

MUSEOMIX  
ITALIA



10 > 12  
NOV.  
2017

> **TERNI** - CAOS - CENTRO ARTI OPIFICIO SIRI  
MUSEO ARCHEOLOGICO

**MONTELUPO** - MUSEO DELLA CERAMICA  
**FERRARA** - MUSEO DI STORIA NATURALE

[WWW.MUSEOMIX.IT](http://WWW.MUSEOMIX.IT)

# SOMMARIO

- 3 MUSEOMIX: CHE COS'È / GLI OBIETTIVI
- 4 MUSEOMIX: I PROTAGONISTI: MUSEOMIX 2017 NEL MONDO
- 5 MUSEOMIX AL CAOS
- 8 I TERRENI DI GIOCO
- 11 GLI SPAZI DEL MUSEO
- 12 A OGNUNO IL SUO BADGE!
- 15 SPAZI, RISORSE E MATERIALI
- 16 PROGRAMMA
- 18 MILESTONES DAY BY DAY
- 19 INFO PRATICHE

# MUSEOMIX

DA VENERDÌ 10 A DOMENICA 12 NOVEMBRE 2017  
3 Giorni per cambiare il modo di vivere il museo.

## CHE COS'È

Museomix è un laboratorio multidisciplinare fuori dagli schemi e una comunità internazionale, che prende casa negli spazi che trasforma: il coinvolgimento alla pari di professionisti e di appassionati, di esperti e di studenti, senza distinzioni né limiti di età, ha entusiasmato sempre più persone. Tecnologia, partecipazione e creatività: tra gli ingredienti del format è fondamentale la community disposta a supportare il museo durante gli step organizzativi. "People make museums" è il motto di Museomix e la community Italiana, coordinata da BAM! Strategie Culturali e IBC Emilia-Romagna con il supporto di NEMO Network of European Museums Organization, continua a lavorare per sperimentare un nuovo modo di vivere il museo. A due anni dalla sua nascita, la community riunisce gruppi creativi in Umbria, Toscana ed Emilia-Romagna, mobilitando gruppi di innovatori e creativi e diffondendosi da nord a sud tra amministrazioni virtuose, semplici sognatori, istituzioni lungimiranti e imprenditori pionieri.

## GLI OBIETTIVI

Il più concreto ed evidente è quello di dotare il museo di nuovi strumenti tecnologici o percorsi di visita creativi e animati che ne possano migliorare la fruibilità. Nelle edizioni passate si sono sviluppati prototipi che sfruttavano, tra le altre cose, realtà aumentata, ologrammi, riproduzioni audio-video, piattaforme Arduino ma anche la recitazione di attori e l'esperienza di visitatori non vedenti. Il fine della tre giorni è rendere sempre più interattive e accessibili le collezioni. Ma, un museo che decide di farsi "remixare", mira anche a un risultato a più lungo termine: sperimentare un nuovo modo di vivere spazi e collezioni, aprirsi al confronto con nuovi ambiti professionali.

## I PROTAGONISTI: MUSEOMIX 2017 NEL MONDO

La makeathon creativa si svolgerà contemporaneamente in 2 continenti, 8 nazioni e 12 città. È un evento collaborativo di respiro mondiale, impostato sulle connessioni culturali: accade nello stesso weekend in svariati luoghi e prevede 3 giorni di lavoro intellettuale e manuale di professionisti, sempre di squadra, per sviluppare proposte innovative e creare prototipi, da sottoporre al pubblico.

### I LUOGHI, I MUSEI, LE COMMUNITY

Belo Horizonte – Circuito Liberdade  
Biot – Musée national Fernand Léger  
Bruxelles – Musée de la Ville  
Ferrara – Museo di Storia Naturale  
Firenze – Museo della Ceramica di Montelupo Fiorentino  
Fourmies – MTVS : Musée du Textile et de la Vie Sociale  
Innsbruck – Zeughaus  
Irún – Museo Romano Oiasso  
Lausanne – ArtLab/EPFL  
Mexico – Universum  
Nîmes – Museum / Musée d'Histoire naturelle  
Paris – Palais de la découverte / Universcience  
Terni – L' Archeologico

#### In Italia

**Oltre al Museo Archeologico del Caos, Centro Arti Opificio Siri di Terni l'edizione 2017 di Museomix vede impegnati: Museo di storia naturale di Ferrara, il Museo della Ceramica di Montelupo Fiorentino**



## MUSEOMIX AL CAOS

Museomix torna per il secondo anno a Terni e trova casa ideale al CAOS centro arti opificio siri, un centro culturale dedicato alla fruizione delle arti e alla produzione creativa nato dalla riconversione dell'ex fabbrica chimica SIRI.

