

PNRR - M5C2-I2.2. "PIANI URBANI INTEGRATI" art.21 D.L.152/2021 - PROGETTO "COME-IN - SPAZI E SERVIZI DI INCLUSIONE PER LE COMUNITÀ METROPOLITANE" - FINANZIATO DALL'UNIONE EUROPEA - NEXT GENERATION EU - "INTERVENTI DI RIQUALIFICAZIONE DEL COMPLESSO DENOMINATO EX BAGNI PUBBLICI DI PROPRIETÀ DEL COMUNE DI LEGNANO SITO IN VIA PONTIDA" - PROGETTO DI ARREDO E ALLESTIMENTO MUSEALE



**PLEIADI SRL**

---

PROGETTO PER MUSEO DEI BAMBINI A LEGNANO

## **PRESENTAZIONE**

**Progetto redatto da**

*Dott. Alessio Scaboro*

*Alessia Catania*

*Carmela Russo*

*Arch. Giacomo Bolzonella*

Maggio 2023



The background of the entire image is a photograph of two young girls looking through various glass vessels, including tall tubes and wine glasses, in what appears to be a museum or science exhibit. The image has a blue color overlay. There are several decorative teal-colored geometric shapes: a four-pointed star in the top left, three four-pointed stars in the top right, two leaf-like shapes in the bottom left, and one leaf-like shape in the bottom right. A teal square with a white arch-like cutout is positioned on the right side.

Progettazione per  
la Città di Legnano

# **museo dei BAMBINI**





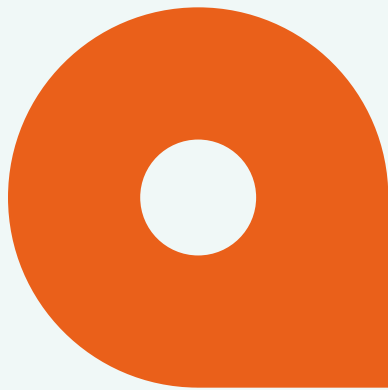


# INDICE

**1.**  
**Obiettivi**



**4.**  
**Destinazioni  
d'uso**



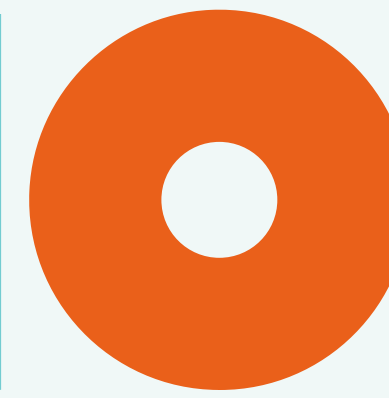
**5.**  
**Ambienti**



**3.**  
**Descrizione  
analitica**



**2.**  
**Target**



**6.**  
**Visual**





# Obiettivi

**Creare un luogo interattivo ad alto contenuto esperienziale a tema STEAM dedicato ai bambini**, dove poter manipolare, osservare, apprendere e conoscere il mondo che ci circonda in totale sicurezza. **Un luogo a dimensione famiglia** per divertirsi e giocare con la scienza, volto a suscitare curiosità e interesse verso il **tema dell'acqua**, ma non solo.

**Educativo, coinvolgente, libero, giocoso, creativo.** Queste sono le 5 parole chiave di un Museo per i Bambini e le Bambine, un luogo colorato e ricco di creatività e conoscenza, di scoperta e autoapprendimento attraverso il gioco; un luogo privilegiato del **“fare per comprendere”**, dove si allena la mente e si costruisce il sapere; un luogo dove le idee non vengono proposte dall'alto, ma nascono dalla sperimentazione spontanea.



## Divertimento intelligente

Un luogo per trascorre del tempo di qualità in famiglia, unendo assieme genitori e figli per fare attività divertenti e al tempo stesso stimolanti da un punto di vista culturale. Oggi il tempo che i genitori possono passare con i propri figli è sempre di meno; al tempo stesso, i bambini sono sovraccaricati di stimoli, che difficilmente riescono a generare in loro una reale passione o una crescita personale e culturale. È fondamentale, quindi, per i soggetti che si occupano di educazione, offrire alle famiglie momenti di socializzazione e condivisione di un tempo libero costruttivo, proponendo come veicolo il **"divertimento intelligente"**. Grazie alle attività proposte, i visitatori fanno un'esperienza unica, comprendono e apprendono nuovi concetti, per diventare consapevoli dell'infinità di cose ancora da scoprire e da conoscere.





## Science centre

Una meta per gite e uscite didattiche, dove poter sperimentare e comprendere, offrendo agli studenti e agli insegnanti uno spazio nel quale poter sperimentare la scienza con mano. L'acqua, fonte di vita, si presta a molteplici declinazioni. Gli studenti, quindi, potranno apprendere nozioni di fisica, chimica, biologia e molto altro. Questo grazie alla presenza di strumentazioni innovative ispirate ai grandi Science Centre del mondo: grandi macchine interattive che hanno lo scopo di insegnare, ma anche di divertire ed entusiasmare. Non a caso il noto scienziato Galileo Galilei era solito affermare: *“La scienza è per un quarto preparazione e per tre quarti teatro”*. Il percorso educativo sarà quindi adeguatamente preparato, anche grazie alla presenza in sala di personale formato appositamente che accompagnerà i visitatori alle esperienze interattive adeguando il linguaggio in base all'età e alle conoscenze, e sarà anche caratterizzato da una forte teatralità, con esperimenti scenici scientifici stupefacenti!





## Family oriented

Offrire alla città di Legnano, e ai potenziali visitatori, un servizio culturale unico nel suo genere rivolto al pubblico dei bambini e delle famiglie, con la creazione di un polo di attrazione rilevante a livello locale, regionale e nazionale. Un museo dedicato ai bambini e alle bambine è la testimonianza di una città impegnata in un processo continuo di miglioramento, con un'attenzione particolare alla tutela dei diritti dei bambini e degli adolescenti. Un Museo dei Bambini è un luogo che va ad accrescere il benessere dei minori ed è indice di un ambiente sano, di una società democratica e di un'amministrazione locale e lungimirante.



# Target

Il Museo dei Bambini si rivolge alle famiglie con bambini in età scolare e agli istituti scolastici. **Il target principale è quello della fascia d'età 4 - 13 anni, con un'attenzione particolare rivolta ai ragazzi tra i 7 e i 10 anni.** Pertanto, si prevede che nel fine settimana il museo accoglierà molte famiglie con bambini, mentre nei giorni feriali sarà frequentato principalmente dalle scolaresche.

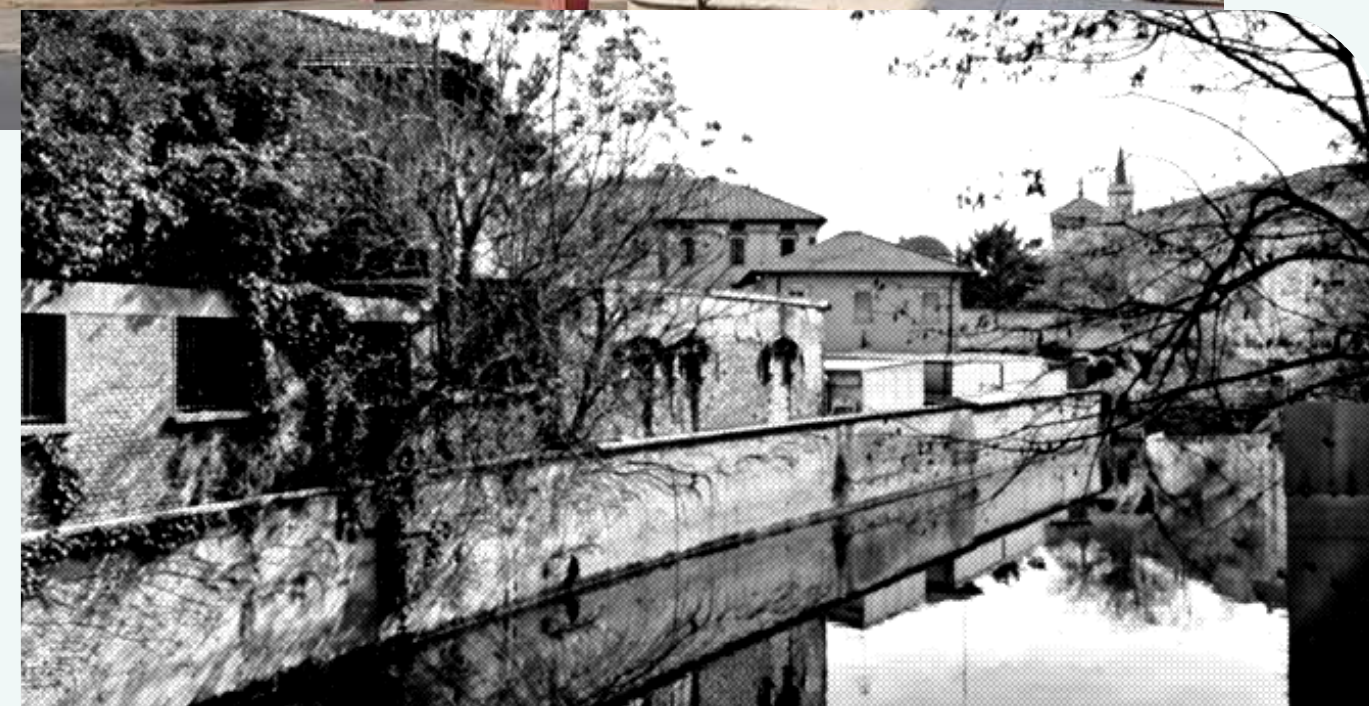
# Descrizione analitica



# Descrizione analitica

Il museo sorge negli edifici dedicati un tempo ai bagni pubblici di Legnano, costruiti nel 1903 su iniziativa privata, per ovviare ai problemi legati alla mancanza di acqua e di servizi igienici, soprattutto nelle abitazioni dei ceti meno abbienti. A questi bagni estivi si aggiunge, nel 1904, una palestra ginnica.

Questo luogo ora subisce una trasformazione conservativa pur mantenendo, però, inalterata la sua funzione originale: se una volta lo scopo del luogo era quello di educare a una maggior igiene, ora si mirerà ad **educare ad un uso consapevole della risorsa idrica**, attraverso il metodo sperimentale.



## Descrizione analitica

Un museo interattivo dedicato all'acqua, universalmente riconosciuta come elemento e simbolo di vita, ma anche tema di stringente attualità alla luce dei cambiamenti climatici. **Un centro scientifico situato sulle sponde del fiume Olona**, dove grandi e piccini possono imparare a conoscere "l'acqua" in modo giocoso e interattivo utilizzando tutti i sensi. I visitatori possono interagire con **oltre 80 attività interattive** e conoscere il valore dell'acqua giocando e divertendosi.

L'obiettivo principale è quello di sensibilizzare al valore dell'acqua, da un punto di vista **economico, culturale, chimico, fisico e storico**, e promuovere il consumo responsabile. Ma non solo, da un punto di vista storico, il territorio di Legnano è strettamente legato all'acqua che, grazie al fiume Olona, ha permesso dapprima la realizzazione dei mulini per la produzione di farina e successivamente lo sviluppo dell'industria tessile, vero motore della prima rivoluzione industriale e motore economico dell'intero territorio. Il museo ripercorre questa storia, come un filo che attraversa i secoli, e che si intreccia, a sua volta, in una trama di storie che uniscono l'essere umano e il **fiume Olona, un filo d'acqua che attraversa la valle.**



**Fiume Olona**



# Descrizione analitica

All'interno del museo è possibile partecipare a **laboratori, spettacoli scientifici, cacce al tesoro, feste di compleanno, attività all'aperto, eventi speciali**, ma è anche possibile leggere libri sul tema, giocare nel giardino dei 4 elementi, visitare mostre temporanee e consumare una merenda nel Family Bar.

Il museo si pone come un progetto che racchiude al suo interno le migliori installazioni interattive sul tema dell'acqua, con un "fiume" al chiuso, unico nel suo genere. Un mix di installazioni analogiche e digitali rende il Museo interattivo dei Bambini e delle Bambine di Legnano una **novità entusiasmante** per il pubblico di tutta la Lombardia e non solo.





# Destinazioni d'uso

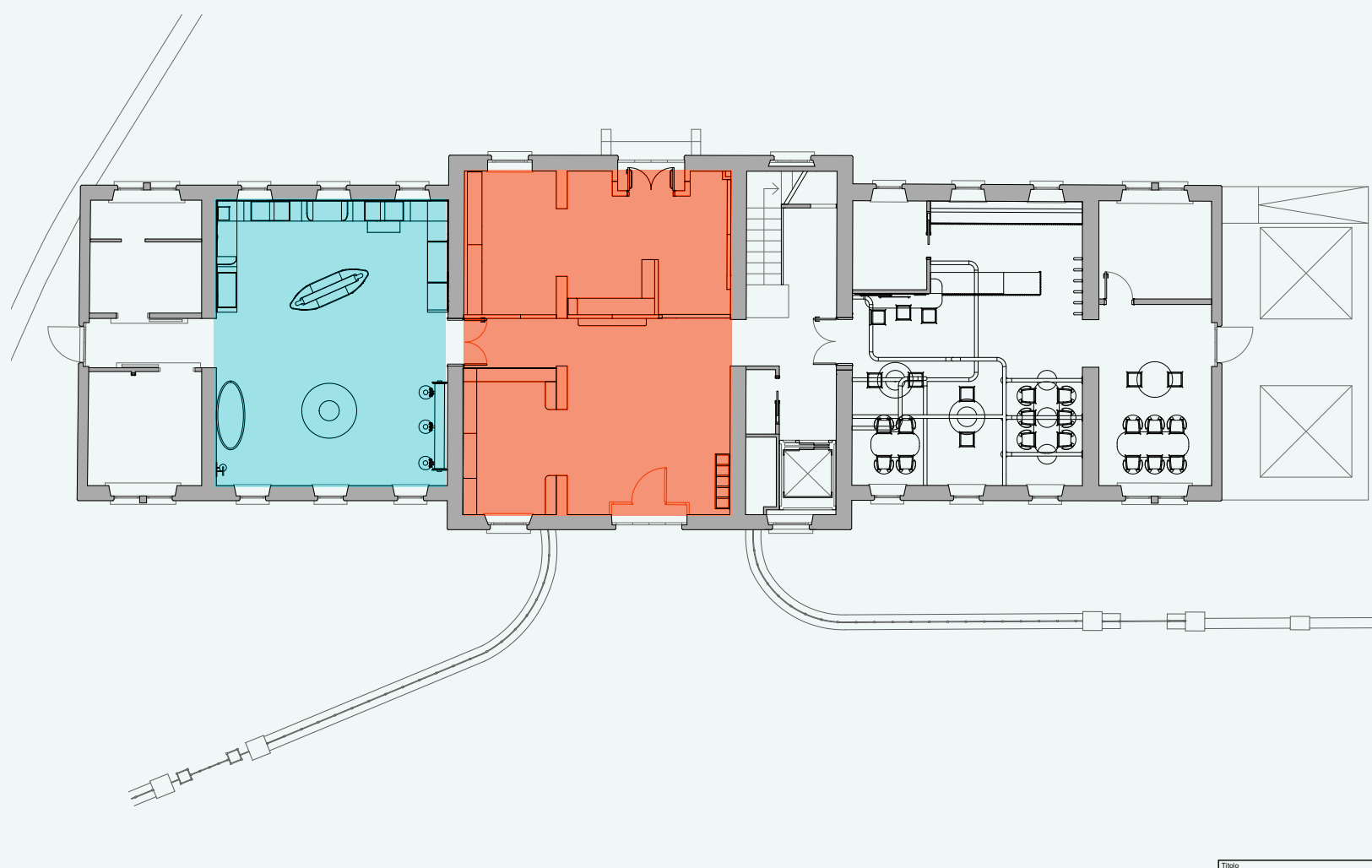
Il progetto prevede l'allestimento di uno spazio aperto al pubblico (in particolare famiglie e scolaresche) suddiviso nei due edifici (ex bagni pubblici ed ex palestra).

## → Edificio “Ex Bagni”

- P0\_Ingresso e reception
- P0\_Bookshop
- P0\_Family Bar
- P0\_Sala TraMe
- P0\_Area 0-3 anni
- P1\_Spazio Show

## → Edificio “Piscina”

- P0\_Giardini
- P0\_Ingresso
- P0\_Spogliatoio
- P0\_Tube Lab
- P0\_Mostra permanente
- P0\_Mostra temporanea



## Edificio “Ex Bagni Pubblici”

Nel primo edificio (ex bagni pubblici) troviamo quello che sarà l'ingresso dell'intero complesso:

### Spazio per l'accoglienza:

Per la vendita di biglietti, deposito bagagli e un piccolo bookshop;

### Sala Trame:

Una stanza dedicata alla narrazione e alla lettura, che si ispira ai fili e alle trame.

Proprio come i fili che insieme concorrono a formare un tessuto; come i fili d'acqua che attraversano i territori; come i fili narrativi che si intrecciano nelle storie.

Lo spazio è aperto al pubblico, anche a chi non acquista il biglietto di ingresso al museo.

