

Una comunità chiamata Museo MA*GA: l'educazione come pratica artistica

A community called MA*GA Museum: education as artistic practice

Lorena Giuranna^a

Corinne Mazzoli^b

^a MA*GA Art Museum, Gallarate, (VA), lorenagiuranna@hotmail.com

^b Università degli Studi di Milano-Bicocca, c.mazzoli2@campus.unimib.it

ABSTRACT

Participatory art practices can be regarded as both heritage education and heritage itself, particularly when they take the form of the creation of a work of art that is added to the collections of the museum. This is exemplified by the art experiences with adolescent students that the Department of Heritage and Higher Education of the MA*GA Museum has been running for over 15 years. The history of the organization is punctuated by case studies concerning intensive workshops with emerging artists aimed at students. These case studies demonstrate how pedagogy, didactics of art, creative practices and learning communities have been employed as a field of study and research to corroborate the thesis that the educational process is to all intents and purposes an artistic practice.

SINTESI

Le pratiche artistiche partecipative possono essere considerate sia educazione al patrimonio sia patrimonio esse stesse, specialmente nei casi in cui si concretizzano nella produzione di un'opera d'arte che va ad ampliare le collezioni museali. È il caso delle esperienze artistiche con studenti in età adolescenziale che il Dipartimento educazione al patrimonio e alta formazione del Museo MA*GA adotta da oltre 15 anni. La storia dell'Ente è costellata di casi studio riguardanti *workshops* intensivi con artisti emergenti rivolti agli studenti in cui pedagogia e didattica dell'arte, pratiche creative e comunità di apprendimento diventano un terreno di studio e di ricerca per avvalorare la tesi che il processo educativo sia a tutti gli effetti una pratica artistica.

KEYWORDS: education as artistic practice, intangible heritage, action-research, situated learning, participation

PAROLE CHIAVE: educazione come pratica artistica, patrimonio immateriale, ricerca-azione, *situated learning*, partecipazione

Introduzione

Il presente contributo si concentra sull'istituzione oggi nota come Museo MA*GA di Gallarate e sulle esperienze pedagogiche che ne hanno fatto un'importante comunità di pratica. L'atto di nascita del Museo va ricondotto al Premio Gallarate, ideato nel 1949 dall'artista Silvio Zanella in collaborazione con alcuni universitari della zona; nel 1966, l'Ente ha aperto i battenti ufficialmente con il nome di Galleria Civica d'Arte Moderna, presentando una collezione di opere acquisite nelle passate edizioni del Premio. Nel 2009, il Comune di Gallarate, il Ministero per i Beni e le Attività Culturali, Regione Lombardia e la Provincia di Varese danno vita alla Fondazione Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea Silvio Zanella. L'anno dopo viene inaugurata la nuova sede e la GAM cambia il suo nome in MA*GA – Museo d'Arte di Gallarate.

Il Museo è diretto da Emma Zanella, storica dell'arte contemporanea e museologa a oggi parte del direttivo di AMACI, l'Associazione dei Musei d'Arte Contemporanea Italiani, che alterna, nella sua linea curatoriale, la ricerca storica con la produzione più contemporanea. Le mostre diventano momento di riflessione insieme agli artisti, invitati a realizzare interventi *site specific*, entrando a far parte del patrimonio museale. Ciò che rende unico il MA*GA è la convinzione che esso vada immaginato come un luogo di relazioni, comunicazione, incontro e scambio.

Di seguito, verranno esplorati temi e concetti, dati e contesti a sostegno della tesi secondo cui le pratiche laboratoriali partecipative possano essere intese come patrimonio immateriale per l'innovazione culturale e sociale, specialmente quando prevedono la partecipazione di artisti e si traducono nella produzione di un'opera che va ad ampliare le collezioni museali.

Il MA*GA è dotato di un'*équipe* interna per l'educazione e il *lifelong learning* che dal 1998 accompagna il pubblico nella riflessione sul contemporaneo attraverso l'incontro con l'opera. Oltre ai laboratori per scuole di ogni ordine e grado, convegni e conferenze, progetti formativi in collaborazione con le aziende, corsi di formazione per i docenti, visite guidate, laboratori per famiglie e progetti di inclusione sociale, il Dipartimento educazione al patrimonio e alta formazione ha curato negli ultimi 10 anni oltre 35 *workshops* con artisti emergenti, rivolti al pubblico adolescente.