**CAOS - Centro per le Arti Opificio Siri è un centro culturale dedicato alla fruizione delle arti e alla produzione creativa. CAOS nasce dalla riconversione dell'ex fabbrica chimica, la SIRI, ed è attualmente un centro pluridisciplinare dedicato alla produzione e fruizione di creatività.**

Il CAOS ha nel DNA 5600 mq dedicati alla cultura, alla sperimentazione e all'innovazione, da vivere 24 ore, animato tra 4 soggetti e 23 teste, 46 braccia sempre in movimento per promuovere innumerevoli idee e linguaggi artistici.

Il CAOS si compone di una pluralità di spazi, a cui corrisponde un panorama di attività che include la realizzazione di mostre temporanee, eventi e attività di ricerca e promozione di nuovi talenti con residenze, laboratori e progetti internazionali.

Il CAOS vuole essere un centro attuttore, un luogo multiplo dedicato alla ricerca e che faccia da catalizzatore culturale per la città e da motore propulsore di progetti legati alla contemporaneità, pur mantenendo uno sguardo attento verso la tradizione. Un centro con un raggio che oltrepassa lo spazio compreso tra le sue mura.

Il CAOS è tappa fondamentale nel processo di ridefinizione della città di Terni sotto il segno della contemporaneità: il recupero degli spazi dell'ex Siri segna una scansione importante e emblematica delle trasformazioni economiche, architettoniche e urbane che stanno trasformando il profilo della città, non più unicamente votato alla produzione industriale, ma in continua evoluzione.

Il recupero degli spazi industriali dell'ex fabbrica chimica SIRI, restaurati e riqualificati, è un caso esemplare nel panorama italiano della riconversione delle aree industriali dismesse in ambito urbano. Da fabbrica chimica a fabbrica della cultura, così nasce la spina dorsale della nuova città creativa, scansione emblematica nel processo di ridefinizione di Terni sotto il segno della contemporaneità.

Il CAOS è oggi un polo di riferimento per lo spazio urbano, strettamente integrato al centro storico e caratterizzato dalla conservazione dell'architettura industriale simbolo della tradizione identitaria della città. Alcuni spazi esterni mantengono l'impianto originale come il viale di accesso, lo slargo centrale del sistema abitativo originario e alcuni elementi infrastrutturali, tra cui le opere di presa d'acqua per le centrali elettriche, mentre la totalità degli edifici preesistenti è adibita oggi a servizi culturali marcando uno scarto fortemente innovativo. Inoltre, una sezione del corpo perimetrale è stata convertita in abitazioni private.

La costellazione di edifici che compongono il centro arti include spazi espositivi permanenti come il Museo d'Arte Moderna e Contemporanea Aurelio De Felice e il Museo Archeologico di Terni, una vasta area dedicata alle esposizioni temporanee nazionali ed internazionali, il Teatro Sergio Secci, l'AreaLab dedicata ai laboratori didattici e creativi, atelier per residenze e produzioni artistiche, una biblioteca specializzata, una sala video e un caffè ristorante, il FAT(3) da vivere fino a sera.



CAOS è un sistema apparentemente disordinato che trova una logica interna proprio grazie alla creatività che riesce a giocare con la diversità, una sorta di big ben da cui prende le energie per reinventarsi ogni volta.

Il format Museomix è un alleato fondamentale in questa avventura e nel 2017 si concentra sul Museo Archeologico che racconta la storia della città e del suo territorio tramite un percorso di 17 sale.

