

NEWDESIGN 2012

Original

NEWDESIGN 2012 / Tamborrini, PAOLO MARCO. - STAMPA. - (2012).

Availability:

This version is available at: 11583/2503292 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)



CONCORSO 2012

NEW
DESIGN

IL DESIGN TRA ARTE E FUNZIONALITÀ

CONCORSO 2012

NEW DESIGN

IL DESIGN TRA ARTE E FUNZIONALITÀ

Indice

<i>NewDesign 2012. Il Design tra Arte e Funzionalità</i>	4
<i>Processi di... Creatività</i>	6
<i>La Scuola a cui pensiamo</i>	8
<i>Arte, artigianato e design</i>	10
I PROGETTI PREMIATI	
<i>Scacco Matto</i>	12
<i>Profondità</i>	14
<i>Playing Carpet</i>	16
<i>Sweet Segret</i>	18
<i>Il bacio di Klimt</i>	20
<i>Mimesis, Maze Mondrian, Sensation Ribbon</i>	22
<i>Ciclo Parking</i>	24
<i>Ombrelligami</i>	26
<i>Mensole Segrete</i>	27
<i>Forza</i>	28
<i>Tablimage</i>	29
<i>Paint time, Tempometro, Humor Neckless, Memorie Casuali</i>	30

NewDesign 2012

Il Design tra Arte e Funzionalità

Antonio Lo Bello

NewDesign duemiladodici: la Creatività nell'Istruzione Artistica italiana, il Concorso promosso dalla Direzione per gli Ordinamenti scolastici e per l'Autonomia scolastica e rivolto agli studenti degli Istituti d'Arte e dei Licei Artistici, nel sollecitare la partecipazione delle scuole, ha preteso un'attenta analisi del reale, del contestuale, dell'applicabile.

L'input dato dalla tematica "arte e funzionalità", infatti, investe l'espressione dell'idea creativa nel concreto delle sue possibili applicazioni funzionali, per ribadire quella necessaria continuità tra l'insight e la sua realizzazione che fa del designer un "artigiano-ideatore" dell'innovazione che, in quanto sinonimo di progresso, si configura come meta della continua tensione creativa.

La partecipazione al concorso mette in gioco il know-how, che lento si costruisce attraverso i percorsi del processo di apprendimento-insegnamento affinché sia assicurata la sapienza nell'applicare le conoscenze, le competenze e le abilità al mercato, alla produttività, al sociale, all'economia.

La formazione al servizio della crescita sociale e culturale del paese è garantita dalla ineludibile considerazione di due imprescindibili binomi:

- formazione e sviluppo;
- know-how e innovazione.

Tra gli obiettivi del progetto centrali diversi intenti, tra cui sollecitare i giovani all'espressione delle attitudini di creatività ed innovazione con particolare riferimento al design e consentire ai docenti di integrare e potenziare la didattica curricolare sostenendo gli alunni attraverso percorsi progettuali pluridisciplinari.

È nel rapporto educativo e all'interno di percorsi progettuali condivisi la migliore tutela delle eccellenze. E il *NewDesign* ne rappresenta l'emblema.

+

Giuseppe Pavone

+

La terza edizione del Concorso *NewDesign* conferma la validità dell'iniziativa voluta dal MIUR, anche per il 2012, al fine di promuovere, incoraggiare e sostenere le potenzialità creative nel campo del design e rivolta agli studenti del IV e V anno degli Istituti di Istruzione Artistica.

Gli esiti del Concorso hanno evidenziato come l'interazione dei linguaggi della comunicazione e dell'espressione artistica, la multimedialità e l'azione sinergica dei diversi campi d'attività hanno condotto le scuole a caratterizzarsi come luogo della ricerca e della sperimentazione, facendo loro assumere i caratteri specifici delle liceità, favorendo le notevoli capacità produttive e, in molti casi, i fecondi rapporti col mondo delle vecchie e nuove professioni.

La rassegna offre, pertanto, un ampio panorama delle attività progettuali individuali e/o collettive nonché le attitudini e le vocazioni specifiche dei giovani allievi che con il loro impegno hanno evidenziato di aver maturato una personalità critica e creativa, padronanza nell'espressione grafica. Inoltre, utilizzando nuove tecnologie nella ricerca e nella progettazione dimostrano di essere in grado di proporre soluzioni originali valutandone l'effettiva utilità.

Anche dall'esito di questa terza edizione del Concorso appare evidente che la ricerca e l'applicazione in campo artistico sono subordinate alla libertà progettuale e creativa, favorendo 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. Sarà, quindi, motivo di arricchimento culturale, in particolare negli ultimi due anni del corso di studi secondari, partecipare a concorsi con finalità creative dai quali emergeranno vocazioni artistiche e professionali in vista delle scelte successive.

Nell'esposizione delle opere che si svolge a Lecce, sono presentati anche i progetti selezionati e premiati nella prima e seconda edizione del Concorso ed esposti nelle sedi di Roma e Rovereto.

Caterina Spezzano

Processi di... Creatività

Generare idee, modelli, soluzioni, evenienze, alternative è l'espressione funzionale di processi di natura squisitamente cognitiva esercitati in contesti privilegiati.

Tra gli studi di recente pubblicazione c'è un sostanziale accordo nel ritenere *fondamenti* del pensiero creativo non soltanto le capacità di analisi, di sintesi e di valutazione o lo stile di pensiero che consente di porsi gli interrogativi giusti e dirimenti, ma anche la motivazione, come quantità e qualità di energia investita; la conoscenza del contesto di applicazione per il necessario riferimento ai contenuti; l'ambiente di riferimento che definisce i parametri di accettazione del nuovo.

