

## *Imparare l'arte. Due musei a confronto tra formazione, metodo e strategia: i casi del MOdE e del MAMBO.*

Stefania De Vincentis

**Abstract:** *Two typologies of museum working in the field of education through art to explain how teaching cultural goods it's a resource for economy of museums and cultural heritage. MOdE and MAMBO are two innovative reality about cultural institute sustainability and accessibility, in a collaborative approach with other territorial enterprises, moving toward the model of an open museum.*

**Abstract:** *Attraverso l'analisi delle esperienze di due musei attivi nella didattica dell'arte, si offre un esempio di come la corretta divulgazione delle risorse culturali, proprie del patrimonio storico artistico, sia d'incentivo ad una innovativa applicazione dell'economia dei musei e dei beni culturali stessi. Il MOdE e il MAMBO rappresentano qui due realtà positive nel campo dell'accessibilità e sostenibilità delle istituzioni culturali, in collaborazione attiva con imprese locali e amministrazioni pubbliche, e in coerenza con il modello di museo diffuso.*

**Stefania De Vincentis** (Brindisi, 28/03/1977). Consegue la Laurea Specialistica in Progettazione e Produzione di Arti Visive all'interno dello IUAV-Istituto Universitario di Architettura di Venezia con una tesi sulla video arte legata alla comunicazione televisiva e dopo aver precedentemente ottenuto il Diploma in Pittura presso l'Accademia delle Belle Arti di Bologna. Dopo un Master in Economia e Management dei Musei e dei servizi culturali dell'Università di Ferrara, ha lavorato nella gestione logistica e assistenza scientifica all'interno della Segreteria della Fondazione Ermitage Italia. Assegnista di ricerca del TekneHub, Tecnopoolo dell'Università di Ferrara afferente alla Piattaforma Costruzioni della Rete Alta Tecnologia dell'Emilia Romagna, attualmente collabora con il Dipartimento di Studi Umanistici dove prosegue le ricerche e gli studi di marketing territoriale sui rapporti tra reti culturali e le strategie di imprese territoriali.

“Soltanto in uno schema educativo dedito, nel suo complesso e in tutte le sue attività, all'intento di rendere visibile il mondo può avere senso in teoria e in pratica l'educazione artistica. L'arte non è mai veramente se stessa quando vagola, come in una mera isola di visibilità, in uno oceano di cecità. Essa comincia ad avere senso quando viene concepita come il tentativo più radicale di comprendere il significato della nostra esistenza mediante le forme, e i colori, e i movimenti che il senso della vista coglie e interpreta.”<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> R. Arnheim, *Verso una psicologia dell'arte*, trad. it., Einaudi, Torino 1969, cit. in *L'esperienza pedagogica dell'arte*, M. Dallari, C. Francucci, Firenze, la Nuova Italia, 1998, p- 89.

## 1. Introduzione: il tempo libero dell'educazione

A lungo si è riflettuto sul luogo museale e sugli sforzi di adattarne la struttura al momento storico conciliandone, in rapporto, la conseguente variazione di bisogni. In questa sede si vuole però cercare di suggerire l'idea di un modello di museo che, da spazio concluso e di raccolta, arrivi a distinguersi quale spazio di proiezione e diffusione, svaporando la sua struttura in entità contaminatrice e permeante. Il concetto di museo “diffuso”, identificato col termine di ecomuseo<sup>2</sup>, è un ambiente dilatato a livello territoriale in cui la collezione diventa l'insieme dei beni culturali che concorre a restituire, oltre la storia, l'identità di un luogo. All'interno sono raccolte realtà museali che, accumulate dalla forte referenzialità territoriale, diventano il ponte per la sua riappropriazione da parte della collettività. Un'istituzione di raccordo, quindi, a favore della promozione della cultura materiale composta dalle testimonianze storico artistiche legate a quel determinato contesto dove il visitatore è chiamato ad intraprendere un processo di formazione continua, studente *ad interim* di un progetto di formazione della persona, ritrovata consapevolezza e responsabilità civile.<sup>3</sup>

