

Progetto DeVision

Giovani designer di L.UN.A.
al Museo del Patrimonio Industriale

PIETRO TRAVAGLINI, designer
GRAZIANO ZANETTI, designer e presidente ALIAV



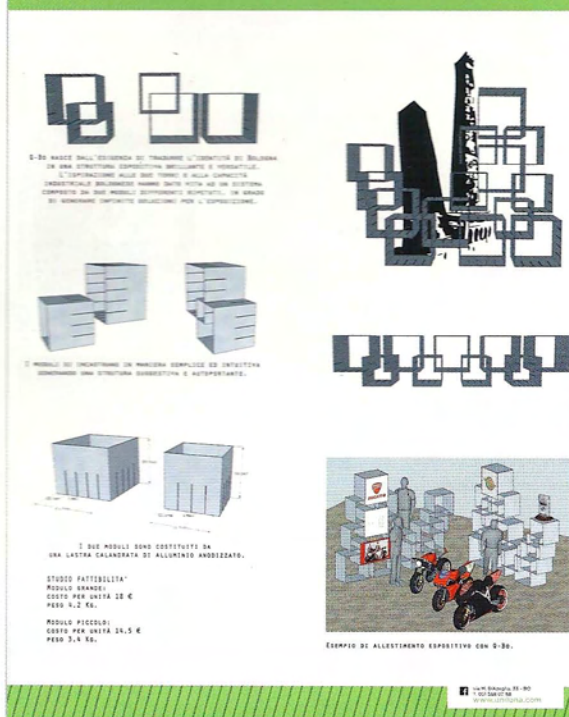
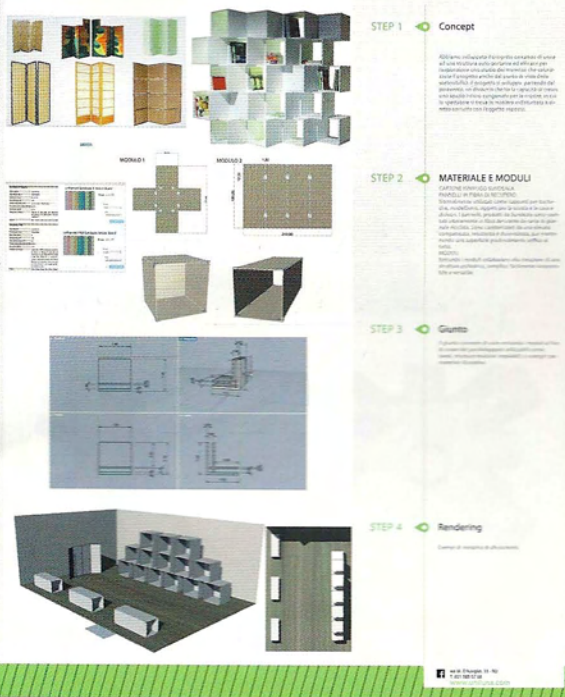
Giulia Dolci e Federica Fontana (a sinistra), Alessandro Grossi e Giulio Campaniello (a destra) premiati da Valentina Marchesini, Presidente dell'Associazione Amici del Museo del Patrimonio Industriale. A destra, Andrea Ponzellini, direttore di "Ottagono". In secondo piano, il designer Pietro Travaglini ed il Presidente di L.UN.A. Dario Apollonio

Foto Giuseppe Porisini

IL PROGETTO ED IL CONCORSO

■ DeVision (Design Vision) è stato costruito per dare visibilità alle realtà locali legate al mondo del design e dell'industria, coinvolgendo nuove generazioni di talenti. Alla sua prima edizione, quest'anno, è parso fisiologico, in fase di strutturazione, rivolgersi al Museo del Patrimonio Industriale come partner e fulcro dell'iniziativa. Il concept del progetto – ideato e realizzato dagli autori di

questo articolo – è strutturato come un bando di concorso aperto ai giovani design per premiare le migliori idee realizzate su parametri definiti, nel corso di un workshop specifico. Lo scopo è integrare le risorse pubbliche e private, creando una rete operativa efficace in grado di ottimizzare la comunicazione sui temi e gli apparati locali legati al design ed all'industria, amplificando l'interesse



Poster dei due progetti vincitori ex aequo del Concorso: "Droop" di Giulia Dolci e Federica Fontana e "Q-Bo" di Alessandro Grossi e Giulio Campaniello

nazionale ed internazionale su enti, aziende e giovani che vogliono avvicinarsi al mondo del lavoro di questo settore. La base creativa di DeVision è che il percorso narrativo, di volta in volta costruito e coordinato, sia in grado di far crescere l'interesse sulle attività coinvolte, soprattutto a medio e lungo termine, rendendo la loro comunicazione e la loro presentazione efficace ed efficiente.

