



## **PREMIILE MBM CREATIV**

### **TEMĂ DE STIMULARE A CREATIVITĂȚII**

#### **Colecții muzeale care inspiră. Colecția noastră este colecția tuturor**

Acest concurs este parte a proiectului „MBM Creativ” cu ajutorul căruia Muzeul Banatului Montan din Reșița își resetează viziunea curatorială și de prezentare a colecțiilor deținute, abordând o dimensiune participativă în accesibilizarea patrimoniului său. Pentru ca acest lucru să fie posibil, condiția numărul unu va fi să-și aducă aproape artiștii.

Proiectul nostru implică un proces original de planificare și de conceptualizare a unei expoziții care acoperă mai multe puncte urbane strategice din oraș. Expoziția va fi compusă din obiecte/piese realizate de 5 designeri premiați, selectați în urma acestui concurs, a căror creații trebuie să interpreteze într-un mod original elemente din colecțiile de istorie, artă și etnografie ale Muzeului Banatului Montan.

Creațiile designerilor premiați vor fi integrate în expoziție sub forma unui dialog între obiectul ca sursă de inspirație și cel rezultat din procesul de interpretare artistică. Mai mult, cu ajutorul tuturor creațiilor de design realizate special pentru această competiție se vor pune bazele unui studio creativ online, pe modelul Rijks Studio al Rijksmuseum din Amsterdam.

Obiectivul principal al acestui concurs este de a activa oficial procesul de transformare a Muzeului Banatului Montan Reșița într-un spațiu de interpretare originală a propriilor sale colecții, cu o interfață a sectoarelor creative.

## CONTEXT

Din multe puncte de vedere ne-am creat propriul context. De ce ? Pentru că trăim cu convingerea că muzeele nu mai pot fi izolate de mediul creativ, cel care îi poate oferi o serie de produse și servicii artistice necesare extinderii publicului și creșterii gradului de accesibilitate a acestuia la colecțiile pe care le dețin. Dacă studiile și oferta comunității muzeale au demonstrat că aceasta nu deține încă suficient de bine controlul asupra multiplelor exprimări artistice, a tehnologiei, în apropierea de obiect, atunci un astfel de proiect și de concurs este o ocazie foarte bună de a genera o primă zonă de contact a muzeului nostru cu creativi din domeniul designului de orice fel pentru satisfacerea acestor nevoi.

De asemenea, suntem un muzeu care trebuie să comunice și să devină experimental. Prin asta înțelegem să ne transformăm inclusiv într-un spațiu-suport pentru orice joacă artistică unde de exemplu designerii intervin cu propriile idei, inspirați de colecțiile muzeului. Sincer vorbind, nu cunoaștem nici dimensiunea creativității locale sau din regiunea noastră, până dincolo de Timișoara, de Drobeta Turnu-Severin, de Caransebeș și de Craiova, iar acest proiect ne oferă acea șansă imensă de a ne cunoaște, de a ne apropia și de a dezvolta împreună un eco-sistem de idei și de resurse care să fie activ în permanență și care să lucreze pentru acest studio creativ online. De aici vom începe aventura de dezvoltare permanentă a acestuia în interiorul căruia poți folosi liber colecțiile noastre pentru orice proiect artistic cu condiția să îl prezinți și pe platforma noastră. Noi vom digitaliza piesele din colecțiile noastre, tu le vei putea folosi gratuit ca elemente de inspirație pentru creațiile tale de design, pentru recuzita propriilor tale piese de teatru, pentru amenajarea spațiilor tale de lucru sau private, pentru catalogul cu modelele tale de tatuaje etc.



**Când designerii olandezi au vizitat colecția Rijksmuseum, iată ce a rezultat!**



**Abia așteptăm să vedem ce rezultă după ce ne veți vizita voi!**

## **PARTICIPANȚI**

Concursul se adresează designerilor absolvenți ai universităților și facultăților de arhitectură, design sau arte din România, celor în curs de afirmare și celor consacrați care au absolvit aceste instituții de învățământ. Suntem interesați de designerii din Reșița, Timișoara, Caransebeș, Drobeta Turnu-Severin și Craiova, fără a impune însă nicio restricție geografică și fără ca acest lucru să ofere un avantaj competitiv în momentul jurizării.

Fiecare participant poate lucra atât individual cât și în echipă.

Concursul se referă atât la proiectarea, cât și la construirea obiectului de design. În acest caz participarea presupune disponibilitatea de a lucra la realizarea efectivă a acestuia.

## **CERINȚE**

Deși ne-ar fi făcut mare plăcere să încurajăm toate tipurile posibile de design, pentru acest concurs vom accepta și premia doar creațiile de:

1. design de produs (inclusiv ambalaje, jocuri și jucării);
2. design vestimentar;
3. design de bijuterii;
4. design de mobilier de mici dimensiuni, decorațiuni și accesorii pentru interior.