La capacità di visione - *helicopter view* - e l'achievement completano l'insieme di dimensioni, fattori, variabili che intervengono nel processo di produzione di un'idea nuova e socialmente utile.



La capacità di distacco infatti favorisce la connettività, la co-attivazione di abilità e l'applicazione di strategie, mentre la tensione alla realizzazione permette di superare l'ostacolo, la difficoltà; consente di contenere la frustrazione dell'impasse.

È una costellazione di processi cognitivi, esercitati in contesti facilitanti, che concede di rompere gli schemi, ristrutturare dati, cambiare prospettiva.

Sono generalmente istanze individuali, stimolate e valorizzate per lo *sprinting* – l'arborizzazione – delle alternative, dell'inusuale, dell'insolito ad essere responsabili della produzione dell'idea creativa, dell'idea che non si accontenta del modesto, dell'idea che usa l'esperienza per aggirare focalizzazioni e fissazioni a vantaggio di modelli incompleti che stimolano la ricerca o la risposta anche in assenza di domande esplicite, dell'idea che neutralizza lo stato di latenza e guidare verso quello di esistenza.

È il contesto scolastico, consapevole di processi ed esiti, il miglior coach, la migliore possibile cornice affinché si realizzi la necessaria alleanza tra predisposizione e formazione, tra natura e cultura, tra sperato e realizzato.



Marcello Mele

La Scuola a cui pensiamo

Il concorso per le scuole artistiche promosso dal MIUR si deve a un gruppo di persone che, con determinazione, hanno reso possibile la realizzazione del progetto. Con l'auspicio che l'iniziativa abbia un seguito, voglio ringraziare Carmela Palumbo, Antonio Lo Bello e Caterina Spezzano che, nel portare avanti con entusiasmo quest'impegno, hanno saputo tessere un filo conduttore tra creatività e rigore scientifico, tradizione e innovazione.

Visto il successo ottenuto con la partecipazione di scuole di tutto il territorio nazionale, l'evento rappresenta un'occasione per riflettere sulle potenzialità della riforma artistica entrata in vigore il primo settembre del 2010, da mettere in pratica.

NewDesign s'interroga su come promuovere e sviluppare qualità intellettive e culturali nelle giovani leve, facendo tesoro della loro fantasia e creatività; su quali metodologie siano più appropriate per l'acquisizione di conoscenze, abilità e competenze, al termine di un determinato percorso. Evidenzia come gli esiti dell'apprendimento costituiscano un insieme di attestazioni di ciò che l'allievo deve conoscere, capire, saper fare al termine di un'esperienza che unifichi tutti i segmenti del sapere coinvolgendo varie discipline per il raggiungimento di un obiettivo preciso.

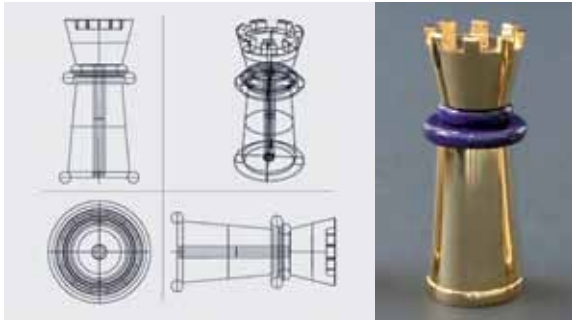
Come conoscenze e competenze si debbano evolvere in modo contestuale con un forte legame tra contenuti disciplinari e realtà, dove è chiarito sin dall'inizio "a cosa serve" ciò che lo studente si accinge ad apprendere e come sia certificabile e spendibile nel futuro. Dove i problemi sono il fulcro e sono loro a stimolare l'allievo a impossessarsi dei contenuti necessari a risolverli. Si apprende a fare "facendolo" in una collettività che apprende, con una partecipazione guidata e una didattica basata sulle competenze, attraverso la concettualizzazione della pratica. Per imparare a parlare o ad andare in bicicletta servono modelli da imitare e un continuo scambio d'informazioni; occorre provare continuamente accrescendo gli obiettivi da perseguire, con incoraggiamenti che rassicurino e facciano acquisire spazi di autonomia e responsabilità dai risultati raggiunti.

La formazione artistica è un driver vitale di scambio in cui lo studente, con la guida del docente e a contatto con la materia e gli strumenti, impari a conoscere le difficoltà delle tecniche espressive. Occorre incrementare, sia nella sfera umanistico-scientifica, sia nell'area specifica di ciascun indirizzo, una didattica esperienziale dove progettare, realizzare, interpretare esperienze, dove elaborare e condividere idee e ipotesi, analizzare dati sperimentali, collegarli e contestualizzarli ai problemi della vita quotidiana. Sono necessarie sinergie con realtà esterne alla scuola come musei, studi professionali, laboratori scientifici, industrie; sono utili confronti come NewDesign, dove attuare la dimensione operativa, fondamentale momento di sintesi tra teoria e pratica per incoraggiare e valorizza la ricerca e la sperimentazione.

L'uso delle tecnologie informatiche, della rete internet, luoghi virtuali assiduamente frequentati dai giovani per comunicare, dialogare, scambiare informazioni e recuperare dati, costituiscono validi sussidi didattici per insegnare ad apprendere e principalmente a saper apprendere selezionando criticamente i contenuti presenti nel web.