**Remixare L'Archeologico significa dar vita ad una turbina del tempo, il museo diviene uno spazio energetico, sovraccarico in cui mescolare ere diverse, microstoria e macro eventi mettendo gli spazi museali in relazione con gli spazi della città: una vertigine che offre una perenne ricostruzione, giocando con le nuove tecnologie e le innovazioni digitali che permettono di colmare i vuoti, evocare il passato e soprattutto stimolare l'immaginazione di ciò che sarà.**

Questa mission si iscrive in modo emblematico e significativo in un'azione di recupero e valorizzazione della storia e del nostro patrimonio tangibile e intangibile che proseguirà nel 2018, anno europeo del patrimonio culturale.





# I TERRENI DI GIOCO

I terreni di gioco sono temi, soggetti, suggestioni, nati da uno studio svolto sul museo come contenitore e contenuto.

Il Museo è diviso in due sezioni e racconta la storia della città e del suo territorio tramite un percorso di 17 sale. Nello specifico la sezione preromana, attraverso numerosi corredi funerari ospitati nelle prime sale, testimonia la ricchezza raggiunta dalla popolazione locale, gli umbri Nahartes, tra il X e il VI sec. a.C.: i reperti provengono da diversi nuclei di necropoli. Nel maggio 2012 è stata collocata nella terza sala anche un'altra teca contenente una sepoltura, una figura maschile e femminile probabilmente amanti.

La sezione romana è dedicata all'illustrazione della vita cittadina in epoca romana (dall'inizio del I sec. a.C.) e tardo-antica. Il percorso museale inizia con l'epigrafe di Faustus Titius Liberalis, l'importante testimonianza della fondazione della città di Interamna Nahars e prosegue con i documenti più significativi della storia della città, del suo sviluppo urbanistico e degli aspetti della vita municipale, dalla sfera religiosa alla strutturazione sociale fino ad arrivare agli usi funerari.

## CARSULAE

Il sito archeologico di Carsulae copre una superficie di circa 20 ettari e comprende i resti dell'omonima città di epoca romana eretta lungo la Via Flaminia, strada consolare realizzata fra il 220 e il 219 a.C., molto importante per i commerci poiché collegava Roma al Mare Adriatico e all'Italia Settentrionale in genere.

## ANFITEATRO ROMANO

L'Anfiteatro è situato nel quartiere Duomo di Terni, quello meno interessato dalle trasformazioni di epoca moderna. Collocato al margine sud-occidentale dell'area urbana, è il monumento di epoca romana meglio conservato della città, tuttora in corso di scavo.

Nonostante la sovrapposizione di strutture medievali e moderne (complesso del palazzo vescovile e della Curia, l'ex chiesa della Madonna del Carmine), l'edificio per spettacoli è ancora apprezzabile in tutto il suo sviluppo ellittico (98.50 x 73 m), conservato in alzato fino a 10 metri. L'anfiteatro è realizzato per lo più in opera reticolata, soprattutto bicroma con elementi piramidali (cubilia), di pietra sponga e di calcare disposti a filari alternati, che in origine accentuavano l'effetto decorativo delle parti a vista.

**DA TUTTI QUESTI ELEMENTI SONO NATI 3 TERRENI DI GIOCO CHE HANNO COME FILO CONDUTTORE IL MUSEO E IL SUO DIALOGO ININTERROTTO CON CITTÀ, TRA SCENARI PRESENTI E FUTURI, UTOPICI E SURREALI.**

**LEGGETELI CON ATTENZIONE E LASCIATEVI IMPRESSIONARE, CERCATE NEL TERRENO DI GIOCO UN SUGGERIMENTO, UN FIL ROUGE ATTORNO AL QUALE INIZIARE AL IDEARE IL VOSTRO PROTOTIPO!**

### 1) SOUVENIR DI FUTURO:

Un souvenir è per definizione una promessa mancata, vorrebbe cristallizzare un'esperienza, dare corpo ad una memoria ma si trasforma invece in un reliquia nostalgica dal retrogusto dolce amaro.

Possono oggetti del passato, involontariamente giunti fino ai giorni nostri con ostinazione e fortuna, essere considerati souvenir o indizi di futuro?

In questo terreno di gioco vi invitiamo a osservare gli oggetti del museo e la microstoria che ci consegnano

per creare una versione sci-fi del passato e inventare parallelismi e connessioni con la vita di oggi o con le nostre abitudini tra 150 anni.

