

NEWDESIGN 2010

*Original*

NEWDESIGN 2010 / Tamborrini, PAOLO MARCO. - STAMPA. - (2010).

*Availability:*

This version is available at: 11583/2503279 since:

*Publisher:*

MIUR - Ministero dell'Istruzione dell'Università e della Ricerca

*Published*

DOI:

*Terms of use:*

This article is made available under terms and conditions as specified in the corresponding bibliographic description in the repository

*Publisher copyright*

(Article begins on next page)

new  
DESIGN

2010

Nell'a.s. 2009/2010 la Direzione Generale degli Ordinamenti scolastici e dell'Autonomia scolastica ha promosso la prima edizione del progetto NEWDESIGN, rivolto agli studenti del IV e del V anno degli Istituti Statali d'Arte e dei Licei Artistici con l'intento di:

sollecitare i giovani all'espressione delle attitudini di creatività ed innovazione con particolare riferimento al design;

offrire agli studenti dell'istruzione artistica l'opportunità di partecipare ad un percorso comune e di confrontare i livelli raggiunti, arricchendo la propria preparazione anche attraverso le esperienze compiute dai coetanei;

consentire ai docenti di integrare e potenziare la didattica curricolare sostenendo gli alunni attraverso percorsi progettuali pluridisciplinari;

favorire il contatto diretto con il mondo della produzione per agevolare il riconoscimento degli ambiti ideativi, progettuali e operativi;

coltivare e tutelare i talenti che la scuola accoglie, forma ed orienta;

promuovere attività che stimolino lo sviluppo ed il consoli-

# LA CREATIVITÀ NELL'ISTRUZIONE ARTISTICA ITALIANA

---

damento delle competenze di cooperazione e collaborazione. L'intento del Progetto, quindi, è stimolare l'applicazione delle diverse dimensioni del pensiero divergente nei differenti ambiti formativi per la progettazione, individuale e/o collettiva, di "oggetti" di design che siano l'espressione concreta della fluidità, della flessibilità e dell'originalità ideativa degli studenti supportata e coadiuvata dal sostegno del docente-tutor.

Il Concorso coniuga, infatti, formazione artistica e sperimentazione, progettualità e competenze manuali, conoscenza storica e consapevolezza del presente. Trasparente è l'invito all'alleanza fra le attitudini e la vocazione individuale o di gruppo e la formazione scolastica, attraverso l'interazione condivisa di intenti e di propositi che soddisfino sia gli obiettivi dei percorsi di studio sia le esigenze espressive dei giovani "designer", al fine di creare e sostenere un circolo virtuoso pronto ad autoalimentarsi attraverso una persistente didattica dedicata.

Il Concorso sollecita senz'altro la progettualità di percorsi formativi integrati e pluridisciplinari indirizzati all'innovazione. Essi, potenziando il curriculum di aspetti metodologici attivi ed interattivi, favoriscono lo strutturarsi di percorsi di orientamento capaci di favorire negli studenti scelte

consapevoli e coerenti, basati su un sistema di competenze professionali e culturali spendibili sia nell'ambito del mondo del lavoro sia in quello della formazione universitaria.

L'orientamento è un processo che si nutre di obiettivi istituzionali e personali. Essi si potenziano in contesti scolastici che pongono lo studente al centro dell'azione educativa, attivando strategie di partecipazione e realizzazione a garanzia dell'auspicato successo formativo.

Alla prima edizione del concorso hanno aderito numerose Istituzioni scolastiche cui vanno i complimenti di questa Direzione Generale che riconosce nell'impegno dei Dirigenti scolastici, dei docenti e degli studenti il successo dell'iniziativa.

Il presente Catalogo conclude la prima annualità del concorso e raccoglie le immagini dei prototipi realizzati dagli alunni degli Istituti scolastici, selezionati dal Comitato tecnico-scientifico fra i tanti progetti che hanno partecipato.

Antonio Lo Bello

# LA FORMAZIONE

---

## *Un bilancio . . .*

La presente Mostra conclude significativamente la prima edizione del Concorso NEWDESIGNduemiladieci, indetto dal M.I.U.R. per l'anno scolastico 2009-2010 fra gli studenti delle IV e V classi degli Istituti d'arte e dei Licei Artistici, voluto dal MIUR – D.G. Ordinamenti Scolastici e per l'Autonomia Scolastica, al fine di promuovere, sostenere, incoraggiare le potenzialità creative dei giovani nel campo del Design. L'esperienza offre, infatti, la misura delle qualità artistico-professionali espresse nei diversi specifici indirizzi di studio degli allievi delle suddette Istituzioni.

Scopo precipuo è stato quello di illustrare l'aspetto operativo della straordinaria attività progettuale che gli allievi dell'Istruzione Artistica svolgono. Di essa sono testimonianza anche le innumerevoli iniziative promosse nel tempo dal Ministero ed accolte con interesse e folta partecipazione da parte di numerosi Istituti.

Gli esiti del Concorso hanno evidenziato come l'interazione dei vari linguaggi della comunicazione e dell'espressione artistica, la multimedialità, l'azione sinergica dei diversi campi d'attività hanno condotto le scuole a caratterizzarsi

# NELL'ISTRUZIONE ARTISTICA

---

come luoghi della ricerca e della sperimentazione, facendo loro assumere i caratteri specifici della liceità, favorendo le notevoli capacità produttive e, in molti casi, i fecondi rapporti col mondo delle vecchie e nuove professioni.

Si è notato, inoltre, come la presenza dei laboratori, anche nelle attuali vecchie classi dei licei artistici, abbia evidenziato come da anni, esse costituiscano luoghi privilegiati di lavoro, di ricerca e di sperimentazione, mantenendo una forte attualità e notevoli potenzialità innovative.

