrollo de una animación convivencial y sostenible. No obstante, la falta de una cultura del voluntariado en nuestro país fruto de una tradición individualista, la prevalencia de un voluntariado asistencialista y mesiánico unido a una cultura competitiva, del éxito y el consumo privado hacen necesaria una reconversión de la cultura del voluntariado fundamentándola en actitudes cívicas, proyectos de ciudadanía activa desde una narrativa identitaria coincidente con proyectos comunitarios de carácter hipercultural, convivencial y sostenible.

En conclusión

El libro *Voces con esencia* (Novella y Alcántara 2022) en su último capítulo pregunta a diversos profesionales de la animación sobre el futuro de la animación sociocultural. De entre las respuestas aportadas podemos destacar la siguientes coincidentes y que refuerzan el análisis que hemos ido desarrollando en el presente texto:

La ASC sigue siendo absolutamente necesaria no solo en nuestro país, sino en una sociedad marcada por las desigualdades sociales que podemos encontrar en cualquier país del mundo

La deriva neoliberal del capitalismo imperante no va a ayudar al desarrollo de una animación que promueva el empoderamiento y la capacidad de interacción con el entorno social de la ciudadanía (Xavier Franch en p. 282)

Vamos hacia un futuro donde grupos sociales se están levantando para reivindicar sus derechos, donde cada vez más el arte y las diferentes formas de expresión artística se ponen al servicio para la denuncia de injusticias, necesitamos promover nuevas formas de vida y hábitos más saludables, se deben ofrecer nuevas formas de participación en la cultura, en necesario promover la participación para tener voz y cambiar la forma de organizarnos social y políticamente. Y para ello se necesita más que nunca la ASC, venga de donde venga. (Pilar Figueras en p. 283)

Aunque la animación nunca ha estado cerrada, creo que se tiene que abrir hacia otras nomenclaturas. Aunque nos identifiquemos como animadores y animadoras, no deberíamos renunciar a hablar de trabajo comunitario, educación comunitaria, educación popular, etc., (Xavier Úcar en p. 283)

Los tres testimonios reafirman nuestra conclusión del futuro de una animación sociocultural que se desarrolla a partir de la convivencia de dos modelos paralelos. Un modelo funcionalista neoliberal cuyo futuro va a estar condicionado por variables de mercado ligadas al consumo, a la capacidad de inversión privada o pública, y a la eficiencia como criterio de calidad y viabilidad del modelo.

Junto a él se hace presente el modelo basado en la autogestión de una ciudadanía democrática que ponga el acento en la cultura, el buen vivir y la convivencia como fórmulas de organización y gestión de redes comunitarias de convivencia pacífica, hiperculturalidad y sostenibilidades tan necesarias para asegurar la justicia distributiva y el empoderamiento ciudadano. Y en este sentido va a ser la capacidad de los movimientos sociales de generar dinámicas de autogestión de la cultura y la vida ciudadana, debate y crítica social, autoorganización y ciudadanía activa, el potencial no solo generador de las dinámicas de animación sino también el fortalecimiento de redes de convivencia democrática. Y, en este modelo, va a ser la capacidad de inversión en capital humano, voluntario y profesional, la capacidad de generar dinámicas de participación, debate y toma de decisión cooperativa, junto a criterios relacionados con la eficacia, la consecución de objetivos comunes, el buen vivir y el bienestar individual y colectivo los indicadores de viabilidad y sostenibilidad de la animación sociocultural en un futuro próximo.

Referencias

- Augé, M. (2012). *Futuro*. Adriana Hidalgo Editora.
- Bauman, Z. (2000). *Liquid modernity*. Polity Press.
- Besnard, P. (1990). *El animador sociocultural*. Grup Dissabte.
- Han, B.-C. (2022). *Hiperculturalidad*. Herder.
- Catalá Gorgues, R. (2024). La animación sociocultural como sistema de formación: Una perspectiva histórica (2000-2022), 1ª parte. *Quaderns d'Animació*, (39), enero de 2024. <http://quadernsanimacio.net>
- Cremades, J. (2007). *Micropoder. La fuerza del ciudadano en la era digital*. Espasa.
- Dumazedier, J. (1988). *Révolution culturelle du temps libre 1968-1988*. Méridiens-Klincksieck.
- Fara, H. I., & Vasapollo, L. (2011). *Vivir bien: ¿Paradigma no capitalista?* Universidad Mayor de San Andrés (CIDES-UMSA).
- González-Gainza, R., & Viché González, M. (2021). La recreación/animación sociocultural: Una apuesta de futuro desde las epistemologías del sur. *Quaderns d'Animació*, (34). <http://quadernsanimacio.net>
- Madureira, C., Hernaiz, N., & Viché, M. (2024). *Pedagogía de la dignidad. Caminos para una sociedad convivencial*. Lulu.com.
- Munné, F. (2019). *Psicosociología del tiempo libre. Un enfoque crítico*. Espiritu Guerrero Editor.
- Najmanovich, D. (2019). *Complejidades del saber*. Noveduc, Perfiles.
- Novella, A. M., & Alcántara, A. (2022). *Voces con esencia. Para una animación sociocultural posicionada*. Octaedro.
- Viché, M. (2010). *La educación sociocultural. Un indicador de desarrollo democrático*. Certeza.
- Viché, M. (2013). *@Ciberanimación*. Lulu.com.
- VVAA. (2022). *A educogenia de Pierre Furter. A comunidade também educa*. UFF y Quaderns d'Animació.