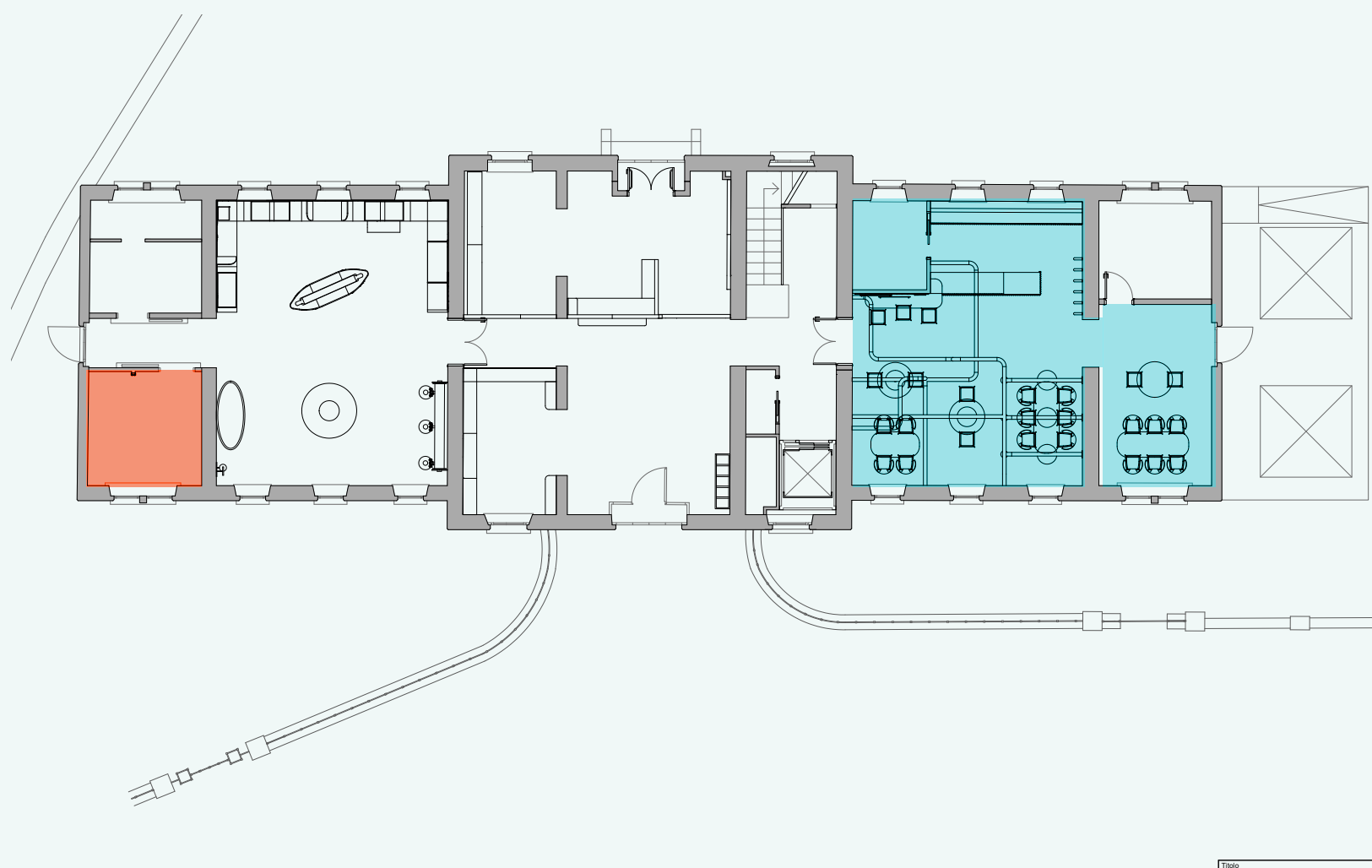
## Edificio “Ex Bagni Pubblici”

### Area 0-3 anni:

Un luogo sicuro dove muovere i primi passi nel mondo della scienza, mossi dalla curiosità.

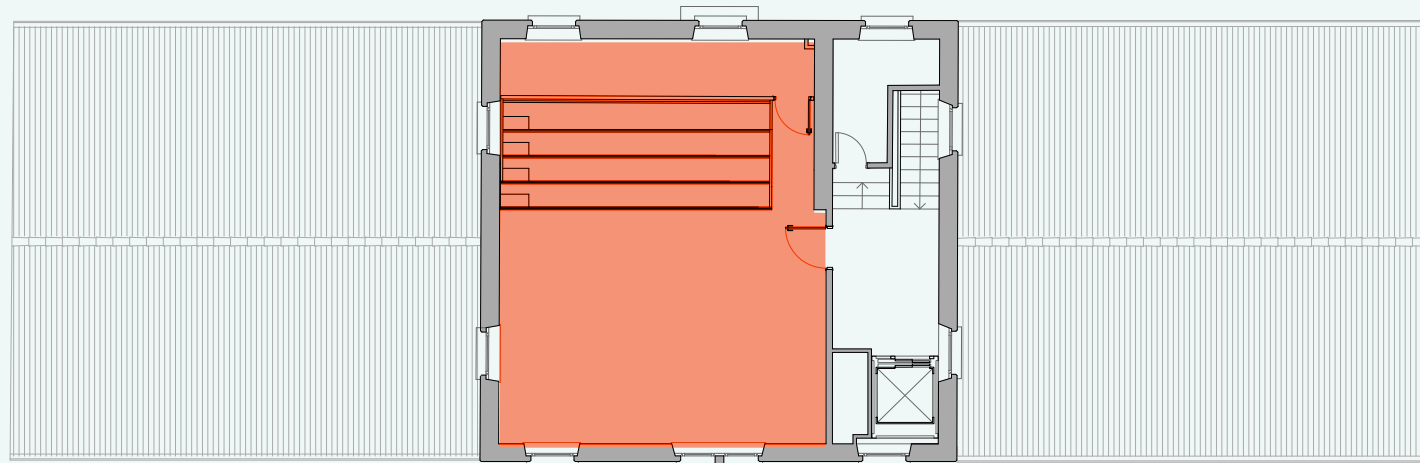
### Family Bar:

Un locale aperto anche a chi non acquista il biglietto d'entrata, dove fare merenda o bere una bibita fresca, pensato su misura per famiglie con bambini.



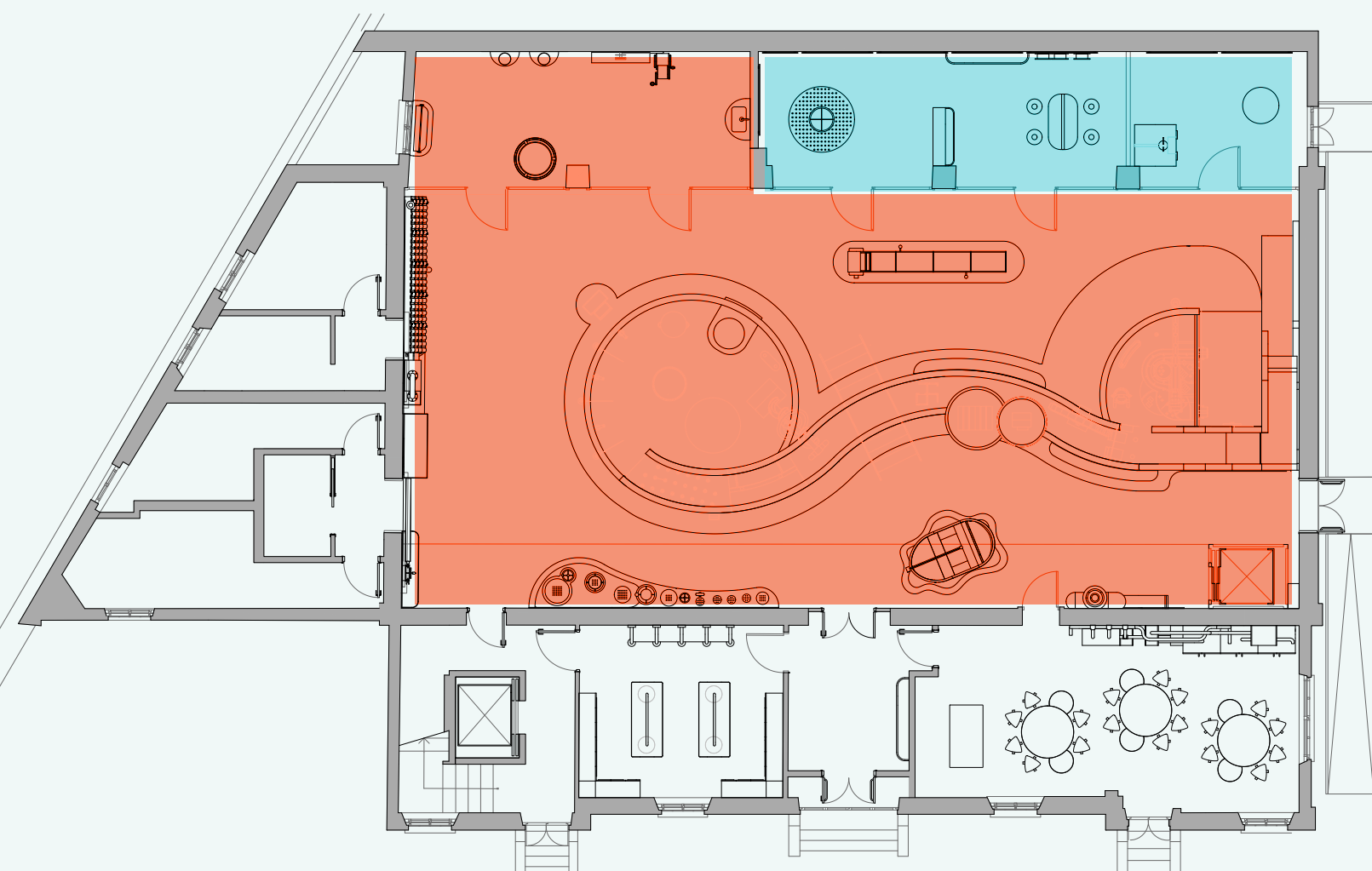


## Edificio “Ex Bagni Pubblici”



### Spazio Show e dibattiti:

Per piccoli spettacoli di scienza (Science Show), presentazioni di libri, conferenze scientifiche e, all'occorrenza, atelier creativi e laboratori.



## Edificio “Ex Palestra”

Nel secondo edificio (ex palestra), i visitatori giungono al cuore interattivo del museo, a cui si accede senza scarpe come a casa, composto da:

**una mostra permanente** di exhibit dedicati all'acqua, sia analogici che digitali, con grandi esperimenti che tutti potranno provare liberamente, ma soprattutto dove è presente un grande ciclo dell'acqua interattivo: un percorso che comincia dai monti e finisce al mare.

**uno spazio mostre temporanee**, per lo svolgimento di mostre-gioco sui temi inerenti al museo, che variano sulla base della programmazione annuale. La prima mostra è dedicata all'arte ottenuta grazie al movimento e alla combinazione di colori, così come un tessuto nasce da fili in movimento che creano trame di colori.

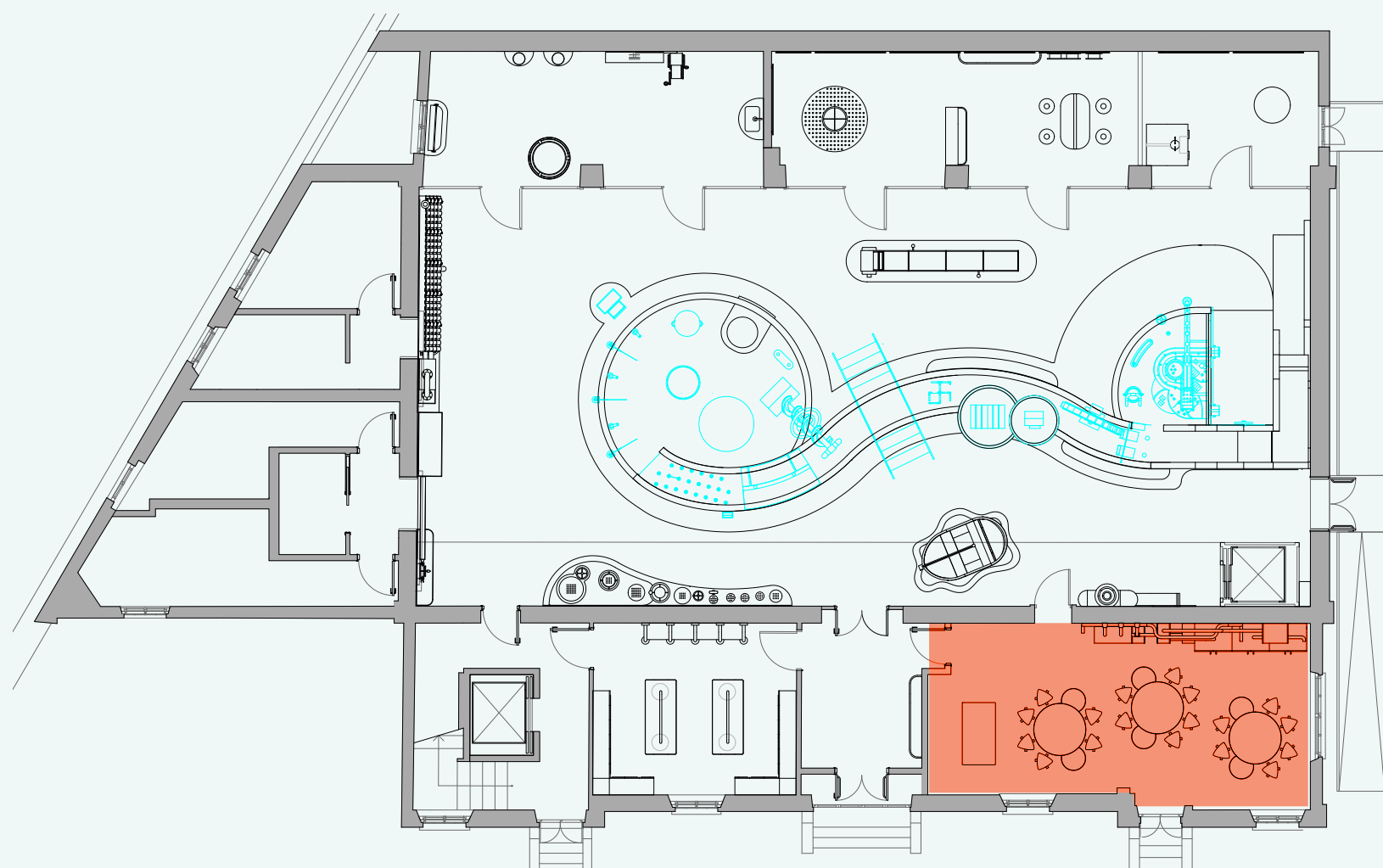


## Edificio “Ex Palestra”

### Tube Lab:

Letteralmente il “laboratorio del tubo”. Uno spazio laboratorio in cui i visitatori possono cimentarsi nella costruzione e conduzione di esperimenti scientifici, attrezzato con LIM e con strumentazioni per condurre attività STEAM sui temi dell'acqua e non solo.

Nei due edifici saranno presenti inoltre **spazi a uso del personale interno** (uffici, spogliatoi, depositi, locali tecnici).





## Giardino

Tra i due edifici si trova un giardino, trasformato in un museo all'aperto.

Il giardino è dedicato ai 4 elementi (acqua, luce solare, terra e aria) per sperimentare all'aria aperta in ogni stagione attraverso installazioni interattive, ed è dotato di un anfiteatro per la realizzazione di Spettacoli all'aperto.

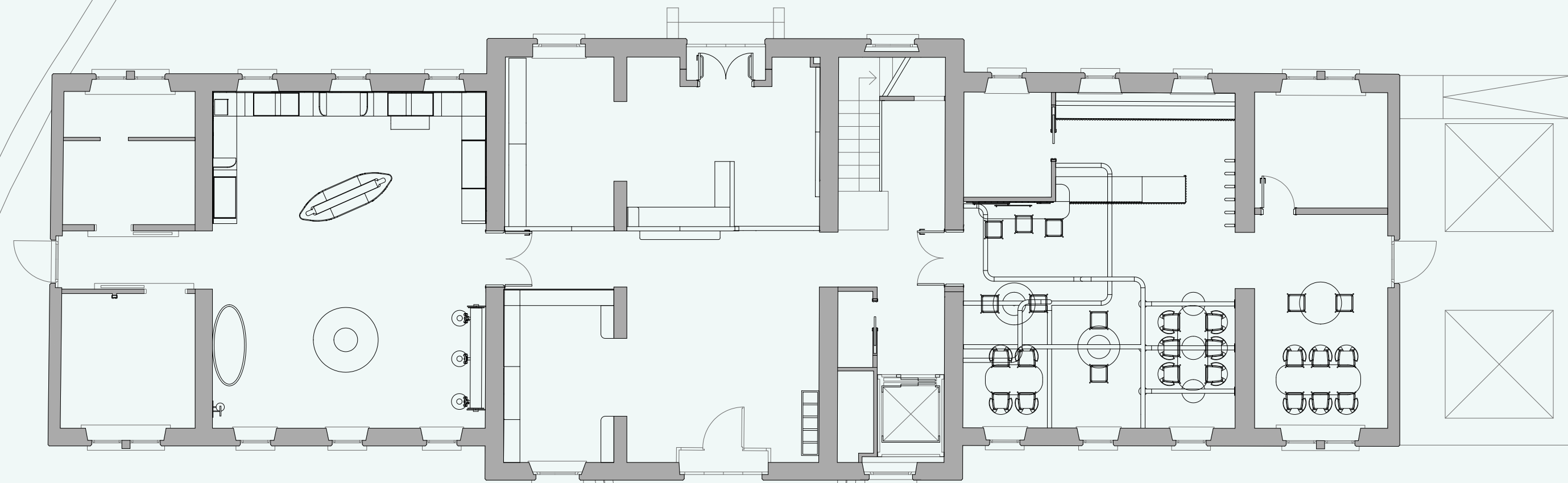


# Ambienti

- ➔ **Ex Bagni Pubblici**
- ➔ **Ex Piscina**



# Ex Bagni Pubblici





# Ambienti

## Ingresso, bookshop e biglietteria

Il museo vuole essere un luogo di incontro, di scoperta e di meraviglia.