Il progetto diventa in questo modo uno strumento utile per la presentazione di molteplici attività di interesse locale: gli studi di fattibilità realizzati hanno confermato che questa modalità narrativa, sviluppata attraverso una rete collaborativa tra entità differenti, porta ad un successo, in termini comunicativi, molto più alto della veicolazione delle attività presentate singolarmente.

La modularità è l'approccio innovativo e vincente del progetto, del quale il Museo del Patrimonio Industriale e gli Amici del Museo hanno colto l'essenza divenendo i partner ideali per l'iniziativa.

La base progettuale per l'anno 2013, incentrata sulla ideazione di moduli espositivi multimediali volti alla realizzazione di iniziative temporanee, doveva coniugare una specifica esigenza del Museo del Patrimonio Industriale attraverso l'interpretazione dello scopo culturale del patrimonio stesso.

Gli studenti di L.U.N.A., la Libera Università delle Arti di Bologna, cui il bando era rivolto, hanno prodotto elaborati le cui caratteristiche hanno avuto, come linea fondamentale, la creazione di una nuova impronta visuale degli oggetti esposti e la realizzazione dei progetti con materiali riciclati, riciclabili o di basso impatto ambientale, così da trasmettere sia un messaggio di creatività ed innovazione che unica i requisiti di funzionalità, praticità e originalità, sia un messaggio in linea con le necessità di riconvertire abitudini e comportamenti in un'ottica di preservazione ambientale. Questo per poter ipotizzare la creazione di un marketing, distintivo e caratterizzante per il Museo, tale da rispondere alle esigenze di una comunicazione globale.

IL MUSEO COME RIFERIMENTO CONCETTUALE

■ Punto qualificante dell'esperienza del Museo del Patrimonio Industriale è stata la realizzazione di percorsi espositivi permanenti e di mostre temporanee che consentano approfondimenti tematici sui protagonisti del fenomeno industriale: aziende, personaggi significativi, prodotti, sistemi produttivi, ecc.

La tecnica espositiva prevede la combinazione di vari elementi volti a valorizzare i temi dell'esposizione: partendo dall'oggetto materiale, che resta sempre la significativa sintesi concettuale dell'intero processo industriale, di volta in volta vengono utilizzate fonti iconografiche ed archivistiche (originali o riprodotte), fotografie, disegni tecnici, exhibit, modelli funzionanti, testimonianze orali, filmati, realizzazioni in 3d.

I materiali utilizzati per le strutture, combinati ed integrati,

Apparecchi scientifici, modelli e macchine delle collezioni storiche Aldini-Valeriani esposti nel forno Hoffmann del Museo con un apparato di pannelli, schede esplicative e proiezioni

Museo del Patrimonio Industriale, Archivio fotografico



LA REALTA' AUMENTATA

Filippo Gasbarro



N°14

Concorso Museo del Patrimonio Industriale

Valentina Brighenti / Valentina Sandoni



richiamano il mondo della produzione industriale: legno, ferro, lamiera, palet, argilla. Essi intendono fornire l'immediata suggestione del luogo del lavoro, consentendo però soluzioni suggestive e di impatto emotivo che ben si combinano con l'idea di coinvolgere il visitatore in un'esperienza emozionale a tutto tondo.

L'obiettivo delineato nel bando di concorso era quindi di ideare una struttura espositiva a meccano, autoportante, polifunzionale, di agevole montaggio e trasporto, in grado di recepire le suggestioni evocate dagli spazi espositivi del Museo, adatta a supportare materiali e tipologie diverse di strumenti divulgativi quali pannelli, gigantografie, riproduzioni fotografiche, video, ecc., rispettando le normative in merito alla sicurezza ed alla prevenzione con le necessarie certificazioni.