La formazione Artistica è un investimento per la collettività, un impegno per una scuola efficiente e gratificante capace di generare energie creative, innovazione culturale e tecnologica, di valorizzare risorse umane e strumentali, abbattere la dispersione scolastica, innalzare livelli d'istruzione, valorizzare le eccellenze, favorire l'integrazione e l'inclusione sociale attraverso il successo scolastico e lavorativo.





Paolo Tamborrini

Arte, Artigianato e Design



Il tema Design tra arte e funzionalità, proposto per l'edizione 2012 del concorso *NewDesign*, è in questi anni occasione di dibattito e studio proprio per la riscoperta di importanti e possibili relazioni tra le tre discipline.

Due le correnti di pensiero che si fronteggiano in Italia. Da una parte i puristi non comprendono le possibili connessioni tra le diverse culture progettuali, in particolare quelli del design, che dopo gli anni '50 hanno tentato di escludere dalla disciplina tutta la ricca eredità delle arti applicate, mitizzando l'oggetto seriale e industriale e rifiutando la collaborazione con il fare artigiano. In opposizione a questa tendenza, il design italiano ha riscoperto, verso la metà degli anni '90, la cultura materiale del mondo artistico e artigianale. A livello internazionale, l'interesse per la piccola serie ha una tradizione più lunga e

continuativa, sia dal punto di vista culturale e formativo sia di quello commerciale, come dimostrano anche importanti fiere in Europa e negli Stati Uniti. Molte scuole di design, in particolare quelle del nord Europa, si caratterizzano per un approccio al progetto al confine tra design e arte con una sperimentazione maggiore e la ricerca di un valore aggiunto sempre più alto, non solo con l'uso di materiali pregiati ma anche con l'impiego di risorse locali e di manifattura tradizionale e artigianale. L'attuale situazione socio-economica, la crisi del modello produttivo globalizzato e una forte attenzione alla sostenibilità ambientale sono fattori che hanno influenzato e rafforzato un processo di rinnovamento che vede una maggiore integrazione tra il progetto di design e le lavorazioni manuali. Filosofie come il Km 0 o la cultura slowfood hanno saputo ridare valore - prima semantico e poi economico - al territorio come risorsa, non solo per lo sfruttamento delle materia prima ma anche per il saper fare. Tale fenomeno, nato nel settore dell'alimentazione, si è poi diffuso a tutti i settori produttivi e commerciali. Nella moda, nel design, nei servizi, fino alle community online, tale tematica, caratterizzata anche da una forte valenza sociale, è stata il vero motore dell'innovazione negli ultimi 20 anni; periodo in cui designer e artisti hanno saputo dialogare tra loro e con altre discipline, comprese quelle altamente tecnologiche, facendo nascere anche nuovi processi progettuali e produttivi.

Pensiamo al fenomeno dell'autoproduzione, nato nel post bellico e teorizzato anche da Enzo Mari negli anni '70 con il progetto *Proposta per un'autoprogettazione*: oggi è modello produttivo ampiamente diffuso, soprattutto tra i giovani designer, e ha saputo coinvolgere i mondi dell'arte, dell'artigianato o della piccola impresa facendoli crescere economicamente, attivando negli stessi inedite strategie di comunicazione fin ad ora totalmente assenti, originando start-up con il recupero di tradizioni e professioni a rischio estinzione e generando elementi di crescita, anche culturale, reciproca.

I risultati del concorso dimostrano l'importanza di una formazione liceale in grado di tutelare e alimentare una cultura artistico artigianale per soddisfare proprio la sempre maggiore richiesta di professionalità in questa direzione e per meglio prepararsi e integrarsi con la formazione universitaria nel settore disciplinare del design.

STUDENTI: Maria Vittoria Amodio Amendola, Fabiola Casoria, Marco Caiazza, Nicoletta Naccarato, Nunzia Nuzzi, Antonietta Aiuolo, Alfonso Cinque, Ilario Fucci, Rosa Lapillo, Miriam Maimmane, Zeudy Pastore, Marco Petrone, Simone Ruffino, Giovanni Traetto

TUTOR: Prof. Giacomo D'Alterio
Proff. Francesco Cardalesi, Giacomo D'Alterio (Sezione Arte dei Metalli ed Oreficeria) e Proff. Anna Catalano, Rita Lonardo (Sezione Arte della Ceramica)

ISTITUTO: Liceo Artistico/Istituto Statale d'Arte Filippo Palizzi, Napoli

1° ex-aequo Classificato

Scacco Matto

Il progetto non definisce una nuova tipologia o una innovazione funzionale ma certamente dà risalto alle capacità tecnico espressive che il percorso didattico ha saputo trasferire agli studenti coinvolti nel concorso.

Sono infatti i processi produttivi manuali realizzati presso i laboratori dell'Istituto a caratterizzare il progetto *Scacco Matto*: un gioco costruito utilizzando metalli (leghe) e ottone, saldanti in argento, insieme ad argilla, smalti e cristallina.

Gli elementi metallici realizzati secondo la tecnica dello scatolato, dalla forma marcatamente geometrica e vuota nel suo interno, conferiscono leggerezza e pregio ad ogni singolo elemento.