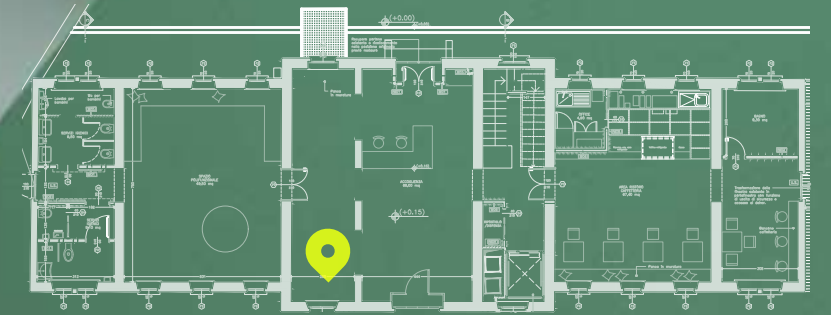
La sua struttura, articolata in due edifici separati da un giardino recintato ed esclusivo, permette di organizzare più attività contemporaneamente.

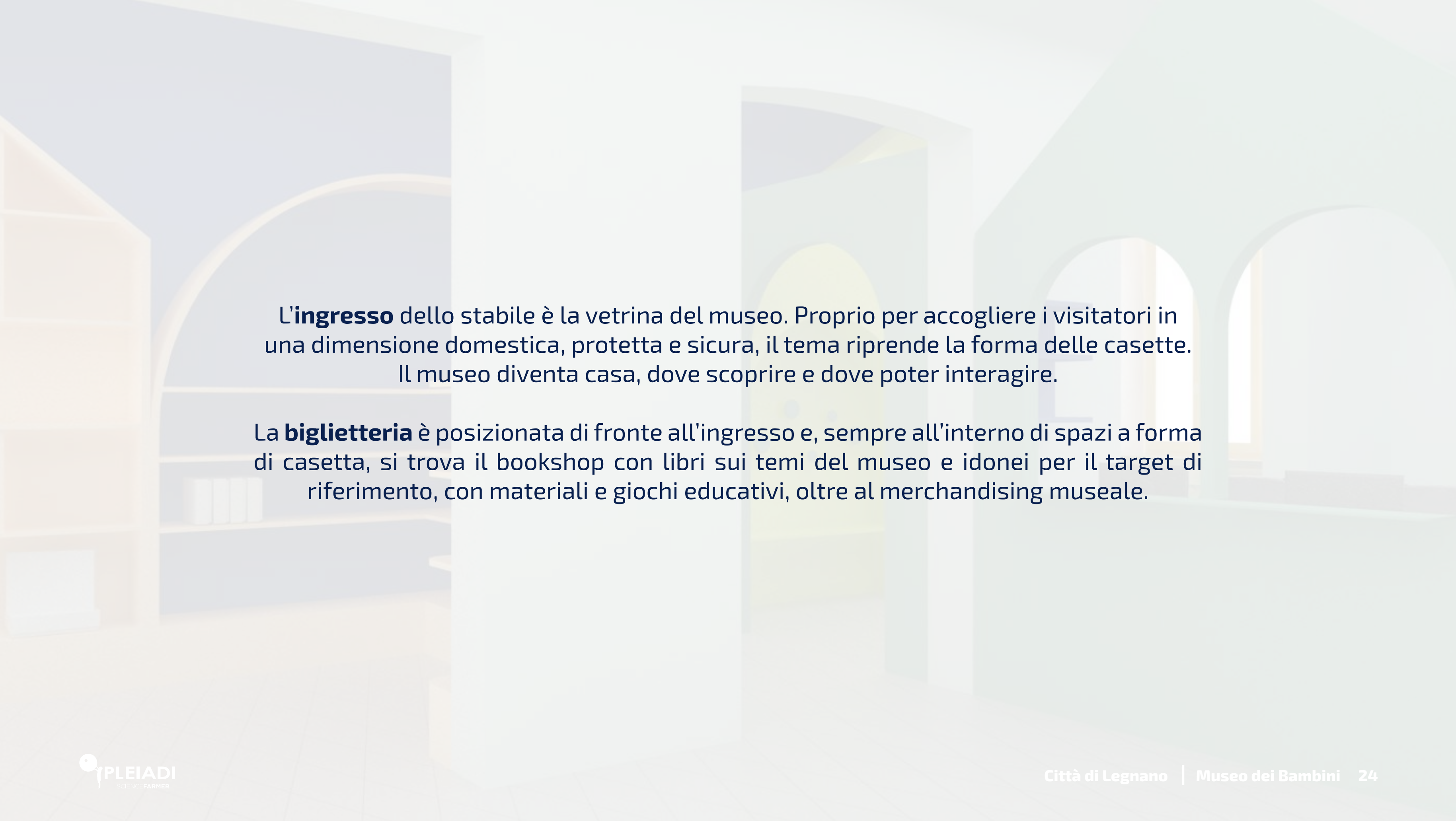
Nel primo edificio sono concentrati principalmente i servizi, come il **deposito** per gli zaini e le toilette libere, ma anche la **biglietteria** e un piccolo **bookshop**.



# Ambienti

## Ex Bagni Pubblici\_Bookshop





L'**ingresso** dello stabile è la vetrina del museo. Proprio per accogliere i visitatori in una dimensione domestica, protetta e sicura, il tema riprende la forma delle casette. Il museo diventa casa, dove scoprire e dove poter interagire.

La **biglietteria** è posizionata di fronte all'ingresso e, sempre all'interno di spazi a forma di casetta, si trova il bookshop con libri sui temi del museo e idonei per il target di riferimento, con materiali e giochi educativi, oltre al merchandising museale.



# Ambienti

## Ex Bagni Pubblici\_Biglietteria



# Ambienti

## Ex Bagni Pubblici\_Biglietteria



# Ambienti

## Sala TraMe

La **sala TraMe** vuole essere uno spazio polivalente incentrato sulla **narrazione**.

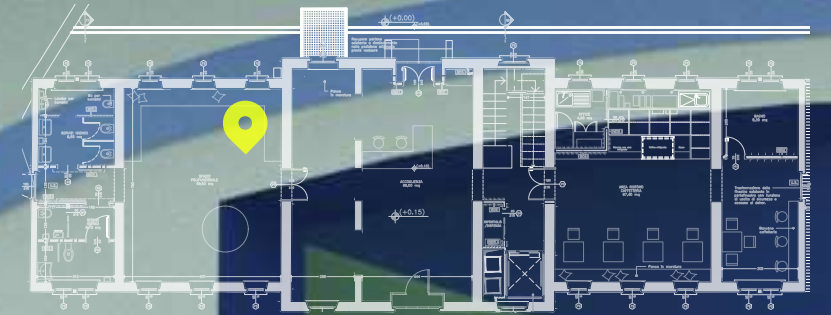
Concepita per essere uno spazio ad **accesso libero**, cioè frequentabile dall'utenza senza pagamento del biglietto (a meno di variazioni da parte del gestore), in questa sala si vuole raccontare la storia del territorio, che vede un **forte legame con il fiume Olona**, la cui acqua ha permesso lo **sviluppo di industrie tessili sul territorio**.

Il tessile è stata una grande risorsa per il territorio, al pari dell'acqua, e l'intreccio tra queste due risorse ha dato vita ad una trama fatta di storie. **Le storie sono quindi il filo conduttore**, rappresentate proprio da fili che caratterizzano la sala e che permettono all'utente di seguire un percorso sul letto del fiume Olona.



# Ambienti

Ex Bagni Pubblici\_Sala TraMe



Il percorso della Sala TraMe si struttura a partire da una tela fatta di tanti fili che si dipanano per dar vita al profilo del fiume Olona che, con i suoi 71 Km, lambisce 45 comuni arricchendo tutto il territorio.

La sala presenta una **grande tela con tanti fili intrecciati**, da cui escono dei cavi audio collegati a delle cuffie. Qui i visitatori potranno **ascoltare delle storie**, da quelle più semplici a quelle riguardanti il territorio; ogni filo è una storia, che a volte si intreccia con altre.

I tanti fili intrecciati danno vita, nella parte alta della stanza, al profilo del fiume Olona; lungo il letto del fiume compaiono delle “bolle” grafiche che mettono in evidenza luoghi, siti e fatti storici importanti.

Nella parte bassa della sala è installata una **lunga libreria**, che vuole riprendere concettualmente le **onde del fiume**, e che contiene libri per bambini e ragazzi sui temi dell'acqua e del territorio. Le onde evocano anche quelle del mare, proprio quel mare solcato elegantemente dall'Amerigo Vespucci, il cui tessuto delle vele proviene proprio dagli impianti del territorio che sfruttavano la forza motrice dell'acqua del fiume Olona per muovere i macchinari.



La sala ingaggia il pubblico anche attraverso attività libere: i visitatori ricreano e mettono in scena le storie che stanno leggendo disegnandole su rotoli di carta riciclata o in apposite isole dove trovano a disposizione materiali semplici e di riciclo.

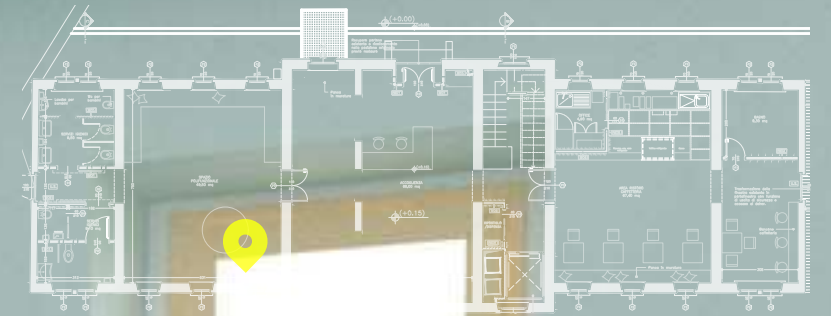
Il fiume termina con una vasca e con una storia alquanto bizzarra e fondamentale per la scienza, quella di un giovane di nome **Archimede** che, immergendosi nella propria vasca da bagno, intuisce il principio che porta il suo nome.

La sala è provvista di una seduta dal design originale ed evocativo: una **navetta**. Oltre a fungere da seduta per i lettori, girando il corpo centrale della navetta si scopre il ruolo significativo che questo elemento ha rappresentato per la rivoluzione industriale.

La sala è stata progettata non solo per la fruizione libera, ma anche per esser utilizzata per letture animate, per attività creative a terra e per piccole riunioni.

# Ambienti

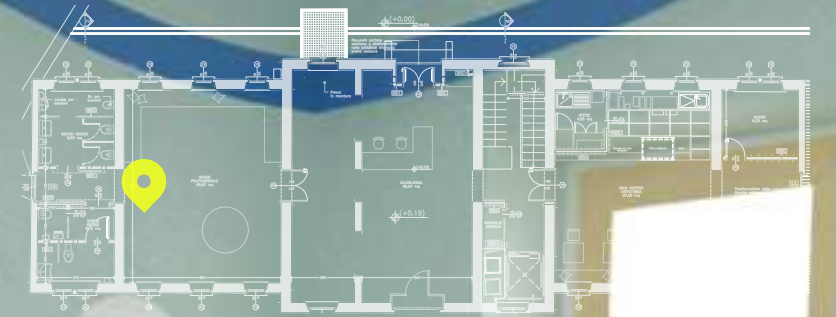
## Ex Bagni Pubblici\_Sala TraMe





# Ambienti

## Ex Bagni Pubblici\_Sala TraMe

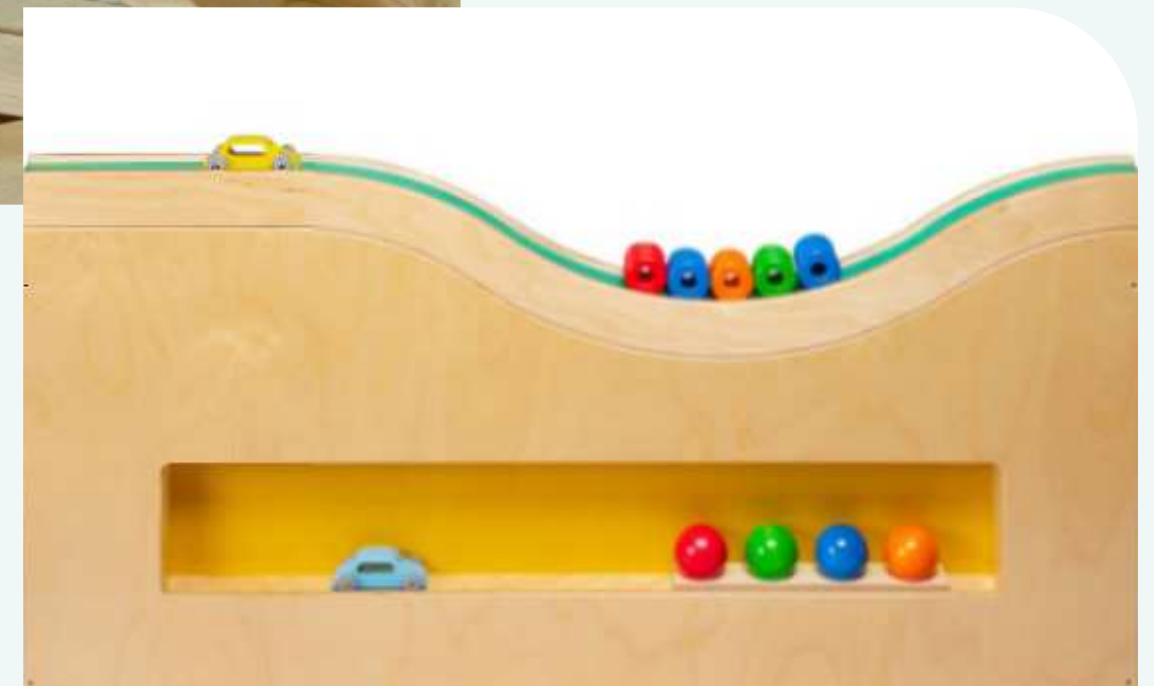




# Ambienti

## Area 0-3

Di fianco alla Sala TraMe, si trova l'Area 0-3 anni dedicata ai bambini che gattonano e a quelli che muovono i primi passi, dove scoprire, in totale sicurezza, il mondo che li circonda attraverso giochi di riflessi, di tatto, di movimento e con le prime letture condotte dagli adulti accompagnatori.



# Ambienti

## Family Bar

Il **Family Bar** è un luogo pensato a misura di famiglia, dove offrire un servizio di piccola ristorazione e caffetteria agli utenti in uno spazio sicuro in cui far giocare i bambini. L'area riprende il tema del museo e vuole **conservare le caratteristiche del luogo**; da qui l'idea di utilizzare l'elemento dei tubi, simbolo del trasporto dell'acqua, ricchi di colori. L'allestimento è semplice, puntando sull'impatto estetico e sulla sicurezza degli arredi oltre che su una vasta gamma di strumenti idonei per poter realizzare prodotti che vanno dal caffè alle brioches, dalle spremute alle centrifughe, dai panini alle torte salate e tutto ciò che è idoneo per una merenda o snack sano e nutriente per il target di riferimento del museo.

Particolare attenzione, infatti, è dedicata alle esigenze nutrizionali specifiche ed allergie. Qui è quindi possibile trovare prodotti vegetariani e vegani, senza glutine e senza lattosio, ma anche cibi semplici, un po' come quelli di una volta, ideali per le merende sane dei bambini e delle bambine.

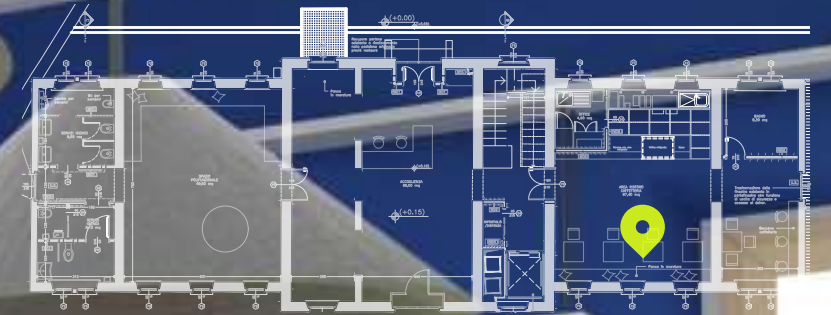
Un luogo ideale per uno spuntino, ma anche per festeggiare il **compleanno** con tutti gli amici.

Ancora una volta questo spazio vuole affermarsi come espressione di formazione e di apprendimento, dove poter nutrire in maniera sana la mente ma anche il corpo.