## 2) STRADE PERDUTE:

Remixare il passato significa sconvolgere il tempo ma anche lo spazio.

La città antica e le sue logiche urbanistiche permettevano e promettevano orizzonti lontani, connessioni e scambi. Che cosa resta di questo impianto nella città sgrammaticata di oggi, in un'epoca di vortici, megalopoli e sviluppi verticali? Guardando al museo e ai documenti architettonici e urbanistici, inclusa la città di Carsulae fino all'Anfiteatro, giochiamo a inventare nuove connessioni e infrastrutture, reali o digitali, razionali o fantascientifiche.

## 3) TURBINE DEL TEMPO:

I musei sono acceleratori emozionali, luoghi di ispirazione e non solo di conservazione, luoghi in cui carpire stratificazioni e ricomporre una narrativa per dare senso a convivenze strambe, come nel nostro presente.

CAOS è per eccellenza un luogo di collisioni, un'edificio dall'impianto industriale che produce lavoro immateriale, uno spazio che alterna interni ed esterni, dove le mura di cinta sono in realtà abitazioni private creando uno strano effetto di soglia: uno spazio dove archeologia e contemporaneo dialogano, dove arte basata su oggetti è in conversazione con performance e operetemporanee. Con uno sguardo all'archeologico, il contenuto delle collezioni, le mostre temporanee spesso organizzate e la natura dell'esposizione (lo spazio, i colori, la sala) vi sfidiamo a creare dialoghi o jam session con quel che resta del CAOS, dalla collezione del Museo DeFelice alla laboriosa cucina del FAT! Chissà che i pinguini della Cracking Art non abbiano qualcosa in comune con il grande Leone?

# GLI SPAZI DEL MUSEO



# A OGNUNO IL SUO BADGE!

Chi sono, quindi, tutti questi museomixer?  
Ognuno di voi ha **un ruolo fondamentale in questi 3 giorni**, imparate a riconoscervi al volo e a capire quale aiuto vi serve, in ogni momento!

## COME SI COMPONGONO LE ÉQUIPE

### CONTENUTI

figura che ha alle spalle generalmente una preparazione umanistica (storia dell'arte, conservazione, storia, ricerca scientifica).  
Si occuperà di definire i contenuti corretti che saranno veicolati dal prototipo, pertinenti al terreno di gioco prescelto.



### DESIGNER/GRAFICO

quando si dice che un'immagine vale più di mille parole... il designer ne è l'autore! Crea immagini, animate o meno, impagina, realizza illustrazioni e packaging... tutto quello che serve a rendere bello e accattivante il vostro prototipo! Sia nella forma dell'oggetto, sia nei contenuti che trasmette.



### MEDIATORE - INTERAZIONE E INTERFACCIA DEI CONTENUTI

è uno specialista dell'interfaccia che si andrà a sviluppare e avvicina il pubblico al progetto. Applica le sue competenze per migliorare e rendere fluida l'esperienza al visitatore e, allo stesso tempo, funziona da collante tra i componenti dell'équipe, controllando che il processo creativo sia ben oliato.



### COMUNICATORE / ESPERTO DEI MEDIA

si destreggia abilmente tra la scrittura, le immagini e i

mezzi per diffonderli. Hanno il compito di far comprendere il progetto dell'équipe sia durante le riunioni plenarie, sia all'arrivo dei pubblici che dovranno testarlo. Dovranno anche preparare la documentazione da depositare per rendere disponibile il processo creativo a chi vorrà replicare il prototipo.



### PROGRAMMATORE / SVILUPPATORE

è l'informatico che ha il compito di sviluppare la componente tecnologica del nostro prototipo. Deve creare e renderne funzionante il cuore digitale. Tra le competenze richieste: mobile development, elettronica (embedded system: Arduino, Raspberry, microcontroller...), desktop development (C++, java, ecc), sviluppo web (frontend e backend, javascript, python, ruby, php), creative code (processing, PureData).