Il museo assolve questa funzione di collettore delle istanze identitarie *in primis* attraverso la propria attività educativa, come ben caratterizzato dagli Statuti dell'ICOM<sup>4</sup>, dove la didattica è lontana da un agire nozionistico e dottrinale proprio di una concezione modernista, per spaziare nel più recente mondo dell'*edutainment*.<sup>5</sup> Questo termine, che collega verosimilmente le parole “educare” e “intrattenimento”, sfiora in quella sfera del *loisir* tanto cara all'industria culturale di Edgar Morin in cui la visita museale mira a sollecitare nel visitatore una cultura intangibile, fatta di emozioni, partecipazioni ed esperienze. Si oppone ad un'educazione prescrittiva ma si rivolge ad una relazione esperienziale con l'opera e con il contesto museale che veicolano l'apprendimento e fanno del museo un facilitatore dei processi educativi. In quanto tramite per l'educazione alla cultura, il museo si connota di accessori comunicativi promuovendo attività in linea con le strategie di marketing culturale.

---

<sup>2</sup> Espressione per la prima volta usata in Francia nel 1971 da Hugues de Varine

<sup>3</sup> Cfr. M. Vallotti, *Museo e territorio. Museo del territorio*, in Cecilia De Carli “*Education Through Art*”. *I musei di arte contemporanea e i servizi educative tra storia e progetto*, Milano, Mazzotta, 2003, pp. 99-101--

<sup>4</sup> L' Art.2 , comma 4 degli Statuti dell'International Council of Museum (ICOM) definisce il museo come “un'istituzione permanente senza fini di lucro, al servizio della società e del suo sviluppo, aperta al pubblico e che produce attività di ricerca su tutte le testimonianze materiali dell'attività dell'uomo e del suo ambiente, le colleziona, le conserva, ne diffonde la conoscenza e soprattutto le espone ai fini di studio, educazione e diletto”.

<sup>5</sup> Il neologismo trova applicazione nella sfera della multisensorialità a cui è affidata la percezione museale e si trova ben determinato nei processi di *gamification* che regolano e guidano la fruizione culturale grazie espedienti ludici. Il *gaming* come accessorio ha radici nel design e nella didattica artistica, nei suggerimenti creativi di Bruno Munari, per cui lo stimolo al processo creativo è attivato solo grazie ad una sintonia con l'atto della pratica artistica, fattore dominante per l'educazione. Il luogo deputato a tale scopo è il laboratorio, dove, attraverso la sollecitazione del fantastico si stimola l'atto dell'assimilazione, dell'inventiva e della riscoperta innovativa

## 2. Definizione del campo di indagine

Quello che si propone è il caso di due centri in cui l'educazione museale è un'attività particolarmente vincente. Da un lato si consente la ramificazione delle ricerche sul territorio, dall'altro si rinforza il legame con i suoi interlocutori quali visitatori, scuole, istituti di ricerca, imprese e amministrazioni. A una corretta ecologia museale si fa così corrispondere una risorsa economica culturale.

L'approccio non indaga la didattica nello specifico pedagogico, pur non prescindendo da un inevitabile richiamo alle attività educative in atto ed eredi dei maggiori teorici della scienza dell'educazione. Si vuole invece suggerire uno scorcio sulle metodologie educative riservate ad un pubblico adulto, spesso sottovalutato e tralasciato come *target* di riferimento nei percorsi educativi che esulino dalla sola visita guidata e dalla conferenza sul patrimonio specifico del museo. E' già in atto un processo di rinnovamento del lessico museale che sostituisca alla sezione dei servizi per la didattica, nella cui fascia si comprende un pubblico i 6 e i 18 anni, una sezione educativa, abbracciando l'arco che va dalla prescolare alla terza età. Il settore rie interessato rientra nella categoria del pubblico di fruitori adulti, "consapevoli" del valore del bene museale, caratterizzati da una media-buona preparazione culturale, lavoratori e frequentatori del museo nel tempo libero, ma ancora inibiti dall'aura sacrale che storicamente si associa al luogo e non sufficientemente coinvolti nelle attività di laboratori, prevalentemente volto a scolaresche ed insegnanti.<sup>6</sup>