*... Un auspicio per il futuro.*

Analogamente a quanto è avvenuto negli Istituti d'Arte, anche nel Nuovo Liceo Artistico dovrà svilupparsi un'ampia attività di laboratorio intesa non come luogo dell'addestramento e della pura esecutività, bensì come uno spazio fisico e mentale in cui nascono, si affinano, si verificano le idee, uno spazio di formazione operativa e critica, all'interno di un metodo di apprendimento attivo che rappresenterà il riferimento progettuale cui ogni azione didattica quotidiana verrà ricondotta.

La Riforma, nella stesura dello schema di Regolamento

recante la definizione "Revisione dell'assetto ordinamentale, organizzativo e didattico", afferma: "l'approfondimento di conoscenze, abilità e competenze" è necessario anche nel nuovo Liceo artistico, il quale incorpora l'Istituto d'arte e il vecchio Liceo artistico e si caratterizza per la presenza dei laboratori (una volta appartenenti solo agli Istituti d'arte) nei quali lo studente svilupperà la propria capacità progettuale. Le norme più volte sottolineano l'indispensabilità delle attività di laboratorio per ciascun indirizzo che, svolte per l'intero orario previsto, sono fondamentali all'acquisizione delle richieste "conoscenze, abilità e competenze" in tutti i cicli di studi e in particolare nel momento dell'approfondimento necessario anzi indispensabile per l'inserimento degli allievi nella vita sociale e nel mondo del lavoro.

Giuseppe Pavone

Chi è il designer?

Io lo definirei colui che ha la capacità di fare “bello” un oggetto “utile” e di rendere “utile” un oggetto “bello”, in una osmosi inscindibile fra bellezza e funzionalità che ne renda gradevole l’uso.

Il concorso, nella sua prima edizione, ha trovato una promettente accoglienza, infatti sono pervenuti ben 280 progetti, provenienti da 70 scuole di 15 diverse regioni.

Nella fase finale della selezione il Comitato tecnico-scientifico, tenuto conto delle finalità stabilite dal bando, ha individuato nei seguenti punti i criteri di valutazione dei progetti:

utilità e funzionalità

realizzabilità

presentazione

originalità dell’idea.

Già da alcuni anni la Direzione Generale per gli Ordinamenti scolastici e per l’Autonomia scolastica si proponeva di avviare un confronto sulla creatività negli Istituti d’arte e nei Licei artistici. Molte di queste Istituzioni costituiscono preziosi tesori da valorizzare e far conoscere, tutte possono

# GENESI E PRASSI DI UN CONCORSO

essere strumenti fortemente incisivi nella formazione dei giovani, perchè contengono in sé i semi di una cultura antica ma sempre attuale, di una cultura classica, proiettata verso il futuro, in grado di essere pienamente attuale e insieme rispettosa di tutti quei beni culturali ed ambientali concessi “in uso” come patrimonio ereditato dalle generazioni precedenti, di cui i cittadini debbono farsi consapevoli fruitori e responsabili conservatori per trasmetterli alle generazioni successive.

Tempo fa uno straniero mi chiedeva come mai il nostro paese detenesse un patrimonio così ingente di capolavori artistici e architettonici, realizzati in epoche tanto diverse e lontane. La risposta non poteva essere che una: la storia unitaria dell'Italia è abbastanza recente (ci apprestiamo a festeggiarne il 150° anniversario) ma la storia di Roma e del suo impero prima, la realtà cristiana poi e la frammentazione politica, che per secoli ha contraddistinto l'Italia, hanno fatto sì che i tanti comuni, signorie, principati, vescovati, abbazie, regni gareggiassero nel rendere grandiosi i loro palazzi, le ville, le città, le corti, le cattedrali e i monasteri, trasformando un sicuro motivo di debolezza in una spinta culturale particolarmente ferace.

Una seconda domanda riguardava il successo dell'Italian Style, dell'Italian Food e del'Italian Wine e, più in generale, del Made in Italy.

La risposta più opportuna ha la stessa matrice: poter nutrire l'infanzia, l'adolescenza e anche la maturità di una persona attraverso un habitat culturale tanto ricco e sfaccettato, anche nei prodotti di origine popolare, non può che arricchire la progettualità individuale.

L'omologazione appiattisce, la diversità arricchisce.

La prima edizione del concorso costituisce quasi un viatico al nuovo ordinamento dei licei artistici in cui confluiscono i due percorsi della tradizione.

In particolare nell'indirizzo di Design, articolato nei vari settori (Oreficeria, Moda, Arredamento, Ceramica etc), sono valorizzati i tradizionali ambiti della produzione artistica, non più legata solo al passato, ma ben ancorata nel presente e, soprattutto, proiettata verso il futuro.

Dal Liceo artistico usciranno giovani formati nei e dai linguaggi dell'arte, pronti per intraprendere qualsiasi corso post-diploma, ma certamente esercitati a frequentare percorsi idonei a formare “professionisti della creatività”.

Rolando Meconi

I dieci lavori selezionati dalla giuria del concorso NEWDESIGNduemiladieci rappresentano gli ambiti di progetto del design contemporaneo.

Dalle nuove tipologie per l'uso di energie alternative, al progetto dedicato alla persona con una attenzione al design for all, alla flessibilità d'uso degli oggetti, alle contaminazioni culturali, al mondo dei bambini ma anche allo spazio urbano e al paesaggio. Il mondo del furniture, che spesso caratterizza il Made in Italy, è qui rappresentato da due progetti di sedute: provocatoria una, pop l'altra.

