



Ausschreibung für den Wettbewerb 2022



// **Projektträger** / iGuzzini Illuminazione S.p.a., Accademia di Belle Arti di Macerata
// **Sponsor** / Stadt Ancona, IALD // **Adressdaten** / Lighting Designer unter 40 //
Betrifft / Ausarbeitung von Grafiken für Metallgobos mit dem Ziel einer kreativen Beleuchtung
und damit verbundenem Storytelling // **Ort** / Freitreppe Scalinata del Passetto in der Stadt
Ancona (ITALIEN)

iGuzzini

IALD



Comune
di Ancona

STRATEGICANCONA
**FUTURO
IN CORSO**

Art.1 VORBEMERKUNG

Das Projekt Light For Future möchte BürgerInnen und BesucherInnen in Gestalt eines Licht- und Erzählparcours für das Thema der ökologischen Nachhaltigkeit und ihre Auswirkung auf die Zukunft des Planeten sensibilisieren. Dabei soll die Projektion von Bildern und Ideen den Dialog der Menschen untereinander fördern.

Der Wettbewerb ist der Zukunft verpflichtet und richtet sich an die jungen Generationen von Lighting Designern. Welcher den Austausch zwischen Lighting Designern, Vertretern des Internationalen Verbands für Lighting Design (IALD) und Studenten des Lighting Design der Accademia Belle Arti di Macerata (IT) intensivieren.

Art.2 ZIELSETZUNG von Light For Future

iGuzzini Illuminazione, IALD (Associazione Internazionale Lighting Design) und die Accademia di Belle Arti di Macerata rufen mit Unterstützung der Stadt Ancona einen Ideenwettbewerb aus, der sich an die junge Generation von Lighting Designern richtet, also LichtgestalterInnen, die vor oder im Jahr 1982 geboren wurden und bereits den Beruf des Lighting Designers ausüben. Die TeilnehmerInnen sind dabei aufgerufen, Gestaltungskonzepte (Storytelling und Grafiken) für Metallgobos auszuarbeiten (das Projekt), die im Inneren von Strahlern eine kreative Interpretation der neuen Architekturbeleuchtung der Freitreppe (Scalinata del Passetto) erlauben, die Gegenstand der Ausschreibung ist.

ART 3. TITEL DER AUSGABE LIGHT FOR FUTURE 2022

Titel des Wettbewerbs: In Gestalt eines kreativen Licht- und Erzählparcours soll die Symbiose zwischen Stadt und Meer gefestigt werden, während die BürgerInnen im Einklang mit Ziel 14 der Agenda 2030 der Vereinten Nationen für den Schutz der Unterwasser- und Küstenfauna und -flora sensibilisiert werden sollen.

Light For Future verfolgt übergreifend das Ziel, das Bewusstsein für ökologische Nachhaltigkeit zu fördern und kreatives Licht als Instrument einzusetzen, um die Folgen, Schutzmaßnahmen und Überlegungen rund um unsere Umwelt zu beleuchten und vorstellbar zu machen. Die Ausgabe 2022 von Light For Future setzt ihren Fokus insbesondere auf Ziel 14 der Agenda 2030 der Vereinten Nationen: „Ozeane, Meere und Meeresressourcen im Sinne nachhaltiger Entwicklung erhalten und nachhaltig nutzen.“

Zukunftsprognosen gehen davon aus, dass mit kontinuierlich steigendem Meeresspiegel und immer häufigeren Wetterextremen Küstenbewohner zunehmend Überschwemmungsrisiken ausgesetzt sind, wenn keine Gegenmaßnahmen und -strategien eingeleitet werden. Wir alle werden Leidtragende solcher Naturkatastrophen sein, nicht nur wir Menschen, sondern auch unsere Flora und Fauna. Dazu zählt auch die Küstenvegetation, die unterschiedliche Aufgaben erfüllt: Sie bewahrt die Küstenlandschaft vor Erosion, trägt zur Kohlendioxidbindung bei und bildet den natürlichen Lebensraum für die lokale Fauna. Im vergangenen Jahrhundert sind die Feuchtgebiete der italienischen Küsten um die Hälfte zurückgegangen, was durch kombinierte Effekte bewirkt wurde, zu denen nicht nur die Erhöhung des Meeresspiegels, sondern auch anthropogene Belastung, Klimawandel sowie häufigere Extremwetterphänomene beigetragen haben. Für das pessimistischste Szenario, also jenem, in dem die Emissionen kontinuierlich steigen, lässt sich für 2100 ein weiterer Rückgang dieser Gebiete um 20 bis 90 % gegenüber dem heutigen Bestand prognostizieren. Die Ozeane der Erde – ihre Temperatur, ihre chemische Zusammensetzung, ihre Strömungen und ihr Lebenskreislauf – beeinflussen die globalen Systeme, die die Erde überhaupt erst zu einem bewohnbaren Planeten für die Menschheit machen. Regenwasser, Trinkwasser, Wetter, Klima, unsere Küsten, ein großer Teil unserer Ernährung und sogar der Sauerstoff in der Luft, den wir zum Atmen benötigen, sind Elemente, die letztlich von den Meeren geliefert und reguliert werden. Im Laufe der Geschichte waren Ozeane und Meere stets lebenswichtige Kanäle für Handel und Beförderung. Ein gewissenhafter Umgang mit dieser grundlegenden globalen Ressource bildet das Fundament für eine nachhaltige Zukunft.