# Ambienti

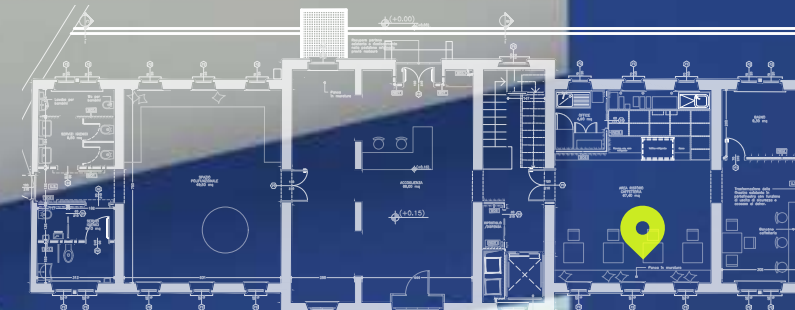
## Ex Bagni Pubblici\_Family Bar





# Ambienti

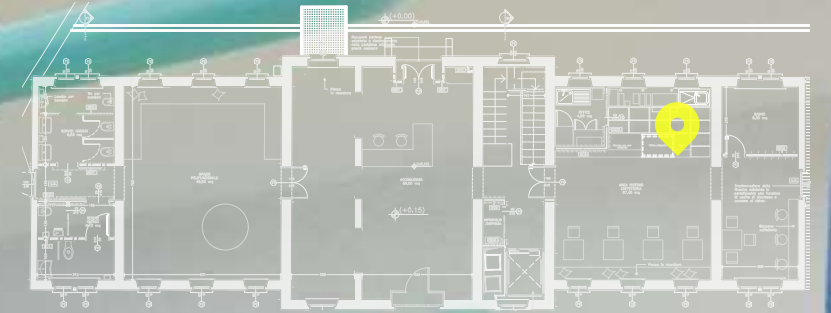
## Ex Bagni Pubblici\_Family Bar





# Ambienti

Ex Bagni Pubblici\_Family Bar

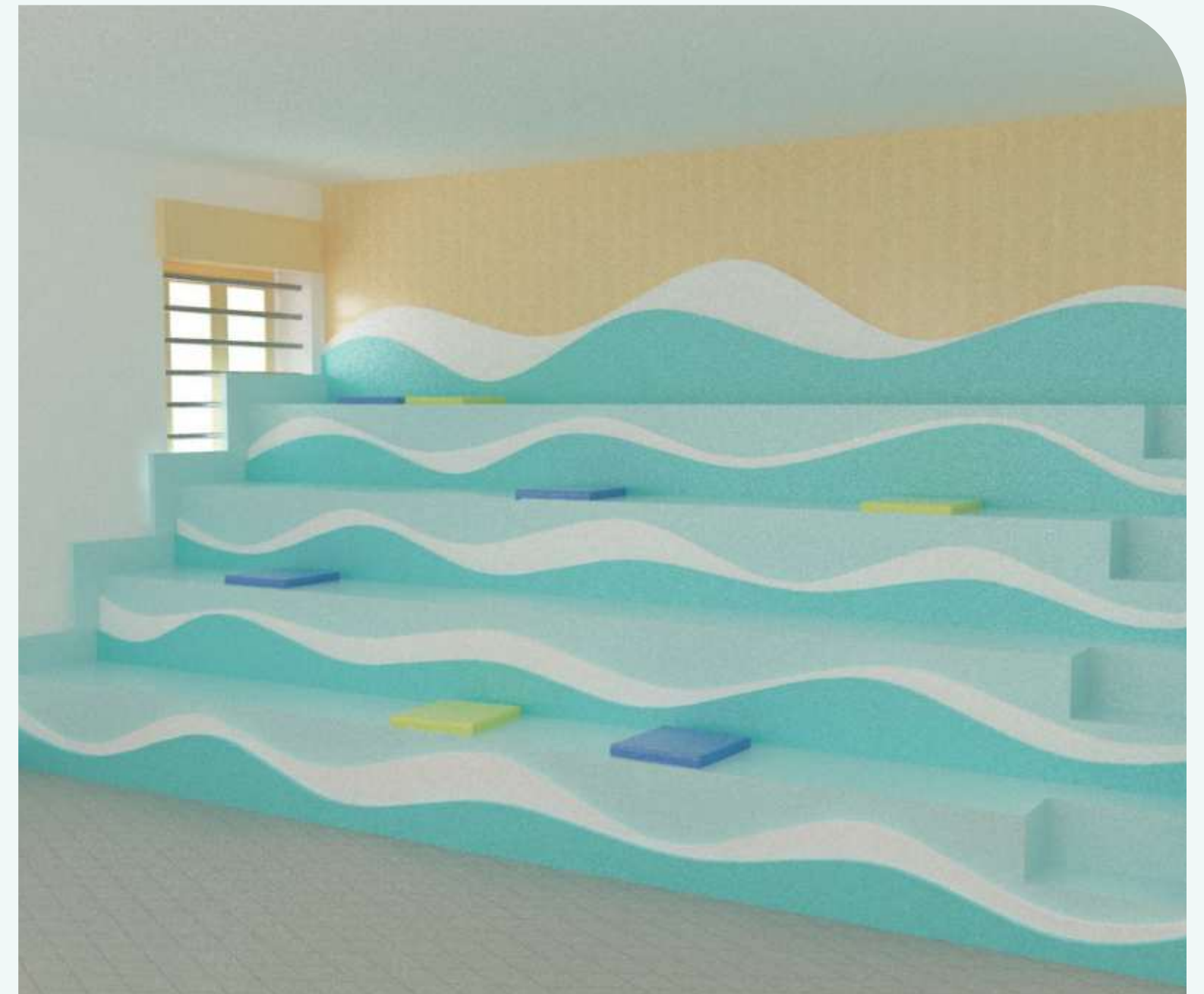




# Ambienti

## Spazio Show

Nel piano superiore è presente uno Spazio Show e dibattiti, una sala allestita con una grande gradinata che può ospitare fino a 45 bambini, dove il gestore può realizzare piccoli Science Show, spettacoli di scienza per illustrare, con esperimenti pratici e scenografici, le proprietà fisiche e chimiche dell'acqua, magari trasformandola istantaneamente in ghiaccio grazie all'azoto liquido. La sala può essere utilizzata all'occorrenza anche come sala laboratorio per attività creative e scientifiche, ma anche per corsi di formazione per genitori e per docenti, letture e presentazione di libri o per feste private.





# Ambienti

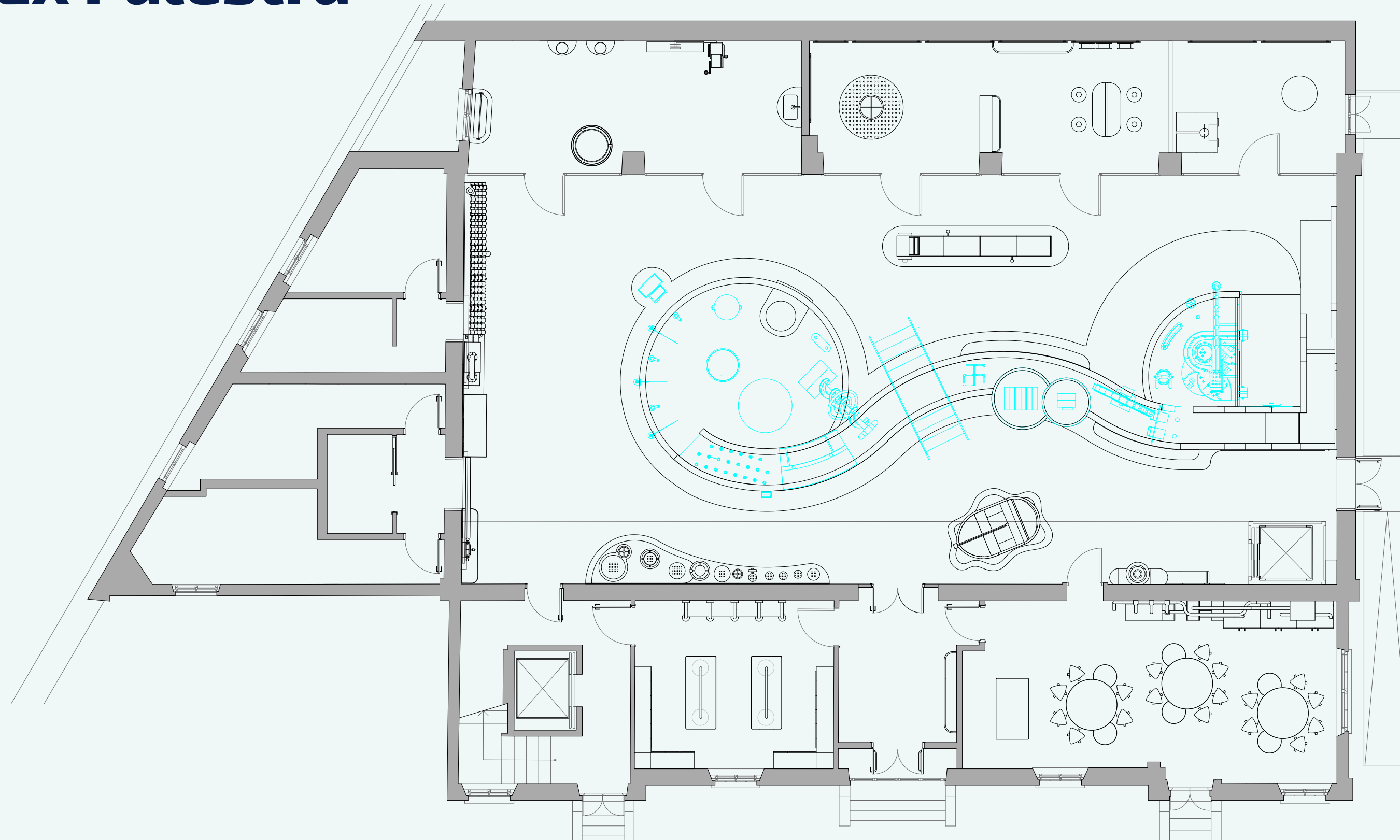
## Giardino

Il giardino, che nel nostro progetto vuole diventare parte integrante del museo, prevede varie **installazioni dedicate ai quattro elementi** e un **anfiteatro** che permette ai visitatori di godersi uno spettacolo all'esterno, uno **Show di scienza** o uno **spettacolo teatrale**.

Il parco ospita **12 installazioni dedicate all'acqua**, sfruttando la pioggia e non solo, all'**aria**, per generare il vento e soprattutto i suoni, alla **terra**, con attività riguardanti la gravità e il suolo, e al **fuoco**, con attività che guardano al Sole e alle Stelle. Il parco può essere sfruttato per le merende delle scolaresche, ma anche per il gioco libero o per esposizioni temporanee in esterna, il tutto in totale sicurezza per bambini e famiglie.



# Ex Palestra



# Ambienti

## Piano terra

Il secondo edificio, cuore del museo, ospita la **mostra permanente di Exhibit**, che può essere visitata in modo autonomo dai visitatori.

All'ingresso, gli utenti si tolgono le scarpe, proprio come a casa, e sono disponibili dei calzini in silicone da indossare per evitare di bagnarsi i piedi.

L'ingresso è dominato da **grandi vasche dedicate al ciclo dell'acqua** che occupano due terzi della grande sala, sovrastata dalle nuvole.

Il visitatore è avvolto dai suoni di sala, che simulano lo scrosciare dell'acqua, per un pieno coinvolgimento e immersione nello spazio.

Nella sala sono presenti diverse installazioni: exhibit riguardanti i fenomeni fisici dell'acqua; una nave semi

affondata fruibile attraverso la **Realtà Virtuale** per provare la sensazione di essere in mezzo al mare; una grande parete con palline d'aria, per spiegare come si muove l'acqua nei tubi di casa.

Una sala è dedicata alle **bolle di sapone**, dove capire le proprietà della tensione superficiale e la teoria delle superfici.

La sala per **mostre temporanee** ospita una prima mostra dedicata alla meccanica del tessere. La mostra consente di realizzare opere d'arte e scoobydoo con i tessuti, grazie a giochi di meccanica e di connessione di ingranaggi, ma permette anche di tessere storie, realizzando personaggi a cui poi dar movimento meccanico e narrativo.



# Ambienti

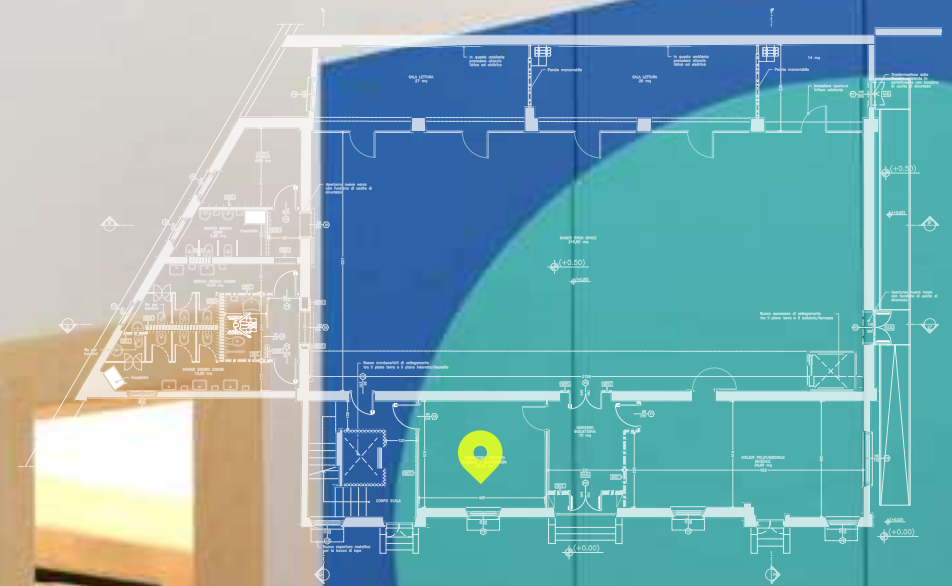
## Ex Palestra\_Deposito zaini e scarpe





# Ambienti

## Ex Palestra\_Deposito zaini e scarpe





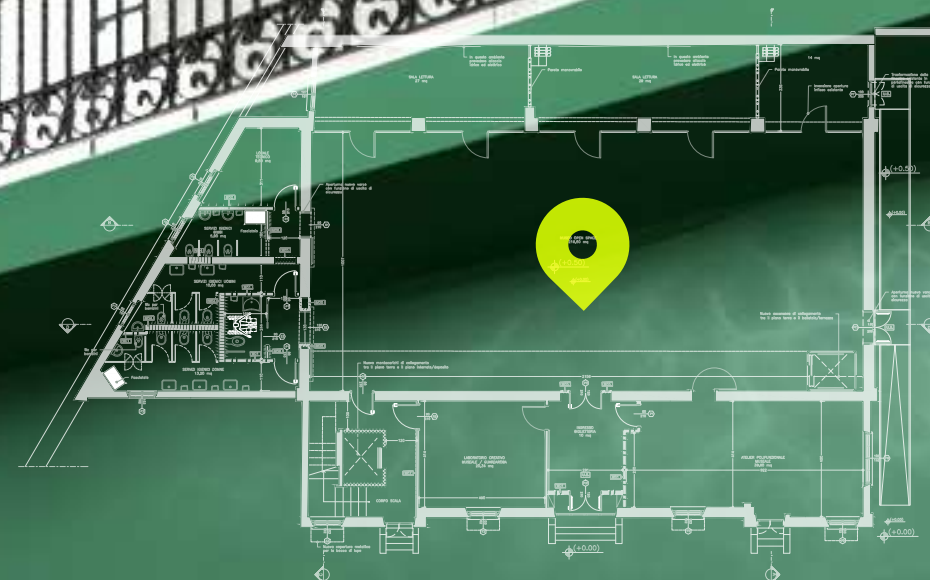
## Spogliatoio

In questo locale i visitatori compiranno la tipica azione svolta di ritorno a casa, ovvero **togliersi le scarpe**. Il museo sarà visitabile solo con i calzini, o con dei calzini di silicone forniti dal museo stesso. Qui avverrà quindi la svestizione e sarà possibile lasciare zaini e cappotti in appositi armadietti, oltre alle scarpe.



# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente





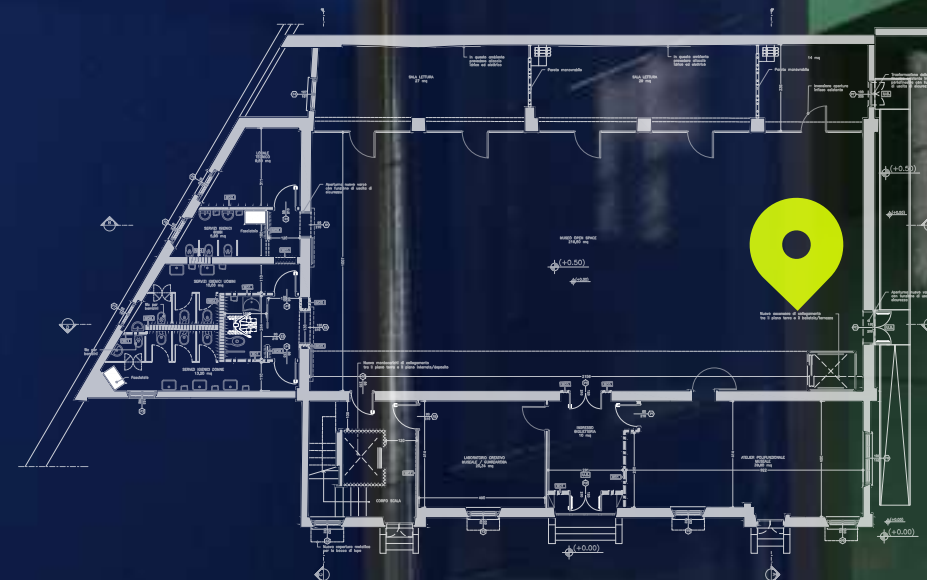
## Mostra permanente - Ciclo dell'acqua

Il **ciclo dell'acqua** è uno dei cicli vitali del sistema Terra, ovvero la successione dei fenomeni di spostamento e circolazione dell'acqua all'interno dell'idrosfera. Si compone di quattro fasi: **evaporazione, condensazione, precipitazione e infiltrazione**. Il grande modellino che occupa i due terzi della superficie espositiva del salone dell'ex-palestra, va ad illustrare queste 4 fasi attraverso l'uso di meccanismi azionati dai visitatori stessi. Il ciclo comincia dalle montagne, che possono essere esplorate grazie ad una **pedana accessibile anche ai visitatori con difficoltà motorie**. Qui si troveranno i laghetti di montagna generati dalla fusione dei ghiacciai, ma anche della nebbia (erogata ogni 15 minuti). Il percorso prosegue con il fiume, che scende verso la valle per gettarsi poi nel mare. Durante tutto il percorso i visitatori scopriranno una serie di proprietà ed usi dell'acqua, dal **principio di Bernoulli** all'energia potenziale che questa libera in caduta dalla montagna, muovendo così i mulini che la possono trasformare in energia elettrica, utile ad accendere una città. L'azione meccanica dell'acqua può essere utilizzata altresì per la lavorazione del grano nel mulino, o del tessuto, all'interno del modellino in scala di un'industria tessile.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente





## Mostra permanente - Ciclo dell'acqua

Particolare della prima vasca in cui si vede come grazie a una **pompa a catena** mossa dai visitatori, l'acqua sale fino alle nuvole e poi riscende sotto forma di pioggia sulla città. Si noti anche il **fungo** e il **getto di Bernoulli**, che può mutare a seconda dell'apertura della valvola azionata dal visitatore. Vi è infine il **bicchiere di Archimede** che si rovescerà quando sarà troppo pieno.



# Ambienti

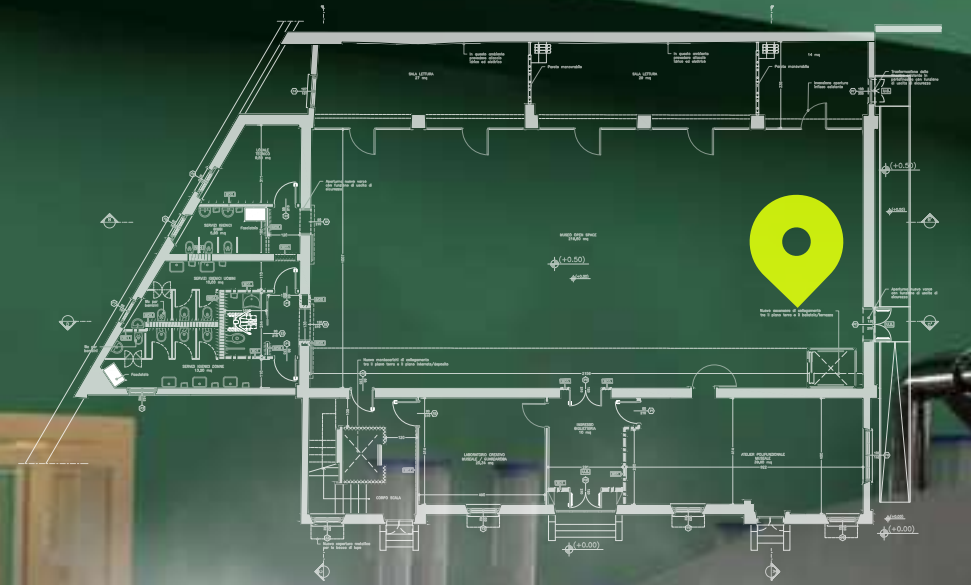
## Ex Palestra Mostra permanente





# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente







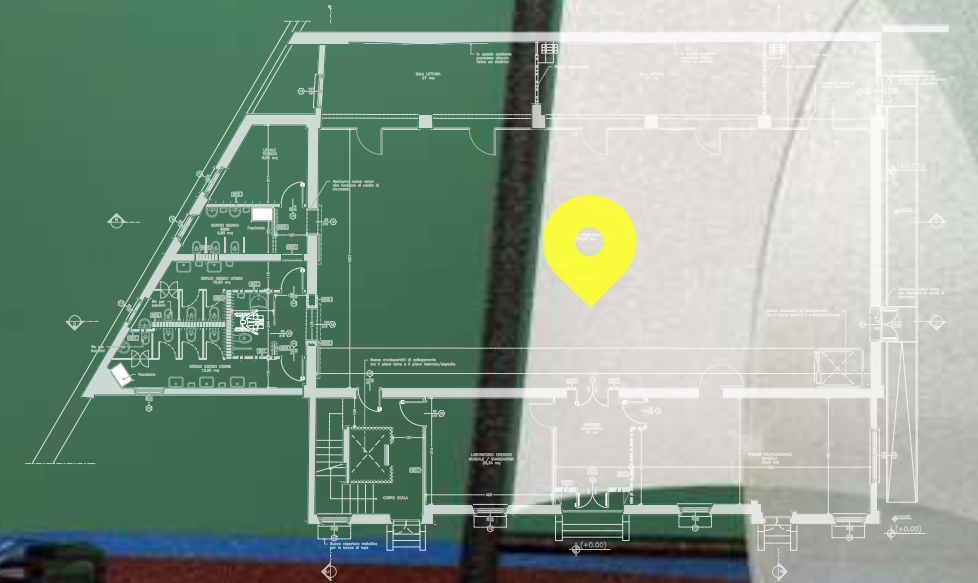
## Mostra permanente - Ciclo dell'acqua

Particolare del **Ciclo dell'Acqua** che mostra la **cascata** che si origina dallo sbalzo tra montagna e valle. Sotto la montagna, in basso a destra, si vede l'**ingresso della grotta** che farà scoprire ai visitatori cosa si intenda per **infiltrazione dal terreno**, oltre a permettere loro di toccare un pezzo di **ghiacciaio**.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente





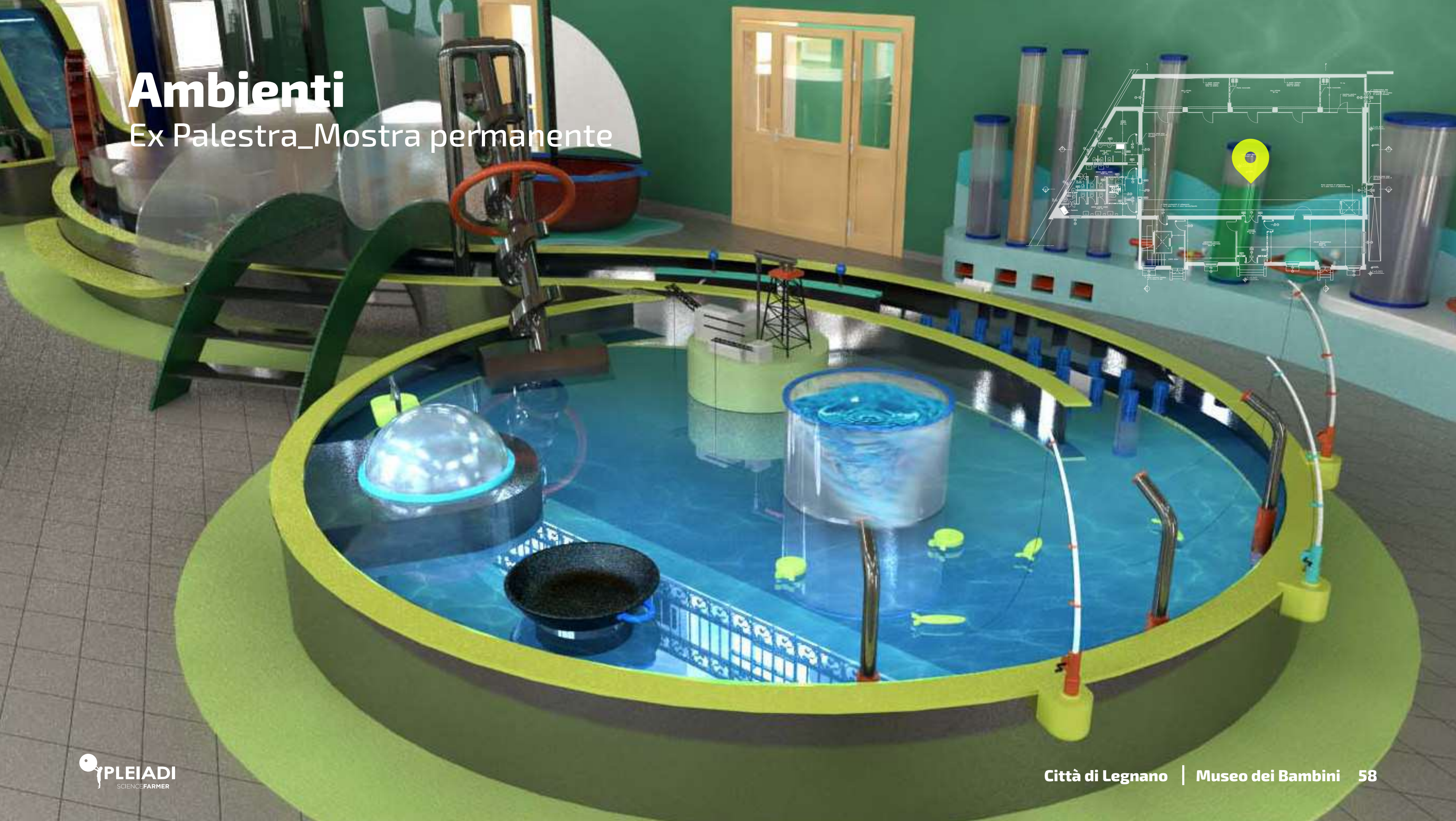
## Mostra permanente - Ciclo dell'acqua

In questo particolare del Ciclo dell'acqua si nota la calotta semisferica che permette ai visitatori di visitare il **mondo sottomarino** per emergere poi in mezzo al mare, si vede la **"pentola cinese"** che mostra l'onda di risonanza dell'acqua che sembra "friggere" l'acqua, si potranno **pescare** pesci di varie forme e colori grazie a delle canne magnetiche e poi analizzati allo scanner per capire quanto importante sia la biosfera marina e conoscere la provenienza delle specie. Vi è poi una **coclea di Archimede**, ancor oggi utilizzata per mantenere all'asciutto i Paesi Bassi e una piccola centrale che sfrutta il **moto ondoso**, prodotto dai visitatori, per **generare energia elettrica**.



# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente  
Muro dell'acquedotto





## Muro dell'acquedotto

In questa installazione i visitatori potranno vedere il **percorso che l'acqua**, rappresentata da palline blu, **fa dall'acquedotto fino al bagno di casa**.

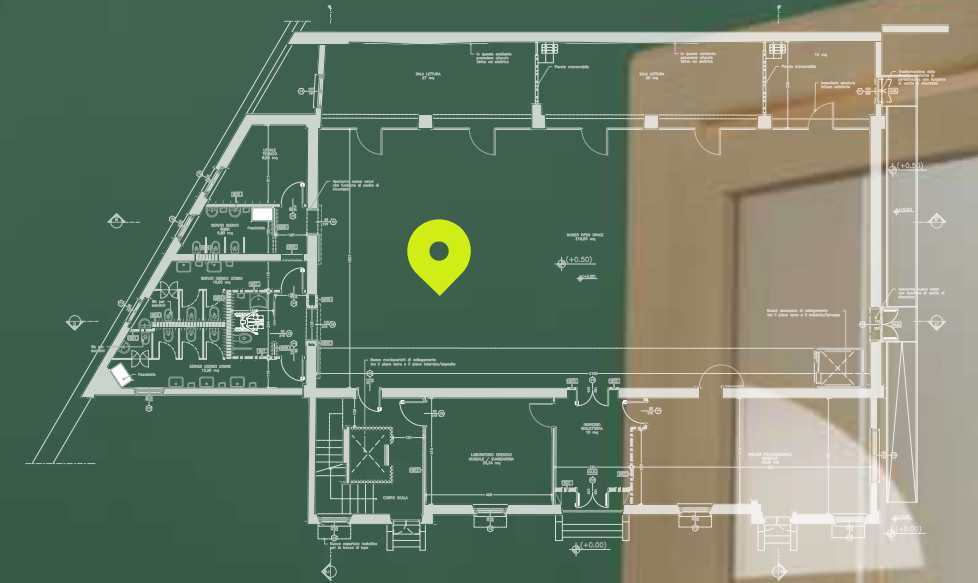
Si potrà quindi seguire il percorso, fatto di tubi e marchingegni che il visitatore dovrà movimentare. Il visitatore stesso guiderà la pallina e ne deciderà il percorso: partendo dalla torre piezometrica fino al bagno di casa, potrà scegliere se aprire il rubinetto del bagno, tirare lo sciacquone o farsi un bagno in vasca.

Per simulare ancora di più la realtà e rendere l'esperienza autentica, gli oggetti del bagno saranno reali: un vero lavabo, un vero water e una vera vasca, appesi in sicurezza al muro. Successivamente l'acqua, ovvero la pallina, entrerà nello scarico diretto verso la fognatura e ritornare poi nuovamente in circolo.



# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente





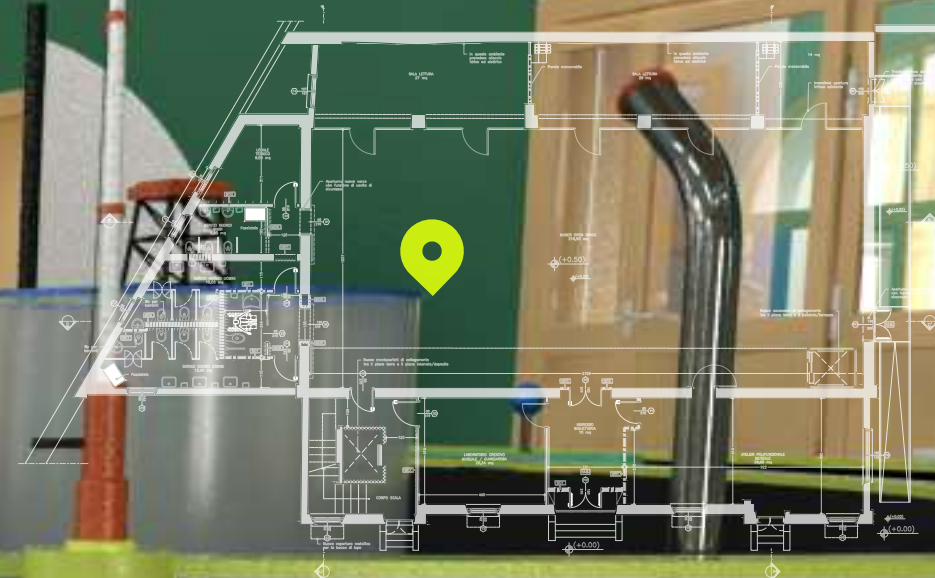
## Relitto VR

Questo **relitto scenografico**, posto vicino al “mare” del Ciclo dell'aCqua, sarà non solo strumento di gioco, ma anche strumento per viaggiare alla scoperta di mari e oceani, grazie a due visori VR che sono inseriti sullo scafo e che possono essere prelevati in autonomia dai visitatori grazie ad un particolare sistema di ancoraggio. I visitatori, indossati i visori, potranno ritrovarsi in mezzo al mare e assistere ad un breve viaggio che li porterà alla scoperta degli abissi prima di ritornare al museo.



# Ambienti

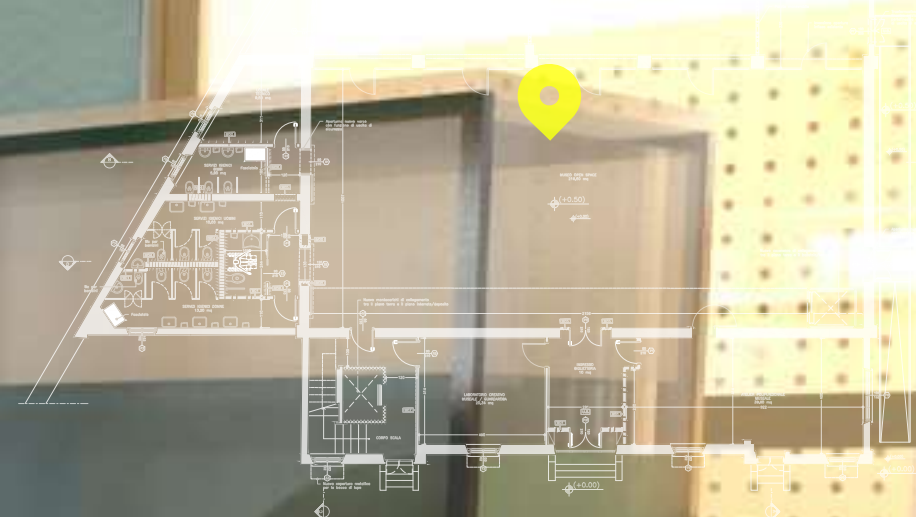
## Ex Palestra\_Mostra permanente





# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente





## Onde e Tsunami

Questo exhibit ha il doppio scopo di mostrare **come si origina il moto ondoso**, dovuto per lo più all'azione dei venti sulla superficie dell'acqua e di come questo possa mutare le coste in base all'innalzamento del fondale posto ad una certa distanza dalla battigia. La città, realizzata nella parte più alta dell'exhibit non viene quasi mai allagata, ma solo lambita dal moto delle onde. Quando l'onda viene invece generata da un improvviso innalzamento del fondale marino, assistiamo al fenomeno dello tsunami: un'onda anomala provocata da un maremoto, capace di innondare completamente l'intera città.