In alcuni casi, i progetti partecipante al concorso presentavano ingenuità formali e tipologiche; sovente manifestavano problemi legati alla non conoscenza dei materiali o dei processi produttivi, temi che nel progetto di design costituiscono un aspetto importante per il successo (funzionale ed emotivo) dell'oggetto stesso. I risultati del concorso sottolineano quanto sia importante che la figura del designer risulti il frutto di una preparazione di tipo politecnica e universitaria ma con basi nell'istruzione superiore sul prodotto e, soprattutto, sulla cultura del design e dei linguaggi e sull'etica del progetto.

Il designer contemporaneo è, infatti, il risultato dei saperi attraverso i quali viene formato; ovvero il design come

# SUI RISULTATI E SULLA DISCIPLINA DEL DESIGN

---

mediatore di saperi e di bisogni (Flaviano Celaschi, 2008). La disciplina è oggi a metà strada tra quattro sistemi di conoscenze tra loro difficilmente dialoganti: l'arte/creatività, la tecnologia/ingegneria, l'economia e la gestione e le "humanities". Attraverso un modello che mette in relazione i saperi citati prendono corpo le proprietà del prodotto; si tratta di caratteristiche articolate che il designer deve gestire nel processo di progettazione: forma-funzione-valore-significato. Tali elementi, opportunamente omogeneizzati, definiscono le qualità del prodotto industriale e ne determinano il successo di mercato e di pubblico, nel rispetto del profitto dell'imprenditore e dell'ambiente.

Proprio secondo questo schema, l'Istruzione Superiore dovrebbe quindi concentrarsi un po' meno sul progetto e di più su un modello formativo che porti lo studente a maturare una capacità analitica, attraverso una cultura di base sul valore delle merci, sulla storia e sull'eticità del rapporto tra uomo e prodotto.

Questo tipo di preparazione è importante non solo per intraprendere un qualsiasi corso post-diploma o per diventare "professionisti della creatività", come scrive Rolando Meconi a pag 6, ma è fondamentale anche per formare consumatori del futuro. Consapevoli dell'impatto

che può derivare dagli oggetti e dai materiali di cui essi sono costituiti; informati sul valore sociale ed economico dei prodotti innescando il rispetto per le merci e per quello che rappresentano. Importante è trasmettere la differenza tra forma e funzione che, senza voler giudicare nessuna delle due caratteristiche, può aiutare nel gestire, per non subire, la pubblicità, il marketing e la comunicazione, in ottica di cittadini responsabili e informati.

Il progetto grafico del catalogo è stato realizzato in collaborazione con il corso di Laurea in Design e Comunicazione della 1 Facoltà di Architettura del Politecnico di Torino. Si tratta di un virtuale ponte tra gli allievi di due corsi che per molti aspetti rappresentano uno il proseguimento dell'altro.

Paolo Tamborini

Daniele Deias,  
Alessia Foresi,  
Natalia Valentini,  
Lothar Vanadia

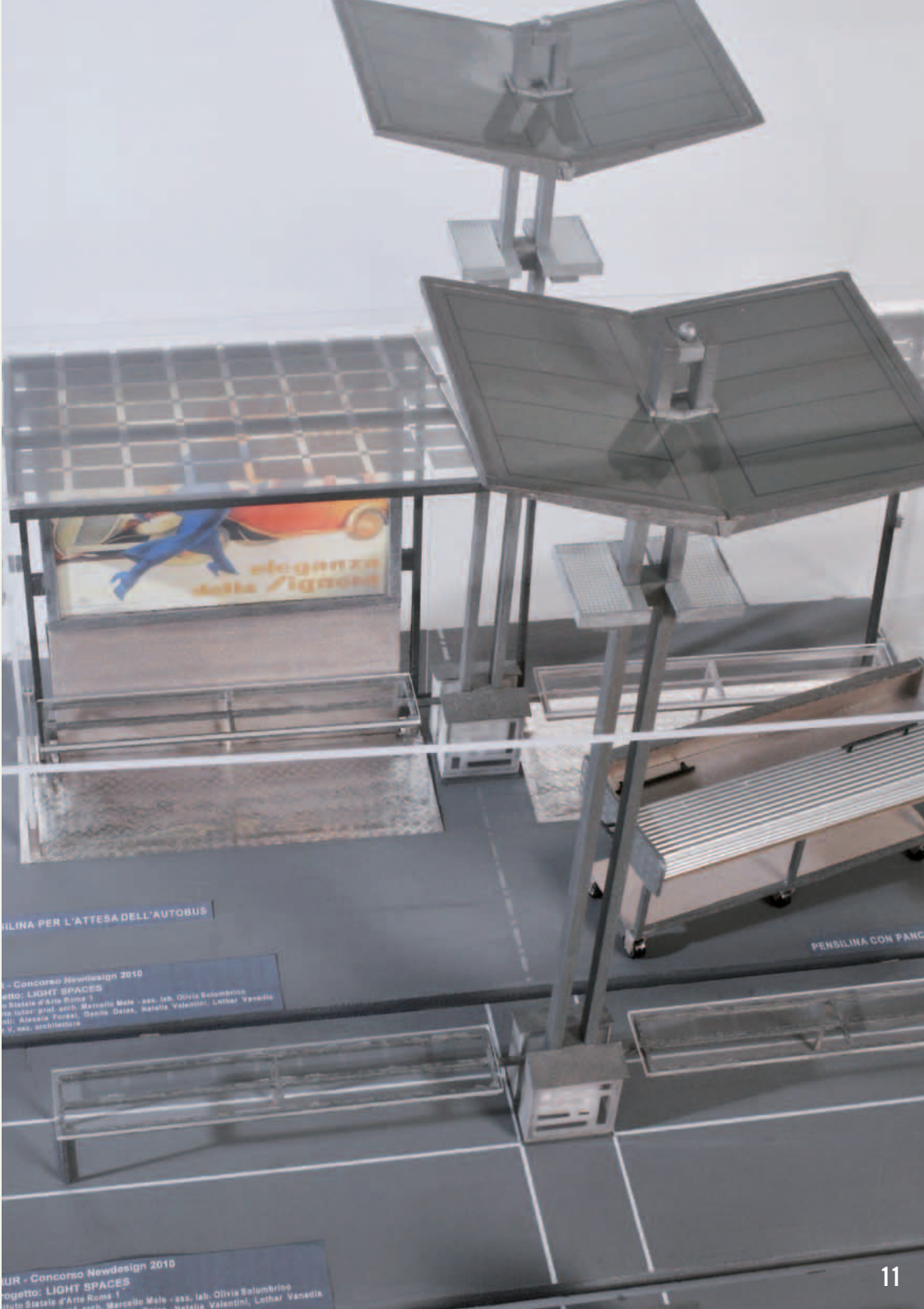
prof. Marcello Mele  
ass. lab. Olivia Solombrino

