

EUROVISION – MUSEUMS EXHIBITING EUROPE (EMEE)

LA CULTURA EUROPEA, LA CULTURA DEGLI EUROPEI

IL PROGETTO EMEE-EUROVISION
MUSEUMS EXHIBITING EUROPE

**A cura di
Emma Nardi
Cinzia Angelini**

IMPRESSUM



Il presente progetto è finanziato con il sostegno della Commissione europea. L'autore è il solo responsabile di questa pubblicazione e la Commissione declina ogni responsabilità sull'uso che potrà essere fatto delle informazioni in essa contenute.

Questo manuale è stato scritto nell'ambito del progetto 'EuroVision - Museums Exhibiting Europe (EMEE)'.

Grant Agreement Number: (2012-1243 | 001)



COORDINATORE DEL PROGETTO EMEE (2012-2016):

Prof. Dr. Susanne Popp, Cattedra di Didattica della Storia
Susanne Schilling M.A., project leader
Università di Augsburg
Universitätsstraße 10, 86159 Augsburg, Germania
www.museums-exhibiting-europe.eu

PARTNER DEL PROGETTO:

Atelier Brückner GmbH, Germania
Museo Nazionale di Storia, Bulgaria
Università Paris-Est Créteil, Francia
Università degli Studi Roma Tre, Italia
Museo Nazionale di Archeologia, Portogallo
Museo Nazionale di Storia Contemporanea, Slovenia
Kunstverein monochrom, Austria

CURATORI:

Emma Nardi, Cinzia Angelini

EDITORE:

MIMESIS EDIZIONI (Milano – Udine)

www.mimesisedizioni.it

mimesis@mimesisedizioni.it

© 2016 – MIM EDIZIONI SRL

Via Monfalcone, 17/19 – 20099

Sesto San Giovanni (MI)

Phone: +39 02 24861657 / 24416383

Fax: +39 02 89403935

ISBN: 9788857538334

COME CITARE QUESTO LIBRO:

Nardi, E., Angelini, C. (a cura di) (2016), *La cultura europea, la cultura degli europei. Il progetto EMEE EuroVision - Museums Exhibiting Europe*, Milano: Mimesis



DESIGN: Kerstin Halm, monochrom

COPERTINA: Kerstin Halm, monochrom

COPYRIGHT:

L'editore sottolinea che tutte le immagini in questo libro sono state citate soltanto per motivi accademici e di ricerca.

IL GESTO PER INTENDERE L'OPERA

UNA PROSPETTIVA CORPOREA PER LA FRUIZIONE DELL'OGGETTO D'ARTE

Gilberto Scaramuzzo

1. PREMESSA

Il presente studio intende fornire un contributo alla riflessione legata alla fruizione sinestetica delle opere d'arte all'interno degli spazi museali. Il progetto EMEE ha elaborato un *kit* teorico e pratico – il manuale 4 – al fine di sviluppare strategie innovative di mediazione museale tramite l'uso della scenografia e del design; la proposta che segue si concentra sull'*accesso* all'opera che si può realizzare attraverso un qualificato movimento corporeo – un *giocare* – costruito in intimo dialogo con l'opera stessa.

Si è giunti a questa proposta attraverso un percorso lineare, seppure non del tutto usuale; la natura di questo percorso giustifica una certa peculiarità nella forma del presente lavoro. Si sviluppa dapprima una densa riflessione teorica a cui segue la presentazione di una prima sperimentazione realizzata nell'ambito del progetto EMEE e fondata sui presupposti teorici sviluppati nella prima parte.

Lo studio parte dalla lettura di alcuni saggi di Hans Georg Gadamer raccolti in *L'attualità del bello* (in particolare dal saggio intitolato *Il gioco dell'arte*, che trascrive una conferenza radiofonica realizzata da Gadamer nel 1973); dalle riflessioni presenti nei testi di Gadamer si sviluppa in maniera autonoma una proposta destinata ai visitatori di un museo.

Si tratta di un piccolo passo *a latere* di una densa riflessione – quale è quella del filosofo tedesco –, questo passo si concentra sul contributo che il movimento corporeo potrebbe dare all'ascolto di quel che un'opera d'arte intende dirci.

Poiché il senso del presente lavoro risiede nel *promuovere* attraverso una *teoresi dell'esperienza estetica* un *vivere* per il visitatore di un museo, si è voluto dare ampio spazio alle parole di Gadamer al fine di dare la massima consistenza a quel *piccolo passo* cui poco sopra si accennava.

2. L'ARTE COME GIOCO

Gadamer ne *Il gioco dell'arte* investiga la natura dell'opera d'arte¹. Egli precisa come essa si distingua tra la varietà dei molteplici *fare* dell'uomo; quindi sintetizza la natura specifica di questo prodotto e, infine, afferma l'arte come quel *fare umano* che ha caratteristiche comuni con il giocare.

Nel corso del mio lavoro mostrerò come proprio questo riconoscere il gioco quale *reame* nel quale l'opera d'arte si ingenera possa fornirci le chiavi per individuare nel gioco stesso il *reame* dove essa possa essere *nuovamente* riconosciuta.

Il fare dell'uomo conosce una straordinaria varietà di tentativi e rinunce, riuscite e fallimenti. L' 'Arte' ha precisamente inizio solo dal momento in cui risulta possibile anche ciò che tale non è. Oltretutto, quando parliamo di arte e di produzione artistica in senso eminente, l'elemento decisivo non è la realizzazione di qualcosa che viene prodotto, bensì che questo prodotto sia di una natura specifica: che 'intenda' qualcosa e tuttavia non sia ciò che intende. [...] È certamente un prodotto, e cioè qualcosa foggato attraverso il fare umano, ed è quindi presente, messo a disposizione e pronto all'uso. È però proprio l'uso in genere ad essere respinto dall'opera d'arte. Essa non è 'intesa' in questo senso, ma ha qualcosa del carattere del 'come se' che abbiamo conosciuto come un tratto fondamentale dell'essenza del giocare (Gadamer, 2006a, p. 180).

Gadamer si era impegnato, infatti, nella prima parte del suo studio, a *ri-conoscere* il giocare; e allorquando nella sua trattazione si era trovato a doverlo in qualche modo mostrare, egli lo aveva sintetizzato attraverso quell'attività che tutti possiamo rintracciare nel nostro vivere: quella in cui facciamo (o in cui facevamo da bambini) *come se si fosse* qualcun altro o qualcos'altro. Questa attività ci viene qui presentata come *tratto fondamentale dell'essenza del giocare*.