STUDENTI: classe 4°Cs Design

TUTOR: Prof. Manuela Agosto

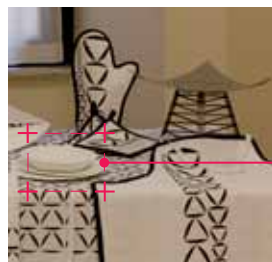
ISTITUTO: Liceo Artistico/Istituto Statale D'Arte
Enrico Galvani, Cordenon (Pordenone)

1° ex-aequo Classificato

Profondità

Partendo da un elemento geometrico di base, come il triangolo, è stata affrontata un'analisi che si poneva un obiettivo su tutti: la ricerca della profondità, intesa come la capacità di restituire al meglio la realtà che ci circonda.

Analizzandone la geometria, la struttura e la capacità compositiva, è stato ottenuto un elemento grafico modulare e declinabile su svariati oggetti e materiali, da carta e tessuti fino a legno e metallo, riportando ad una profondità illusoria oppure reale. Il progetto si completa con il disegno attento e curato nel dettaglio di tutti i packaging che permettono di proteggere e trasportare (e, volendo, regalare) i singoli pezzi.





STUDENTI: Albina Merja, Aurrel Ndoia, Giulia Pianca
classe 3°C Disegno Industriale

TUTOR: Proff. Federico Bernardi, Ivan Dal Vecchio,
Fortunata Gallo, Felice Pin

ISTITUTO: Istituto Statale d'Arte Bruno Munari,
Vittorio Veneto (Treviso)

2° Classificato

Playing Carpet

Un gioco-tappeto che riprende concept sviluppati da Bruno Munari, indirizzato alla definizione di uno spazio privato in cui il bambino possa sentirsi a proprio agio e con il quale possa interagire grazie alle funzionalità dell'oggetto. Costituito da un trapuntino rivestito, il lato che poggia sul pavimento, per la sicurezza del bambino, è in gomma antiscivolo; su quello superiore si possono applicare un tessuto adatto al disegno con pennarelli lavabili e un pile per coprire il bambino nel caso decida di usare *Playing Carpet* come luogo per rilassarsi e dormire. Il tappeto svela al bambino anche tasche per contenere giochi, colori o piccoli segreti. Lungo il bordo scorre, nascosta e sicura, una corda che fuoriesce solo nella parte retrostante i quattro angoli; se tirata trasforma il tappeto in un sacco, per raccogliere e conservare i giochi del bambino.





STUDENTI: Giorgio Storoni
classe 4ªA Progettazione

TUTOR: Prof. Luisa Maglio

ISTITUTO: Liceo Artistico SS Apostoli, Napoli

3° Classificato

Sweet secret

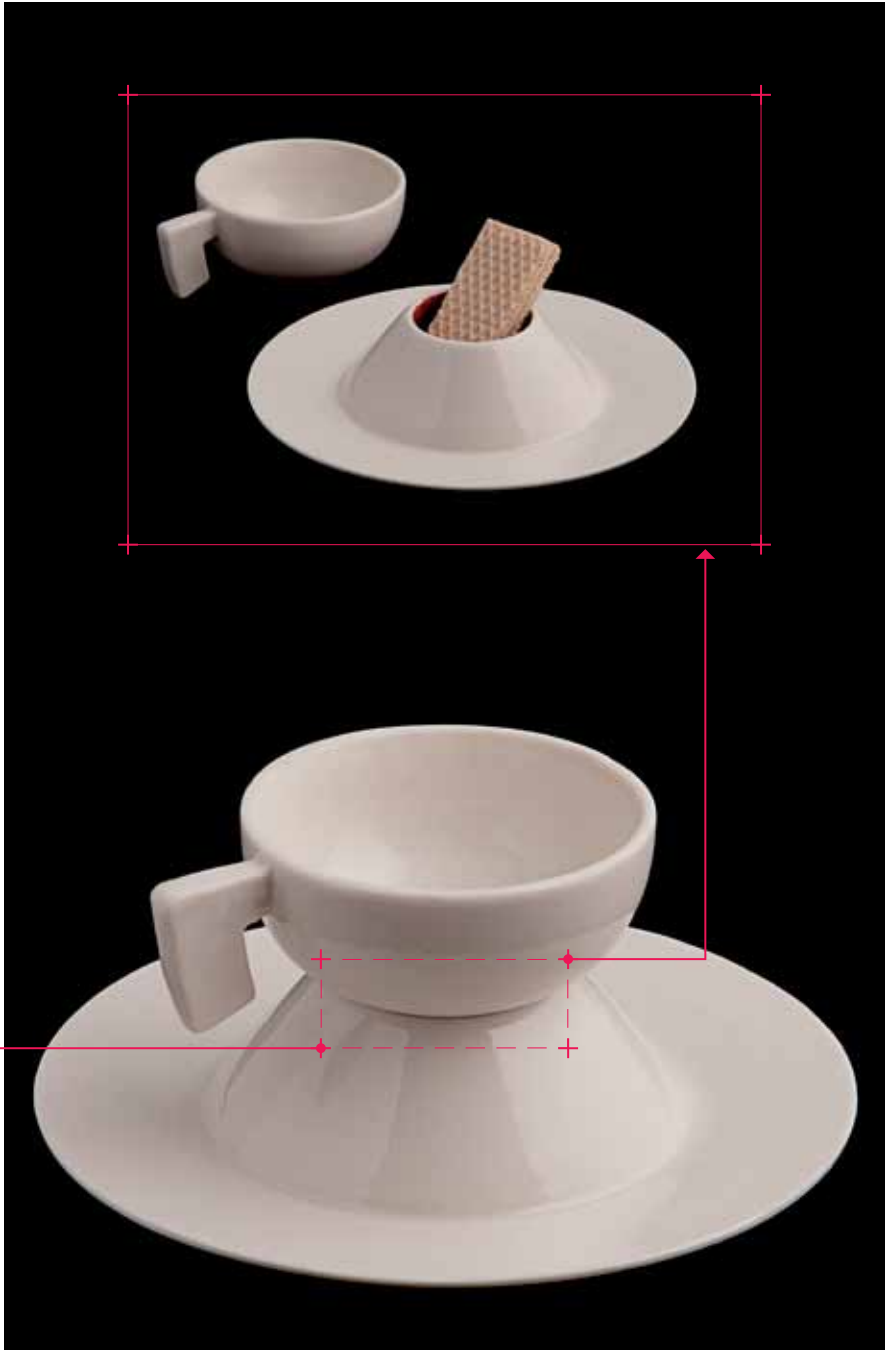
È una tazzina che nasconde un segreto; risultato di un percorso progettuale avviato in risposta al brief dell'esercitazione didattica che chiedeva di disegnare oggetti o luoghi capaci di azionare o trasformare i comportamenti quotidiani.