Se cere proiectarea unui obiect mobil, care poate fi și demontabil, realizat din materiale de orice fel, inclusiv reciclate.

Fiecare designer participant va trebui să facă o vizită prealabilă la Muzeul Banatului Montan din Reșița, cu programare, pentru a vizita colecția muzeului și pentru a-și alege obiectele și/sau elementele inspiraționale. Transportul va fi decontat de către muzeu, la fel și noaptea de cazare pentru cei care vor veni de la mai mult de 250 km depărtare.

Fiecare participant interesat va trimite înainte o schiță a obiectului sau a piesei de design pentru jurizare. Doar cei cinci câștigători anunțați vor primi un buget de producție. În cazuri speciale și în funcție de buget, putem avea declarați mai mult de 5 câștigători.

Bugetul minim pentru producția obiectului sau a piesei selectate este de 7.000 RON, iar cel maxim de 9.000 RON. Acest buget include: onorariul pentru cesiunea drepturilor de autor al lucrării, transport, cazare și producție (cu tot procesul de la achiziția de materiale până la finalizarea obiectului sau a piesei de design).

Bugetele pot fi negociate cu câștigătorii competiției, în cazul în care va fi necesar.

Toate creațiile câștigătoare vor fi realizate și expuse în cadrul unei expoziții urbane, în mai multe spații publice din orașul Reșița. De asemenea, ele vor fi parte din noua platformă online MBM Creativ, studio creativ adresat designerilor. În acest sens, designerii câștigători trebuie să accepte condiția ca drepturile de autor pentru proiectele lor să fie cesionate Muzeului Banatului Montan Reșița pentru ca acesta să poată folosi imagini ale creațiilor acestora și creațiile realizate pentru studioul creativ online.

Muzeul Banatului Montan din Reșița își rezervă dreptul de a le propune câștigătorilor folosirea obiectelor sau a pieselor declarate câștigătoare în scopuri comerciale, culturale sau educative (negociere pentru stabilirea condițiilor și a beneficiilor reciproce în avantajul ambelor părți).

### **Condiții de redactare și de predare**

Participarea la concurs presupune completarea unui formular de înscriere.

Se vor preda următoarele materiale :

- Un număr de minim 3 planșe și maximum 5-7 planșe (care împreună să nu depășească 35mb), conform Regulamentului concursului. Acestea vor conține în mod obligatoriu vederi și secțiuni caracteristice ale obiectului sau ale piesei, perspective sau axonometrii, detalii semnificative, indicații desenate și scrise

privind dimensiunile, materialele, scenarii de folosire, texte minimale privind demersul de design și, dacă este cazul, regulile noului joc (pentru produsele de tip joc) ;

- Un document word sau excel conținând un buget de principiu: toate tipurile de materiale și componente, cantități, precum și specificații tehnice – dimensiuni, metode de construire, operațiuni.

### **Criterii de evaluare**

- Coerența demersului, adecvarea la temă și obiectiv, potențialul de activare spațială și socială, valoarea designului (inclusiv expresivitate, punere în valoare a colecției muzeului și a potențialului materialelor etc.);
- Originalitate;
- Sustenabilitatea creației (inclusiv rezistență în timp);
- Eficiența economică și claritatea bugetului;
- În cazul jocului, originalitatea produsului și a scenariului de joc, a regulamentului de joc (coerență, interactivitate, caracterul distractiv etc.).

Juriul are libertatea de a stabili ponderea și detalierea criteriilor generale din tema de concurs.

### **Juriul**

- 1. Livia Magina** - managerul Muzeului Național al Banatului Montan
- 2. Dragoș Neamu** – curatorul expoziției și coordonatorul viitorului studio creativ online
- 3. Sebastian Bârlică** - designer

**Secretar concurs:** Felician Velimirovici, Muzeul Banatului Montan Reșița

## Calendar

Lansare concurs: 23 iulie 2024

Data limită înscriere online pe site-ul concursului: 02 septembrie 2024, ora 23:59

Data limită pentru primirea întrebărilor: 28 iulie 2024

Data limită pentru difuzarea răspunsurilor: 05 august 2024

Jurizarea proiectelor : 03 – 10 septembrie 2024

Anunțarea rezultatelor: 11 septembrie 2024

Finalizarea creațiilor declarate câștigătoare: 12 septembrie – 01 octombrie 2024

Planificarea, conceptualizarea, producția și instalarea expoziției 02 octombrie - 01 noiembrie 2024

Expoziția va fi accesibilă publicului până în data de 20 decembrie 2024.

## Anexe

Regulamentul concursului poate fi consultat **aici**.

Formularul de înscriere poate fi descărcat **aici**