Istituto Statale d'Arte  
*Roma 1*  
*Museo Artistico Industriale*  
Roma



Il progetto evidenzia come creatività, tecnologia e produzione possano migliorare la quotidianità, facendo assumere connotati nuovi e riconoscibili al tessuto urbano, nel rispetto dell'ambiente e del risparmio energetico. La luce, pensata come strumento di comunicazione e diversamente modulata, è il punto di forza dell'oggetto. *Light spaces* è composto da elementi d'arredo indipendenti che, assemblati tra loro, offrono diverse possibilità

d'impiego. Un parallelepipedo per l'illuminazione diventa basamento di una pensilina, da utilizzare come riparo per l'attesa dell'autobus o come copertura per panchine ed eventuali banchi amovibili destinati alla vendita temporanea. L'energia elettrica necessaria è prodotta da un pannello fotovoltaico a orientamento variabile comandato da un meccanismo sensibile al sole che completa il lampione.



PENSILINA PER L'ATTESA DELL'AUTOBUS

PENSILINA CON PANCA

UR - Concorso Newdesign 2010

Oggetto: LIGHT SPACES

Studio: Istituto d'Arte Roma 1  
In collaborazione con: Marcello Mele - ass. lab. Olivia Salombrino  
In collaborazione con: tutori prof. Daniele D'Ala, Natalia Valentini, Lethar Vanedda  
In collaborazione con: Alcega Foresti, Daniele D'Ala, Natalia Valentini, Lethar Vanedda  
A.V. ass. architettura

UR - Concorso Newdesign 2010

Oggetto: LIGHT SPACES

Studio: Istituto d'Arte Roma 1  
In collaborazione con: Marcello Mele - ass. lab. Olivia Salombrino  
In collaborazione con: tutori prof. Daniele D'Ala, Natalia Valentini, Lethar Vanedda  
In collaborazione con: Alcega Foresti, Daniele D'Ala, Natalia Valentini, Lethar Vanedda  
A.V. ass. architettura

Riccardo Brazzoli,  
Sara Mangini,  
Deborah Nicole Pirozzi,  
Nicola Grisa,  
Marco Stefani

prof.ssa Lucia Gargioni  
prof. Adriano Rossoni

Liceo Artistico Statale  
*Bruno Munari*  
Crema



L'idea del progetto esprime un punto di vista fortemente evolutivo sul mondo delle diverse abilità, arrivando a concepire un prodotto piacevole e soprattutto mirato al miglioramento della qualità della vita. Il bastone *simple way* è composto da alluminio, plastica e silicone. Due sensori posti nella parte inferiore rilevano gli ostacoli presenti lungo il percorso. Un collegamento *usb* permette di caricare un file di navigazione del percorso scelto.

Grazie all'uso di una vibrazione localizzata anteriormente, posteriormente, lateralmente e nell'impugnatura ergonomica e con l'ausilio della modulazione della stessa, l'utente riesce facilmente ad individuare la direzione da prendere o ad evitare l'ostacolo presente sul percorso.

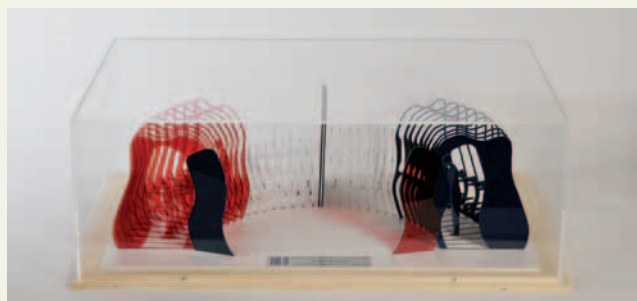


**Vittoria Busetto,  
Jenny Gazzolli,  
Alessandra Conotter,  
Veronica De Marco,  
Fabio Festini,  
Stefania Mazzola,  
Tatsiana Perghem,  
Barbara Rossi Maturana Paz,  
Saini Gazmend,  
Josè Luis Venincasa**

