

rem
project

museaum

La parola museaum deriva dal greco e significa "luogo delle muse". Il nome delle nove figlie di Zeus come quello della madre Mnemosine, dea della memoria, è connesso alla radice del verbo mimnésko (μυμνήσκω, ricordare) e indica coloro che meditano e creano attraverso la **fantasia**.

Il museo di oggi e' il luogo delle
Muse di coloro che meditano e
creano attraverso la fantasia?

rem project

Il museo svolge una fondamentale missione culturale.

Ma cosa s'intende per cultura?

Un grande sociologo del nostro tempo, Zygmunt Bauman, sottolinea l'importanza del concetto di cultura generica, ovvero della necessità di soffermarsi sul processo in sè di produzione culturale.

Da questo presupposto nasce rem project.

Il museo contemporaneo si è addormentato, deve riattivarsi su più fronti per permettere al visitatore di essere non solo consumatore dei contenuti offerti ma egli stesso produttore di cultura.

Due elementi per rilanciare l'istituzione museale.

rem_index

La creazione di un indice di qualità, basato sulla scala Likert, che consenta ai musei di avere una valutazione complessiva sul loro operato, di individuare i propri punti di forza e di investire adeguatamente sui propri punti di debolezza.

rem_place

Trasformazione dell'attuale Bookshop in uno spazio fisico in cui il semplice merchandising è sostituito dalla costruzione di un ricordo, garantendo sia i flussi economici utili al museo che il coinvolgimento attivo del pubblico.

rem_index

gamification learning machine virtual reality
chatbot digitalizzazione storytelling
interactive museum visite personalizzate
app didattiche social museum

Tanti strumenti innovativi cercano di migliorare la nostra esperienza museale.

Perche' non istituire un "better life index" del museo che li coordini?

Un indice che funga da Musa ispiratrice per il nuovo museo.
4 criteri per valutare quanto esso sia efficiente sul piano dell'offerta museale in sé.
4 parametri per delineare quanto sia innovativo nella sua capacità di interagire col pubblico nei momenti antecedenti e posteriori alla mostra.

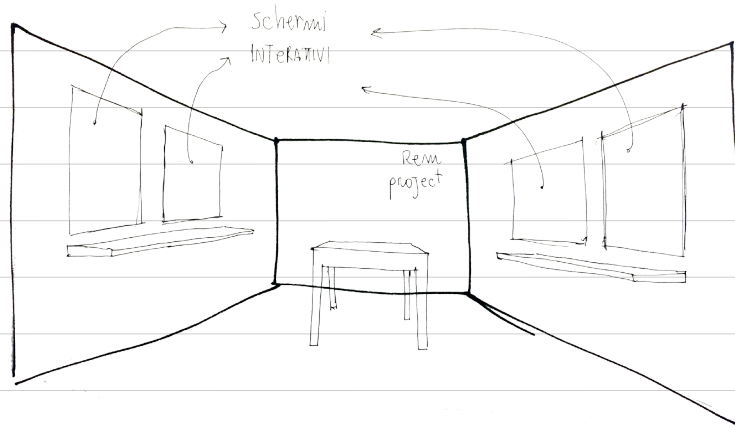
in (mostra)

1. **RESEARCH**: valore scientifico dei contenuti
2. **NOVELTY**: contributo innovativo rispetto a precedenti esposizioni con lo stesso focus
3. **CONSISTENCY**: coerenza con la mission museale
4. **INTERACTIVITY**: mezzi utilizzati per stimolare istruzione e diletto nel percorso di mostra

out (pre/post mostra)

1. **RELATION**: relazione col visitatore costruita in uno spazio fisico o digitale pre/post mostra
2. **CROSS-CUTTING**: varietà e multidisciplinarietà delle attività proposte
3. **ENGAGEMENT**: coinvolgimento di pubblici specifici
4. **BELONGING**: senso di appartenenza al museo e iniziative di integrazione col contesto storico-territoriale

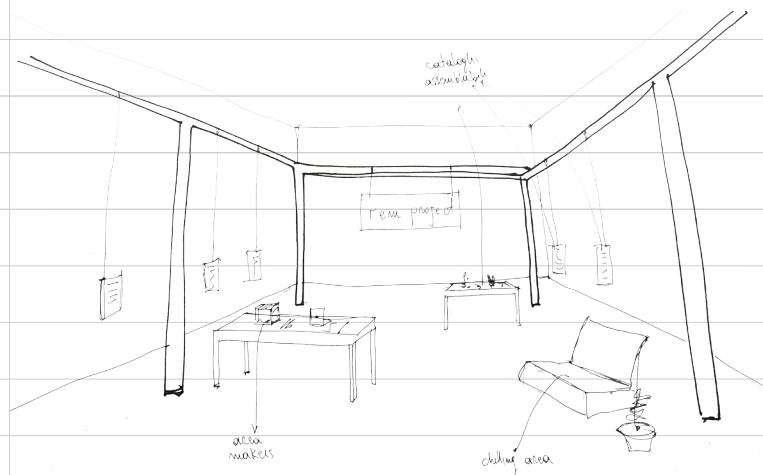
rem_place



suggerione 1_thinkerbox

Personalizzare una foto, creare un oggetto, lasciare traccia del proprio passaggio, sono tutte operazioni culturali che, oltre ad avere il potenziale di rispondere a necessità economiche concrete dell'istituzione, completano il percorso di immersione creativa.

Il rem_place risveglia il bookshop, e gli offre un nuovo ruolo. Un'area che vada oltre la mostra stessa, uno spazio di gioco che sfrutti mezzi digitali e artigianali, trasformando il merchandising in ricordo.



suggerione 2_makerbox

Il visitatore non si limita a comprare un prodotto, bensì traduce la sua visita in un **ricordo materiale** personalizzato frutto di un'esperienza culturale.

cosa sara' il nuovo museo?

E' UN LUOGO DI CONTEMPLAZIONE

è fatto di opere

il protagonista è l'opera o il brand museale

ha lo scopo di custodire e comunicare

pensa all'inclusione come strategia di marketing

è il luogo in cui si insegna

...dove si **consuma** cultura

E' UN HUB DELLA MEMORIA

è fatto di persone

il protagonista è il visitatore

ha lo scopo di custodire, comunicare, e fare ricerca

pensa all'inclusione come interazione

è il luogo in cui si impara

...dove si **produce** cultura

consumare o produrre cultura?