Das Meer ist für eine Hafenstadt wie Ancona Existenzgrundlage sowie fester Lebensbestandteil ihrer Bevölkerung. Um dies zu veranschaulichen, nimmt die Installation ihren Platz mit Blick auf das Meer ein, tritt mit ihm in den Dialog, berührt es und wird manchmal von ihm umspült. Dazu liegt die Freitreppe Scalinata del Passetto inmitten eines Naturparks, dem Parco Regionale del Conero, in dem geschützte Pflanzen- und Tierarten leben. Schließlich ist sie ein Ort, den die BürgerInnen von Ancona zu jeder Jahreszeit aufsuchen, um das Meer am städtischen und sozialen Leben teilhaben zu lassen.

Art. 4 TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN DES LICHTKÖRPERS

Der Gobo wird in einem sehr kompakten, leistungsstarken und sehr zuverlässigen iGuzzini Architekturstrahler für Außenbeleuchtung eingesetzt. Insbesondere haben wir dafür das Produkt Palco InOut Framer 153 mm ausgewählt. Seine Artikelnummer ist EJ33 (<https://www.iguzzini.com/ej33/>).

Seine Farbtemperatur von konstant 3000 K entspricht den speziellen Vorgaben des Einbauortes. Der Strahler ist ein LED-Produkt mit Farbwiedergabe 80, das mit DALI Driver bestückt ist.

Der Strahler ist in Framer-Version, d.h. mit 4 Profilscheinwerfern bestückt, und er wird mastseitig in einer Mindesthöhe von 3,5 m installiert. Die runde Grafik kann mit weiteren mitgelieferten Zubehör-Verfolgern modelliert werden (z.B. kann ein kreisrundes Bild in

m	ø 153	
	ø 40 ($\alpha = 25^\circ$)	
	ø	lux
5	2,30	481,25
10	4,61	80
15	6,65	49
20	9,25	28
30	13,8	12,25

rechteckige, trapezförmige oder dreieckige Muster zugeschnitten werden).

Das auf einem Durchmesser von 40 mm projizierte Bild entspricht einem Ausstrahlungskegel von 25° (der Kegel ist starr und nicht veränderbar), wie unter:

Art. 5 TECHNISCHE SPEZIFIKATIONEN DER AUFGABE

Das Projekt muss den folgenden technischen Spezifikationen genügen und gemäß denselben angefertigt werden:

Es muss eine Kollektion 4 unveröffentlicher Grafiken enthalten, d.h. diese müssen exklusiv für diesen Wettbewerb angefertigt und kreiert werden und über einen Metallgobo projiziert werden (dabei kann es sich um geometrische oder konzeptuelle Muster, Naturmuster oder Schriften handeln).

Die gesamte Kollektion muss über einen Titel/ein Thema verfügen, der/das in einem Kurztext beschrieben wird (max. 50 Wörter).

Jedem Grafikwerk ist ein beschreibender Text des abgebildeten Bildes beizufügen (Storytelling). Jeder Text darf höchstens 100 Wörter enthalten.

Jedes Storytelling muss vom entsprechenden Bild flankiert werden, um eine rasche Konsultation zu ermöglichen. Die Textdatei muss im pdf-Format gehalten sein.

Für die Realisierung der Gobos wird eine Grafikdatei im bearbeitbaren Format mit den Erweiterungen DXF oder DWG oder STEP benötigt. Bilddateien wie jpeg, tiff, png o.ä. sind nicht zulässig.

Das Bild muss in schwarz/weiß gehalten sein (weder Farbe noch Graustufen).

Das Bild der Grafikdatei gemäß Punkt 5 muss in einem Kreis von max. 40 mm Durchmesser enthalten sein. Die Abmessungen der Linien in der Grafikdatei gemäß Punkt 5 müssen mindestens 0,35 mm betragen.