1. Entrare nell'opera

La struttura dei progetti prevede una presenza di più giorni in Museo, solitamente da 3 a 6 giornate, e un'alternanza di teoria e pratica, che si ratificano a vicenda, confondendosi in un'unica esperienza educativa. In questi contesti formativi, le studentesse e gli studenti affrontano l'introduzione all'Ente e il suo senso nel territorio, la sua missione, la presentazione dei temi del contemporaneo nelle arti visive, la visita alle opere e una discussione aperta attorno alle questioni che esse sollevano, e ancora, la conoscenza e la presentazione dell'artista e della sua ricerca, lo scambio e la progettazione condivisa tra i partecipanti e, infine, la realizzazione di un lavoro artistico collettivo.

Costruire un progetto educativo e artistico così complesso richiede diverse fasi e intreccia differenti livelli gestionali. Il punto di partenza operativo è il contesto istituzionale, che può essere relativo a finanziamenti europei come le *Learning Week*, i bandi regionali o quelli emanati da fondazioni private, oppure a programmi ministeriali come i PCTO, percorsi per le competenze trasversali e per l'orientamento, un tempo denominati "alternanza scuola-lavoro".

Parlare di adolescenti al museo significa riferirsi a quello che ormai è comunemente definito *lifelong learning*, ovvero l'apprendimento formale, non formale e informale tramite la vita di tutti i giorni, come l'interazione con altre persone e le opportunità culturali lungo tutto l'arco della vita dei visitatori adulti dai 16 anni in su. Sul manuale *Musei e apprendimento durante tutto l'arco della vita*, le autrici e gli autori scrivono che «l'apprendimento è concepito come un processo di scoperta che comporta giochi di ruolo e il coinvolgimento attivo e diretto di chi apprende, considerato come un partecipante a tutti gli effetti piuttosto che un pubblico passivo» (Gibbs, Sani & Thompson, 2007, p. 26). In parallelo a ricerche museologiche di questo tipo, che cominciano a considerare come necessari specifici interventi sul pubblico adulto, nascono i progetti di *workshop* al Museo MA*GA.

Dal 2008, infatti, l'Ente attiva le prime esperienze immersive *full time* di più giorni nell'ottica educativa della ricerca-azione. I primi percorsi nascono all'interno delle *Learning Week*, altri sono da inserirsi nel bando "emblematici minori" 2015 finanziato da Fondazione Cariplo, che riuniva in partenariato il Museo, 7 Istituti Superiori e l'Ufficio XIV Ambito Territoriale della Provincia di Varese, altre ancora si sviluppano grazie a finanziamenti di altre Fondazioni e di Regione Lombardia, per incentivare la partecipazione del pubblico giovane alle arti e alla cultura (Figura 1).



FIGURA 1 – *OSMOSIS* (2016). STUDENTI AL MUSEO MA*GA DURANTE UNA SESSIONE DI DISCUSSIONE CON L'ARTISTA VALERIO ROCCO ORLANDO

Altro aspetto fondamentale è la proposta artistica, che avviene sostanzialmente in base a 3 fattori: la tipologia di istituto su cui orientare il progetto per concorrere all'ampliamento di attitudini e competenze specifiche degli studenti, il *curriculum* dell'artista e la sua propensione al lavoro di relazione. Le attività puntano al lavoro progettuale, tecnico e culturale completamente generato nel gruppo, in una prospettiva di cooperazione orizzontale studente-studente e studente-artista, in cui le competenze di ognuno, non solo sono a disposizione di tutti per la costruzione del lavoro, ma possono sovvertire l'immagine sociale dei singoli studenti, facendo emergere talenti fino ad allora inespressi o inascoltati. In questo contesto, il lavoro del personale scientifico educativo del Museo facilita lo scambio di idee, sistematizza il senso delle attività svolte e lo inserisce in una dimensione museale ed espositiva.