Per circoscrivere ulteriormente il tema, si è scelto di individuare le attività educative relative alla didattica artistica e al rapporto con l'opera d'arte. Seguendo il procedimento logico di Cecilia De Carli, emerge che l'arte sia funzionale alla didattica museale in quanto medio proporzionale tra l'attività di comunicazione propria del momento educativo e quella di traduzione del patrimonio culturale. La specificità dell'arte come tramite per una comunicazione efficace risiede nel suo ricondursi ad una forma percepibile, qualsiasi sia il referente oggettivo che la leghi alla realtà. Forme significanti solo nel caso in cui una coscienza sia pronta a coglierne il messaggio<sup>7</sup>, e cui soccorrono le scienze dell'educazione. Le teorie di Herbert Read sostengono il ruolo base per l'educazione svolto dall'arte, dove l'esperienza della percezione estetica è l'elemento sorgivo per l'interpretazione del mondo e, poiché la realtà è l'esperienza organica totale, l'educazione attraverso l'arte costituisce un'esperienza integrale. Il fattore dell'esperienza, proprio della pratica artistica nel meccanismo di assimilazione del mondo, è la componente

---

<sup>6</sup> Cfr. G. Massone, I servizi educativi del museo: proposte progettuali, in C. De Carli (a cura di) "Education through art". I musei di arte contemporanea e i servizi educative tra storia e progetto, Milano, Mazzotta, 2003, pp.87-97.

<sup>7</sup> A proposito la De Carli si affida alle definizioni del filosofo Dino Formaggio secondo cui "l'arte è costituita da insiemi di senso in organizzazioni segniche, dove è possibile rintracciare popolazioni di enunciati di ogni tipo, descrittivi, esplicativi, comunicativi, valutativi, non solo, ma anche il loro continuo riflettersi in significazioni più o meno simboliche e teoriche", D. Formaggio, *Arte*, Enciclopedia filosofica ISEDI, Milano, 1973, cit. in C. De Carli "Education Through Art", Milano, Mazzotta, 2003, p.10.

fondante del legame tra la scienza dell'educazione, l'arte e il bene culturale. Il processo partecipativo all'opera, ripercorso attraverso il metodo educativo, scatena il meccanismo di riflessione creativa che determina non solo la comprensione dell'opera stessa, ma anche la generazione di un pensiero innovativo “divergente”<sup>8</sup> proprio della creazione artistica.

Le realtà museali che si è scelto di indagare sono quelle che, appoggiandosi del tutto o in parte all'elemento percettivo e conoscitivo specifico della pratica artistica, hanno offerto due peculiari vie di approccio all'educazione museale con stimolanti ricadute sul territorio. Il confronto fra due diverse applicazioni della didattica dell'arte è stato ingaggiato seguendo da un lato le sale virtuali del MOdE (Museo Officina dell'Educazione) ed il concetto di scienza dell'educazione espresso dalle collezioni che le compongono; dall'altro attraverso lo studio dell'offerta didattica e formativa del Dipartimento Educativo interno al Mambo (Museo d'Arte Moderna di Bologna) dove l'indagine si è focalizzata sul rapporto più diretto con l'opera d'arte.

I due casi mirano a proporre un quadro complementare sulla ricerca e pratica educativa dell'arte tale da affiancarsi con merito alle realtà più distintive in Italia, si denotano come polo di integrazione e coordinamento della rete museale territoriale.

### **3. Il MOdE: un laboratorio virtuale dall'accessibilità reale**

Nato nel 2008 come progetto del Dipartimento per le Scienze dell'Educazione Giovanni Maria Bertin dell'Alma Mater Studiorum-Università di Bologna, il MOdE è un museo virtuale sulle scienza dell'educazione, uno spazio di esposizione e condivisione dei temi legati all'educazione le cui funzioni sono quelle di conservazione, valorizzazione, studio e divulgazione delle opere oggetto di questa disciplina. Come ben chiarito da Chiara Panciroli, responsabile scientifica del progetto che si è generosamente prestata ad illustrarlo, si tratta di un museo virtuale ma basato su collezioni e oggetti reali, una piattaforma che si presenta come archivio documentale, strumento di ricerca e contesto sociale per la diffusione del patrimonio culturale prodotto dal Museo della Scienza dell'Educazione.