Der Gobo, für den das Bild zugeschnitten wird, besteht aus "ferromagnetischem Edelstahl" und wird auf einer magnetischen Halterung in einen Palco Framer eingesetzt (Artikelcode EJ33, unter dem Link: <https://www.iguzzini.com/ej33/>).

PS: Beachten Sie bitte, dass die Grafik auf dem Gobo per Metallschnitt realisiert wird. Die eingereichten Grafiken müssen diesem Umstand gerecht werden und die uneingeschränkte Haftung auf der Scheibe garantieren, so dass alle Grafikbestandteile untereinander verbunden sind (konzentrische Kreise scheiden bspw. aus).

Unter dem Link <https://www.iguzzini.com/ej33/> finden Sie die Montageanleitung mit genaueren Informationen. Achtung: Es wird NUR der Ferromagnetic Stainless steel gobos mit Grafiktyp "Light & Shadow" berücksichtigt.

Die Nichteinhaltung der obigen Spezifikationen vonseiten der TeilnehmerInnen führt zum Ausschluss derselben und der damit verbundenen Annullierung ihrer eingereichten Projekte.

Art. 6 ORT UND ANWENDUNGSBEREICHE

Der Standort für die Installation der Grafikgobos ist Teil eines größeren Beleuchtungskonzepts für eines der Wahrzeichen der Stadt Ancona (ITALIEN), die Freitreppe Scalinata del Passetto.

Das von Arch.Guido Cirilli von 1926-1932 angelegte Bauwerk inmitten des Naturparks "Parco Regionale e Naturale del Conero" schafft eine reizvolle Verbindung zwischen dem Denkmal für die Gefallenen an der Piazza IV Novembre und dem Adriatischen Meer und scheint scheinbar schwerelos zwischen Meer und Erde aufgehoben zu sein. Die imposante Freitreppe, die zum historisch-künstlerischen Erbe Italiens gehört, war baufällig geworden und bedurfte einer dringenden Restaurierung. Vom Denkmal aus führt die große Doppel-Freitreppe zum Meer und zum städtischen Strand Passetto sowie zu den Grotten des Passetto hinunter, einem weiteren Wahrzeichen der Stadt. Die von den Gobos des Siegerprojekts gespeiste künstlerische Beleuchtung stammt von Strahlern des Typs Palco inOut Framer auf Lichtmasten, die dauerhaft dort aufgestellt werden. Die Anlage wird nach den Vorgaben der Stadtverwaltung betrieben

und beleuchtet einige gesonderte Bereiche des Wegs.

Insbesondere sind 4 Bereiche für die Projektionen der Gobos vorgesehen, wie in Anhang A illustriert.

Die künstlerische Beleuchtung durch die Projektionen der Gobos soll den Weg über die Freitreppe noch reizvoller gestalten, wobei das Licht als Instrument die Betrachter für die Dringlichkeit sensibilisieren soll, die Einzigartigkeit dieses Ortes und generell der Küstenlandschaft zu bewahren.

Art. 7 EINZUREICHENDE UNTERLAGEN FÜR LIGHT FOR FUTURE

Die einzureichenden Unterlagen zur Teilnahme am Wettbewerb werden in Art. 6 dieser Ausschreibung aufgeführt. Diese sind:

Projekttitel

4 Grafikdateien im Format DXF, DWG oder STEP

1 Textdatei im pdf-Format mit dem Storytelling des gesamten Projekts und dem Storytelling der einzelnen Grafiken (mit einem repräsentativen Bild für die rasche Konsultation)

Denken Sie daran, dass jede eingereichte Datei mit dem Namen des Teilnehmers und des Projekts benannt werden muss.

Art. 8 TEILNAHMEBEDINGUNGEN

Die Teilnahme am Wettbewerb ist der jungen Generation von Lighting Designern vorbehalten, d.h. Lighting Designern bis 40 Jahren, die unter 40 Jahre alt sind, d.h. nach dem 01.01.1982 geboren sind und bereits den Beruf des Lighting Designers ausüben.

Die Teilnahme an Light For Future ist auch als Gruppe möglich, dabei muss aber einer der teilnehmenden Lighting Designer als Gruppenleiter ausgewiesen werden und die erforderlichen Voraussetzungen des Wettbewerbs erfüllen. Gewinnt das Gruppenprojekt den Wettbewerb, erhält nur der Gruppenleiter die Preisprämie.

Verhaltensweisen, die gegen die obigen Vorgaben verstoßen, führen zum Ausschluss des beteiligten Teilnehmers (oder der teilnehmenden Gruppe) und damit zur Annullierung aller eingereichten Projekte.