Nel progettare un *workshop* si devono considerare alcuni concetti importanti della pedagogia contemporanea quali, per esempio, il fatto che l'adolescenza sia caratterizzata non già da cambiamenti ormonali che rendono incontrollabili i ragazzi, quanto piuttosto da spiccate risorse in termini di creatività e dalla maggiore propensione ai legami tra coetanei. «Con l'ingresso nell'adolescenza – afferma Siegel – la vita per così dire “si infiamma”. E questi non sono cambiamenti da contrastare o cui semplicemente cercare di sopravvivere, bensì da incoraggiare [...]. I cambiamenti che avvengono a livello cerebrale nei primi anni dell'adolescenza predispongono alla comparsa di quattro caratteristiche mentali: la ricerca di novità, il coinvolgimento sociale, una maggiore intensità emotiva e l'esplorazione creativa» (Siegel, 2014, p. 41).

Inoltre, se si riuscisse nel tempo a mantenere il sano senso di un'esplorazione creativa, introducendo con inventiva risposte all'ambiente e agli stimoli di tutti i giorni, si potrebbe limitare la percezione di una *routine* schiacciante in futuro (Siegel, 2014).

Anche sulla base di tali presupposti psichici, i *workshops* proposti sono da considerarsi mondi relazionali e creativi in cui coltivare, come in uno scrigno, una parte significativa della propria personalità. Il tempo del *workshop* può essere considerato una prova pratica di vita sia nel senso di un avvicinamento al mondo delle professioni e della complessità delle relazioni interpersonali, sia nell'ambito di un profondo intervento sulle proprie capacità, attitudini e competenze.

2. Pedagogia e pratica artistica

Il *format* del *workshop* teorico-pratico con la partecipazione di artisti è stato inaugurato nel 2008 da Francesca Marianna Consonni, Alessandro Castiglioni e Lorena Giuranna del Dipartimento educazione del Museo MA*GA, con la progettazione e il coordinamento delle prime esperienze. Dal 2013 al 2023, Francesca Chiara, che si è occupata di *lifelong learning* al Museo, ha maturato una significativa esperienza nella conoscenza del pubblico adolescente e nella gestione dei *workshops*, valorizzando le dinamiche di relazione *peer to peer*. Le diverse esperienze incrociano attitudini e caratteristiche delle realtà scolastiche coinvolte e

si configurano come progetti di differente inclinazione: alcuni di essi sono legati allo studio e all'osservazione del territorio o delle comunità, come i *workshops* di Enzo Umbaca (Figura 3), Caretto e Spagna, Francesco Bertocco, Ettore Favini, Stefano Cagol (Figura 2), Valerio Rocco Orlando, rivolti a studenti di materie artistiche, discipline del turismo e dell'economia; altri lavori riguardano approcci più introspettivi, legati all'immagine di sé, allo studio della storia e della società, come nei contributi di Paolo Gonzato, Cesare Pietroiusti e Giovanni Morbin; altri ancora hanno un DNA digitale o immateriale, incline alla *performance*. In molti casi, la collaborazione tra studenti e artisti ha portato alla creazione di un'opera che è entrata a far parte delle collezioni del MA*GA, conferendo, come afferma Alessandro Castiglioni, «piena cittadinanza museale ed espositiva al processo partecipativo» (Castiglioni et al., 2017, p. 6).



FIGURA 2 – *THE BODY OF ENERGY* (2015). *PERFORMANCE* DI ALCUNI STUDENTI DURANTE IL *WORKSHOP* DI STEFANO CAGOL



FIGURA 3 – *NOMADISMO NOBILE* (2014). OPERA DI ENZO UMBACA DERIVATA DALL'OMONIMO *WORKSHOP*, FOTOGRAFIA DI ANDREA MARTIRADONNA

Nel caso di *sibi*, per esempio, il progetto di Roberto Fassone, le studentesse e gli studenti si sono confrontati con un *software* creato dall'artista in grado di generare miliardi di istruzioni utili per la produzione di potenziali opere d'arte. Fassone realizza nel 2014 per il MA*GA una specifica versione di questo *software*, dedicando particolare attenzione ai linguaggi e alla storia della *performance*.