Sweet secret prova a rallentare, ancora un po', la pausa caffè. Il piattino di questo insolito servizio da caffè è ispirato al profilo del Vesuvio e nasconde uno spazio che può accogliere un cioccolatino, un biscotto o un piccolo dono prezioso.

Un *vulcanello buono*, che, come per il progetto di Renzo Piano, ospita elementi che sorprendono dolcemente.

Realizzata in porcellana bianca, presenta la parte interna smaltata di colore rosso o oro.





STUDENTI: classe 5ª PGA

Roberta Carandente Coscia, Domenico Chessa, Barbara Guerra, Roberto Parlati, Valeria Coppola, Flavia Ragucci, Claudia Apetino

TUTOR: Proff. Carmela Barbarano, Mario Sammarco, Aldo Fiorillo, Giuseppe Esposito

ISTITUTO: Liceo Artistico/Istituto Statale d'Arte Filippo Palizzi, Napoli

Menzione Speciale

Il Bacio di Klimt

Il bacio di Klimt è parte di un progetto più ampio denominato *Rompicapo* che ha coinvolto gli allievi di due classi (4ªAG e 5ª PGA). In particolare, *Il bacio di Klimt* è il risultato della collaborazione tra gli studenti della stessa classe (5ª PGA), ma afferenti a sezioni diverse, che hanno proposto una lettura alternativa di un'opera d'arte trasformata in un oggetto dall'accento romantico ma funzionale.

La famosa opera ispira l'articolazione degli spazi ma anche le decorazioni e le scelte materiche di un mobile contenitore adatto ad ambienti di soggiorno ma anche di studio, per contenere libri e documenti. Oltre ai vani chiusi o a giorno, il mobile *Il bacio di Klimt* presenta anche due differenti elementi luminosi posti in alto e caratterizzati da un vetro colorato.





STUDENTI: classe 3°C Disegno Industriale

Alice Boccanegra, Gloria De Fina (*Mimesis*);

Nicolò Baldassar, Sara Dal Cin, Erica Faoro (*Maze Mondrian*);

Nicole Fant, Alessandra Iacovino (*Sensation ribbon*)

TUTOR: Proff. Federico Bernardi, Ivan Dal Vecchio,

Fortunata Gallo, Felice Pin

ISTITUTO: Istituto Statale d'Arte Bruno Munari,

Vittorio Veneto (Treviso)