## LE ALTRE FIGURE CHE POPOLERANNO IL MUSEO DURANTE MUSEOMIX

### FACILITATORE

Ha un ruolo guida, supporta il lavoro delle équipe e si assicura che vengano seguiti gli orari e ricorda ai gruppi di lavoro le tappe del percorso. Fa da raccordo tra i componenti delle équipe, gli ingenieux e gli esperti del museo a cui fare riferimento in caso di necessità.  
Si assicura che il progetto delle équipe si sviluppi correttamente.

### INGENIEUX

Inizialmente il suo ruolo è quello di stimolare le idee delle équipe, spingere i partecipanti verso una sfida e invogliarli a guardare il più lontano possibile. Quando le équipe iniziano a realizzare il prototipo, gli ingenieux sono presenti per supportarli nel trovare soluzioni, risolvere problemi tecnici e individuare alternative.

## MAKER

è la persona con le competenze manuali, artigiano, ama il bricolage e la costruzione, niente che si possa comporre con colla, viti, bulloni, trapano e sega lo spaventa. L'assemblaggio del make up e dell'oggetto che andrà nelle mani del pubblico in fase di test sarà opera sua.

## VALUTATORE

Tocca a questa figura osservare i museomixer e i visitatori, per contribuire al bilancio dell'esperienza di Museomix 2016. Lavorano a supporto dell'organizzazione quotidiana della community (logistica, organizzazione degli spazi, distribuzione dei pasti...) e dell'incontro tra il pubblico e la community

## WEBTEAM/MIXROOM

Hanno il compito di costruire e tenere attivo il legame con gli altri Museomix e, in generale, con il mondo esterno. Documentare, raccontare e comunicare: questo gruppo di lavoro si destreggia tra foto, video, comunicati stampa e post sui social network

## ORGANIZZAZIONE

Sono le persone di riferimento per tutto ciò che riguarda l'organizzazione della 3 giorni, conoscono il museo e le persone che vi lavorano, dove trovare materiale mancante o la password del wi-fi, conoscono gli orari e la scansione dei tempi, fate riferimento a loro per qualsiasi dubbio vi verrà durante questi 3 giorni

## IL TEAM

Coordinamento e organizzazione a cura di Indisciplinarte:  
Chiara Organtini, Valentina Felicetti, Marco Betti, Laura Sette, Francesca Storni, Linda Di Pietro, Fabio Tomaselli, Martina Merico, Sonia Francisca Tschiltsche, Benedetta Brasile, Luna Cesari.  
Giulia Ferranti / Comunicazione - Mixroom  
HackLab Terni/ Referenti FabLab  
Manila Cruciani / Referenti contenuti e collezioni  
Stefano Coviello, Giulia Paciello e Gianluca Paterni/ Facilitatori  
Indisciplinarte e BAM! / Valutazione e osservazione

## SPAZI, RISORSE E MATERIALI A DISPOSIZIONE

### FABLAB - MACCHINARI ED ESPERTI

Laboratorio di fabbricazione messo a disposizione da Hacklab Terni è a vostra disposizione e potete ricorrervi per utilizzare la strumentazione utili a concretizzare il vostro prototipo. Nel foyer troverete l'inventario degli strumenti presenti.

### TECHSHOP - MACCHINARI ED ESPERTI

Natale arriva prima del tempo! Avete accesso al materiale tecnologico per realizzare le vostre idee. Un referente responsabile gestirà l'entrata e l'uscita dei materiali, pezzo per pezzo, e vi consiglierà con piacere modalità di utilizzo. Qui troverete anche materiali elettronici, strumenti e cavi (pc, schermi, laptop, tablet, video proiettori, sistemi audio- video, beacon, chiavette USB...)

### ATELIER - TAVOLO DI LAVORO

in questo spazio potrete muovervi per costruire letteralmente il prototipo: strumenti per il taglio, l'assemblaggio, la copertura, il disegno: lo spazio in cui gli amanti del bricolage potranno divertirsi a creare con le mani il proprio prototipo (materiali di riuso, compensato, cartone, filo di lana, colla a caldo, colla spray, attack, chiodi e martello, cutter, sparapunti...)