Gadamer, nel suo scritto, dopo aver evidenziato una certa matrice comune nel giocare degli animali e in quello dei bambini, giunge a definire una specificità che caratterizza il gioco adulto, quello pienamente umano: in esso è presente una 'intenzionalità della coscienza'. E si spinge fino al riconoscere tratti universali nel giocare umano tali da farne un *contrassegno specifico dell'umanità*².

1 Il saggio riprende temi già trattati in *Wahrheit and Methode* (cfr. Gadamer, 2014, pp. 227-361); ne *Il gioco dell'arte* essi trovano quella sintesi che ha ispirato la presente proposta.

2 "Questo è un momento strutturale dell'esistere umano così universale che si potrebbe appunto considerare il contenuto oggettivo del giocare e del saper giocare dell'uomo come un contrassegno specifico dell'umanità. Com'è noto si parla

Quando, poi, Gadamer si trova a esplicitare ulteriormente cos'è questo giocare che è comune all'intera comunità umana, egli lo *condensa* – come già accennavamo poco sopra – in un *unico* gioco, quello del 'come se', eleggendo così quest'attività a *rivelazione* del giocare in quanto tale e in qualche modo in ciò facendo ponendo l'uomo in continuità con gli altri animali.

"Il 'fare come se' risulta evidenziabile in modo particolare in ogni fare che non sia semplicemente condotta istintuale, ma 'intende' piuttosto qualcosa. Il 'come se' è una modificazione talmente universale che persino il comportamento ludico degli animali sembra talvolta animato da un soffio di libertà" (Gadamer, 2006a, p. 179).

3. UN *GIOCARRE* NOTO FIN DALL'ANTICHITÀ

Il gioco del 'fare come se' era stato *notato* fin dagli inizi del pensiero occidentale e riconosciuto nei dinamismi propri della creazione e dell'interpretazione artistica, come anche in quelli dello spettatore che assiste all'opera dell'artista. Questo *giocare* è quel che in buona sostanza descrive Platone quando nella Repubblica (393c ss.) dà la sua definizione di *mimesis*. Per Platone la *mimesis* è un *rendersi simile nella voce e/o nel gesto a qualcuno o a qualcosa*; e *mimesis* può essere la creazione del poeta, l'agire dell'aedo e anche quel che si ingenera nell'interiorità di chi ascolta poesia. E così, per Platone, chi crea un'opera poetica, quando fa parlare i personaggi, fa *come se* egli fosse il personaggio che sta parlando; chi recita fa *come se* egli fosse il personaggio che interpreta e, perciò, rende i propri gesti e la propria voce simili a quelli del personaggio che sta interpretando; chi riceve questo *nutrimento poetico* (paideia) viene misteriosamente ad acquisire *quel fare che vede fatto* dagli artisti.

Aristotele – che più avanti nel saggio lo stesso Gadamer cita –, utilizza il concetto di *mimesis* per formulare una definizione dell'essere umano che si articola riconoscendo una continuità tra mondo umano e mondo animale. La definizione, che si trova nella *Poetica* (1448b), presenta l'essere umano come *l'animale più capace di mimesis*, quasi come a dire che tra tutti gli animali quello umano è il migliore a giocare al gioco del 'fare come se'. Primato che, peraltro, secondo Aristotele, è proprio quello che consente all'essere umano di fare poesia.

Gadamer (2006a) afferma che nel *creare* esiste una continuità con

spesso dell'elemento ludico che è peculiare di ogni cultura umana" (Gadamer, 2006a, p. 178). Gadamer si riferisce qui (cfr. Gadamer, 2014, pp. 231-233) allo studio di Huizinga pubblicato in tedesco nel 1939 – *Homo ludens. Vom Ursprung der Kultur in Spiel* – (trad. it. Huizinga, J., *Homo ludens*, Torino, Einaudi, 2002).

la natura, e che se vogliamo davvero riconoscere lo specifico umano, questo dobbiamo cercarlo “nella possibilità, insita nel produrre dell’uomo, di porsi in tal modo compiti molteplici e di procedere secondo progetti che contrassegnano un momento di libera discrezionalità” (pp. 179-180).

Tra questi progetti emerge, con quelle caratteristiche che abbiamo avuto modo di rilevare più sopra, *il fare arte*.

Ora che abbiamo, in qualche modo, riconosciuto la fenomenologia del giocare in quell’attività del ‘fare come se’ si rende necessario approfondire la fenomenologia dell’opera d’arte per scorgere in che senso essa possa propriamente essere riconosciuta come *un giocare*.

Gadamer afferma, senza mezzi termini, che: “Essa è un’opera’ giacché è qualcosa di giocato” (2006a, p. 180).

Se si procede nel guardare a *quest’opera* è possibile riconoscerla come una ‘forma’.

Essa non è nulla che si possa incontrare altrimenti come tale, ma qualcosa che sta per qualcos’altro. Come un gesto simbolico non è solo se stesso, ma porta all’espressione qualcos’altro, così anche l’opera d’arte non è solo se stessa, cioè questo determinato prodotto in quanto tale. Si può addirittura definirla [...] come qualcosa che è riuscito in modo irripetibile e si è realizzato nel senso di un’apparizione unica. Mi pare perciò quasi più esatto definirla non un’opera ma una forma, poiché in questo termine ‘forma’ (Gebilde) è implicito che il fenomeno si sia lasciato alle spalle in maniera singolare il procedimento del suo sorgere oppure l’abbia respinto nell’indeterminato, così da reggersi totalmente su se stesso nel suo peculiare aspetto ed apparire (2006a, p. 180).

4. IL GESTO CHE APRE ALL’INCONTRO CON L’OPERA

Gadamer afferma – nel saggio *Gesto e pittura* – che è “implicita una connessione significativa in tutto ciò che ci circonda come produzione dell’arte moderna, ma una connessione significativa senza chiave di decodificazione”. Prosegue: “Che qualcosa del genere sia possibile ce lo dimostra da secoli la più sublime forse di tutte le arti, la musica”. E conclude: “Ogni composizione della ‘musica assoluta’ ha una tale struttura, è cioè una connessione significativa senza chiave di decodificazione” (2006b, p. 114).