Lo statuto, disponibile sul sito ne definisce e regola l'adesione al codice dell'ICOM, relativo agli istituti culturali senza scopi di lucro, annoverandolo a pieno titolo come istituzione museale e come *luogo* originale, dove convivono dialetticamente la funzione espositiva e di conservazione, di comunicazione e di apprendimento, di didattica e di ricerca. La sua struttura si sviluppa in uno schema tripartito in cui si collocano due piattaforme, una legata alla collezione e una alle ricerche interdisciplinare diffuse attraverso l'e-learning, insieme ad una sezione tematica in cui vengono raccolti gli esiti degli approfondimenti scientifici svolti in collaborazione con altre istituzioni culturali. Fedele ai principi educativi che

---

<sup>8</sup> Secondo J. P. Guilford la creatività è una facoltà mentale che egli definisce pensiero divergente una nuova forma di intelligenza parallela a quella convenzionale e che costituisce il pensiero convergente basato su un 'intelligenza logica e standardizzata.

trovano nel laboratorio il momento creativo e generatore di conoscenza, il museo è una vera e propria officina creativa, un ambiente aperto, proiettato sul territorio, in cui la memoria al di là di atteggiamenti conservativi e affettivi, diventa oggetto di studio e progettualità legata al presente. Il contesto dove l'insistere sulla memoria delle educazione ripristina metodologie che trasformano l'apprendimento in atto creativo e innovativo.

L'aspetto virtuale risulta strategico per questo museo, in grado di rivestire un ruolo socio culturale a servizio di altre istituzioni invitate a legare le collezioni e le ricerche all'interno del MOdE traendone visibilità ed una nuova chiave interpretativa, connessa alla storia dell'oggetto in sé come al processo creativo legato al suo apprendimento.

In tal veste il museo esprime il concetto per cui l'atto educativo è del tutto assimilabile a quello creativo, grazie ai meccanismi di rielaborazione e interpretazione che la didattica riesce ad esercitare contestualmente al momento percettivo. Come tale il museo è una officina, un laboratorio di rielaborazione di idee, "un *atelier* creativo"<sup>9</sup> e un database di ricerca.

Nel dettaglio il museo è orchestrato in sale, tre al momento attive, ognuna scandita da un percorso tematico il cui responsabile è colui che propone la collezione di oggetti da esporre. Si tratta di docenti e studiosi che, con approccio curatoriale, scelgono le opere da rivelare attraverso la lente educativa. I docenti incaricati di seguire la collezione si occupano del reperimento degli oggetti, contattando e coinvolgendo musei, scuole e istituti del territorio. Il progetto curatoriale è garante sia della legittimità del percorso, conforme al filtro didattico di lettura, che della sua scientificità. La piattaforma espositiva si basa su di una strutturata griglia metodologica in base alla quale vengono stabiliti i parametri di ammissibilità del percorso, basati sui rilievi statistici che tracciano il grado di apprendimento che l'approccio alla collezione può stimolare. Ogni opera è inventariata secondo codici di meta datazione internazionali affidati al *Dublin Core*, che permette di schedare e catalogare ogni oggetto e di rispettare i caratteri di conformità museale. Le schede, oltre alla trama descrittiva, presentano un ricco compendio bibliografico, permettendo di connotare qualitativamente la raccolta e non solo a livello quantitativo. La compensazione di riferimenti ad altre opere è rimandata all'elenco di link esterni che facilitino la ricerca. In tal modo il percorso progettuale promuove una collezione che è fonte di conoscenza in sé, strumento per una nuova ricerca e per interpretazioni trasversali alla materia.

Ogni studio proposto dal docente è condiviso sulla piattaforma in una sezione apposita in cui gli utenti possono discutere, condividere e integrare l'intero *corpus* con oggetti del proprio istituto. Un tutorial guida lo studioso nel percorso curatoriale in modo da mantenere entro un approccio didattico ogni singola ricerca esposta, previa l'approvazione di un team di esperti interni al comitato scientifico del MOdE che ne validino la coerenza. In linea con l'aspetto laboratoriale del

---

<sup>9</sup> Arno Stern definiva il *Closlieu* il laboratorio creativo in cui praticare la formulazione di impulsi spontanei, realizzare un'educazione creatrice.