# Ambienti

## Ex Palestra\_Mostra permanente



## Fisica al tubo

Una serie di fenomeni fisici relativi all'acqua dimostrati grazie ad una fitta foresta di tubi in plexiglass con all'interno fluidi. Questi **fluidi** sono per la maggior parte dei casi acqua, ma non solo, troviamo anche glicerolo, olio e sapone liquido per le mani per dimostrare il concetto di **viscosità** attraverso l'attraversamento del fluido da parte di una bolla d'aria generata dai visitatori. Troviamo il "**Tubo delle Bermuda**" che grazie alle bolle prodotte dai visitatori muta la densità dell'acqua facendo affondare una nave, vi sarà poi un tubo che grazie alla rotazione di una manovella genererà al suo interno un gigantesco vortice, ma vi sarà anche il tubo per spiegare le maree grazie ad una Terra e Luna mossa dall'utente che a seconda della posizione farà crescere o abbassare il livello del mare. Sarà inoltre presente un tubo con dentro un sottomarino che emergerà o si immergerà a seconda dell'acqua introdotta nel mezzo dal visitatore. In più, tutta una serie di tubi riempiti con acqua colorata e illuminati con dei Led per incentivare i visitatori all'interazione.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente  
Bubbles Room





## Bubbles room

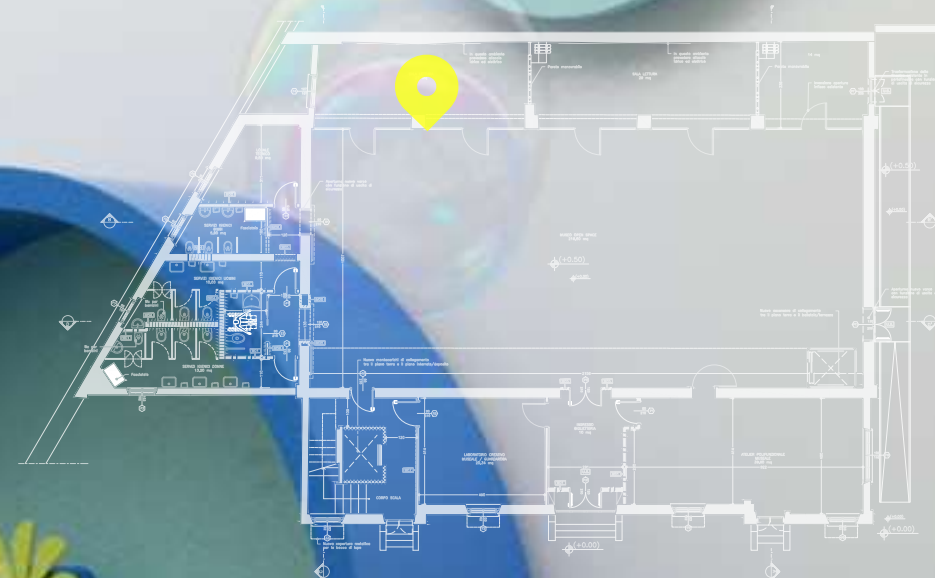
Un'altra area del museo è dedicata alle **bolle di sapone**, che hanno un fascino senza età. Gli elementi educativi presenti in questa sala permettono di affrontare alcune tematiche molto importanti sulla composizione chimica e fisica dell'acqua, nonché di riprendere il **concetto di igiene** che questi **edifici** avevano come **scopo all'inizio del '900**.

La sala presenta una serie di exhibit interattivi: la **mega bolla**, dove il visitatore potrà entrare in una gigantesca bolla di sapone; il **tavolo delle bolle geometriche** dove poter realizzare bolle cubiche, piramidali o, con molta più probabilità, sferiche; un **exhibit della schiuma**, dove poter realizzare schiuma composta da bolle che presentano una leggera nebbia all'interno; **il muro della bolla**, che ha la funzione di spiegare la tensione superficiale; la cyclette manuale dove produrre, grazie all'energia del visitatore stesso, migliaia di bolle di sapone, tutte da far scoppiare!



# Ambienti

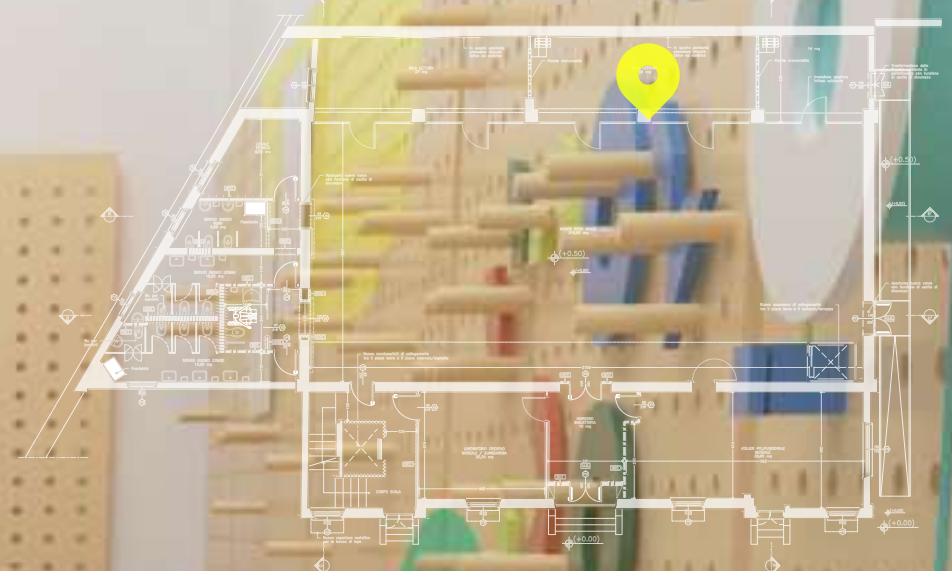
Ex Palestra\_Mostra permanente  
Bubbles Room





# Ambienti

Ex Palestra\_Mostre temporanee





## Mostre temporanee

Lo spazio dedicato alle **mostre temporanee** ha l'obiettivo di mutare con cadenza regolare (immaginiamo una volta l'anno), proponendo **mostre-gioco sui temi del museo, ma anche su tematiche trasversali**. Uno spazio che può essere anche utilizzato dalle **associazioni del territorio**, in una logica di coprogettazione e **coprogrammazione**.

In occasione dell'apertura del museo, si propone la mostra temporanea **“Trame Meccaniche”**. Il concept della mostra vuole, attraverso il gioco, approfondire il concetto di **trasmissione meccanica**, essenziale nelle industrie tessili del territorio, di trame tessili, con la realizzazione di scooby doo, e di trame narrative, con la realizzazione di personaggi ispirati alle storie dei visitatori e messe in movimento in un **teatrino meccanico** o nel **teatro delle ombre**.

La mostra vede anche ulteriori installazioni, come il **Light Pin** dove realizzare immagini attraverso una trama di pixel luminosi o la galleria dello **“Spin Art”** realizzati grazie a dischi in cui il colore è stato centrifugato dalla meccanica di rotazione; o il Tangram, realizzato con pezzi di dimensioni e colori diversi su una parete modulare del tutto formulata che permette di inserire pioli semplici e pioli con ripiani a seconda dell'occorrenza. La parete formulata farà parte del set per allestimenti a disposizione del gestore anche per realizzare mostre di pittura o dove poter appoggiare manufatti di varie tipologie.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostre temporanee





# Ambienti

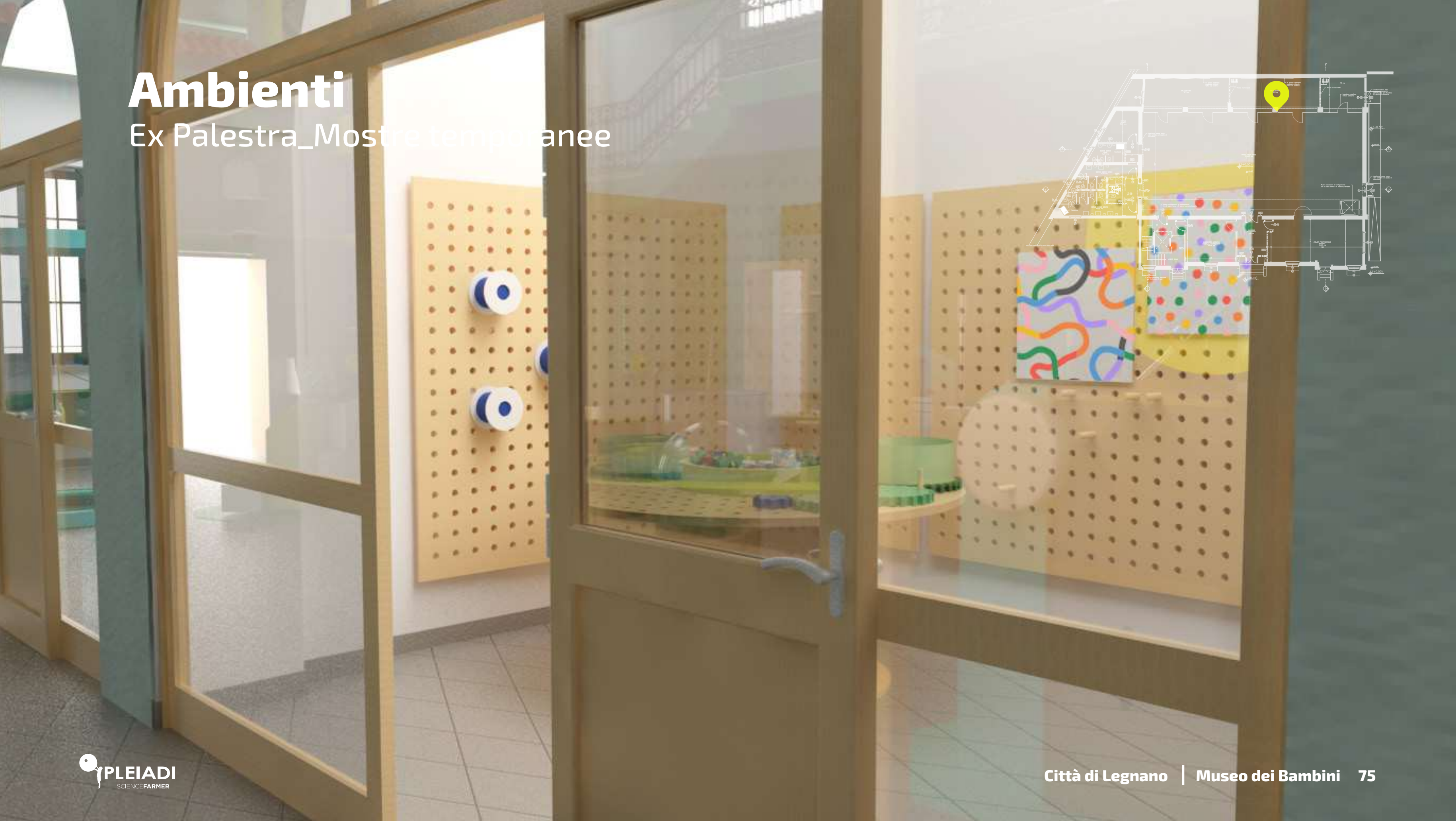
Ex Palestra\_Mostre temporanee





# Ambienti

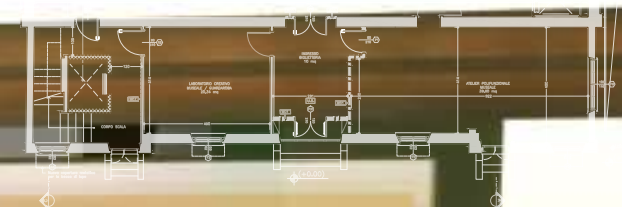
## Ex Palestra\_Mostre temporanee





# Ambienti

Mostre temporanee





# Ambienti

## Primo piano

Al primo piano del museo sono inseriti **exhibit** dedicati all'acqua sotto forma di **vapore**, dove scoprire le diverse **tipologie di nuvole** e in che modo e chi le fa muovere. La terrazza è a disposizione per fare delle esperienze all'aperto con gli operatori del museo.

Il museo è visitabile liberamente, grazie alle indicazioni presenti sul funzionamento e sugli aspetti scientifici di ciascun Exhibit. Nei giorni di grande afflusso, è sempre presente personale idoneo, almeno due operatori (un Explainer e un Pilot). Le scolaresche saranno accompagnate nella visita da un Explainer dedicato.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente  
Ballatoio





La parte in quota del museo sarà raggiungibile attraverso scale e ascensore. Sulla parete delle scale è installata un'infografica in cui verrà illustrata la parte di evaporazione del **ciclo dell'acqua**, che porta a formare le nuvole.

Saliti al primo livello, i bambini potranno interagire con **3 Exhibit**. Il primo exhibit è dedicato alle tipologie di nuvole, con un gioco che implementa sia l'aspetto analogico che quello digitale. Qui i visitatori avranno una serie di tessere e dovranno ricomporre la nuvola che vedranno nello schermo, come in un puzzle. Se la composizione risulterà errata il gioco lo segnalerà, se riusciranno a disporre le 4 tessere correttamente avranno vinto. Le tessere poi cadranno nuovamente nel cassetto raccoglitore.



Il **secondo exhibit** mostra come le **nuvole viaggiano** grazie alla pressione, alta e bassa; i visitatori, grazie a una dimostrazione del barometro di Torricelli, capiranno cosa si intenda con Alta e Bassa pressione.

Il **terzo exhibit** ha la forma di una **manica a vento**. I visitatori, grazie ad un pedale, potranno riempire la manica di nebbia e osservare come l'aria si propaga. L'onda d'urto generata mette in movimento delle “perline” che compongono una nuvola, diversa dalle altre, appesa al soffitto. L'obiettivo è proprio mettere in pratica il concetto di “alta” e “bassa” pressione appreso con il secondo exhibit.



# Ambienti

Ex Palestra\_Mostra permanente  
Ballatoio





# Ambienti

## Piano terra

All'interno del museo vi è il **Tube-Lab**, un laboratorio scientifico specializzato in esperimenti con l'acqua, per scoprire come è fatta chimicamente, cosa contiene biologicamente e come si comporta fisicamente, ma dove possono anche essere volte dimostrazioni con attività sperimentali di grande effetto, il tutto secondo normative vigenti.

**Il Museo potrà ospitare piccoli eventi, come compleanni per i bambini.** In questo modo tutti i bambini, tra i 4 e i 10 anni, avranno la possibilità di trascorrere un compleanno originale e da scienziati, divertendosi con gli Explainer, costruendo esperimenti da portare a casa e scoprendo le proprietà dell'acqua con gli exhibit.



# Ambienti

## Ex Palestra\_Tube LAB





La **componente educativo didattica** di un museo è fondamentale, e il luogo più idoneo per approfondire i temi del museo è proprio l'aula didattica, che in questo spazio si configura come un vero e proprio laboratorio.

Un **“laboratorio del tubo”**, mezzo con cui l'uomo imprigiona l'acqua per portarla dove più gli interessa; un laboratorio con tavoli che ricordano la molecola dell'acqua e dove è possibile comprendere le proprietà chimiche dell'acqua attraverso reazioni ed elettrolisi, dove è possibile osservare al microscopio gli organismi che vivono nell'acqua di stagno o di un fiume, e dove è possibile comprendere le proprietà fisiche dell'acqua attraverso esperimenti riguardanti il galleggiamento, la tensione superficiale e la creazione di vortici.

Il laboratorio dispone di una lavagna interattiva da 65" Multi Touch che da quindi la possibilità di mostrare video, foto e di collegarla ai microscopi per far osservare cosa c'è sul vetrino; inoltre vi sono degli armadi contenitore che sono sorretti da un labirinto di tubi cavi che hanno delle aperture per permettere di far viaggiare la voce all'interno.

La sala può essere utilizzata sia per attività laboratoriali che per piccole dimostrazioni, la connessione diretta con l'esterno permette al gestore di poter sviluppare delle attività che prevedano di utilizzare anche il giardino esterno.