Suddivisi in 6 squadre gli studenti del liceo artistico hanno poi progettato altrettante *performance* che sono state messe in scena in una serata dedicata¹.

Multitasking Fluxfood Concert, invece, è stato un evento performativo del *network* internazionale di artisti, compositori e designer *Fluxus*, che ha richiesto una serie di laboratori preliminari con studenti dell'indirizzo alberghiero, mediatori museali e l'artista Gianni-Emilio Simonetti. Tutto accade in poco più di un'ora, in assenza di tempi e luoghi stabili. Gli atti di questo singolare concerto si sono svolti tra gli spazi del Museo e le cucine dell'Istituto Superiore "Giovanni Falcone" di Gallarate (visibili tramite collegamento *web*), attraverso azioni sceniche, musicali, culinarie, rituali, letterarie, reinterpretando e trasformando molti pezzi storici con sguardo *Fluxus*. Si è cominciato dalla costruzione di strumenti musicali con alcuni vegetali, i quali, dopo essere stati suonati, sono stati cucinati e serviti; tutto è proseguito con azioni brevi, in cui l'esecuzione di brani musicali mai suonati prima in Italia si è alternata ad atti iconici, artistici e performativi, in un'atmosfera *vintage* da vedere, ascoltare e assaggiare.

Le prime esperienze di *workshop* sono state raccolte nella mostra e pubblicazione *Global Learning. Pratiche artistiche e attività educative al MA*GA* del 2017. Nel 2020, il Museo MA*GA ha avviato *Academy Young*, vincitore del bando "La Lombardia è dei Giovani 2020", un progetto di formazione e autocostruzione dedicato ai giovani per crescere nell'ambito delle professioni creative. *Academy Young* ha permesso al Museo di progettare una serie di *workshops*, condotti da artisti contemporanei in collaborazione con gli studenti di differenti licei e istituti, durante un periodo storico segnato dalla pandemia da COVID-19, che ha drasticamente rivoluzionato la scuola e, più in generale, i modi di fare didattica nel contemporaneo. I laboratori partecipativi condotti da artiste e artisti sono stati realizzati online con una presentazione finale sotto forma di percorso espositivo nelle sale del MA*GA. Le mostre in questione, *Un film può diventare un pettine* di Jacopo Rinaldi, *Crypto.Party* di Valentina Vetturi, *Tutorial non-convenzionali* di Corinne Mazzoli, espongono il percorso relazionale che sta alla base dei 3 laboratori. Ciò che accomuna i progetti è la visibile presenza della proceduralità nella creazione dell'opera, ovvero l'importanza del processo educativo come pratica artistica più che il valore del prodotto finale.

Anche un film può diventare un pettine trae spunto da una storia industriale legata al territorio e documentata in un breve film di Luigi Comencini del 1950. La Benigno Marcora è stata dagli anni Venti ai Sessanta l'unica azienda al mondo a occuparsi del macero delle pellicole dei film. L'attività di questa ditta di Olgiate Olona è stata documentata nel cortometraggio *Il museo dei sogni*, in cui l'azienda viene descritta come il luogo in cui "muoiono i film". Nel laboratorio con Jacopo Rinaldi i ragazzi hanno sviluppato una pratica legata al disegno come mezzo per ricordare e dimenticare e sul segno come gesto di creazione o cancellazione di immagini, lavorando sull'incontro tra cinema e disegno a partire da una sequenza

¹ Nel 2016 Roberto Fassone produce l'opera-*software web based* per *ZKM Center for Art and Media Karlsruhe*. In questa versione, *sibi* genera istruzioni per realizzare opere d'arte con differenti media. <http://aoys.zkm.de/sibisibi/>.

del film di Luigi Comencini. I disegni degli studenti, montati in un cortometraggio, sono diventati un'opera entrata nelle collezioni museali. Gli studenti si sono misurati con tanti argomenti e questioni come la storia, la tecnica e la tecnologia, il rapporto tra disegno e animazione, ma anche la ricerca e la progettualità, giungendo al coinvolgimento totale nella realizzazione di una vera e propria opera video a cura di Jacopo Rinaldi.