museo, viene costituita una comunità di pratica, un gruppo di esperti a cui è affidato il compito di redigere e valutare schede sulla qualità dell'apprendimento, la cui compilazione è affidata per lo più a istituti scolastici ma anche a tutti quei centri che necessitano di una verifica sul grado di accessibilità all'apprendimento offerto dalle proprie collezioni. In tal senso il MOdE, oltre a combaciare con il modello di museo diffuso per il suo ramificato intrecciarsi con altri enti, è strumento per la validità di un servizio didattico. Giustificando il ruolo di officina suggerito dall'acronimo, è a tutti gli effetti una cassetta degli attrezzi per verificare che il potere creativo delle opere esposte non si fermi ad uno statico indottrinamento ma sia motore di apprendimento dinamico e interattivo.

In un evocativo parallelismo Chiara Panciroli si sofferma nello spiegare che, per la sua capacità di stimolare la conoscenza attraverso l'osservazione del mondo facilitando l'atto creativo, l'educatore può a buon diritto essere paragonato ad un artista, motivando di conseguenza la coerenza di un museo dell'educazione.

È il caso manifesto della Sala dell'Arte, dove il percorso si svolge attorno ai maestri dell'educazione e al metodo con cui si sono serviti dell'arte come *medium* per l'attivazione delle capacità percettive. Al suo interno si articolano tre ricerche distinte.

Un'escursione storica riporta l'esperienza anti-metodologica del Maestro Federico Moroni, educatore e pittore, che ha tradotto fedelmente l'arte in una pratica pedagogica dove, nella sua scuola di Borrancino, gli alunni erano accompagnati ad avvicinarsi alla realtà circostante attraverso la libera espressione delle emozioni. Il disegno e l'uso del colore divenivano catalizzatori di energie creative, restituendo nuova consapevolezza e spontaneità nel descrivere e affrontare le esperienze quotidiane.

La stessa libertà espressiva in grado di scardinare la fantasia a cui Bruno Munari ha dedicato la parte più cospicua della sua ricerca stilistica e dove, in un ulteriore percorso dedicato, alcune ex allieve condividono preziose testimonianze dell'esperienza ereditata.

L'educare con l'arte richiama e identifica il tema dell'educazione nelle opere degli artisti, in un terzo percorso sulle opere d'arte che hanno raccontato, rappresentandole, la storia di esperienze educative, attraverso una pinacoteca virtuale che spazia lungo la storia dell'arte.

La gestione di questa piattaforma è al momento affidata a Simona Caraceni ma ha visto alternarsi nel corso degli anni il contributo di diversi membri appositamente formati. A sancire l'interdisciplinarietà e la capillarità della ricerca sul campo dell'educazione concorrono progetti realizzati e gestiti nell'ambito di collaborazioni con altri istituti dipartimentali che indagano i diversi campi delle scienze, mantenendo in ogni caso il profilo di una collezione di oggetti, Learning Objects, capaci di ricoprire un particolare valore in rapporto alle strategie di apprendimento relativamente alla ricerca di riferimento. Così il percorso sulla simmetria e la fisica, curato dall'Istituto di Fisica, si è avvalso di collaborazioni con l'Accademia delle Belle Arti di Bologna e la Fondazione Zeri in relazione alla ricerca sulla simmetria nell'arte e nella musica. Il contesto del MOdE diventa

l'accesso, il portale da cui sviluppare ricerche e approfondimenti su altri ambiti disciplinari, fornendo dei pacchetti formativi scientifici in una chiave più accessibile nella metodologia di fruizione.

Grazie al marcato ruolo di verifica svolto ad appannaggio soprattutto di programmi educativi scolastici e della formazione per insegnanti, il MOdE gode del riconoscimento e della collaborazione dell'Istituto per i Beni Culturali dell'Emilia Romagna, oltre che dell'Istituzione Bologna Musei e del Sistema Museale d'Ateneo.

Le ricadute di un progetto come il MOdE, contraddistinto da uno spiccato dualismo tra virtuale e reale, hanno un forte impatto territoriale, proponendosi come nucleo di dibattito, indagine e verifica sui sistemi che promuovono un dialogo fra l'istituzione museale ed il territorio, aprendo nuove vie a collaborazioni, relative tanto all'accesso alla conoscenza culturale quanto alla sua sostenibilità.