Der mit dem Gesamtbeleuchtungsprojekt der Scalinata beauftragte Lichtplaner kann nach eigenem Ermessen entscheiden, ob er sämtliche vom Gewinner eingereichte Grafiken oder nur einen Teil von ihnen einsetzt, um die architektonisch-funktionelle durch eine kreative Beleuchtung zu ergänzen.

Art. 9 FRIST ZUR EINREICHUNG DER UNTERLAGEN

Die Unterlagen gemäß Art. 7 b müssen bis zum 16. Mai 2022 eingereicht werden.

Art. 10 PREIS Light for Future 2022

Der erstplatzierte Teilnehmer im Wettbewerb erhält einen Bruttogeldpreis von 1000 Euro, auf den also Steuern und eventuelle gesetzliche Abzüge anfallen. Handelt es sich bei dem erstplatzierten Projekt um ein Gruppenprojekt, geht der Preis gemäß Art. 8 an den Lighting Designer, der als Ansprechpartner des Projekts benannt wurde.

Die erst- bis drittplatzierten Teilnehmer erhalten zudem die Möglichkeit, die weltweite Medienpräsenz von iGuzzini, dem IALD, der Accademia Belle Art di Macerata und der Stadt Ancona in ihren Medien- und Social-Kanälen zu nutzen.

Die vom Gewinner bzw. dem erstplatzierten Teilnehmer eingereichten Grafiken werden an der prächtigen Freitreppe Scalinata del Passetto, einem Wahrzeichen der Stadt Ancona (ITALIEN) zu sehen sein.

Der Gewinner bzw. der erstplatzierte Teilnehmer wird zur Light for Future-Jahreskonferenz sowie zur Einweihung des Beleuchtungskonzepts und anderer damit verbundener Veranstaltungen eingeladen. Alle anfallenden Kosten werden von den Veranstaltern getragen.

Diese Veranstaltungen finden im Zeitraum von August bis September 2022 statt. Wir behalten uns das Recht vor, das genaue Datum bis zum 30. Juni 2022 bekanntzugeben.

Art. 11 ANMELDEVERFAHREN

Die Anmeldung zum Light for Future 2022 muss direkt durch den Teilnehmer im Bereich der Website von iGuzzini unter folgendem Link <https://www.iguzzini.com/news/light-for-future-2022/> erfolgen. Dort finden Sie die genauen Anweisungen zur Teilnahme.

Bestätigung der erfolgten Anmeldung. Nach erfolgter Anmeldung erhalten die TeilnehmerInnen eine Bestätigung vom Sekretariat Light For Future.

Art. 12 AUSSCHLUSSKRITERIEN

Von der Teilnahme am Wettbewerb sind ausgeschlossen:

Light Designer/LichtplanerInnen über 40 Jahre.

MitgliederInnen der Jury, ihre Ehepartner und Verwandten bis einschließlich dritten Verwandtschaftsgrades.

Administratoren, Berater und Angestellte der Organisatoren des Wettbewerbs.

Die bei Erstellung der Ausschreibung und der beigefügten Dokumente beteiligten Personen oder MitgliederInnen des Organisationskomitees und der Wettbewerbsjury.

Art. 13 ZUSAMMENSETZUNG DER JURY

Die Jury von LIGHT FOR FUTURE setzt sich in der ersten Phase aus den Studenten des Kurses Lighting Design der Accademia di Belle Arti zusammen mit ihren Dozenten zusammen. Die anschließende Auswahlphase wird von Personen vorgenommen, die direkt vom Organisationskomitee ernannt wurden. Dieser Personenkreis besteht aus VertreterInnen er federführenden Institute und bekannten Persönlichkeiten aus dem Lighting Design, der Kunst und der Kultur. Die Namen der JurymitgliederInnen werden auf der Website von iGuzzini im Bereich des Projekts Light For Future bekanntgegeben.

Arbeitsmethode der Jury. Die Jury nimmt drei Tage nach Abschluss des Wettbewerbs ihre Arbeit auf. Die Abstimmung der Jury ist geheim. Die endgültige Bekanntgabe der ersten drei Plätze erfolgt bis zum 16. Juni 2022 auf der Website www.iGuzzini.com.