Crypto.Party di Valentina Vetturi ha visto un *workshop* con le studentesse e gli studenti dei licei di Gallarate sulle politiche di consenso e negoziazione sociale online. “Chi sono gli hacker? Cos'è l'identità digitale? Cosa sono le criptovalute? Quali i legami possibili tra queste parole? Come ottenere una frequentazione più consapevole del web?” erano alcune delle domande proposte nei vari incontri organizzati sulla piattaforma *Mozilla Hubs*, veri e propri *Crypto.Party*, che hanno dato vita a una serie di *digital essays* pubblicati su un profilo *Instagram* dedicato e accessibile tramite *QR code* esposto in mostra.

Corinne Mazzoli ha realizzato un progetto intitolato *Tutorial non-convenzionali* che propone ai partecipanti di hackerare il *format* istruttorio del *tutorial* customizzando la sua struttura rigida e trasformandolo in uno strumento fluido, il *counter-tutorial*, adatto a parlare di temi personali e di politiche dell'autorappresentazione online.

In *Academy Young* è stato richiesto insomma di elaborare un progetto composto da un laboratorio didattico e dalla produzione di un'opera. Il pacchetto nel suo insieme è stato acquisito come patrimonio museale. Questo aspetto sottolinea l'interesse del Museo MA*GA *in primis* verso la costruzione dell'apparato museale come comunità di pratica (Lave & Wenger, 1991), nel senso che le pratiche riflettono le esigenze e i bisogni della comunità che ruota intorno al Museo. In secondo luogo, è evidente come percorsi laboratoriali sperimentali di questo tipo portino inevitabilmente all'accrescimento della collezione museale.

Academy Young è un progetto sperimentale che permette una coesistenza tra pedagogia, ricerca artistica e cultura digitale, gettando le basi per la ricerca accademica che Corinne Mazzoli sta attualmente conducendo².

3. Pedagogia, gioco e partecipazione

Nel 2023, il Museo MA*GA ha avviato un nuovo progetto con l'Università degli Studi di Milano-Bicocca: l'attivazione di una borsa di dottorato PNRN sul Patrimonio Immateriale nell'Innovazione Socio-Culturale, in collaborazione con il Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione “Riccardo Massa”, coordinata dalla professoressa Franca Zuccoli e dal professor Ivan Bargna, che prevede una ricerca sul Dipartimento educazione del Museo e, in modo specifico, sulle pratiche pedagogiche e di mediazione con il pubblico. Lo studio ha come oggetto il processo educativo come pratica artistica e porta il percorso che il MA*GA ha svolto fino a oggi in una dimensione di ricerca universitaria.

² <https://www.museomaga.it/it/mostre/170/academy-young>.

Il Museo MA*GA collabora con l'Università degli Studi di Milano-Bicocca dal 2016, come testimone privilegiato del rapporto tra arti visive ed educazione nel corso di Educazione all'Immagine della professoressa Franca Zuccoli. Le due istituzioni, inoltre, progettano e realizzano ogni anno corsi di alta formazione per docenti e interventi specifici sull'accessibilità tra scuola e museo.

La dottoranda selezionata è Corinne Mazzoli, la sua proposta è una ricerca ibrida tra teoria e pratica, ovvero, oltre allo studio sul campo, raccolta dati e produzione della tesi di dottorato, è previsto il *design* di un *larp* (*live action role-playing*), o di un *edu-larp* (*educational live action role-playing*), come opera d'arte/strumento pedagogico, che possa accompagnare il processo di ricerca e divenire parte del patrimonio materiale e immateriale del museo.