#### **4. Il MAMBO. Una formazione sostenibile**

Il Museo di Arte Moderna di Bologna è un caso indicativo di come le strategie impiegate nella didattica dell'arte possano essere indirizzate a un *target* esterno al pubblico del visitatore museale, coinvolgendo direttamente il mondo delle imprese.

Il museo affianca la normale attività espositiva e di allestimento, legata alle collezioni permanenti come alle mostre temporanee, a un ricco portafoglio di eventi e progetti extra, connessi alla attività della galleria. Molti di questi afferiscono direttamente all'area di marketing e comunicazione dell'organizzazione, ma un notevole apporto è fornito dal Dipartimento Educativo interno al museo. Nato nel 1997 in seno all'originaria Galleria di Arte Moderna, ha trovato sviluppo e crescita con l'inclusione all'interno del nuovo Museo di Arte Moderna di Bologna inaugurato nel 2008. La fervida attività che caratterizza la sua area lo identifica tra le realtà nazionali che meglio si muovono nel campo della didattica artistica, al fianco di istituti già affermati quali il pionieristico Centro per l'Arte Contemporanea Luigi Pecci di Prato, il Mart- Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento e Rovereto, il Museo di Arte Contemporanea Castello di Rivoli. A caratterizzare l'area educativa del MAMBO è un fitto programma di attività e servizi rivolti a coprire le esigenze delle diverse categorie sociali e fasce di età dei visitatori. Un sistema fedele alle logiche dell'*edutainment*, dove "il divertimento legato all'apprendimento porta alla motivazione. (...)La motivazione facilita la possibilità di riuscire, la creatività e l'inventiva e un pensare e un fare innovativi. Ispirazione e divertimento aggiungono qualità alla vita"<sup>10</sup> Il museo si mostra specializzato in questa metodologia di apprendimento complementare e non alternativa, né sostitutiva, delle tradizionali metodologie di studio in cui l'utilizzo di tecnologie virtuali contribuiscono ad implementarne l'efficacia.

---

<sup>10</sup> E.H. Greenhill, *Musei: didattica apprendimento ed edutainment*, in P.A. Valentino, L.M.R. Delli Quadri (a cura di), *Cultura in gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività*, Firenze, Giunti, 2008, pp.51-77

L'offerta rivolta alle scuole si dota di pacchetti di visite animate per la narrazione dell'opera; percorsi di e-learning come quello del progetto Id-@art Experience offrono una guida nel processo di creazione artistica direttamente dalla voce di un gruppo di artisti contemporanei selezionati che offrono testimonianza del proprio lavoro artistico, degli stimoli e delle motivazioni che guidano la loro ricerca, proponendo una comunicazione diretta delle loro opere.

L'aspetto della didattica si sposta ancor di più nel campo del servizio all'utenza a comprendere le categorie svantaggiate, rivalutando tipologie di comunicazioni non convenzionali per offrire un differente punto di vista linguistico nella percezione dell'opera d'arte, come può essere una sua narrazione attraverso il linguaggio dei segni. Il luogo attua un ripensamento dei propri spazi al fine di renderli partecipativi e quotidiani, proponendo iniziative che non siano solo alternative per l'impiego del tempo libero, ma occupino il vissuto e caratterizzino i momenti speciali. Così il museo viene ripensato come un nido a cui affidare i bambini per iniziarli ad approcci originali di relazione col mondo e le sale del museo possono ambientare un avvenimento importante (un compleanno "ad arte", per esempio) con percorsi personalizzati all'interno delle collezioni.

Oltre a implementare il dato sull'accessibilità, il museo è strumento formativo per il quale riferimento imprescindibile è costituito dal corpo docente che, grazie alla collaborazione con enti per la conservazione e tutela del patrimonio culturale del paesaggio come il FAI, può trovare nel museo il compendio formativo utile alla pianificazione del proprio percorso didattico.