Menzione Speciale

Mimesis

Maze Mondrian

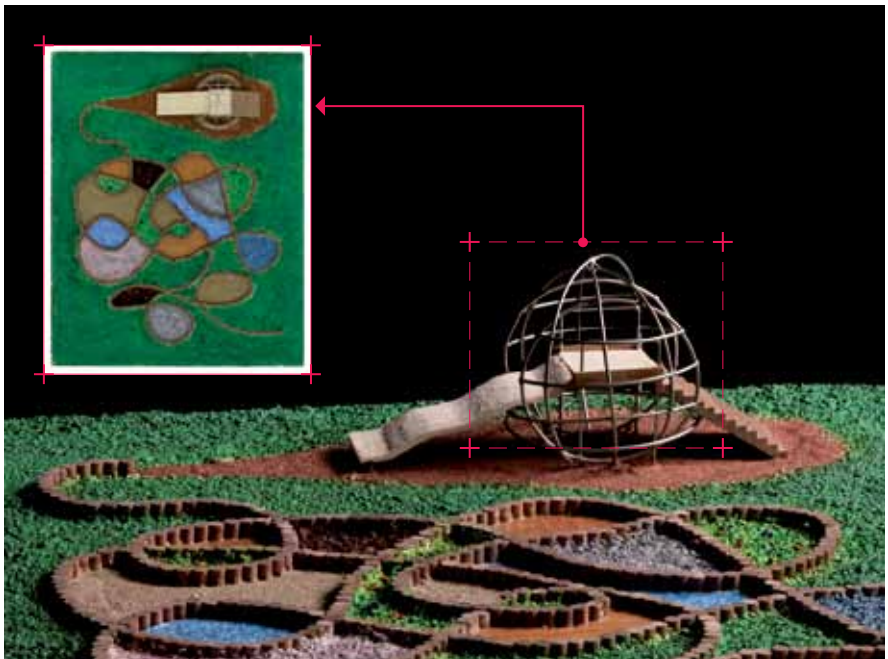
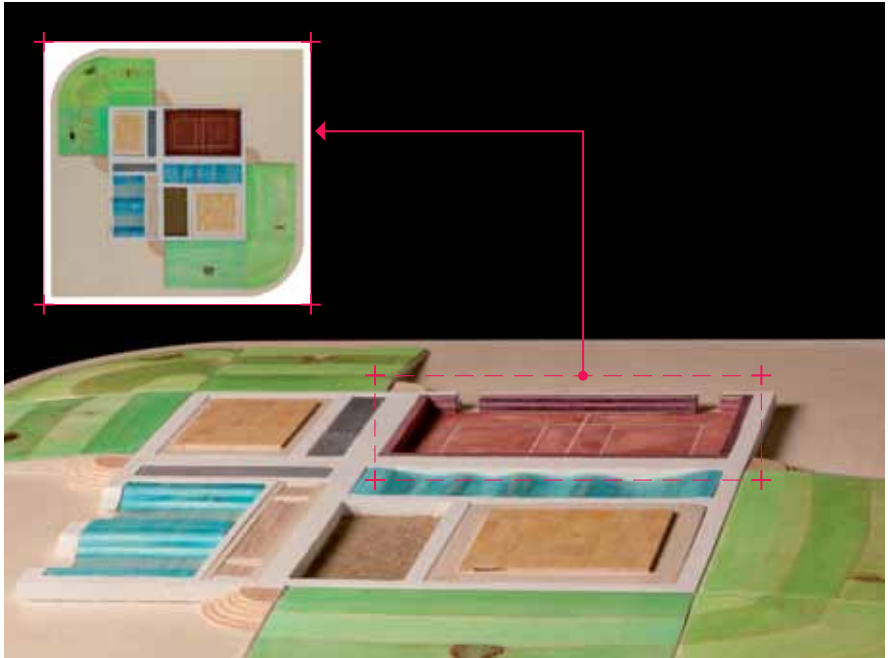
Sensation Ribbon

I progetti degli studenti della classe 3°C sono pensati per il mondo dei bambini più piccoli.

Come *Mimesis*: un labirinto urbano a forma di bruco caratterizzato da un percorso morbido e sicuro che accompagna il bambino fino alla meta, l'uscita con scivolo.

Sensation Ribbon è un percorso ideato per un parco giochi che conduce il bambino ad un grande scivolo attraverso l'esplorazione dei propri sensi. L'area è infatti caratterizzata da una strada tortuosa lungo la quale si possono sperimentare materiali, colori, forme e consistenze tutte diverse.





STUDENTI: Eleonora Franco, Arianna Miccoli, Roberta

Tramis

classe 4ª Disegno Industriale

TUTOR: Prof. Dario Patrocino (docente di Progettazione)

Proff. Giuseppina Sistenti, Fedele Latino (docenti di Laboratorio)