Larp è l'acronimo di *live action role-playing*, oggi tradotto come “gioco di ruolo dal vivo”, una definizione pressoché equivalente (Castellani, 2020), anche se l'utilizzo della parola “gioco” come traduzione di “play” risulta per alcuni imprecisa perché troppo generica. Per Andrea Castellani è preferibile l'utilizzo del termine *larp* per riferirsi a un fenomeno che non è più solamente basato su battaglie, investigazioni e intrighi, come, per esempio, *Dungeons & Dragons*, ma ha subito trasformazioni e contaminazioni da più ambiti. A ogni modo, si tratta sempre di “gioco” ed è un linguaggio che tutti gli esseri umani conoscono, comunemente usato in tutte le culture ed epoche storiche. Il gioco è un «medium persuasivo» (Maragliano, 2020) e può essere adottato per comunicare e veicolare qualsiasi messaggio, anche la tematica più complessa e intersezionale.

Nel caso dell'*edu-larp* viene applicata l'idea di conoscenza relazionale o situata (Lave & Wenger, 1991), applicando una postura *play to lift* (Maragliano, 2020), ovvero giocare per elevarsi a vicenda. La relazione tra arte e gioco è da tempo parte del percorso educativo del MA*GA – si vedano *sibi* di Roberto Fassone o il *Multitasking Fluxfoodconcert* a cura di Simonetti – mentre il processo educativo come pratica artistica è ampiamente documentato dalle esperienze che il Museo conduce dalla sua nascita e mira ad avvicinare i ragazzi alla produzione artistica per mezzo del *learning by doing*.

Date queste premesse, l'Ente ha accettato la proposta della dottoranda di esplorare *larp* ed *edu-larp* come strumenti applicabili al patrimonio materiale, ossia la collezione del Museo, e al patrimonio immateriale, costituito dalle pratiche pedagogiche.

Nel suo saggio *Participatory Education, What and Why*, Elge Larsson analizza il gioco di ruolo pedagogico e i suoi possibili effetti sull'apprendimento, sottolineando come tutta l'istruzione superiore dovrebbe partire da lì, dalla pratica, da quello che Jean Lave e Etienne Wenger chiamavano «situated learning» (Lave & Wenger, 1991).

Il punto chiave delle teorie di Lave e Wenger è che l'apprendimento e la crescita personale non avvengano solamente nel contesto scolastico, ma anzi siano influenzati soprattutto dalle attività a cui si partecipa nella quotidianità, in quanto parte di comunità (Lave & Wenger, 1991), dato che gran parte della sapienza di

base non è formulata a livello cosciente (Larsson, 2004, p. 243), e ci si rende conto di saper fare qualcosa solo all'occorrenza.

Conclusioni

Il Museo MA*GA, per certi versi, opera come una comunità di pratica in continua evoluzione, all'interno della quale lo scambio di saperi è orizzontale e costante.

L'*edu-larp* e il *larp* devono essere visti e introdotti in questo contesto come pratiche laboratoriali di coinvolgimento in grado di permettere a chi partecipa di sperimentare un universo di prospettive in relazione a un oggetto (Henriksen, 2004; Larsson, 2004), che, in questo caso, potrebbe essere un'opera d'arte della collezione o una mostra.

Inoltre, il *larp* è interessante agli occhi dell'artista/ricercatrice Corinne Mazzoli perché pone l'attenzione sul processo formativo (*play to lift*) più che sul prodotto (l'esercitazione, il progetto finale, l'opera). Il *larp* permette di apprendere alla pari gli uni dagli altri, anziché restare vincolati nel tradizionale rapporto insegnante-allievo, mettendo al centro il vissuto e facendo della fiducia un elemento fondamentale dell'intera esperienza.

Bibliografia

CASTELLANI, A. M. (2020). Una guida alla navigazione: gli edu-larp. In A. MARAGLIANO, *Edu-larp: game design per giochi di ruolo educativi*. FrancoAngeli.

CASTIGLIONI, A., CHIARA, F., & GIURANNA, L. (2017). *Global Learning. Pratiche artistiche e attività educative al Museo MA*GA*. Edizione Museo MA*GA. Fondazione Galleria d'Arte Moderna e Contemporanea Silvio Zanella.

CASTIGLIONI, A., CONSONNI, F. M., & GIURANNA, L. (2010). *Learning Week #1. Giovanni Ferrario, Learning Week #2. Pierluigi Calignano, Learning Week #3. Federico Maddalozzo*, Edizioni NLF.