# PROGRAMMA

## GIORNO 1

**9:30 - 10:00** REGISTRAZIONE, consegna del kit del Museomixer  
Mettiamoci in forze con caffeina e carboidrati!

**10:00 - 11:00** PLENARIA di apertura: conosciamoci!

**11:00 - 12:00** VISITA GUIDATA al museo, scoperta degli spazi e dei terreni di gioco

**12:00** COSTITUZIONE DELLE ÉQUIPE, Feedback sulla visita: fuori le idee!

**12:30** SI COMINCIA A REMIXARE riunitevi e consultate il personale dell'organizzazione (facilitatori, mediatori, ecc...)

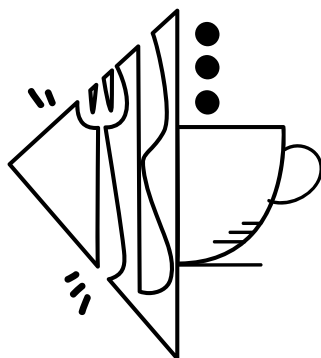
**13:30 - 14:30** PRANZO - come restare in linea al FAT?

**14:30 - 18:00** ELABORAZIONE DEL PROGETTO

Fuori l'ingegno! Nel frattempo ingenieux, mediatori e facilitatori saranno a vostra disposizione, si muoveranno tra i tavoli e cercheranno di supportarvi nel processo creativo.

**18:00 - 18:30** ASSEMBLEA PLENARIA le équipe presentano i progetti e scopriamo cosa sta succedendo nel mondo

**20:00 - 22:00** CENA - si ri-mangia!



## GIORNO 2

**9:30** ACCOGLIENZA E CHECK IN!

**10:00** SI REMIXA

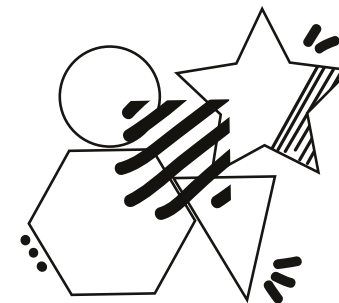
**13:00** PLENARIA: Aggiornamento sull'avanzamento dei progetti

**13:30 - 14:30** PRANZO - Sempre più FAT

**14:30 - 19:00** PROTOTIPAZIONE - è ora di costruire!  
Nel frattempo ingenieux, mediatori e facilitatori saranno a vostra disposizione per darvi i loro consigli e il loro supporto esterno.

**19:00 - 19:30** ASSEMBLEA PLENARIA - a che punto siamo?  
Focus sulle possibilità di utilizzo. Scopriamo cosa sta succedendo nel mondo

**20:00 - 22:00** CENA - energia per corpo e mente



## GIORNO 3

Si riparte! Secondo round, il progetto diventa realtà

**9:30** BUONGIORNO con colazione e cornetto

**10:00 - 11:30** INSTALLAZIONE DEI PROTOTIPI

**11:30 - 13:00** CRASH TEST - mettiamo alla prova il risultato del vostro lavoro!

**13:00 - 14:00** PRANZO DELLA DOMENICA

**14:00 - 16:00** ULTIMI RITOCCHI - i visitatori esterni stanno per arrivare!

**16:00** TEST DEL PUBBLICO - è l'ora della verità

**19:00** APERITIVO DI CHIUSURA - ce lo siamo meritato!

**20:00** È ora di andare... arrivederci al prossimo anno!

# MILESTONES DAY BY DAY

La vostra mission impossibile: creare un prototipo, in linea con il contesto della collezione e i terreni di gioco, renderlo autonomo e presentabile al pubblico entro le 17 di domenica 12 novembre. Ecco alcune pietre miliari e tappe rilevanti per organizzare la vostra maratona:

## **Giorno 1, h. 18:00**

### **DEMO DEL PROGETTO**

Una presentazione in forma libera (video, slide, illustrazioni, disegni, giochi di ruolo...) da mostrare in plenaria, con l'obiettivo

di far comprendere agli altri cosa andrete a realizzare

## **Giorno 2, h. 18:00**

**SCENARIO DI UTILIZZO** del prototipo e **MAKING OF** (video o fotomontaggio) dovrà mostrare le possibilità di impiego del vostro prototipo

## **Giorno 3, h. 16:00**

**PROTOTIPO** autonomo e pronto per essere sperimentato

**DOCUMENTAZIONE** del prototipo

dovrete fornire la descrizione e le istruzioni d'uso del prototipo, che andranno inserite nel pieghevole - guida per i pubblici, insieme agli altri prototipi (entro le ore 12:00).