ISTITUTO: Liceo Artistico Giuseppe Pellegrino, Lecce

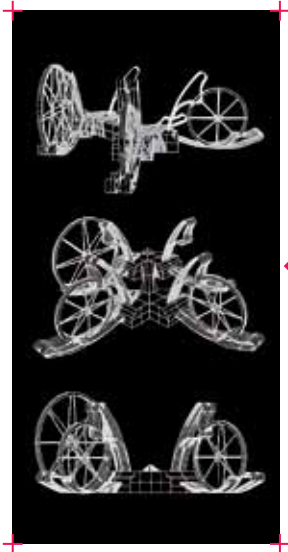
Menzione Speciale

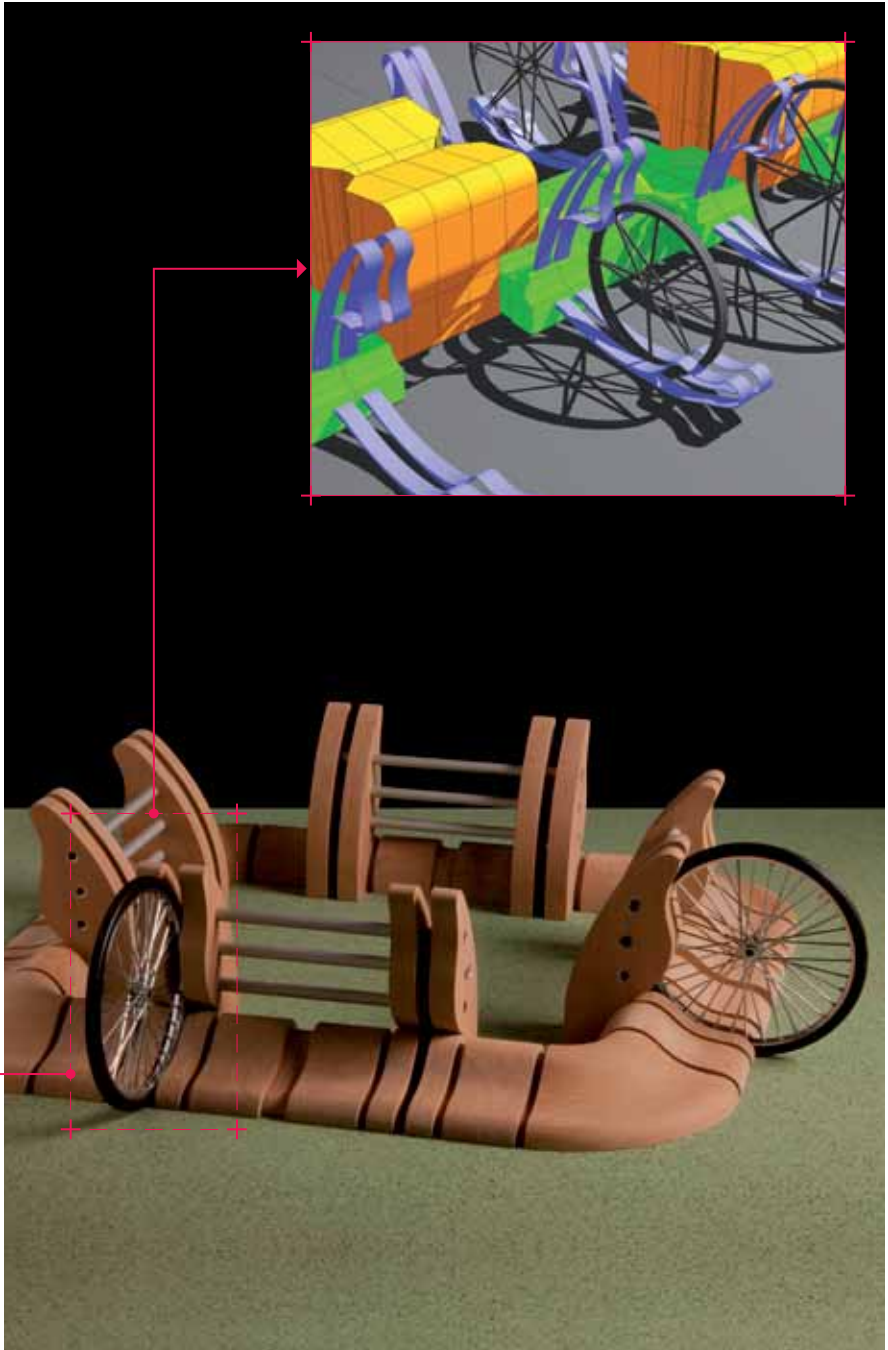
Ciclo Parking

Un parcheggio per le biciclette progettato ponendo particolare attenzione al sistema di appoggio per la ruota affinché l'azione non provochi danni, lasciando intatte la parti più delicate della ruota e di tutta la bici.

Ciclo Parking si caratterizza per l'estrema flessibilità data dai pochi elementi di cui è composto, con vantaggi nei costi di produzione e nella possibilità di soddisfare utenze diverse attraverso le molteplici configurazioni possibili.

Il progetto cromatico prevede la disponibilità di molte tonalità per adattarsi ai diversi paesaggi urbani, comprese quelle più allegre e vivaci adatte anche a comunicare la funzione positiva e gioiosa dell'uso della bicicletta.





STUDENTE: Valeria Cosenza

TUTOR: Proff. Luigi Messina, Concetta Sciarappa

ISTITUTO: Liceo Artistico SS Apostoli, Napoli

Ombrelligami

“Una struttura leggera, fatta di vento stesso per muoversi liberamente al vento”.

Il gazebo Ombrelligami si ispira alla Rosa dei Venti, imitandone le forme simmetriche nella struttura, nella posizione dei pilastri, nel telo superiore e nella base/panchina. Va immaginato all'interno di un parco urbano, racchiuso da aiuole di iris, le cui tonalità sono quelle scelte per il progetto.



STUDENTE: Alina Bogomazov
Sezione Disegno Industriale

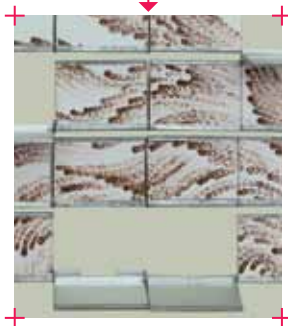
TUTOR: Prof. Gabriele Vitali

ISTITUTO: Liceo Artistico F. Mengaroni, Pesaro
(Pesaro Urbino)

Mensole Segrete

Un sistema per esporre i propri oggetti e per decorare la parete sulla quale viene collocato. Si tratta di mensole ribaltabili e modulari: aperte sostengono gli oggetti, chiuse decorano la parete in modo flessibile e personalizzabile.

Pensata in estruso di alluminio, leggero ma resistente, ogni singola mensola presenta sul lato esterno una doppia canalina all'interno della quale scorrono e si bloccano i diversi materiali utilizzabili per la personalizzazione/decorazione della parete (specchi, laminati, stampati, stoffe, ecc.).



STUDENTE: Lucia Trentadue

TUTOR: Prof. Bruno Morabito

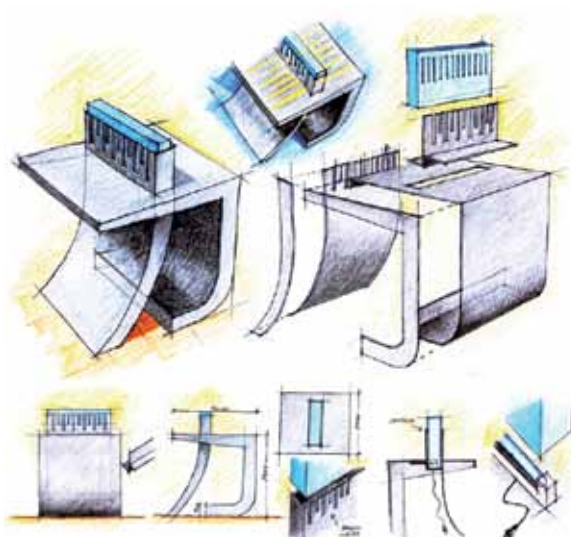
ISTITUTO: Liceo Artistico Statale Giuseppe De Nittis, Bari

Forza

È un tavolino ispirato all'ideogramma della forza.