**prof. Raffaele Macrì  
prof. Ermanno Angeli**

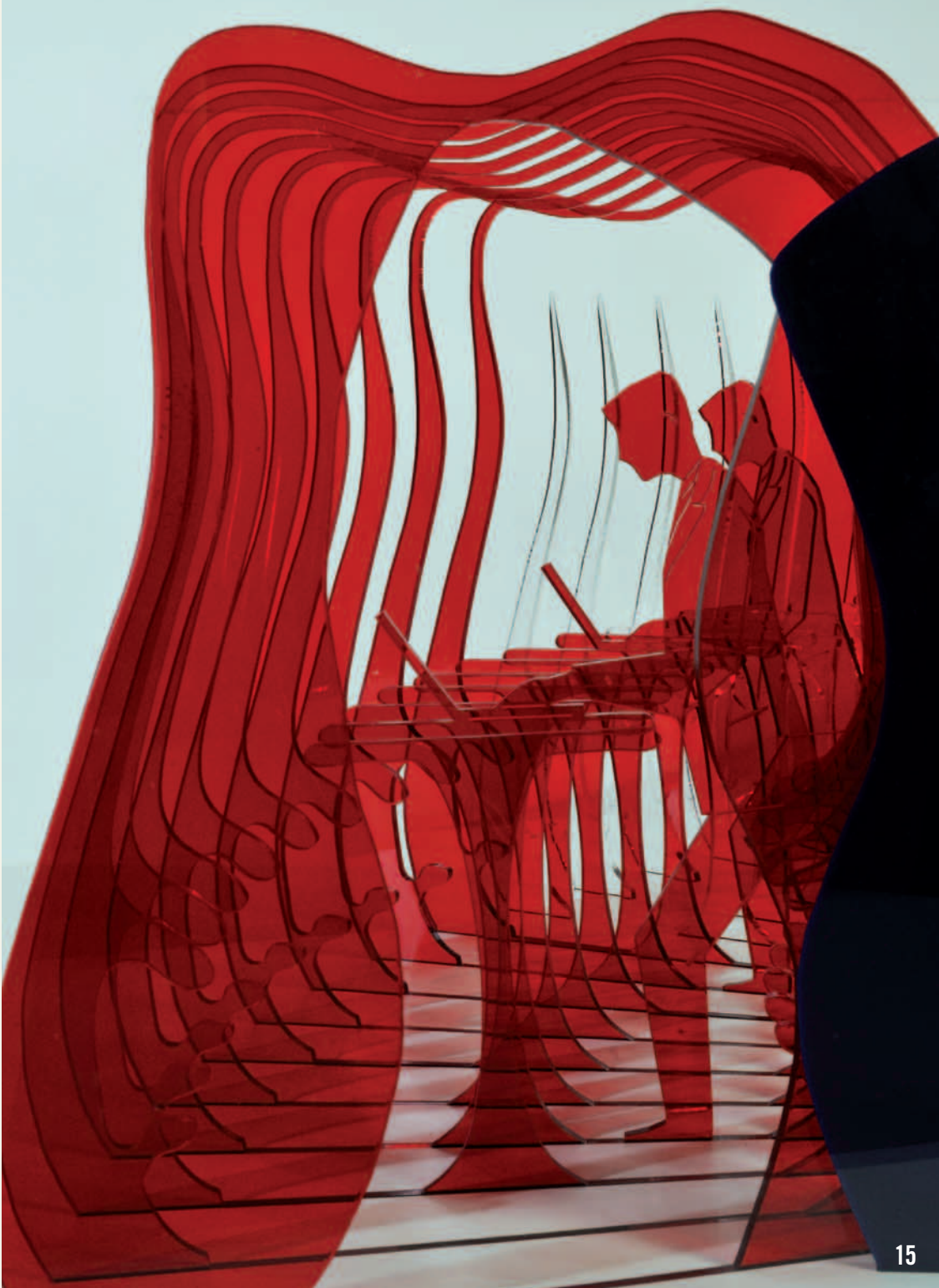
**EX-AEQUO**

**Istituto Statale d'Arte  
*Fortunato Depero*  
Rovereto (TN)**



*Camper*, pensato come installazione, ha la funzione di area operativa, provvista di schermo incorporato per le proiezioni e di un modulo estendibile. Quest'ultimo, composto da due laboratori (tecnologico e pratico), circonda lo spazio destinato alle sedute e definisce lo spazio-evento. Lo studio dell'architettura degli interni e la ricerca delle soluzioni distributive degli spazi, condotta, attraverso l'analisi ergonomica, puntano al raggiungimento dello spazio minimo e della massima funzionalità degli arredi monoblocco.

La pelle esterna dell'abitacolo costituisce una sorta di manifesto dell'iniziativa e deriva da un processo di metamorfosi e di trasformazione di immagini proiettate su pannelli-video, al fine di ottenere un forte impatto comunicativo con l'ambiente circostante. Il valore aggiunto del progetto è costituito dal modulo estendibile a sviluppo semicircolare del laboratorio tecnologico-multimediale, sia per il sistema di collegamento al nucleo madre, sia per la ricerca della morfologia "anatomica" del volume interno.

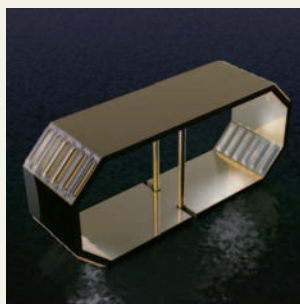


Noemi Rolandini,  
Monica Francescato

EX-AEQUO

prof. Claudio De Angelis

Istituto Statale d'Arte  
*Benvenuto Cellini*  
Valenza (AL)



Entrambi gli oggetti si configurano come *gioielli architettonici*, che fanno dell'intersezione e compenetrazione delle parti gli elementi più originali del processo di progettazione. Nel *collier* si evidenzia nella sequenza cerchio, sfera e disco, a sezione cava per il passaggio della cordicella regola-diametro e nella meticolosa cura delle sagome, per rendere al meglio la continuità formale. Nel caso dell'anello/orecchino si ricerca

l'effetto materico e luminoso attraverso le sfaccettature variamente caratterizzate della doppia struttura, unita tramite l'asta-perno a incastro. Con un gioco di forme strettamente interconnesse e funzionali meccanismi di apertura e chiusura, gli oggetti di metallo riescono ad essere parte integrante dello spazio che li circonda.