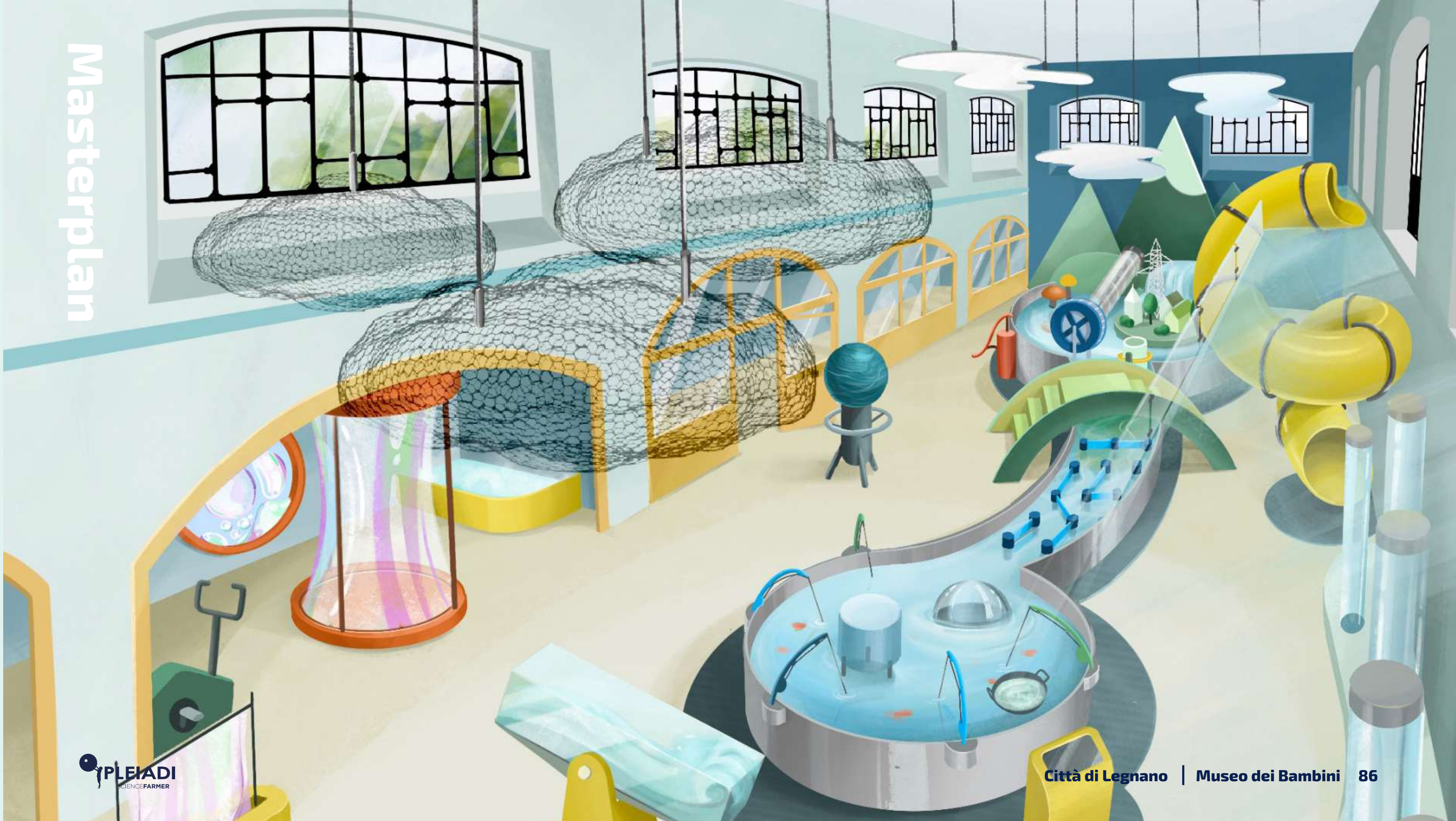


# Ambienti

## Ex Palestra\_Tube LAB

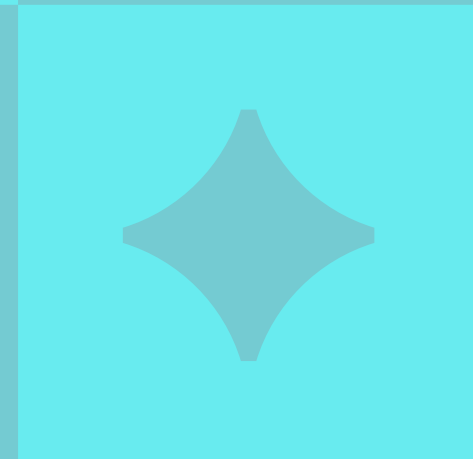
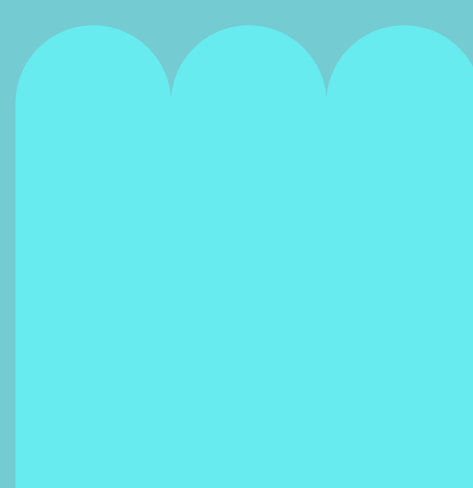
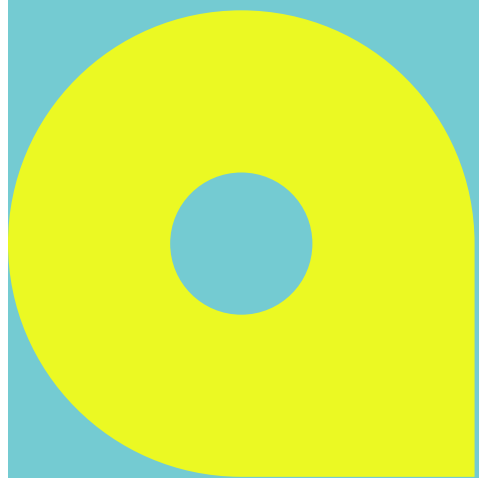








# Visual





# Naming e logo n°1

Il primo naming individuato è “OlKids Museum” Un nome internazionale, ma comprensibile a tutti, che facilita la presenza del Museo tra i network internazionali. La pronuncia della prima parte del nome (OL) rievoca “ALL”, dall’inglese “tutti”. Sembra così che il nome assuma l’accezione di: “museo di tutti i bambini”.

“OL” in realtà, sta però a significare anche le prime due lettere di OLONA, il fiume che scorre a lato del museo e che ha ispirato il tema cardine dell’intera esposizione: l’acqua. L’acqua che nutre la terra, che muove le macchine dell’industria tessile, e che nella

sede degli ex bagni pubblici, permetteva ai Legnanesi di detergersi. Ma OL sta anche per: Olona Legnano’s Kids Museum; che tradotto diventa il Museo dei bambini di Olona Legnano.

Il Visual di OlKids rappresenta simbolicamente il concetto di “tutti”, che viene quindi raffigurato attraverso un cerchio coronato da un accento a rievocare una goccia di acqua. La palette colore utilizzata vira sui toni del verde, per ricordare l’allestimento all’interno del percorso espositivo ispirato alla natura.





**OLKIDS**  
museum



# Naming e logo n°2

Il secondo nome proposto è **Filò** ed è l'acronimo di: **Fiume Interattivo Legnano Olona**.

Un nome che vuole mettere l'accento sulla storia di questo luogo e di questo territorio, un nome che ricorda un filo, lo stesso che corre attraverso la valle, l'Olona.

Il filo intreccia e racchiude molteplici significati. Dal filo del fiume Olona, al filo dell'industria tessile. Dall'assonanza con la parola "fiolin", che nel dialetto Legnanese sta ad indicare proprio il bambino, al termine "filò", derivato dalla parola "filare".

Proprio l'azione del filare, ovvero il lavoro che le donne svolgevano d'inverno nelle stalle, mentre parlavano del più e del meno tra un rosario e l'altro con il termine "Far filò" o "Filossà", che racchiudeva proprio questo significato: stare insieme, chiacchierare, custodire e trasmettere le tradizioni: un nome cucito su misura per un museo che vuole educare attraverso lo stare insieme e la sperimentazione.

Ecco quindi, che emerge la volontà di portare a galla un passato ricco di tradizioni e valori che viene inteso all'interno del naming grazie all'accento, che immediatamente riporta indietro nel tempo.



# Naming e logo n°2



# Naming e logo n°2





# Naming e logo n°2

## Versione 1

Dal punto di vista grafico Filò, nelle due versioni in cui è rappresentato, racchiude più elementi iconografici. Nel primo vi sono tre elementi distintivi: La “F” ricorda in modo stilizzato un rubinetto dal quale una goccia cade per andare a comporre la “l” che non è soltanto una lettera, ma simboleggia anche un bambino con le braccia spalancate. Si noti poi come è stato deciso di utilizzare una linea (un filo), per creare un legame che attraversa tutta la parola, rievocando un carattere scritto in corsivo, ma ponendo in particolar modo il focus sui due temi del museo, quello dell'acqua e quello del tessile.

## Versione 2

La variante n°2 vuole altresì veicolare i simboli precedentemente illustrati, ma lo fa diversamente, trovando nella parte inferiore delle parole un'unione cromatica che riporta chiaramente alla mente l'immagine delle onde del fiume o del mare, andando a sottolineare il forte legame del museo con il mondo dell'acqua.

I colori utilizzati per entrambi i loghi ricordano quelli dell'acqua e del fiume, delle verdi montagne e delle colline presenti nel territorio, ma vi si trova anche il giallo, simbolo della solarità e dell'allegria, che connota questo museo come un luogo di conoscenza, divertimento e apprendimento adatto a tutti i bambini.

# Naming e logo n°3

**KiMu** è l'acronimo di **Kids Museum** ed è il terzo naming ideato, che riproduce un suono immediato per i bambini, di facile memorizzazione poiché corto e che identifica il museo con un linguaggio internazionale, diventando "remarkable" anche all'estero. Un'internazionalità che facilita la presenza del Museo nei network internazionali e che si avvale di un claim che pone il focus sulla natura acquatica ed educativa di questo luogo: "a water interactive experience".

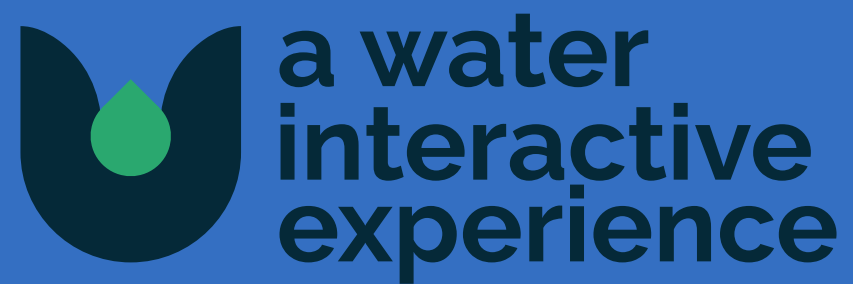
Un'analisi grafica ci permette di notare come a partire dal simbolo della goccia sia stato creato

un intero alfabeto dalle linee fluide e arrotondate che danno origine al logo, intersecando nell'ultima lettera, la "U" una goccia d'acqua caduta in un contenitore, o in due mani unite in un gesto di raccolta, o ancora in un bicchiere o nel letto del fiume.

Questo logo inoltre, è stato concepito per mantenere un'aurea istituzionale, al fine di discostarsi dai classici loghi dei parchi acquatici, e mantenere così salda l'identità di luogo di luogo del sapere e dell'apprendimento informale e sperimentale, evitando l'effetto "playground".

I colori selezionati per questo naming virano sulle tinte del blu scuro e dell'azzurro acqua per marcare la tipologia di esperienza legata al mondo naturale.





a water  
interactive  
experience

# Naming e logo n°4

L'ultimo e quarto logo è l'acronimo di:

**Museo Interattivo Olona.**

Mio è una parola di sole tre lettere, ma è strettamente legata al mondo dell'infanzia poiché è una delle prime parole che si impara a dire sin da piccoli. Un luogo dove sentirsi a casa, dove sperimentare e apprendere divertendosi. La "I" in particolar modo, che sta ad indicare la natura interattiva del museo ricorda l'esperienza analogica e quella digitale che avranno luogo nel museo.

Il logo realizzato per MIO è rappresentato da forme geometriche semplici, grandi blocchi colorati e troncati per far spazio all'interno del logo anche alla scritta estesa. Ecco che grazie al taglio orizzontale della M otteniamo due archetti che assomigliano ad una struttura architettonica, il Museo appunto, ricco di riferimenti allo stile liberty con i suoi archi presenti nelle finestre e nelle porte interne, mentre la "I" si fonde con la prima lettera e con la "o", simboleggiando l'utente (il bambino).

La palette selezionata è brillante e si basa sulle assonanze, virando dai toni del verde a quelli del blu, ricordando il mondo del gioco dei bambini.



# Naming e logo n°4



# Tipografia

I font presi in esame per costituire la nuova immagine coordinata del Museo sono il font Easy reading, la famiglia Gilroy ed Exo. A questi potrà aggiungersene uno in stile “Hand writing” ogni qual volta le mascotte presenti all’interno del percorso di visita vorranno interagire con i piccoli visitatori. Sarà destinato quindi ai dialoghi diretti o alle citazioni.

Mentre i Font Gilroy ed Exo sono da applicare per i titoli e i sottotitoli (quindi per frasi con lunghezze limitate), per i testi lunghi è stato previsto l’utilizzo della famiglia Easy Reading, per la sua natura di font adatto alla dislessia, andando incontro alle difficoltà lessicali degli utenti in visita al museo e favorendone l’inclusività.



# Tipografia

Font primario

**Exo**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll

Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ # € % ^ & \* ( ) { } [ ] < > ? : " ' | \

Font primario

**Gilroy**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll

Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ # € % ^ & \* ( ) { } [ ] < > ? : " ' | \

Font secondario

**Easy Reading**

Aa Bb Cc Dd Ee Ff Gg Hh Ii Jj Kk Ll

Mm Nn Oo Pp Qq Rr Ss Tt Uu Vv Zz

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9

! @ # € % ^ & \* ( ) { } [ ] < > ? : " ' | \

# Palette colore

La palette colore è incentrata sui toni del verde declinato in tre gradazioni che ricordano la natura e che sono stati scelti poiché, guardando il paesaggio, man mano che ci si allontana dal punto di osservazione, si creano dei livelli di colore che vanno via via schiarendo.

Il rosso mattone rievoca invece le archeologie industriali di Legnano, con le loro imponenti fabbriche abbandonate che negli anni hanno scolpito il paesaggio di questa città. Il Blu scuro e l'azzurro sono invece a simboleggiare la presenza del fiume Olona che scorre accanto al museo, mentre il giallo è posto ad indicare i bambini, centro nevralgico di questo luogo pensato per la loro crescita e il loro divertimento. Il giallo trasmette gioia, amicizia e spensieratezza.





# Colori



**Verde Bosco**

Hex  
#005b41

RGB  
0, 91, 65

CMYK  
90%, 37%, 78%, 35%

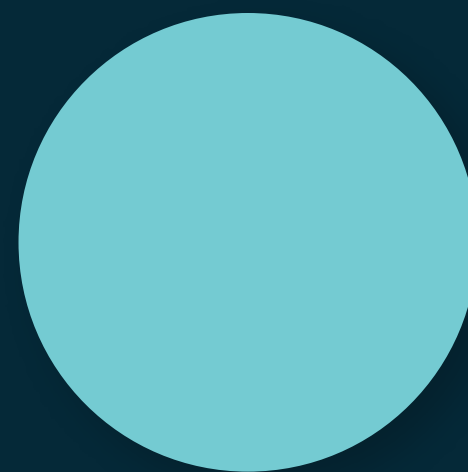


**Verde menta**

Hex  
#26a382

RGB  
38, 163, 130

CMYK  
77%, 9%, 59%, 0%

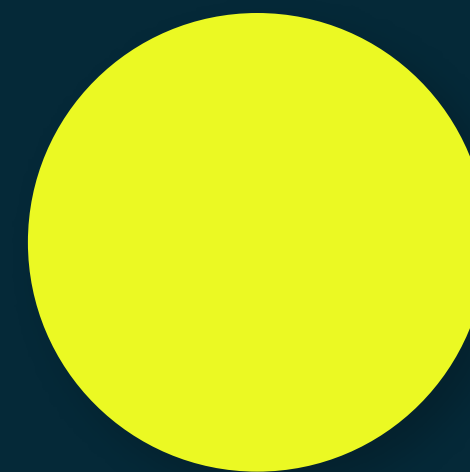


**Azzurro cielo**

Hex  
#74cbd2

RGB  
116, 203, 210

CMYK  
55%, 0%, 21%, 0%

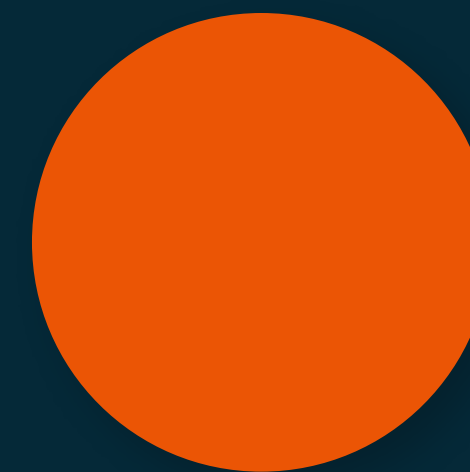


**Giallo acido**

Hex  
#ebf923

RGB  
235, 249, 35

CMYK  
18%, 0%, 91%, 0%



**Arancio bruciato**

Hex  
#eb5505

RGB  
235, 85, 5

CMYK  
0%, 77%, 100%, 0%

# Stile grafico

Lo stile del Museo unisce elementi grafici “flat” bidimensionali a fotografie, perché anche attraverso la comunicazione nei canali social, sia sempre chiaro il target di fruizione e venga trasmesso il carattere genuino, vivace, sperimentale e ludico di questo luogo. La linea grafica si basa fortemente su dei contrasti, che prendono luogo quasi sempre su fondi scuri. Questa scelta non è solamente estetica ma vuole anche facilitare una semplice comprensione dei testi. Lo scopo di testi e immagini è innescare un rapporto colloquiale ed informale con gli utenti, che troveranno un linguaggio amichevole nelle mascotte presenti qui e lì nel museo, ma anche grazie ad un utilizzo verbale con slang e modi di dire alla mano e divertenti.