La lamiera satinata nella tonalità del grigio è scelta per enfatizzare il concetto di forza.

Il tavolino nella parte centrale superiore svela una piccola fonte luminosa che disegna un'ambientazione piacevole e rilassante quasi in contrasto con i principi di forza espressi dalla forma dell'oggetto.



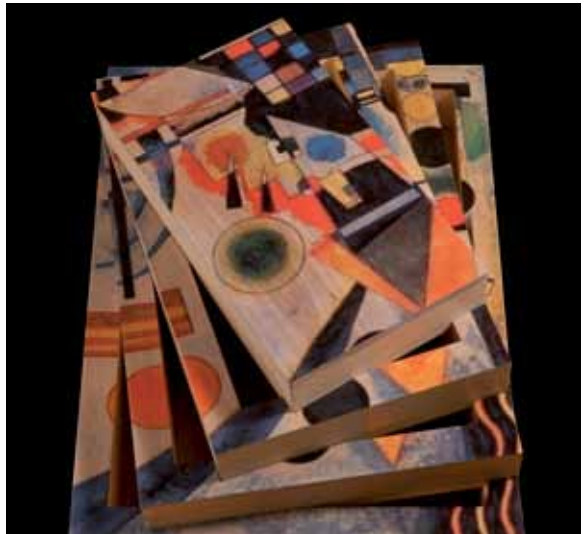
STUDENTE: Filippo Biondo, Annalisa Di Paola, Alessandro Alberto Iarrera

TUTOR: Prof.ssa Maria Maiorana

ISTITUTO: Istituto di Istruzione Secondaria Superiore, Milazzo (Messina)

Tablimage

Flessibilità e Personalizzazione applicate al mondo dell'arte per consentire ad ogni singolo utente di modificare e adattare il quadro *Tablimage* al proprio gusto e alle proprie esigenze estetiche. Concepito con quattro elementi in legno intarsiato, è possibile variarne il disegno originale attraverso la rotazione degli elementi e il blocco/sblocco di semplici incastrati sui lati.



STUDENTI: classe 5^aE

Matteo Marchini (*Paint Time*);

Luca Pugnaghi (*Tempometro*);

Giorgio Montanari (*Humor Neckless*);

Giorgia Mazza, Sig. Stefano Mazza - Ingegnerizzazione e Modellazione (*Memorie Casuali*)

TUTOR: Prof. Giorgio Teggi (Progettazione Architettura Design), Prof. Marco Corbelli (Modellazione)

ISTITUTO: Liceo Artistico Gaetano Chierici, Reggio Emilia

Paint Time

Tempometro

Humor Neckless

Memorie Casuali

Fil rouge dei progetti della scuola di Reggio Emilia è il tempo: oggetti che ne propongono diverse concezioni e interpretazioni, che suggeriscono una riflessione sul suo incessante trascorrere e segnare la quotidianità, svelando l'esigenza di fissare i momenti più significativi della nostra vita e dei nostri ricordi e di rassicurarci sul tempo che ci separa da un evento futuro. Il tempo, universale e inarrestabile, coinvolge e segna tutto: le persone, la natura e l'architettura.



CONCORSO 2012

new DESIGN

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
Direttore Generale Carmela Palumbo

MOSTRA NEWDESIGN2012

MUST

Museo Storico Città di Lecce

Via degli Ammirati, 11 – Lecce

14-15 settembre 2012



Città di Lecce



COORDINAMENTO PROGETTO

Antonio Lo Bello, Dirigente Ufficio II D.G. Ordinamenti
Scolastici

CATALOGO A CURA DI

Paolo Tamborrini, Politecnico di Torino

COORDINAMENTO CATALOGO

Caterina Spezzano, Ufficio II D.G. Ordinamenti Scolastici

SCHEDE PROGETTI

Novella D'Incecco e Paolo Tamborrini

PROGETTO GRAFICO

Maria Isabella Reggio e Erika Vicaretti

FOTO

Aldo Cimaglia e Giuseppina Sabelli, Istituto di Stato
per la Cinematografia e TV Roberto Rossellini, Roma

STAMPA

Liceo Artistico Giuseppe Pellegrino, Lecce

IN COPERTINA

immagine tratta dal progetto *Mensole Segrete*
di Alina Bogomazov, Liceo Artistico F. Mengaroni, Pesaro

COORDINAMENTO MOSTRA

Caterina Spezzano, Ufficio II D.G. Ordinamenti Scolastici
Vito Cofano, Liceo Artistico Giuseppe Pellegrino, Lecce

PROGETTO DEI PREMI

Salvatore Mazzotta, Liceo Artistico Giuseppe Pellegrino, Lecce

GIURIA DEL CONCORSO

Presidente:

Antonio Lo Bello

Giurati:

Italo Barbati

Rolando Meconi

Marcello Mele

Giuseppe Pavone

Caterina Spezzano

Paolo Tamborrini

**SI RINGRAZIANO TUTTE LE SCUOLE CHE HANNO PARTECIPATO AL CONCORSO,
I PRESIDI E I TUTOR CHE HANNO SAPUTO E VOLUTO SEGUIRE I TANTI STUDENTI ISCRITTI**



Ministero dell' Istruzione, dell' Università e della Ricerca