Roberto Zanotto

Istituto Statale d'Arte  
*Amleto Bertoni*  
Saluzzo (CN)



Il progetto si prefigge l'obiettivo di creare una seduta luminosa utilizzabile in differenti contesti urbani. Realizzabile con materie plastiche e alluminio riciclato, se installata in ambienti aperti o particolarmente luminosi, può essere alimentata mediante l'ausilio di celle fotovoltaiche, diventando così un prodotto eco-sostenibile.

La seduta è costituita da due parti

in plastica trasparente colorata, realizzate separatamente e ancorate tra loro mediante i braccioli in alluminio, che garantiscono solidità alla seduta, insieme agli attacchi sullo schienale e alla base.

L'illuminazione è prodotta da 4 tubi con tecnologia Led (diametro 25 mm, luce bianca 6000 K 330 LED 1638 lumen per neon) per un consumo totale di 76 W.



# TAVOLO ISTRUTTIVO DA GIOCO PER BAMBINI

5°

Maria Celeste Barberi

prof.ssa Maria Maiorana

Istituto Istruzione  
Secondaria Superiore  
Milazzo (ME)



Un approfondito studio ergonomico è alla base del progetto del tavolo da gioco, composto dall'assemblaggio di pezzi modulari: quattro pilastri angolari a L a cui sono ancorati quattro pannelli verticali, forati per consentire l'alloggio dei parallelepipedi con funzione di contenitori e sedute. Su questi ultimi è incastrato il ripiano per il gioco, costituito da un telaio portaoggetti e dal riquadro

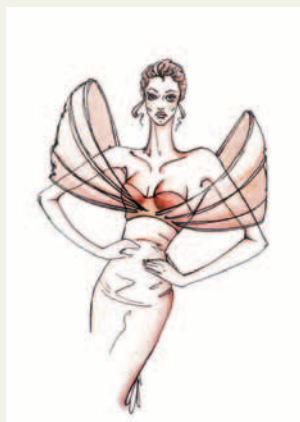
centrale in cui si inseriscono i cubetti dell'alfabeto. Il progetto studia in dettaglio i sistemi di ancoraggio tra i vari elementi, in modo da consentire un agevole montaggio: propone meccanismi facilitati di estrazione delle sedute e di espulsione dei dadi; usa materiali di finitura con colori adeguati alla fascia d'età dei fruitori.



Giulia Barcaroli,  
Flavia Di Cicco

prof.ssa Vilma Delfini

Liceo Artistico Statale  
Via di Ripetta  
Roma



Oltre il *chador*...

Le rivisitazioni del *chador* secondo alcuni giovani stilisti hanno offerto spunti per l'ideazione e la progettazione di un oggetto-abito da indossare. La realizzazione del prototipo ha seguito diverse fasi di lavorazione: preparare le stecche di faggio... inarcare le stecche... quattro per ogni lato più una centrale

che permettono di oscurare totalmente il volto della donna... rivestire le stecche con il cotone e unirle con l'organza... applicare l'organza alle stecche... realizzare il corpetto... montare le stecche sul corpetto... applicare il *chador* alla modella... ovvero il prototipo della crisalide... chiusa... e aperta...



Enrico M. Vitale

prof.ssa Vilma Delfini

Liceo Artistico Statale  
*Via di Ripetta*  
Roma



Il progetto della poltrona ha origine da una sfera: attraverso una sezione a zeta del volume, l'elemento unico si scompone in due pezzi simmetrici che rovesciati costituiscono due sedute. Un'ulteriore sezione a taglio inclinato prodotta all'interno della sfera consente di definire l'elemento del piccolo tavolino e, per sottrazione materica, di ricavare l'incavo delle sedute tra

braccioli e schienale delle poltrone. Le viste dall'alto, quelle frontali e le sezioni indicano la sequenza delle fasi di scomposizione dell'oggetto e aiutano a percepire il processo ideativo che porta alla costruzione delle nuove forme dal volume sferico originario. Il materiale proposto è il polietilene in pasta con stampaggio rotazionale.



Federica Bossi

prof. Riccardo Alessandroni,  
prof.ssa Emanuela Romiti

Liceo Artistico Statale  
*Alessandro Caravillani*  
Roma



L'iter progettuale ha previsto in primo luogo una ricerca sulle tipologie esistenti e in produzione; a seguire, un'analisi *morfo-sintattica* che individuasse e scomponesse il prodotto alla luce di diversi parametri *fisici* (dimensioni, materiali, tecnologia produttiva, colorazione, ecc.) e *logico-morfologici* (funzionalità primaria e secondaria, ergonomia, connessione tra le parti ecc.).

Scomposto in tal modo l'oggetto, si è passati all'elaborazione originale, che in taluni casi ha comportato una modifica sostanziale della sedia esistente, cercando di implementarla negli aspetti individuati come suscettibili di miglioramento. In altri casi ha portato ad un oggetto completamente nuovo, che dell'originale ha saputo mantenere solo un vago *sapore*.



classe IV A

Liceo Artistico Statale  
*Bruno Cassinari*  
Piacenza



Il segno calligrafico diventa oggetto, l'oggetto ridiventa segno. L'ispirazione nasce da un lettering calligrafico definito da un'esplicita gestualità, segni puramente emozionali che raccordano il significato ad un significato verbale. Il gioco compositivo dei segni calligrafici è ottenuto dalle combinazioni create su rapporti equilibrati di pieni e di vuoti, linee discendenti ed



effetti ascendenti, tra volute e linee rette. L'eliminazione di alcuni elementi complessi porta l'attenzione su linee di flusso e trame formali non statiche ... un design ottimizzato per estetica e funzione. Il progetto nasce dalla consapevolezza che l'estetica giochi un ruolo importante anche nel determinare le modalità di fruizione dell'oggetto.