Art.14 BEWERTUNGSKRITERIEN

Die Bewertungskriterien der Teilnehmerbeiträge werden ausschließlich von der Jury festgelegt. Die Jury bewertet die Beiträge der TeilnehmerInnen nach folgenden Kriterien:

- Originalität/Neuartigkeit der Idee
- Übereinstimmung mit den Themen wie in Art. 3 beschrieben
- Realisierbarkeit der Idee
- Präsentation der ideellen Konzepte über das Storytelling

ART. 15 EIGENTUM DES PROJEKTS – EIGENTUMSRECHTE UND -SCHUTZ

1. Der/die Lighting Designer(in), deren/dessen Projekt als Gewinner aus dem Wettbewerb hervorgeht, tritt sämtliche Eigentumsrechte am Projekt an iGuzzini ab. iGuzzini wird damit Inhaberin aller ausschließlichen ökonomischen Nutzungsrechte am Projekt und seiner unbegrenzten Vervielfältigung, patentrechtlichen Registrierung, Anmeldung und Veröffentlichung. iGuzzini wird damit die alleinige Gestaltungsfreiheit des Projekts, die Art und Weise seiner Realisierung und des Zeitrahmens zu seiner Realisierung übertragen. Sofern erforderlich, darf iGuzzini die Projektidee des Gewinners nach eigenem Ermessen auf die Erfordernisse von iGuzzini hin abändern,

anpassen und/oder ausrichten.

iGuzzini ist damit berechtigt, die Gobos und das damit verbundene Storytelling direkt und/oder indirekt in der ganzen Welt herzustellen, zu verkaufen und zu vertreiben.

2. iGuzzini ist auch berechtigt, die Gobos und das Storytelling ohne räumliche und zeitliche Einschränkung Dritten als Lizenz zu übertragen.

3. Sollten die Gobos Gegenstand einer Erfindung sein, die als Gebrauchsmuster/ Muster oder als urheberrechtliches Werk von Urheberrechten geschützt ist, sind das Muster/Gebrauchsmuster und/oder die Nutzungsrechte am Projekt gemäß der obigen Regelungen Eigentum von iGuzzini, unbeschadet der Tatsache, dass der Lighting Designer als Urheber der Erfindung Anspruch auf Namensnennung besitzt.

4. iGuzzini ist alleinige Inhaberin aller Eigentumsrechte, die sich aus der Realisierung der Erfindung und/oder der Nutzungsrechte des Projekts ergeben, sowie alleinig berechtigt, einen Antrag auf Eintragung des Musters/Gebrauchsmusters vorzunehmen. Außerdem besitzt iGuzzini weitreichende Entscheidungsbefugnis hinsichtlich der Art des zugrunde zu legenden Gebrauchsmusterschutzes. iGuzzini ist es außerdem freigestellt, eventuell eingereichte Anträge auf Eintragung fallenzulassen. Sollten Eigentumsansprüche aus beliebigen Gründen erlöschen und/oder aufgehoben werden, ist iGuzzini von jeder Verantwortung freizustellen.

ART. 16 EIGENTUM AN DEN PROJEKTEN VON NICHTGEWINNERN - VERVIELFÄLTIGUNGSRECHTE

1. Eingereichte Projekte, die nicht ausgewählt werden, bleiben Eigentum ihrer jeweiligen Urheber, welche alle Rechte daran beibehalten.

2. Ansprüche auf Verwertung dieser Projekte müssen zuvor von iGuzzini den jeweiligen Urhebern mitgeteilt werden.

Art. 17 VERWENDUNG VON NAMEN UND BILD DES LIGHTING DESIGNERS

Durch Teilnahme am Wettbewerb geben die Lighting Designer ihre weitreichendste und unbedingte Zustimmung zur Verwendung ihres Namens, ihres fotografischen Bild- und Videomaterials im Rahmen des geltenden Kommunikations- und Verbreitungsplans, dessen Gestaltung iGuzzini im Hinblick auf den laufenden Wettbewerb freigestellt ist. Dabei behält das Unternehmen sich das Recht vor, diesen zu unterbinden, sollte es befinden, dass diese Nutzung seinem Image und seiner Reputation abträglich ist.

Das Einverständnis des/der teilnehmenden Lighting Designers/Designerin im Hinblick

auf die Verwendung seines/ihrer Namens und Bildes ist zeitlich und örtlich unbefristet und kann mit beliebigen Mitteln der Verbreitung wahrgenommen werden (TV, Presseerzeugnisse etc.).

Art. 19 HAFTUNG UND ANNAHME DER WETTBEWERBSREGELN

Die Teilnehmer des Wettbewerbs übernehmen die volle Verantwortung für die Originalität ihrer Projekte. Mit der Unterzeichnung und der Übermittlung der Unterlagen zur Teilnahme am Wettbewerb bekunden sie ihre vollständige und unbedingte Zustimmung zu den Regeln des Wettbewerbs.