GIBBS, K., SANI, M., & THOMPSON, J. (2007). *Musei e apprendimento durante tutto l'arco della vita*. Edizioni Edisai.

HARVIAINEN, J. T. (2008). Kaprow's Scions. In M. MONTOLA, & J. STENROS, *Playground worlds creating and evaluating experiences of role-playing games*. Ropecon.

HENRIKSEN, T. (2004). On the Transmutation of Educational Role-Play. A critical reframing to the Role-Play in Order to Meet the Educational Demands. In M. MONTOLA, & J. STENROS, *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Ropecon.

HYLTTOFT, M. (2008). The Role-Players' School: Østerskov Efterskole. In M. MONTOLA, & J. STENROS, *Playground worlds creating and evaluating experiences of role-playing games*. Ropecon.

KIRBY, M., & DINE, J. (1965). *Happenings: An illustrated anthology. (No Title)*.

LARSSON, E. (2004). *Participatory Education, What and Why*. In M. MONTOLA, & J. STENROS, *Beyond role and play: tools, toys and theory for harnessing the imagination*. Ropecon.

LAVE, J., & WENGER, E. (1991). *Situated learning: legitimate peripheral participation*. Cambridge University Press.

DOI: <https://doi.org/10.1017/CBO9780511815355>

SIEGEL, D. J. (2019). *La mente adolescente*. Raffaello Cortina Editore.

SIMON, N. (2010). *The participatory museum*. Museum 2.0.

ZANELLA, E. (2010). *MA*GA Museo, arte, Gallarate*. Mondadori Electa.

Sitografia:

<https://www.museomaga.it/it/mostre/170/academy-young>

<http://aoy.s.zkm.de/sibisibi/>

Appendice

Regesto dei *workshops* dal 2008 al 2024

2008

- *Name is a name is a name is a name, workshop/performance* a cura di Giancarlo Norese, Steve Piccolo e Gak Sato.

2009

- *Toccare l'arcobaleno con gli occhi*, a cura di Giovanni Ferrario, con gli studenti dell'Istituto Tecnico Economico "Enrico Tosi" di Busto Arsizio.
- *Alla fine troveremo un titolo...*, a cura di Pierluigi Calignano, con gli studenti del Liceo Scientifico "Leonardo da Vinci" di Gallarate.
- *Workshop*, a cura di Federico Maddalozzo, con gli studenti dell'Istituto Tecnico Economico "Enrico Tosi" di Busto Arsizio.

2010

- *L'Egolatra*, a cura di Paolo Gonzato, con gli studenti del Liceo Artistico Statale "Angelo Frattini" di Varese e del Liceo Artistico Statale "Paolo Candiani" di Busto Arsizio.

2013

- *Andare e/o stare*, a cura di Giovanni Morbin, con gli studenti dell'Accademia "Aldo Galli" di Como.
- *Animale sonoro*, a cura di Sergio Breviario, con gli studenti del Liceo Musicale Coreutico "Pina Bausch" di Busto Arsizio.
- *Viaggio nel contemporaneo*, a cura di David Casini, con gli studenti del Liceo Artistico Statale "Paolo Candiani" di Busto Arsizio.

- *Cadavere squisito*, a cura di Alice Cattaneo, con gli studenti del Liceo Artistico Statale “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.
- *Zoo*, a cura di Giovanni De Francesco, con gli studenti dell’Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi” di Busto Arsizio.
- *Costruzioni*, a cura di Andrea Magaraggia, con gli studenti della scuola secondaria di I grado del Progetto “Don Milani 2 – Ragazzi Fuoriserie” di Gallarate.

2014

- *Il colore del tempo*, a cura di Pierluigi Calignano, con gli insegnanti delle scuole dell’infanzia, primarie e secondarie di I grado.
- *sibi*, a cura di Roberto Fassone, con gli studenti del Liceo Musicale Coreutico “Pina Bausch” di Busto Arsizio.
- *Collettivo seggiovia sull’oceano*, a cura di Ettore Favini, con gli studenti del Liceo Artistico Statale “Angelo Frattini” di Varese e del Liceo Artistico Statale “Paolo Candiani” di Busto Arsizio, del Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Gallarate e del Liceo “Daniele Crespi” di Busto Arsizio.