# CON FINI DI PAESAGGIO

Francesca Casubolo,  
Daniele Cattini,  
Federica Costi,  
Valentino Crotti,  
Monika Ekar,  
Giulia Ferrari,  
Igor Gardinazzi,  
Valentina Lombardi,  
Alice Papazzoni,  
Caterina Prati,  
Riccardo Ruffini,

Giorgio Tenore,  
Andrea Tomei

MENTIONE SPECIALE

prof. Giorgio Teggi

Istituto Statale d'Arte  
*Gaetano Chierici*  
Reggio Emilia

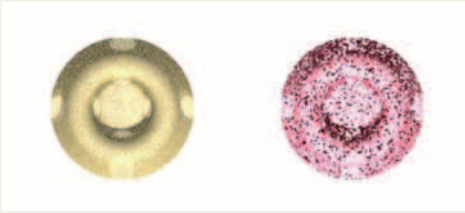


*Con fini di paesaggio* suggerisce un'attività creativa per costruire e non solo contemplare il territorio, proponendo oggetti, strumenti e attrezzi utili per la fruizione del paesaggio. Il campo di osservazione per l'elaborazione dei concetti è il parco di Roncolo di Quattro Castella (RE). Così nasce *briciolè* (a), il cestino-mangiatoia per rifiuti alimentari; *dondo*, sedile appeso per osservare; *fonte mobile* (c), fontanella con rubinetto allungabile; *scalamaca*

(f), scala per visioni panoramiche in relax; *lucciomela*, sistema di illuminazione; *miza* (d), tavolo pieghevole modulare; *ollo* (e), barbecue a raso; *orme*, sistema luminoso per segnalazione di percorso; *piattiglia*, il piatto - bottiglia - portaposate; *pietra*, sedute modulari in pietra artificiale; *spicchio*, sedile indossabile a tracolla.