Le opere d’arte moderna e contemporanea spesso presentano una difficoltà di decodificazione: possiamo avvertire che c’è una connessione significativa ma esperiamo spesso con sofferenza la mancanza di queste chiavi. Mi sembra interessante notare, prendendo spunto dal parallelismo operato da Gadamer, che la musica si può trasformare

in movimento, ogni musica si può, infatti, danzare, rivelando, così, in maniere *primitiva* la connessione significativa che la costituisce; una analoga *rappresentazione* attraverso il movimento può essere tentata per le produzioni dell'arte moderna e contemporanea.

Quel che sembra a noi tutti il conosciuto, risulta piuttosto qualcosa di sconosciuto in cui, di quando in quando, risplende fulmineamente una traccia significativa. Come potrebbe manifestarsi ciò ancora in forma umana?

Direi forse che ciò potrebbe manifestarsi nel linguaggio del gesto. Come siamo soliti dire, nel gesto ciò che si vuole esprimere è presente. I gesti sono pienamente corporei, eppure sono pienamente spirituali. Qui non c'è affatto qualcosa di interiore che si distingue dal gesto e si riveli tramite esso. Quel che il gesto esprime è tutto il suo essere. Ogni gesto è perciò al tempo stesso chiuso in modo enigmatico. Esso rivela nella stessa misura in cui cela alcunché di segreto. Infatti è l'essere del senso a risplendere nel gesto e non la conoscenza del senso (2006b, p. 118).

Se quel che fa un artista è *un gesto*; gesto può farsi l'opera del fruitore che vuole *leggere* l'opera dell'autore.

Ora la mia tesi suona: interpretare non è nient'altro che leggere. Ciò vale nel senso che mi sembra molto ben indicato, in tedesco, dalla parola Auslegen, esporre. 'Interpretazione' viene spesso tradotto o reso con Auslegung, e ciò coglie bene il senso. 'Esporre' è una parola che nella sua propria dimensione speculativa comporta il fatto che noi non aggiungiamo nulla al leggere. Anzitutto essa significa che noi non vi immettiamo nulla: si pensi al consiglio mefistofelico: 'se voi non esporrete, allora supporrete' [...]. In secondo luogo però essa significa che l'esporre in fondo 'pone fuori', esplicita ciò che è implicito, per riprodurlo e ricomporlo (Gadamer, 2006c, p. 150).

5. IN DIALOGO CON L'OPERA

Intendere quel che è inteso nell'opera non è altro che:

il nostro acquistare partecipazione alla figura di senso che ci si fa incontro. Nel suo insieme essa è evidentemente qualcosa che non si lascia fissare e determinare nella sua obiettività datità, ma che piuttosto nella sua ricchezza di senso, nell'irradiante significanza che la contraddistingue come forma, come si suol dire, ci 'conquista' (Gadamer, 2006c, p. 150).

Ma come si fa ad acquistare partecipazione alla figura di senso che ci si fa incontro? Come si fa a dialogare con l'opera?

Noi siamo per così dire attirati dall'opera in un dialogo. Così la struttura del dialogo non è affatto surrettizia se si vuol descrivere adeguatamente l'apparente trovarsi di fronte che si ha tra un'opera d'arte figurativa o letteraria e il suo interprete. Questo trovarsi di fronte è in verità un gioco di alterna e reciproca partecipazione. Come in ogni dialogo, l'altro è sempre un ascoltatore che ci si fa incontro, ma in modo tale che il suo orizzonte di aspettative e di ascolto finisce per catturare e trattenere la mia intenzione di senso, fino al punto di modificarla (pp. 150-151).

Per pensare alle possibili realizzazioni di questo dialogo, così da acquistare *partecipazione alla figura di senso*, alla *forma* che ci si fa incontro, quando questa forma è un'opera d'arte figurativa, possiamo seguire il suggerimento di Gadamer e intensificare il nostro guardare osservando quel che esigono le opere delle arti transeunti (delle arti cioè che nella loro manifestazione sono destinate a scomparire e quindi necessitano di essere ricostruite: la musica, la poesia, la danza, il teatro), da queste possiamo trarre indizi che non ci appaiono a prima vista così evidenti quando ci mettiamo *in ascolto* di un'opera che mantiene *la concretezza di una cosa* (come ad esempio un quadro o una scultura).

La musica, la danza, il teatro, la poesia sono opere d'arte che rinviando alla riproduzione: la loro forma deve essere sempre nuovamente ricostruita. Questa evidenza lascia trasparire che ogni forma che chiamiamo opera d'arte debba richiedere, in un certo qual modo, una rappresentazione (cfr. 2006a, pp. 180-181):

Questa esige dall'osservatore a cui si offre di essere rappresentata. Essa non è già ciò che è, ma qualcosa che non è; non qualcosa di semplicemente funzionale a uno scopo di cui si possa far uso o una cosa affatto materiale da cui si possa trarre qualcos'altro, bensì qualcosa che allo spettatore stesso si manifesta come ciò che appare nello svolgersi del gioco (p. 181).

Ecco, dunque, che allo spettatore si apre *un compito* se davvero vuole *dialogare* anche con l'opera d'arte che permane nella sua materialità, perché anche quest'opera necessita di essere rappresentata.

L'opera è qualcosa che viene dal giocare e che una volta realizzata dall'autore ci si mostra come *forma* che in qualche modo respinge da sé il giocare in cui è stata creata e così, ritirandosi in quanto giocare, apre uno spazio al giocare dello spettatore. Questi è ora chiamato ad agire: similmente all'attore che interpreta un testo, o al danzatore che danza la musica; davanti al *manifestare* della forma lo spettatore deve farsi interprete, e per far ciò egli deve giocare. Poiché sappiamo che il *tratto fondamentale dell'essenza del giocare* ha la forma del 'fare come se', a questa attività deve, in qualche modo, rifarsi chi vuole ascoltare

quel che l'opera ha da dire; nel dialogo con l'opera, quindi, lo spettatore deve farsi giocatore del 'come se' cosicché l'opera possa manifestarsi per lui, attraverso di lui, in lui. C'è una fotografia di Kirsty Kelly in cui si vede una bambina fare la *mimesis* del movimento che vede in un quadro di John Lavery, che ritrae Anna Pavlova che danza; il titolo della foto è *Moved by art*. Ecco: quel che fa la bambina è probabilmente quel che fa interiormente chi sa incontrare l'opera.