I CONCORRENTI DI L.UN.A.

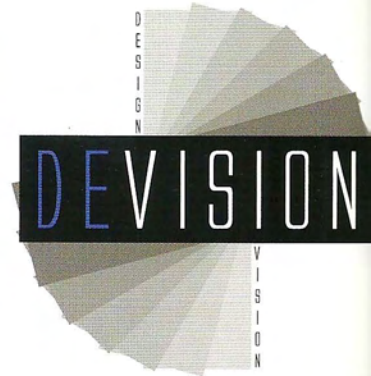
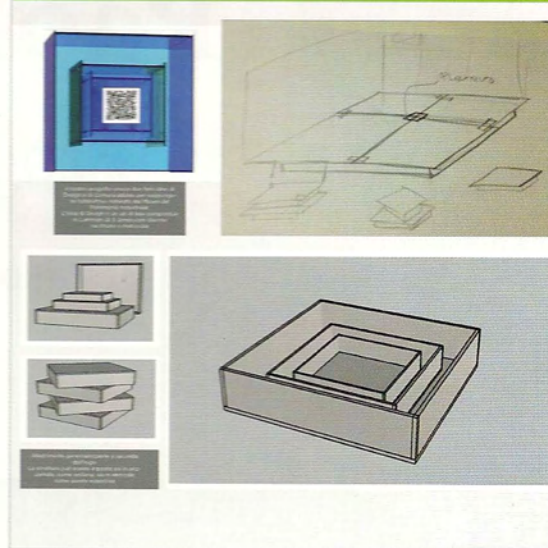
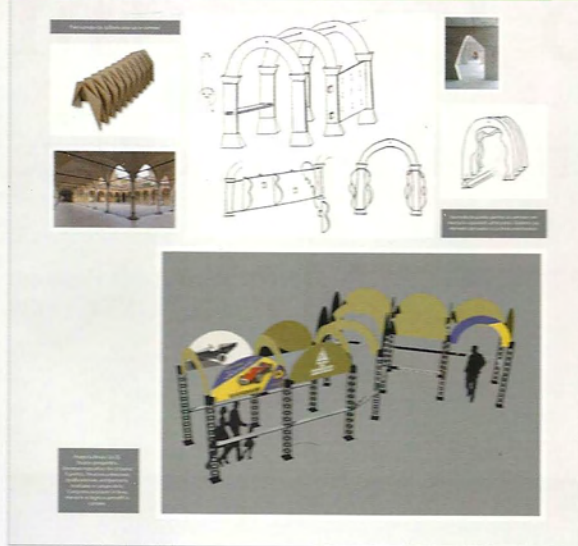
■ Di particolare rilevanza in un progetto di questo tipo è la partecipazione operativa e la condivisione di programma ed obiettivi da parte di più operatori pubblici e privati. Nello specifico si è reputato ottimale, per il primo anno, operare in partenariato, oltre che con il Museo, con l'Associazione Amici del Museo del Patrimonio Industriale e con L.UN.A., la Libera Università delle Arti, ai cui studenti è stato rivolto il primo passo di un'iniziativa che, in futuro, potrebbe avere molteplici snodi e culminare con una fiera in cui i giovani presentino in modo diretto i propri prototipi alle ditte potenzialmente interessate.

Gli elaborati sono stati sottoposti al giudizio di una giuria presieduta da Andrea Ponzellini, editore di "Ottagono", e

La storia dell'Officina del Gas di Bologna ricostruita in una mostra temporanea del Museo con immagini, apparecchiature di uso domestico, un plastico interattivo ed una postazione informatica

Museo del Patrimonio Industriale.
Archivio fotografico





composta da Maura Grandi, responsabile del Museo del Patrimonio Industriale, Eros Stivani, membro del consiglio direttivo dell'Associazione Amici del Museo, Dario Apollo, preside di L.UN.A.