La presenza di un'offerta così strutturata è elemento d'elezione del ruolo del Dipartimento Educativo all'interno della neonata rete dei musei bolognesi, confluiti nel 2013 nell'Istituzione Bologna Musei, dove la sezione didattica di ognuna delle 13 realtà afferenti è collegata alle attività didattiche e al coordinamento del dipartimento interno al Mambo. Si descrive un'offerta di servizi che si ripercuote fortemente sul territorio, dove lo stimolo alla riappropriazione della memoria storica non si sottrae ad una lettura contemporanea proiettata verso progettualità future. L'aspetto educativo non cela ricadute interessanti in merito al ruolo delle strategie di marketing museali, votate a rendere l'azienda museo oltre che accessibile sempre più sostenibile, cercando introiti economici che esulino dal solo biglietto d'ingresso. Oltre infatti a godere dell'appoggio della Fondazione Carisbo, che partecipa attivamente al finanziamento dei progetti del MAMBO, il Dipartimento Educativo, forte della collaborazione con l'Alma Mater e con l'Accademia di Belle Arti, è un concorrente vincente all'interno di bandi comunitari. Esempio è il DIDART che nasce nel 2002 grazie alla partecipazione nel Programma Cultura dell'Unione Europea. Si tratta di una rete per la promozione transazionale della didattica dell'arte contemporanea, in cui far confluire e connettere, in una logica di scambio e reciproco arricchimento, le progettualità rivolte alla didattica dell'arte contemporanea emergenti nelle realtà italiane ed estere. All'interno del centro di documentazione, nato a Reggio Emilia e confluito nella piattaforma digitale [www.didart.net](http://www.didart.net), si promuovono iniziative laboratoriali innovative che mettano a confronto gli artisti con nuove forme di

comunicazione multimediale, aprendo ad azioni sul campo, quali mostre itineranti, workshop internazionali, percorsi di e-learning, produzione di supporti tecnologici per la comunicazione dell'educazione artistica.

Nella rosa di progetti speciali che marcano la fervida attività imprenditoriale del MAMBO degno di nota è l'aspetto dei progetti di formazione riservati alle imprese. Spicca fra questi il workshop realizzato in collaborazione con la Fondazione Forense Bolognese "Arte e Diritto", dove operatori culturali e professionisti di ambito giuridico si confrontano su alcune questioni giuridiche relative all'arte contemporanea e al diritto d'autore. Il ciclo di seminari, che permette di acquisire crediti formativi per la categoria degli avvocati, accompagna un ulteriore sviluppo riservato al personale degli studi legali, un laboratorio artistico in cui i neo praticanti dell'arte forense hanno modo di esprimersi attraverso una diversa *pratica* artistica, in una dialettica di tecniche espressive lontane da ogni retorica..

## 5. Conclusioni

Nello scorcio che si è tentato di delineare attraverso il report di due realtà bolognesi complementari come il MOdE e il MAMBO si evidenzia la risorsa tangibile costituita dal bene culturale, non solo per la mai ovvia consistenza di inesauribile e oggettuale valore artistico, ma soprattutto per quell'indotto direttamente generato dalla sua corretta comunicazione, in cui l'arte è il connaturato tramite di realizzazione. Aldilà di ogni nozionismo, l'economia della cultura ruota a tutti gli effetti attorno ad una corretta, intraprendente e contaminatrice educazione al bene culturale.

## Bibliografia

C. De Carli (a cura di), "Education through Art". I musei di arte contemporanea e i servizi educativi tra storia e progetto, Milano, Mazzotta, 2003.

P.A. Valentino, L.M.R. Delli Quadri (a cura di), Cultura in gioco. Le nuove frontiere di musei, didattica e industria culturale nell'era dell'interattività, Firenze, Giunti, 2008.

M.Dallari, C. Francucci, L'esperienza pedagogica dell'arte, Firenze, La Nuova Italia, 1998.

M.Dallari (a cura di), ...e arrivò un cavaliere Azzurro, in *Annual Art'è Ragazzi*, Bologna, Art'è, 1999.

<sup>1</sup>R. Arnheim, *Verso una psicologia dell'arte*, trad. it., Torino, Einaudi, 1969

E. Morin, *L'industria culturale. Saggio sulla cultura di massa*, il Mulino, Bologna, 1968

MAMBO. Museo d'Arte Moderna di Bologna, <http://www.mambo-bologna.org/>

MOdE-Museo Officina dell'Educazione, <http://omeka.scedu.unibo.it/>

DIDART, [www.didart.net](http://www.didart.net)