Su queste premesse si basa la proposta educativa che qui si presenta: invitare a praticare la *mimesis* corporea dell'opera d'arte, cosicché attraverso quest'agire si possa riaccendere quel movimento interiore che, se è pur vivo in qualcuno, in molti è sopito (grazie a una grave sottovalutazione dell'*istinto mimesico* che si può riscontrare nella maggior parte dei percorsi formativi che rendono adulti nell'Occidente del mondo), sopore che impedisce l'incontro intimo con l'opera. E i musei d'arte potrebbero diventare i luoghi dove poter riscoprire questa pratica.

6. LA MIMESIS PER INTERPRETARE L'OPERA

L'antico concetto di *mimesis*, ci rivela quel dinamismo che potremmo facilitare in chi vogliamo si avvicini all'opera³. Credo sia bene, sempre con Gadamer, approfondire questo concetto affinché la trasformazione di questo concetto in agire sia quella davvero efficace.

"I greci distinguono tra due forme di produzione: la produzione artigianale, che produce cose utilizzabili, e la produzione mimetica (*mimetisch*), che non crea nulla di 'reale', ma porta unicamente qualcosa alla rappresentazione" (2006a, p. 181).

Proprio l'approfondimento della produzione mimetica ci apre all'utilizzo del gesto corporeo per realizzare l'interpretazione dell'opera d'arte.

"Il senso dell'elemento mimico implica che il corpo divenga portatore dell'espressione mimica e come arte porti alla rappresentazione qualcosa che esso non è. Il ruolo è 'giocato': questo fatto implica una particolare rivendicazione ontologica" (pp. 181-182).

Se il corpo dello spettatore che interpreta deve portare alla rappresentazione qualcosa che egli non è – si deve infatti giocare quel che

3 "[...] attraverso il pensiero estetico dell'epoca moderna, è giunto alla sua piena considerazione il 'ruolo del soggetto' in riferimento alla costruzione dell'esperienza estetica. L'esperienza dell'arte presenta però anche quell'altro aspetto secondo cui a venire in primo piano è piuttosto il carattere ludico della forma in quanto tale, e cioè il suo semplice essere giocata. Rispetto a questo il fondamento autentico resta sempre l'antico concetto di *mimesis*" (Gadamer, 2006a, p. 181).

l'opera d'arte manifesta – diventa decisiva la qualità di questo giocare che come afferma Gadamer *implica una particolare rivendicazione ontologica*.

Cosa deve, dunque, realizzare chi si vuole cimentare nell'*interpretazione mimica* dell'opera:

Si tratta qui di qualcosa di diverso da un finto stupore o da una finta e simulata partecipazione, come si possono riscontrare nell'ambito delle relazioni umane di tutti i giorni. La rappresentazione mimica non è un gioco che simuli, ma un gioco che si esplica come gioco in un modo tale che non sia preso per nient'altro che potrebbe essere: è cioè pura rappresentazione. Qui sta l'effettiva differenza: la partecipazione simulata e finta pretende di essere creduta, e tale pretesa persiste persino nel caso divenga percettibile nella sua falsità o artificiosità; l'imitazione mimica, al contrario, non vuole essere 'creduta', ma essere compresa come imitazione. Essa non è simulata, non è falsa, ma, chiaramente, 'vera' apparenza (wahrer Schein): essa è, come apparenza, 'vera' ed è percepita come apparenza così come è stata intesa" (p. 182).

Per capire in cosa davvero consista questo *fare mimico* basta guardare al giocare spontaneo dei bambini quando 'fanno come se fossero' e tutto quel che Gadamer ha appena descritto ci apparirà immediatamente chiaro. A questo giocare è bene (per l'umanità dell'essere umano) che si continuino a invogliare i bambini, e alla riscoperta di questo giocare è bene che si riaprano i giovani e gli adulti affinché si riaccenda la comunicazione con l'opera.

Mimesis è un concetto su cui storicamente gravano semplificazioni, ed è bene seguire Gadamer nei suoi approfondimenti per intendere il *giocare* che vorremmo potesse accadere nei musei anche attraverso l'espressione corporea.

Si deve tener presente questo significato ontologico della mimica e della mimesis, se si vuol comprendere in quale senso essenziale l'arte abbia il carattere del gioco. Mimica è imitazione⁴. Questo non ha nulla in comune col rapporto tra copia e originale e, certamente, nemmeno con una teoria dell'arte secondo cui l'arte stessa non sarebbe che un'imitazione della 'natura', ossia di ciò che esiste di per sé, – teoria che rappresenta un grossolano fraintendimento naturalistico. Proprio il riferimento all'essenza dell'elemento mimico può preservare da questo fraintendimento. Il rapporto mimetico originario non è imitazione riproducibile con cui ci si sforza di approssimarsi il più possibile a un archetipo: esso è piuttosto un 'mostrare'. Mostrare non significa esibire qualcosa che serva da elemento probatorio a partire dal quale possa essere dimostrato alcunché che non sia più accessibile per altra via. Mostrare non significa affatto una relazione tra ciò che indica e ciò che viene

4 Precisa, però, Gadamer nella sua opera maggiore: "Il concetto di imitazione può servire a descrivere il gioco dell'arte solo nella misura in cui si tiene presente il significato conoscitivo insito nell'imitazione" (2014, p. 249).

indicato. Esso indica verso altro da sé. A colui che guarda semplicemente ciò che indica, come il cane la mano tesa, non si può mostrare propriamente nulla. Mostrare significa piuttosto che colui al quale qualcosa viene mostrato debba vedere da sé e giustamente. Imitare in questo senso è mostrare, giacché nell'imitare si rende sempre qualcosa più visibile di quanto non sia nella cosiddetta realtà. Ciò che viene mostrato è per così dire tratto fuori dalla congerie del molteplice. Tutto il resto non è inteso, ma soltanto ciò che viene mostrato è inteso. Esso viene colto appunto come ciò che è inteso e in tal modo elevato a una specie di idealità: non più mostrato ed indicato come questa o quella cosa visibile, ma semplicemente come qualcosa. Scorgere quello che uno mostra è ogni volta un atto di identificazione e dunque di riconoscimento (2006a, p. 183).

7. IL SENSO DI UNA PROPOSTA CHE CAMBIA PROSPETTIVA E PRODUCE RICONOSCIMENTO

È questo il senso della proposta contenuta in questo studio, propriamente il far giungere lo spettatore a mostrare quel che mostra l'opera e a farlo attraverso un atto di identificazione *mimesica* e dunque di riconoscimento: i musei potrebbero aprirsi a questa possibilità di fruizione. Questa sarebbe realizzabile attraverso un breve seminario pratico introduttivo finalizzato a riaccendere il *movimento mimico* negli adulti e a liberarlo nei bambini, seguito poi da una libera ricerca *mimesica* da realizzare davanti alle opere prescelte. Alla ricerca personale farà seguito una ricerca interpersonale che si realizzi attraverso il ri-giocare gli atti di identificazione e di riconoscimento realizzati dagli altri. L'attività si conclude con una elaborazione verbale, orale o scritta, dell'esperienza.

Quel che si propone è, dunque, un vero cambio di prospettiva: l'opera non si trova *fuori* del visitatore ma in lui stesso, si da divenire fonte del suo movimento. Si tratta, dunque, di incarnare la contemporaneità dell'opera; l'opera si fa contemporanea nell'espressione mimica che ne fanno i viventi. Il museo diventa, così, luogo di contemplazione e di riflessione dinamica, dove si sviluppa la propria identità; un luogo di partecipazione dove si costruiscono sinergie tra la propria comprensione/espressione dell'opera e la comprensione/espressione dell'altro.

Attraverso la *mimesis* dell'opera si produce un'altra opera: in cui si manifesta attraverso noi stessi quel che si è inteso del *mostrare* dell'opera. Questo è probabilmente quel che avviene nell'interiorità di chi sa ascoltare l'opera. Ma poiché quest'agire interiore davanti all'opera non risulta immediato per tutti, il giocare al 'fare come se' può farsi *mediazione partecipata* che renda accessibile a tutti quel ri-conoscimento che è identificazione. Dalle rivelazioni di Gadamer intorno al *gioco*

dell'arte io credo si possa rivendicare per tutti la possibilità di prendere parte a questo giocare che costituisce la via per partecipare al mistero dell'esserci umano⁵. E attraverso la partecipazione alle *mimesis* che gli altri realizzano dell'opera è possibile creare comunità; le opere degli altri consentono a ciascuno e a tutti di intensificare il viaggio verso l'universale che l'opera dell'autore manifesta. E questo ha ancora più senso quando gli spettatori appartengono a culture diverse e quando l'opera è nata in una matrice culturale diversa da chi la rappresenta. Si crea comunità anche perché ci ritroviamo tutti a partecipare allo stesso gioco.

La riproduzione di un ritratto artistico [...] non permette solo di riconoscere l'universale, ma tende appunto per il tramite di questo fatto a riunirci in base a ciò che è comune a tutti. Proprio perché [...] è solo 'qualcosa di giocato', esso ci comprende tutti come partecipi al gioco⁶. Sappiamo come esso è inteso e lo prendiamo per quel che è (2006a, p. 184).

Le stesse accortezze che Gadamer assume per descrivere la *mimesis* operata dall'artista le dobbiamo assumere per la *mimesis* realizzata da chi vuole dialogare con l'opera. E mi sembra bene concludere questo mio contributo, che tutto deve alla ricerca di Gadamer, con una lunga citazione che ripropone la conclusione del saggio da cui abbiamo tratto ispirazione per la nostra proposta.

Suggerisco di leggere le parole dell'autore avendo coscienza del processo di rappresentazione che accade dentro di noi nel momento in cui ci sforziamo di sentire quel che attraverso di esse si manifesta.

Ciò che abbiamo da imparare nel raffronto tra i giochi inventati e creati dagli uomini da un lato, e il movimento liberamente ludico della vita nel suo puro carattere eccedente dall'altro, è proprio che nel gioco dell'arte non viene affatto messo in gioco qualcosa come un mondo sostitutivo o di sogno in cui possiamo dimenticare noi stessi. Il gioco dell'arte è piuttosto uno specchio riaffiorante sempre di nuovo dinanzi a noi attraverso i millenni nel quale, spesso in modo sorprendente e spesso in modo estraneo, ravvisiamo noi stessi: come siamo, come potremmo essere e che cosa ne è di noi. Non è in fondo sempre una falsa apparenza quando si separi gioco e serietà l'uno dall'altra, cosicché il gioco venga tollerato soltanto in settori

5 "Nel 'come se' dell'invenzione poetica, della creazione delle immagini plastiche o pittoriche, si rivela possibile una partecipazione che non è conseguibile allo stesso modo dai fatti contingenti con tutte le loro condizioni restrittive" (2006a, pp. 183-184).

6 Il traduttore sente il bisogno di precisare: "*Mitspieler* dice Gadamer, termine che significa coloro che sono partecipi al gioco, giocano con. C'è qui un gioco di parole tra *Reproduziert*, *Gespielt*, e *Mitspieler* che in italiano non si può rendere esattamente" (2006a, p. 184, nota 4).

limitati, in ambiti affatto marginali rispetto alla serietà dell'esistenza, nel cosiddetto tempo libero che come un relitto testimonia della libertà perduta? Gioco e serietà, il movimento della vita per eccedenza ed esuberanza e la forza in tensione della nostra energia vitale sono intrecciati profondamente l'uno con l'altra. L'uno si ripercuote sull'altra e viceversa. Che il 'saper giocare' sia l'esercizio di una elevata serietà non è stato misconosciuto da profondi conoscitori della natura umana. In tal senso leggiamo in Nietzsche:

"Maturità dell'uomo, e cioè aver ritrovato la serietà che si aveva da bambini nel gioco". Nietzsche però era consapevole anche dell'opposto e celebrò nella leggerezza divina del gioco la forza creativa della vita e dell'arte.

Quando si insiste sul contrasto tra vita e arte si tratta dell'esperienza di un mondo estraniato, ed è un'astrazione che rende ciechi verso l'intreccio dell'arte e della vita quando si disconosca la portata universale e la dignità ontologica del gioco. Questo non è tanto l'altro lato della serietà, quanto piuttosto il vero fondamento vitale della naturalità dello spirito che è costrizione e libertà insieme. Proprio perché quello che ci sta dinanzi nelle produzioni creative dell'arte non è la semplice libertà dell'arbitrio e del cieco eccesso della natura, essa può permeare tutte le strutture della nostra vita sociale, tutte le classi, razze e gradi di cultura. Infatti queste creazioni del nostro giocare sono conformazioni della nostra libertà (2006a, pp. 184-185).

8. UNA PRIMA SPERIMENTAZIONE SUL CAMPO

Il 17 aprile 2016, presso una sede dell'Università Roma Tre, si è realizzato, nell'ambito del progetto EMEE, un laboratorio dal titolo *L'espressione del corpo come cambio di prospettiva multiculturale* basato su queste premesse. Sono stati coinvolti, per circa tre ore, trenta studenti del Dipartimento di Scienze della Formazione.

Il laboratorio, di natura interattiva, ha guidato i partecipanti all'incontro con l'opera d'arte attraverso la ricerca di un'espressione corporea che fosse *mimesis* dell'opera dell'autore.

Si è articolato nelle seguenti sessioni:

- lettura del presente saggio;
- esercizi preparatori per l'attività di espressione corporea;
- *mimesis* corporea di opere d'arte di diversa matrice culturale proiettate su uno schermo;
- interazioni tra le diverse *mimesis* corporee di una stessa opera e di più opere;
- valutazioni personali sull'attività svolta.

Tutti i partecipanti hanno valutato molto positivamente l'esperienza. Si riportano, qui di seguito, alcune riflessioni raccolte al termine del lavoro:

“Durante il workshop ho scoperto un modo di comprendere l’opera senza sottoporla a un pensiero logico-razionale e incredibilmente mi sono sentita molto più vicina ad essa. Essere, con il mio corpo, il cipresso nella *Notte stellata* di Vincent van Gogh o la nube che confonde le stelle, ha mosso qualcosa di profondo. Ho potuto sentire l’energia degli elementi e lasciarla fluire nel mio corpo: la leggerezza delle nubi, la solidità del cipresso, la luminosità delle stelle, la pesantezza della notte che scende sulle case sono delle qualità che non si vedono, ma si sentono nella carne del proprio corpo. Così, insieme ai miei colleghi, ho creato le forme di una nuova opera d’arte in movimento, profondamente simile alla prima. Fare la *mimesis* del quadro ha significato *legare* nel corpo le diverse componenti dell’opera: colore, linee, spazi; ed esso è diventato (a sua volta) un contenitore: una cornice” (Maria Gentiloni Silveri). “Ho davvero amato la possibilità che il *workshop* mi ha e ci ha offerto, poiché vivere tale esperienza individualmente non avrebbe avuto lo stesso sapore, sarebbe stato ugualmente intenso e vero il mio sentire, ma averlo condiviso con altre persone ha incrementato la mia sensibilità verso l’opera stessa [...]. La meraviglia di tutto ciò che ho vissuto si può secondo me ricondurre alla possibilità data allo spirito di liberarsi a partire da una costrizione, dove appunto costrizione non è censura o negazione del poter essere e diventare ma bensì il *momento*, la scintilla che innesca in noi il dinamismo di creazione e di espressione. Ciò che dà inizio alla relazione con l’altro da noi. Il dinamismo *mimesico*, dunque” (Eleonora Torelli).

GLOSSARIO

La terminologia EMEE verrà tradotta dall'inglese nel modo seguente:

Cambio di Prospettiva o COP (*Change of Perspective*):

- **1. Il COP come reinterpretazione di oggetti in chiave europea** (*COP as European re-interpretation of objects*);
- **2. Il COP come cambiamento di prospettiva tra esperti museali e visitatori** (*COP as change of perspective between museum experts and visitors*);
- **3. Il COP nel processo di cooperazione internazionale** (*COP in the process of international cooperation*).

Unità esemplificative (*Exemplary COP-units*).

Manuali (*Toolkits*):

- **Manuale 1:** *Rendere l'Europa visibile. Reinterpretazione di oggetti e soggetti museali*, di Anna-Lena Fuhrmann, Jutta Schumann, Susanne Popp, Susanne Schilling, Oliver Mayer-Simmet dell'Università di Augsburg, Germania (Toolkit 1: *Making Europe visible. Re-interpretation of museum objects and topics*);
- **Manuale 2:** *Integrazione nell'Europa multiculturale. Il museo come arena sociale*, di Kaja Širok, Urška Purg, Katarina Kogoj, René Capovin, Janja Štefanič, Urša Valič del Museo Nazionale di Storia Contemporanea di Lubiana, Slovenia (Toolkit 2: *Integrating multicultural Europe - Social Arena*);
- **Manuale 3:** *Colmare la distanza. Attivazione, partecipazione, modifica di ruolo*, di Cinzia Angelini, con introduzione di Emma Nardi, dell'Università Roma Tre, Italia (Toolkit 3: *Bridging the gap. Activation, participation and role modification*);
- **Manuale 4:** *Trasferimento sinestetico di prospettive*, di Uwe Brückner e Linda Greci, dell'Atelier Brückner, Stoccarda, Germania (Toolkit/Sketchbook 4: *Synaesthetic translation of perspectives*);
- **Manuale 5:** *Rete sociale e interazione*, di Anika Kronberger, Heather Kelley, Daniel Fabry, Günther Friesinger e Kerstin Halm, di Kunstverein monochrom, Vienna, Austria (Toolkit 5: *Social Web and Interaction. Social media technologies for European national and regional museums*);

- **Manuale 6:** *Prospettive europee sugli oggetti museali. Selezione di oggetti sul Cambio di Prospettiva (COP)*, a cura di Susanne Schilling, Cinzia Angelini, Günther Friesinger, Susanne Popp (Toolkit 6: *European perspectives on museum objects. Selected examples on the Change of Perspective*).

Modulo di studio (*Study Module*).

Le categorie:

- **L'oggetto come 'migrante'** (*The object as 'migrant'*);
- **Le circostanze che hanno determinato la realizzazione dell'oggetto** (*The background of the making of the object*);
- **Contaminazioni culturali per effetto di reti transregionali** (*Cultural transfer by means of trans-regional networks*);
- **Contesti pluriculturali** (*Culture-spanning contexts*);
- **Incontri culturali come tema dell'oggetto** (*Cultural encounters as theme of the object*);
- **Aspetti della percezione di sé e dell'altro** (*Aspects of the perception of the self and the other*);
- **L'oggetto come icona** (*The object as 'icon'*);
- **L'oggetto e la sua narrazione** (*Object-narration*).

Partner satellite (*Satellite partners*):

- **Partner di lavoro** (*Working group partners*);
- **Partner associati** (*Associated partners*).

Ricognizione delle iniziative museali (*Mapping process*).

BIBLIOGRAFIA

- Agrusti, F. (2012). “Analisi lessicometrica delle interviste in rete”, in A. Poce (a cura di), “Contributi per la definizione di una tecnologia critica”, Milano: FrancoAngeli, pp. 51-64.
- Agrusti, G. (2007). “La parola agli addetti ai lavori: i risultati del *focus group*”, in V. Gallina, B. Vertecchi (a cura di), *Il disagio, l'alfabeto, la democrazia. Riflessioni sui risultati del progetto Predil*, Milano: FrancoAngeli, pp. 163-169.
- American Association of Museums (1998). *Excellence and equity. Education and the public dimension of museums*, Washington: AAM.
- Amundsen, A., Aronsson, P., Knell, S. J. (a cura di) (2011). *National Museums. New Studies from Around the World*, London: Routledge.
- Angelini, C., Savoia, T. (2012). “Opening museums to offenders”, in E. Nardi (a cura di), *Best Practice 1. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Angelini, C. (2013). “Adult visitors learning from experience”, in E. Nardi, C. Angelini (a cura di), *Best Practice 2. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Angelini, C. (2016). *EMEE Toolkit 3: Bridging the gap. Activation, participation and role modification (EMEE Toolkit series, vol. 3)*, Wien: edition mono.
- Aristotele. *Poetica*, ed. a cura di Diego Lanza (1993), Milano: BUR Rizzoli.
- Binni, L., Pinna, G. (1989). *Museo*, Milano: Garzanti.
- Brückner, U., Greci, L. (a cura di) (2016). *EMEE Toolkit 4: Synaesthetic Translation of Perspectives. Scenography – a Sketchbook*, Wien: edition mono.
- Bruner, J. (1990). *Acts of Meaning*, Harvard University Press: Cambridge Mass (USA).
- Bruner, J. (1991). “The Narrative construction of Reality”, *Critical Enquiry*, vol. 18, n.1.
- Cohen, L., Manion, L., Morrison, K. (2007). *Research methods in education*, New York: Routledge.
- Charmaz, K. (2006). *Constructing Grounded Theory. A practical guide through qualitative analysis*, London: Sage.
- Desvallées, A., Mairesse, F. (a cura di) (2011). *Dictionnaire Encyclopédique de Muséologie*, Paris: Armand Colin.
- Diamond, J., Luke, J. J., Uttal, D. H., (2009). *Practical evaluation guide. Tools for museums and other informal education settings*, Olmough: Altamira Press.
- Donato, F., Visser Travagli, A. M. (2010). *Il museo oltre la crisi. Dialogo tra museo e management*, Milano: Mondadori Electa.
- Durant, J. (1998). *Scienza in pubblico. Musei e divulgazione del sapere*, Bologna: CLUEB.

- Falk, J. H. (1998). "Visitors: who does, who doesn't and why", *Museum News*, March/April 1998, 38-43.
- Falk, J. H. (2009). *Identity and the Museum Visitor Experience*, Walnut Creek, CA: Left Coast Press.
- Falk, J. H., Dierking, L. D. (2000). *Learning from Museums: Visitor Experiences and the Making of Meaning*, Walnut Creek, CA: Altamira Press.
- Fuhrmann, A. L., Schumann, J., Popp, S., Schilling, S., Mayer-Simmet, O. (2016). *Making Europe Visible. Reinterpretation of Museum Objects and Topics. A Manual* (EMEE Toolkit series, vol. 1), Wien: edition mono.
- Gadamer, H. G. (2006a). "Il gioco dell'arte", in Id., *L'attualità del bello*, Genova-Milano: Marietti, pp. 177-185.
- Gadamer, H. G. (2006b). "Gesto e pittura", in Id., *L'attualità del bello*, Genova-Milano: Marietti, pp. 113-121.
- Gadamer, H. G. (2006c). "La lettura di edifici e dipinti", in Id., *L'attualità del bello*, Genova-Milano: Marietti, pp. 143-151.
- Gadamer, H. G. (2014). *Verità e metodo*, Milano: Bompiani.
- Gaio Plinio Secondo il Vecchio, *Storia Naturale*.
- Gibbs, K., Sani, M., Thompson, J. (2007). *Musei e apprendimento lungo tutto l'arco della vita*, Ferrara: Edisai srl.
- Gößwald, U. (a cura di) (2010). *Reflecting Europe in its Museum Objects*, Berlin: ICOM Europe.
- Hansen, F. A., Kortbek, K. J., Grønbaek, K. (2012). "Mobile Urban Drama: interactive storytelling in real world environments", *New Review of Hypermedia and Multimedia* 18(1-2), 63-89. doi:10.1080/13614568.2012.617842.
- Hood, M. G. (1983). "Staying away: why people choose not to visit museums", *Museum News*, April 1983, 50-57.
- Hood, M. G. (1993). "After 70 years of audience research, what have we learned? Who comes to museums, who does not, and why?" in D. Thompson et al. (a cura di), *Visitor Studies, Theory, Research, and Practice*, Volume 5. Jacksonville, Alabama: The Visitor Studies Association, 77-87.
- Hooper-Greenhill, E. (1994a). *Museums and their Visitors*, London - New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1994b). *The Educational Role of the Museum*, London - New York: Routledge.
- Hooper-Greenhill, E. (1995). *Museum, Media, Message*, London - New York: Routledge.
- Huizinga, J. (2002). *Homo ludens*, Torino: Einaudi.
- Johnson, B., Christensen, L. (2004). *Educational research. Quantitative, qualitative and mixed approaches*, New York: Pearson Education Inc., Allyn & Bacon.
- Knowles, M. (1980). *The Modern Practice of Adult Education*, New York: Cambridge Book Company.
- Kolb, D. (1984). *Experiential Learning. Experience as The Source of Learning and Development*, Englewood Cliffs, New Jersey: Prentice Hall.
- Kronberger, A., Kelley, H., Fabry, D., Friesinger, G., Halm, K. (2016). *Social Web and Interaction. Social media technologies for European national and regional museums* (EMEE Toolkit series, vol. 5), Wien: edition mono.