Inserire, sulla piattaforma [www.museomix.org](http://www.museomix.org) tutte le info tecniche sul vostro prototipo in modo da renderlo replicabile da chiunque in futuro (titolo, descrizione, componenti

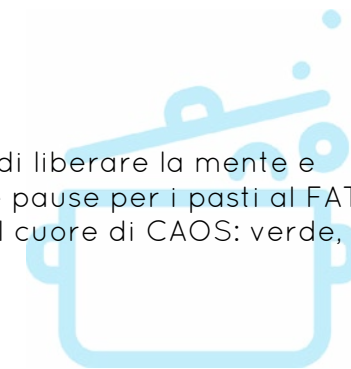
dell'équipe, foto, video, modalità di utilizzo, codici di programmazione, tool grafici, materiali impiegati...)

## **Manuale d'uso:**

Deve contenere le istruzioni su come deve essere spiegato il prototipo al pubblico e di come si monta e si smonta, utili ai mediatori che anche nei giorni successivi potranno mostrare il prototipo al pubblico del museo. Video user experience del prototipo all'interno del suo spazio di utilizzo, possibilmente dal punto di vista dell'utilizzatore. La documentazione del vostro prototipo dovrà essere realizzata e resa pubblica per step, durante l'evento, affinché gli utenti del web possano seguire i progressi del vostro lavoro in tempo reale.

## **A TAVOLA!**

Per permettere a tutti i museomixer di liberare la mente e ristorarvi, abbiamo organizzato delle pause per i pasti al FAT: il nostro caffè ristorante preferito nel cuore di CAOS: verde, eco e in tutti i sensi a KM 0!



## **NORME DI SICUREZZA**

Il CAOS centro arti opificio siri vi accoglie per Museomix 2017. Augurandosi che tutto si svolga come previsto e nelle migliori condizioni di collaborazione e accoglienza, ecco qualche suggerimento di condotta per la vostra sicurezza.

Durante Museomix avete accesso a tutte le sale aperte al pubblico e agli spazi di lavoro, per ogni necessità sarete assistiti dal personale del museo od organizzatori di Museomix.

Cibi e bevande possono essere consumati nell'area di lavoro delle équipes. A tutti i partecipanti è richiesto di riordinare dopo aver consumato i pasti per aiutare l'organizzazione a mantenere gli spazi ordinati e vivibili. Lo stesso vale per gli spazi di lavoro: non dimenticate che alle 17 della domenica arriva il pubblico e bisognerà fargli trovare spazi accoglienti e fruibili!

Lo staff di Museomix è adeguatamente preparato e sa come muoversi in caso di emergenze. Se si rendesse necessario evacuare l'ambiente per motivi di sicurezza seguite le indicazioni dei coordinatori.

## **PARTNER**

CAOS centro arti opificio siri / Alis / ActI / Opera laboratorii Fiorentini / Comune di Terni / Liceo Artistico Orneore Metelli / Hacklab Terni / Associazione ON / Demetra / LaMama Spoleto / Roma Makers / FAT3 / BAM! Strategie Culturali



**MUSEOMIX ITALIA**

[www.museomix.it](http://www.museomix.it)

Facebook / [facebook.com/groups/museomixIT](https://facebook.com/groups/museomixIT)

**MUSEOMIX GLOBAL**

[www.museomix.org](http://www.museomix.org)

Facebook / [facebook.com/Museomix](https://facebook.com/Museomix)

Instagram / [@museomix](https://instagram.com/@museomix)

**CAOS CENTRO ARTI OPIFICIO SIRI**

Viale Campofregoso 9, Terni

+39 0744 285946

[www.caos.museum](http://www.caos.museum)

Facebook / [facebook.com/CaosCentroArtiOpificioSiri](https://facebook.com/CaosCentroArtiOpificioSiri)

Instagram / [#caos\\_centroarti](https://instagram.com/@caos_centroarti) #museomixCAOS



HACKLAB  
TERNI