2015

- *The Body of Energy*, a cura di Stefano Cagol, con gli studenti dell’Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi” di Busto Arsizio.
- *Nomadismo Nobile*, a cura di Enzo Umbaca, con gli studenti dell’Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi” di Busto Arsizio.
- *Multitasking Fluxfoodconcert*, a cura di Gianni Emilio Simonetti, con gli studenti dell’Istituto Superiore “Giovanni Falcone” di Gallarate.
- *Quel che resta del sole*, a cura di Andrea Caretto e Raffaella Spagna, con gli studenti del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.
- *Glory Walk*, a cura di Roberto Fassone, con gli studenti del Liceo Musicale Coreutico “Pina Bausch” e del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.

2016

- *OSMOSIS*, a cura di Valerio Rocco Orlando, con gli studenti dell’Accademia di Belle Arti di Brera di Milano.
- *Untitled*, a cura di Luca Trevisani, con gli studenti dei seguenti istituti: Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi”; Istituto Professionale di Stato “Pietro Verri” di Busto Arsizio; Istituto Superiore “Ludovico Geymonat” di Tradate.
- *Flussi (interrotti) di parole*, a cura di Cesare Pietroiusti, con gli studenti del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.
- *Educare ad arte*, a cura di Cesare Pietroiusti, con gli insegnanti delle scuole di ogni ordine e grado.

2017

- *Negotiating amnesia*, a cura di Alessandra Ferrini, con gli studenti del Liceo Artistico Statale “Angelo Frattini” di Varese e del Liceo Artistico Statale “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.

- *Zenith*, a cura di Francesco Bertocco, con gli studenti dei seguenti istituti: Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi” e Istituto Professionale di Stato “Pietro Verri” di Busto Arsizio, Istituto Superiore “Ludovico Geymonat” di Tradate e Istituto Tecnico Economico e Tecnologico “Giuseppe Maggiolini” di Parabiago.
- *Shape of us, performance* a cura di Jacopo Miliani, con gli studenti del Liceo Musicale Coreutico “Pina Bausch” di Busto Arsizio.

2018

- *Un mondo battuto dal vento*, a cura di Lorenzo Conti, con gli studenti del Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Gallarate e del Liceo Musicale Coreutico “Pina Bausch” di Busto Arsizio.

2019

- *Raccontare l’inclusione*, a cura di Alessandra Ferrini, con gli studenti del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.

2020

- *Tutorial non-convenzionali*, a cura di Corinne Mazzoli, con gli studenti dell’Istituto Superiore “Giovanni Falcone” di Gallarate.
- *Un film può diventare un pettine*, a cura di Jacopo Rinaldi, con gli studenti del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.
- *Lo spettro di Malthus/Teen*, a cura di Marzia Migliora, con gli studenti del Liceo Artistico “Paolo Candiani” e dell’Istituto Tecnico Economico “Enrico Tosi” di Busto Arsizio e del Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Gallarate.

2021

- *Crypto.Party*, a cura di Valentina Vetturi, con gli studenti del Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Gallarate.

2023

- *Prospettiva veganocentrica*, a cura di Francesco Fossati, con gli studenti del Liceo Scientifico “Sacro Cuore” di Gallarate.
- *Poesie e altre avventure*, a cura di Roberto Fassone, con gli studenti del Liceo Scientifico “Leonardo da Vinci” di Gallarate e del Liceo Scientifico Statale “Arturo Tosi” di Busto Arsizio.
- *Dove ho la luna?*, a cura di GianMarco Porru, con gli studenti dell’Istituto Superiore “Giovanni Falcone” di Gallarate e del Liceo Artistico “Paolo Candiani” di Busto Arsizio.
- Avvio del progetto triennale “Il processo educativo come pratica artistica” per il XXXIX ciclo del Dottorato di ricerca *Patrimonio immateriale nell’innovazione socioculturale* dell’Università degli Studi di Milano Bicocca, Dipartimento di Scienze Umane per la Formazione Primaria “Riccardo Massa”.