# Visual

L'immagine del museo si costituisce di alcuni elementi identificativi che hanno come minimo comun denominatore il filo. Sono ad esempio il tessuto, i rocchetti, la navetta (strumento per la filatura), i tubi colorati, l'acqua e il fiume. Questa collezione di "tools" è in parte rappresentata nella tavola **"Set di icone"** e potrà essere utilizzata nei vari materiali grafici presenti nel museo, eventualmente anche in forma di pattern. Le tipologie di banner saranno di grandi, medie e piccole dimensioni, con l'aggiunta di banner verticali stretti per indicare le destinazioni d'uso delle principali aree del museo (Family bar, bookshop, Sala Tra.Me) e piccoli cartelli in forex per gli ambienti accessori (bagni, locali tecnici, uffici, ecc..).



# Visual

**I grandi banner** avranno uno scopo divulgativo per spiegare concetti come il ciclo dell'acqua, gli stati dell'acqua(solido,liquido,gassoso)econcettiscientifico-artistici.

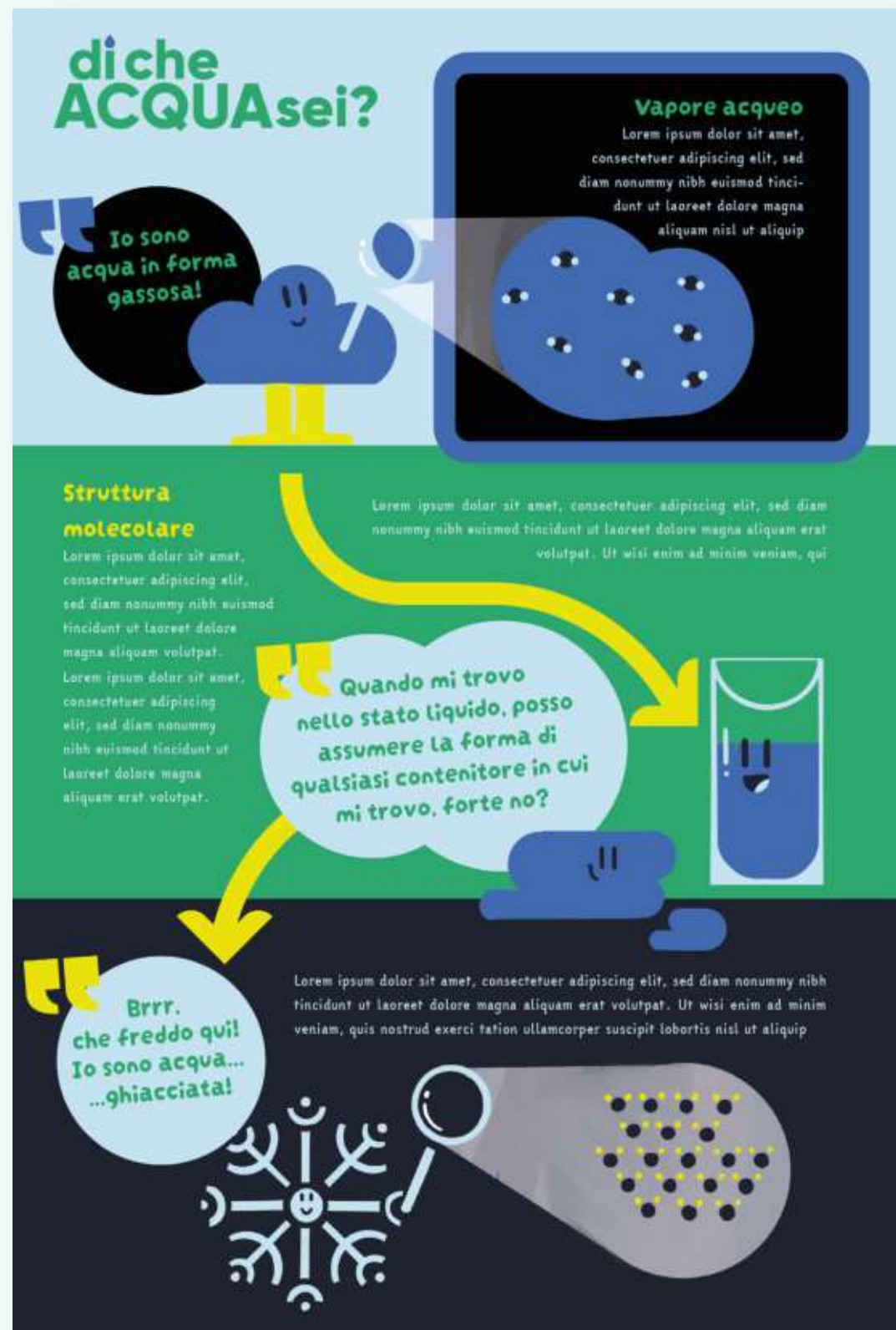
**I banner di medie dimensioni** fungeranno per indicare il passaggio da un'area tematica ad un'altra (Mostra permanente, Mostra temporanea, Bubble Room, Tube Lab ecc.).

**Le grafiche di piccole dimensioni** potranno anche essere i cartellini dove saranno spiegate tutte le macchine interattive e fornire indicazioni relativamente al loro utilizzo.

**Cartelli di dimensioni medie** posizionati ad altezza bambino (70/80 cm da terra), con spiegati i concetti in modo semplice dalle mascotte, saranno presenti lungo tutto il percorso espositivo.



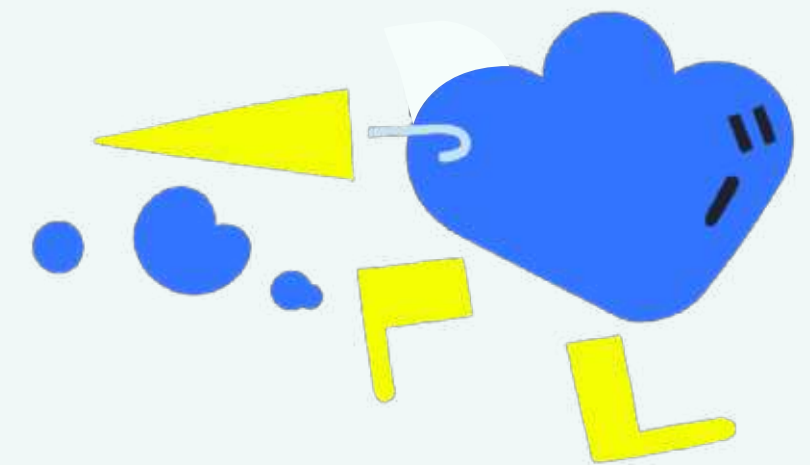




# Mascotte

Come già accennato nel museo saranno presenti alcune mascotte che guideranno i piccoli visitatori spiegando loro in maniera semplificata i concetti più difficili, o mettendoli a loro agio con domande e curiosità. Queste figure saranno quattro. Ad accoglierli all'ingresso vi sarà Navetta, un antico strumento utilizzato per la tessitura, che introdurrà alla storia del luogo e alle sue origini, all'interno dell'edificio Ex Bagni e nella sala Trame meccaniche. Seguiranno poi Goccia, Vapore e Ghiaccio negli ambienti dell'edificio Ex palestra. Ciascuno di essi,

incarnando una delle proprietà dell'acqua avrà un Tone of voice e un carattere differente: Ghiaccio ad esempio sarà più serio e con un carattere più spigoloso degli altri due (anche per la sua struttura molecolare che lo porta ad essere rigido e compatto). Si presterà a spiegare i concetti scientifici più complessi in maniera semplificata. Goccia invece avrà dei modi affabili e divertenti e dispenserà curiosità. Vapore invece sarà un tipo dal carattere delicato e soffice, consiglierà e guiderà i piccoli visitatori e suggerirà esperimenti da realizzare anche a casa.



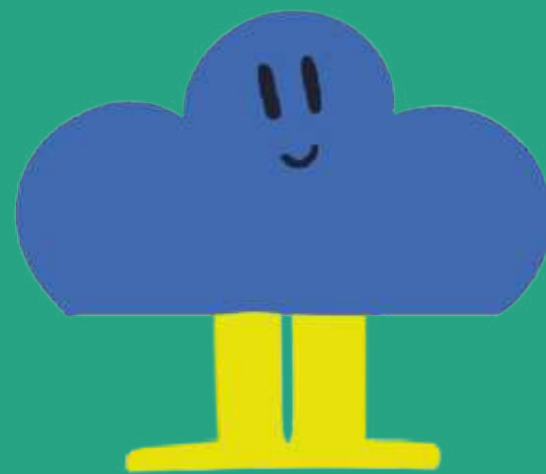


# Mascotte

Ciascuna mascotte avrà anche un linguaggio adatto alla propria personalità che sfrutterà il mondo delle onomatopee: Brrr, Drip, drip, Slurp, parole con vocalizzi, parole allungaaaate sono solo alcuni degli espedienti linguistici che si potranno utilizzare.



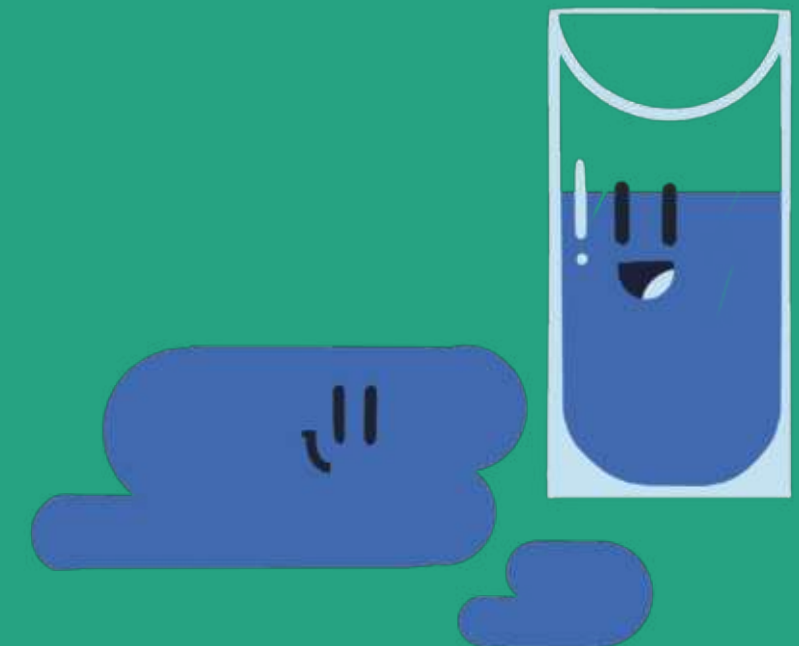
**Navetta**



**Vapore**



**Ghiaccio**



**Goccia**

# Inclusività

Come già descritto in precedenza l'inclusività all'interno del museo sarà presente ovunque, dai colori ai testi, dai font alla descrizione sonora di alcuni exhibit. Un altro fattore imprescindibile in un museo rivolto ad un target così piccolo è la disposizione dei vari banner e cartelli ad altezza di bambino, fattore da considerarsi valido non solo per il mondo del visual ma anche a uno più generale (dai dispositivi DPI alle sedute idonee, a scalette per la fruizione delle macchine interattive).





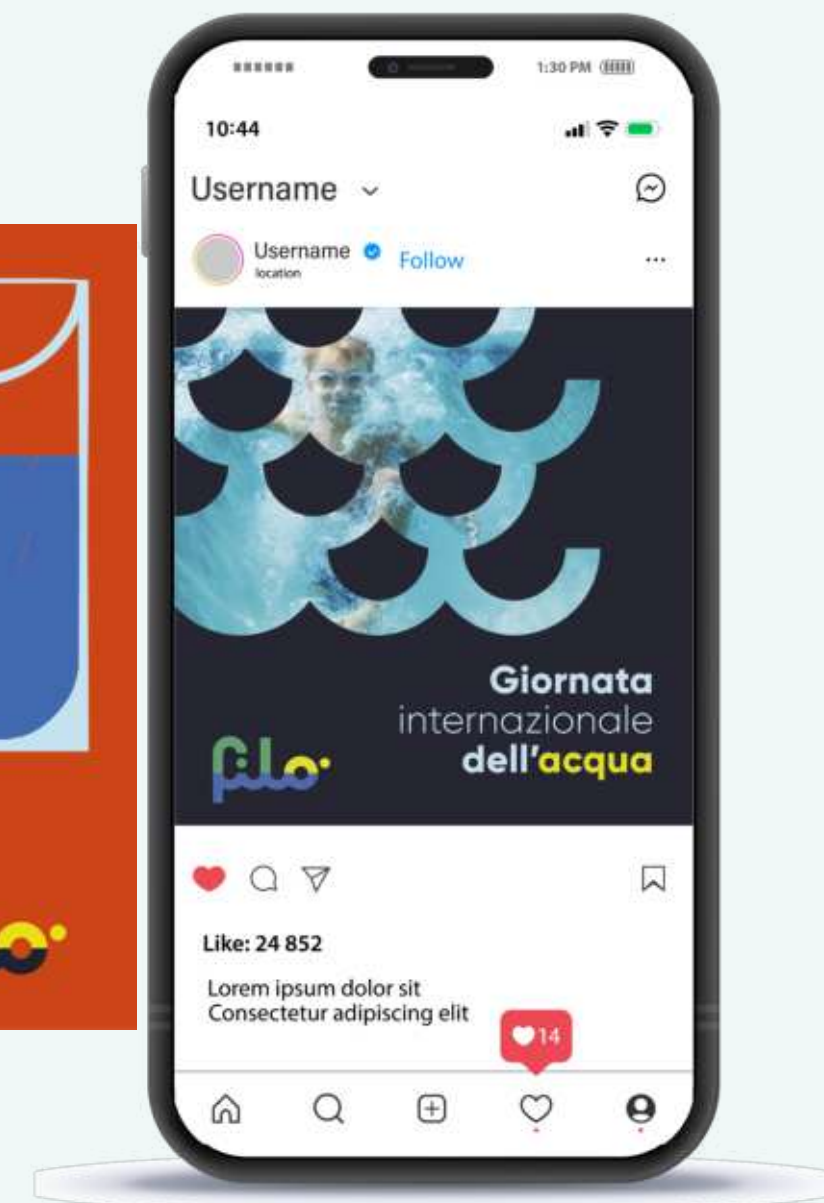
# Comunicazione

Per l'identità visiva legata agli aspetti comunicativi, (Social, sito web, newsletter, ecc.) è stato deciso di adottare la fotografia come strumento efficace che potrà essere utilizzata applicata a maschere di ritaglio con forme e geometrie che rievocheranno gli elementi del museo (onde, nuvole ecc..). Si consiglia l'apposizione di testi brevi che facciano leva su delle call to action, caption e altri strumenti che rimandino alla natura interattiva di questo luogo, adottando quindi uno stile comunicativo basato su domande "Lo sapevi che..?" per stimolare l'apprendimento degli utenti e permettendo loro di "cominciare" la visita prima di arrivare al museo. La fotografia sarà inoltre utilizzata per la promozione dei laboratori didattici al Tube Lab, la promozione di Eventi, la scoperta delle aree del Museo e per la

celebrazione di date ed avvenimenti cari al museo, come La Giornata della Terra, la Giornata Internazionale dell'Acqua, l'Overshoot day e così via, rispecchiando anche il Tone of Voice del museo: istituzionale ed attento alla salvaguardia dell'ambiente, per gli aspetti legati in particolare al mondo dell'acqua.

Le comunicazioni legate invece ad aspetti tecnici (orari di apertura e chiusura, festività, lavori di manutenzione), piuttosto che "pills" di curiosità e nozioni scientifiche e artistiche potranno essere rappresentate con degli "explainer" d'eccezione: le mascotte del museo, che si rivolgeranno agli utenti sempre con un linguaggio colloquiale, utilizzando modi di dire ed espressioni divertenti e suoni onomatopeici legati alla loro natura (ad esempio il fiocco si esprimerà in maniera "freddolosa" con "brrrr" o "arghh").

# Comunicazione





# Merchandising

Il merchandising del museo sarà di vario genere, dal tessile (shopper in tessuto brandizzate, maglie e felpe) alla cancelleria (quadernini, gomme, matite, penne) passando per quello a tema acqua o proprio dell'industria tessile (bicchieri e borracce riutilizzabili per promuovere il consumo di acqua consapevole e limitare gli scarti nell'ambiente, Scooby-doo, braccialetti, ecc.). Si potrà prevedere di vendere anche materiale artistico (acquerelli o pigmenti con base ad acqua), libri, giochi in scatola e così via.





**PLEIADI S.R.L.**

Via Tacchi 1

38038 Rovereto

P.I. 02192650220