- Krueger, R. A. (1998). *Moderating focus group*, London, Thousand Oak, New Delhi: Sage.
- Lang, C., Reeve, J., Woollard, V. (2009). *The responsive museum: Working with audiences in the twenty-first century*, Farnham: Ashgate.
- Macdonald, S. J. (2003). "Museums, National, Postnational and Transcultural Identities", *Museum and Society*, 1 (1), 1-16.
- Malraux, A. (1994). *Il museo dei musei*, Milano: Leonardo.
- Marini Clarelli, M. V. (2011). *Il museo nel mondo contemporaneo. La teoria e la prassi*, Roma: Carocci Editore.
- Mc Gregor, N. (2011). *A History of the world in 100 Objects*, New York: Viking.
- Mironer, L. (2001). *Cent musées à la rencontre du public*, Paris: France éditions.
- MIUR, *Indicazioni nazionali del primo ciclo d'istruzione*, D.M. 254 del 16 novembre 2012 in G.U. n. 30 del 5 febbraio 2013, disponibile su http://www.indicazioninazionali.it/documenti/Indicazioni_nazionali/DM_254_201_GU.pdf, u.a. 21.05.2016.
- Nardi, E. (a cura di) (2001). *Leggere il museo. Proposte didattiche*, Roma: SEAM.
- Nardi, E. (2008). *Musei e pubblico. Un rapporto educativo*, Milano: Franco-Angeli.
- Nardi, E. (2011a). *Forme e messaggi del museo*, Milano: Franco Angeli.
- Nardi, E. (2011b). "Who are CECA Members? The results of the CECA survey", *ICOM Education*, 22, pp. 15-30.
- Nardi, E. (a cura di) (2012). *Best Practice 1. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Nardi, E., Angelini, C. (a cura di) (2013). *Best Practice 2. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Nardi, E., Angelini, C. (a cura di) (2014). *Best Practice 3. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Nardi, E., Angelini, C. (a cura di) (2015). *Best Practice 4. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Oprandi, N. C. (2000). *Focus group. Breve compendio teorico-pratico*, Padova: emme&erre libri.
- Ostow, R. (a cura di) (2008). *(Re)-Visualizing National History. Museums and National Identities in Europe in the New Millenium*, Toronto: University of Toronto Press.
- Parlamento Europeo (2006), "Raccomandazione 2006/962/CE del Parlamento europeo e del Consiglio, del 18 dicembre 2006, relativa a competenze chiave per l'apprendimento permanente" in *Gazzetta ufficiale* L 394 del 30.12.2006, disponibile su <http://www.edscuola.it/archivio/norme/circolari/nm2207.pdf>, u.a. 21.05.2016.
- Pascucci, G. (2007). *Comunicazione museale*, Macerata: Edizioni SIMPLE.
- Platone (2007), *Repubblica*, ed. a cura di Mario Vegetti, Milano: BUR Rizzoli.
- Pletinckx, D., Silberman, N., Callebaut, D. (2003). "Heritage Presentation through Interactive Storytelling: a New Multimedia Database Approach", in *The Journal of Visualization and Computer Animation*, 14: 225-231.
- Poce, A. (2014). "Promoting science: the creation of a scientific observatory

- to raise awareness on sea biodiversity" in E. Nardi, C. Angelini (a cura di), *Best Practice 3. A tool to improve museum education internationally*, Roma: Nuova Cultura.
- Pozzoli, F. (a cura di) (1999). *"Europa la più nobile, la più bella (Petrarca)". Idee e ideali dell'Europa dalle origini ai giorni nostri*, Milano: Bompiani.
 - Presta, I. (2010). "Non-visitors: who are they, why is it important to know them?", *Cadmo. An international journal of educational research*, 1-2010, 49-61.
 - Rousseau, J.-J. (1995). *Emilio o dell'educazione*, ed. a cura di E. Nardi, Firenze: La Nuova Italia.
 - Roussou, M., Pujol, L., Katifori, A., Chrysanthi, A., Perry, S., Vayanou, M. (2015). "The museum as digital storyteller: Collaborative participatory creation of interactive digital experiences", *MW2015: Museums and the Web 2015*. Published January 31, 2015. Disponibile su <http://mw2015.museum-sandtheweb.com/paper/the-museum-as-digital-storyteller-collaborative-participatory-creation-of-interactive-digital-experiences/>, u.a. 21.05.2016.
 - Schaer, R. (1993). *L'invention des musées*, Paris: Gallimard.
 - Schilling, S., Angelini, C., Friesinger, G., Popp, S. (a cura di) (2016). *European perspectives on museum objects. Selected examples on the Change of Perspective*, Wien: edition mono.
 - Severino, F. (a cura di) (2007). *Comunicare la cultura*, Milano: FrancoAngeli.
 - Simon, N. (2010). *The Participatory Museum*, Santa Cruz: Museum 2.0, <http://www.participatorymuseum.org/read/>, Accessed 20 December 2015.
 - Širok, K. (a cura di) (2016). *Integrating a Multicultural Europe (Museums as Social Arenas)* (EMEE Toolkit series, vol. 2), Wien: edition mono.
 - Solima, L. (1998). *La gestione imprenditoriale dei musei*, Padova: Cedam.
 - Solima, L. (2000). *Il pubblico dei musei. Indagine sulla comunicazione nei musei statali italiani*, Roma: Gangemi.
 - Stewart, D. W., Shamdasani, P.N. e Rook, D.W. (2006). *Focus groups: Theory and Practice*, Newbury Park: Sage Publications.
 - Strabone, *Della geografia*, XVII, II, 4.
 - Testani, T. (2007). "I focus group nella ricerca qualitativa", in V. Gallina, B. Vertecchi (a cura di), *Il disagio, l'alfabeto, la democrazia. Riflessioni sui risultati del progetto Predil*, Milano, FrancoAngeli, pp. 151-163.
 - Trilling, B., Fadel, C. (2009). *21st Century Skills: Learning for Life in Our Times*, San Francisco: Jossey-Bass.
 - Zammuner, V. L. (1998). *Tecniche dell'intervista e del questionario*, Bologna: Il Mulino.

Sitografia:

- <http://www.museums-exhibiting-europe.de>
- http://ec.europa.eu/culture/policy/culture-policies/cultural-heritage_en.htm.
- <http://www.museodiromaintrastevere.it>
- <http://archeoroma.beniculturali.it/musei/museo-nazionale-romano-terme-diocleziano>
- <http://www.dger.beniculturali.it/index.php?it/1/home>
- <http://www.coopculture.it>
- www.moma.org/meetme/
- www.gnam.beniculturali.it/
- <http://retescuolemigranti.wordpress.com/>
- www.caritasroma.it/
- www.beniculturali.it/
- <http://archeoroma.beniculturali.it/>
- www.electaweb.com
- www.kunst-rejsen.dk
- www.musei.unina.it/mineralogia.php
- www.musei.unina.it/zoologia.php
- www.musei.unina.it/paleontologia.php
- www.musei.unina.it/antropologia.php
- www.museumsassociation.org