Il 4 luglio, nell'auditorium del Museo, Valentina Marchesini, presidente dell'Associazione Amici del Museo del Patrimonio Industriale, ha premiato i due progetti vincitori ex equo: "Droop" di Giulia Dolci e Federica Fontana; "Q-BO" di Alessandro Grossi e Giulio Campaniello. Il primo ha colpito per la versatilità e la poliedricità degli elementi ideati, il secondo per la semplicità di installazione e l'unicità di progetto coerente con le specifiche da bando. Digni di nota sono stati giudicati anche i progetti "Realtà Aumentata", "Tube up Museum", "N.14", "Ga.Te" e "LaniBox" che hanno completato in modo esaustivo la panoramica di variabili possibili. Tutte queste proposte sono state ritenute particolarmente interessanti poiché hanno nell'insieme analizzato le diverse problematiche in ambito allestitivo che i musei si trovano ad affrontare al giorno d'oggi. I vincitori si sono aggiudicati un premio in denaro di 1.000 euro, ma a tutti i partecipanti è stata offerta l'occasione di dare visibilità al loro lavoro esponendo i pannelli illustrativi dei loro progetti presso il Museo del Patrimonio Industriale.

EDIZIONE 2014 ED OLTRE

■ Dopo il successo della prima edizione, DeVision sta predisponendo per il concorso dell'anno prossimo un bando aperto a tutti gli studenti di design della Regione. In questa e nelle future edizioni, nelle quali si richiederà l'apporto di attori di primo piano nel panorama del design italiano ed internazionale, si cercherà di indirizzare i partecipanti verso una progettazione improntata all'innovazione tecnologica ed organizzativa, con particolare riguardo a fattori quali: gestione della proprietà intellettuale, sviluppo di modelli di business condivisi per web 2.0, gestione del team di attività partecipanti, gestione delle differenze, ottimizzazione delle economie di scala in ambito progettuale, promozionale e comunicativo.

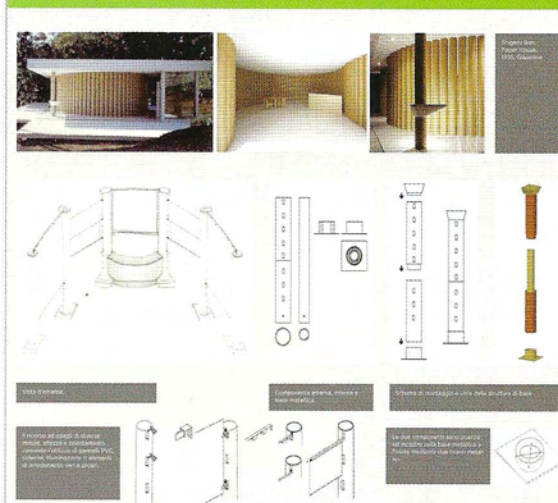
DeVision continuerà a proporsi come strumento di coordinamento, organizzazione e gestione progettuale, attraverso il quale le diverse anime del settore pubblico e privato presenti nel territorio, e coloro che vi operano sviluppandone le potenzialità culturali e commerciali, possano lavorare in modo congiunto ed integrato.

Le singole realtà, già protagoniste nei propri settori di riferimento, potranno così collaborare per offrire nuove tipologie di prodotti scaturiti dalla condivisione degli obiettivi di progetto: la messa in rete delle varie professionalità e dei luoghi in cui sviluppare le iniziative; una comunicazione più efficace e competitiva, attraverso sistemi operativi comuni e la presentazione di uno specifico modello di ospitalità; economie di scala che riducano le esposizioni dei singoli coinvolti; una rete collaborativa in grado di ottimizzare le proposte e di essere traino dell'immagine del design dando la massima visibilità, prima di tutto nazionale ed internazionale, ai prodotti proposti dalle singole attività e dalla rete delle stesse.

TUBE UP MUSEUM

Progetto di struttura espositiva con elementi di cartone tubolare

Alessandro Cavicchi / Giulia Petruzzell



DEVISION PROJECT.
THE L.UN.A. YOUNG DESIGNERS AT MUSEUM OF THE INDUSTRIAL HERITAGE

The DeVision project has been set up to arouse a great deal of interest about local design and industry, involving a new generation of talented young people. Students of Bologna Free University of Arts (L.UN.A.) produced several works characterized by the creation of new visual marks and created using recyclable materials. The Museum of Industrial Heritage was the heart of this first edition.