(b) *spio*

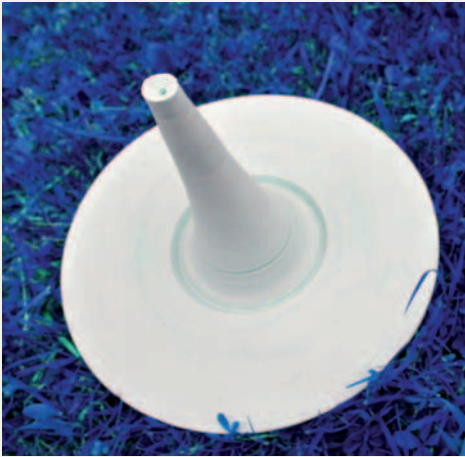
a



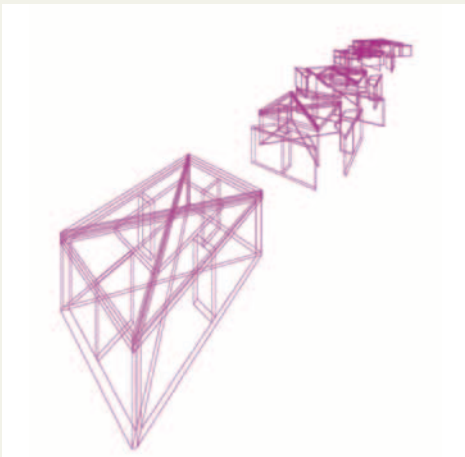
b



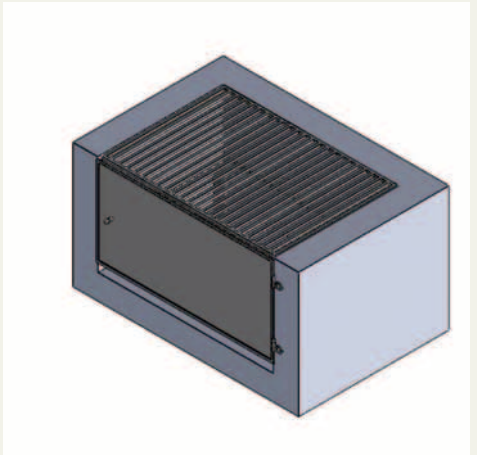
c



d



e



f



# LE SCUOLE

	Istituto Statale d'Arte <i>G. Ballardini</i> Faenza (RA)	Istituto Statale d'Arte <i>G. De Chirico</i> Torre Annunziata (NA)
Liceo Artistico Statale <i>1° Liceo Artistico</i> Ripetta (RM)	Istituto Statale d'Arte <i>A. Bertoni</i> Saluzzo (CN)	Liceo Artistico Statale <i>Giuseppe De Nittis</i> Bari
<i>Liceo Artistico Statale</i> <i>A. Serpieri</i> Rimini	Istituto Statale d'Arte <i>U. Boccioni</i> Napoli	Istituto Statale d'Arte <i>P. A. De Luca</i> Avellino
Istituto Statale d'Arte Corato (BA)	I SA-LAS <i>Nani Boccioni</i> Verona	Istituto Statale d'Arte <i>F. Depero</i> Rovereto (TN)
Istituto Statale d'Arte <i>B. Cellini</i> Valenza (AL)	Liceo Artistico Statale <i>Bragaglio</i> Frosinone	Istituto Statale d'Arte <i>Max Fabiani</i> Gorizia
Istituto Statale d'Arte <i>Istituto Statale d'Arte</i> Anagni (FR)	Istituto Statale d'Arte <i>Calcagnadoro</i> Rieti	Istituto Statale d'Arte <i>F. Figari</i> Sassari
Istituto Statale d'Arte <i>S. Leucio</i> Caserta	Liceo Artistico Statale <i>Eustachio Catalano</i> Palermo	Istituto Statale d'Arte <i>G. "Pinot" Gallizio,</i> Alba (CN)
Istituto Statale d'Arte <i>C. Levi</i> Rionero in Vulture (PZ)	Istituto Statale d'Arte <i>G. Cantalamessa</i> Macerata	Liceo Artistico Statale <i>Emilio Greco</i> Catania
Istituto Statale d'Arte <i>Pontano – Sansi</i> Spoleto (PG)	Istituto Statale d'Arte <i>M. Carnilivari</i> Noto (SR)	Istituto Statale d'Arte <i>E. Giannelli</i> Parabita (LE)
Liceo Artistico Statale <i>Mattia Preti</i> Reggio Calabria	Liceo Artistico Statale <i>Vincenzo Ciardo</i> Lecce	Istituto Statale d'Arte Giarre (CT)
Liceo Artistico Statale <i>D. B. Amato,</i> Cefalù (PA)	Istituto Statale d'Arte <i>B. Alfieri</i> Asti	Scuola Secondaria Superiore <i>ISART</i> Bologna

I.I.S. – TOR MARANCIA / Liceo Artistico Statale  
*Mario Mafai*  
Roma

Istituto Statale d'Arte  
*G. Manuppella*  
Isernia

Liceo Artistico Statale  
*Giacomo e Pio Manzù*  
Bergamo

Istituto Statale d'Arte  
*Ferruccio Mengarini*  
Pesaro

Istituto Statale d'Arte  
*P. Mercuri*  
Marino (RM)

Istituto Statale d'Arte  
*I.I.S. "U. Midossi"*  
Civita Castellana (VT)

Istituto Statale d'Arte  
Milazzo (ME)

Istituto Statale d'Arte  
*Via Novelli*  
Velletri (RM)

Istituto Statale d'Arte  
*P. Pascali*  
Bari

Istituto Statale d'Arte  
*G. Pellegrino*  
Lecce

Secondaria di II grado  
*Ist. Istr. Sup. "Silvio Lopiano" Liceo Classico e sez. associata Istituto Statale d'Arte - Cetraro*  
Cetraro (CS)

Istituto Statale d'Arte  
*V. Ragusa e O. Kiyohara*  
Palermo

Istituto Statale D'arte  
*J. Romani*  
Velletri (RM)

Istituto Statale d'Arte  
*Roma 1 - Museo Artistico Industriale*  
Roma

Istituto Statale d'Arte  
*Roma 2*  
Roma

Istituto Statale d'Arte  
*Viale Adige*  
Civitavecchia (RM)

Istruzione Artistica 2° grado  
*Istituto Statale D'Arte S. Fiume*  
Comiso (RG)

Istituto Statale d'Arte  
*G. Sello*  
Udine

Istituto Statale d'Arte  
Tivoli (RM)

Istituto Statale d'Arte  
*P. Toschi*  
Parma

Istituto Statale d'Arte  
Venezia

Istituto Statale d'Arte  
*A. Vittoria*  
Trento

Liceo Artistico Statale  
*A. Caravillani*  
Roma

Liceo Artistico Statale  
*C. Carrà*  
Valenza (AL)

Liceo Artistico Statale  
*F. Casorati*  
Romagnano Sesia (NO)

Liceo Artistico Statale  
*B. Cassinari*  
Piacenza

Liceo Artistico Statale  
*G. Chierici*  
Reggio Emilia

Liceo Artistico Statale  
*A. Modigliani*  
Padova

Liceo Artistico Statale  
*B. Munari*  
Crema

Liceo Artistico Statale  
*S. Orsola*  
Roma

Liceo Artistico Statale  
*C. Piazza*  
Lodi

Liceo Artistico Statale  
*G. Romano*  
Mantova

Liceo Artistico Statale  
*A. Sabatini*  
Salerno

# NEWDESIGNduemiladieci

---

## **catalogo a cura di**

Paolo Tamborrini, *Politecnico di Torino*

---

## **coordinamento catalogo e mostra**

Caterina Spezzano

---

## **Coordinatore del Progetto**

Antonio Lo Bello

*Dirigente UFF. II D.G. Ordinamenti scolastici e per l'Autonomia scolastica*

---

## **schede progetti**

Marina Bonavia

---

## **progetto grafico**

Alessandro Di Benedetto

---

## **foto**

Antonio Fiorenza

*Istituto di Stato per la Cinematografia e TV "R. Rossellini", Roma*

---

## **stampa**

*Agit Mariogros s.r.l., Beinasco (TO)*

---

## **Mostra dei risultati del concorso NEWDESIGNduemiladieci**

26 novembre 2010

dalle ore 9.00 alle 19.00

presso l'ITIS "G. Galilei" - Via Conte Verde, 51

Roma

## **Giuria del concorso**

Italo Barbati

Riccardo Dalisi

Antonio Lo Bello

Rolando Meconi

Giuseppe Pavone

Paolo Tamborrini

---

## **Progetto a cura del**

*Ministero dell'Istruzione,  
dell'Università e della Ricerca  
Dipartimento per l'Istruzione  
Direzione Generale  
per gli Ordinamenti Scolastici  
e per l'Autonomia Scolastica*

---

Si ringraziano tutte le scuole che hanno partecipato al concorso, i Presidi e i tutor che hanno saputo e voluto seguire i tanti studenti





*Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca*