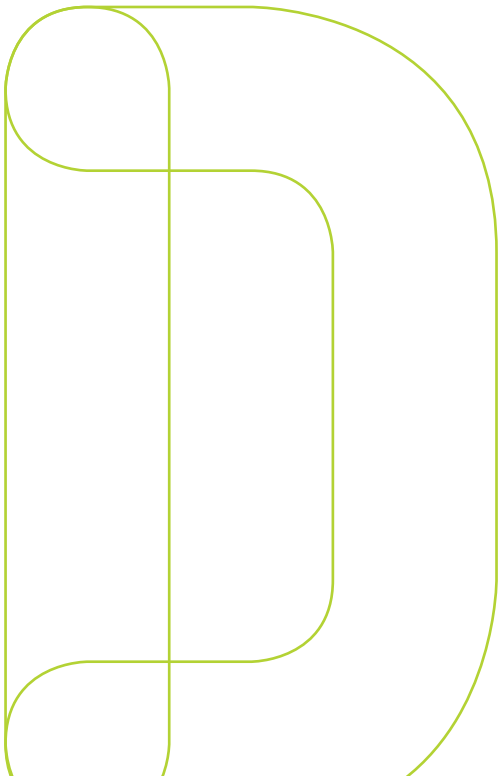
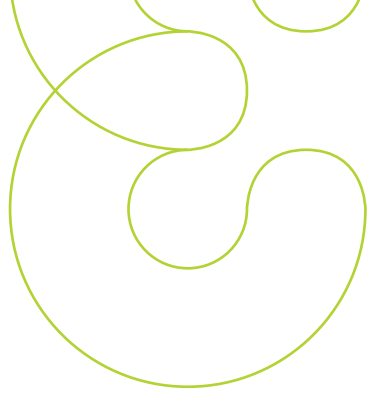




new DESIGN

2011

La straordinarietà del quotidiano: l'oggetto tecnologico



NEW DESIGN 2011

La straordinarietà del quotidiano: l'oggetto tecnologico

INDICE

<i>Newdesign duemilaundici: la conferma delle idee</i>	4
<i>Il confronto concorsuale come sfida da cogliere</i>	8
<i>Le radici del futuro</i>	11
<i>Isola attrezzata</i>	15
<i>Surface lamp</i>	17
<i>Tosta disk</i>	19
<i>Capsula multimediale</i>	21
<i>Habitat low cost</i>	23
<i>Fashion's got innovation</i>	24
<i>Portale informatico</i>	25
<i>Gioielli</i>	26
<i>Sunlight</i>	27
<i>Dynawatch</i>	28
<i>Albero energetico</i>	29



NEWDESIGN DUEMILAUNDICI: LA CONFERMA DELLE IDEE

di Antonio Lo Bello

La seconda edizione del Concorso “NewDesignduemilaundici”, promossa dalla Direzione Generale per gli Ordinamenti scolastici e per l’Autonomia scolastica e rivolta agli studenti del IV e V anno degli Istituti Statali d’Arte e dei Licei Artistici, ha inteso ribadire l’attenzione verso il rapporto tra la dimensione della creatività/innovazione e la dimensione dello sviluppo/applicazione delle attitudini dei giovani studenti dell’istruzione artistica.



La crescita sociale, economica e culturale è strettamente legata alla capacità “sociale” di produrre innovazioni sostenute da un’analisi di contesto, usufruendo della lezione della storia e rivolgendosi al futuro per anticiparne i contorni.

Indiscutibile quindi l'importanza che la creatività svolge nella società della conoscenza ai fini della produttività e dell'innovazione. Nell'ambito della stessa strategia di Lisbona, la relazione conoscenza-creatività-innovazione sono parole chiave a supporto di una “crescita sostenibile in termini economici, sociali, culturali”.

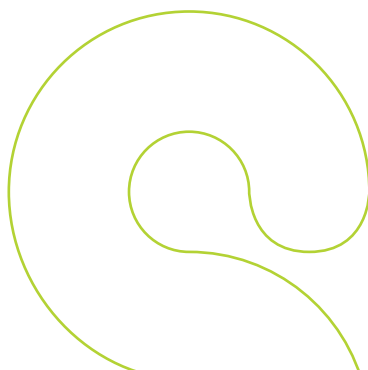
Il Progetto soddisfa diversi intenti e soprattutto privilegia l'impegno formativo curato dalla scuola che, attraverso percorsi didattici dedicati, intreccia attitudini, predisposizioni, competenze acquisite, applicate e fruibili, agevolando la didattica curricolare; favorendo l'integrazione fra le discipline e il confronto e la ricerca

condivisa affinché prioritario sia l'obiettivo della tutela e della promozione dei talenti che la scuola accoglie, forma e orienta. Missione formativa è, in quest'ottica, supportare la sperimentazione delle idee e la produzione di messaggi nuovi e utili, adeguati alla rapidità e alla complessità dei cambiamenti. A tale scopo il Progetto stimola la didattica laboratoriale e incrementa l'interazione tra il pensare e il fare, proponendo diverse fasi di realizzazione, dall'impegno riflessivo all'ideazione del “nuovo”, alla



creazione dell'immaginato, ognuna stimolata e sostenuta dall'impegno del docente-tutor a promozione delle individualità e/o della collettività della classe. E la didattica supportata dal laboratorio garantisce valenza esecutiva all'intero processo di apprendimento/insegnamento perché pretende una progettazione in sintonia con gli obiettivi di costruzione di un sapere in cui co-protagonista è ciascuno studente. Alla seconda edizione del concorso hanno aderito numerose istituzioni scolastiche

cui vanno gli apprezzamenti di questa Direzione Generale per le opere di ingegno realizzate. Il presente Catalogo raccoglie le immagini dei prototipi realizzati dagli studenti degli istituti scolastici, selezionati dal Comitato tecnico-scientifico tra i tanti progetti pervenuti.





IL CONFRONTO CONCORSUALE COME SFIDA DA COGLIERE

di Marcello Mele

La seconda edizione del concorso Newdesign si colloca in un momento di definizione dell'identità dei nuovi licei artistici in cui far coesistere la dimensione umanistica e scientifica, quella progettuale-laboratoriale con le nuove tecnologie, per promuovere capacità logiche, ideative e operative.

Un'occasione di rinnovamento per dare vitalità e ottimismo al settore, sia pur nell'economia degli investimenti non in linea con gli altri paesi europei.

Molto è demandato a quanti credono nella qualità ed efficienza della scuola pubblica; a coloro che, con professionalità, sono in prima linea con e per i giovani per la loro crescita cognitiva e sociale.

Un impegno da perseguire con successo perché la cultura artistico-scientifica ha da sempre rappresentato l'indicatore per misurare il livello di democrazia e di progresso di una società.

La pratica concorsuale è un viatico per lo sviluppo dell'istruzione artistica, uno stimolo propulsivo e coinvolgente per una didattica pluridisciplinare, non arroccata sul proprio ambito; un'attività che supera il modulo scolastico, tenendo conto delle specificità dei percorsi post diploma e delle professioni, dove protagonisti saranno i giovani, di cui occorre soddisfare le esigenze, i bisogni e le attese.

La disciplina del design, che segue le dinamiche della contemporaneità, (analisi delle necessità, sostenibilità, sperimentazione di tecnologie e materiali, estetizzazione e produzione reale e virtuale del prodotto), consente di accrescere dimensioni fondamentali come quelle etiche

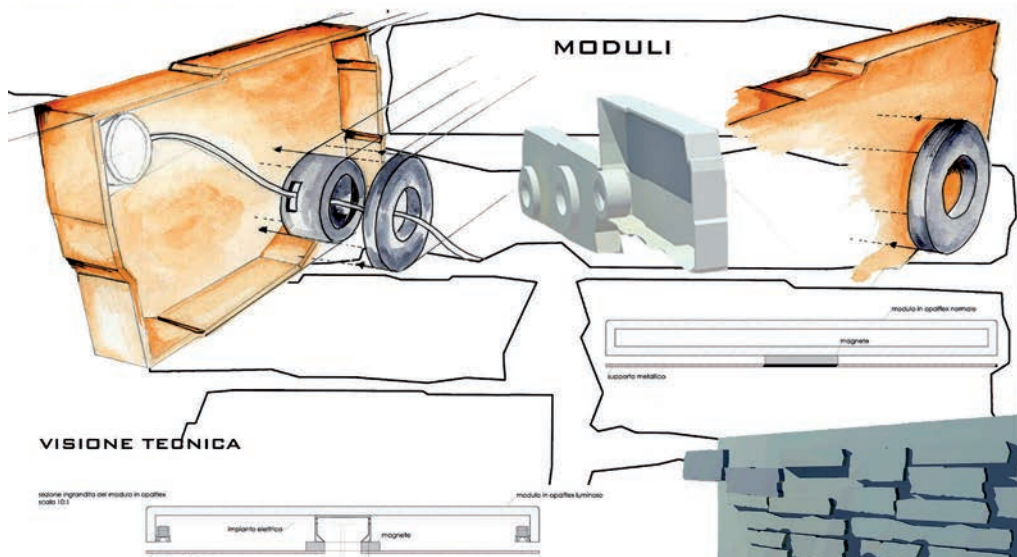
delle necessità, sostenibilità, sperimentazione di tecnologie e materiali, estetizzazione e produzione reale e virtuale del prodotto), consente di accrescere dimensioni fondamentali come quelle etiche e critiche, creative e innovative, indispensabili per qualunque percorso responsabile e consapevole sarà intrapreso. L'ampio consenso registrato è dovuto al fatto che NEWDESIGN duemilaundici è un banco di prova in cui gli studenti hanno la possibilità di comunicare tra coetanei, condividere esperienze, verificare quanto elaborato;



rappresenta una motivazione coinvolgente per approfondire i linguaggi grafici e plastici per la verifica, rappresentazione e comunicazione del progetto ma anche uno stimolo affinché creatività e sperimentazione tengano conto della realizzabilità e della produzione.

Il confronto concorsuale facilita il processo d'insegnamento e apprendimento, consente di verificare il risultato dell'azione formativa e le ricadute sugli studenti, permette di sviluppare capacità logico-analitiche e di far emergere le eccellenze.

Proprio nel momento in cui il tema del made in Italy si rivela un settore strategico per l'economia italiana su cui investire, si auspica il moltiplicarsi di questi eventi con il coinvolgimento sempre più ampio della comunità scolastica.

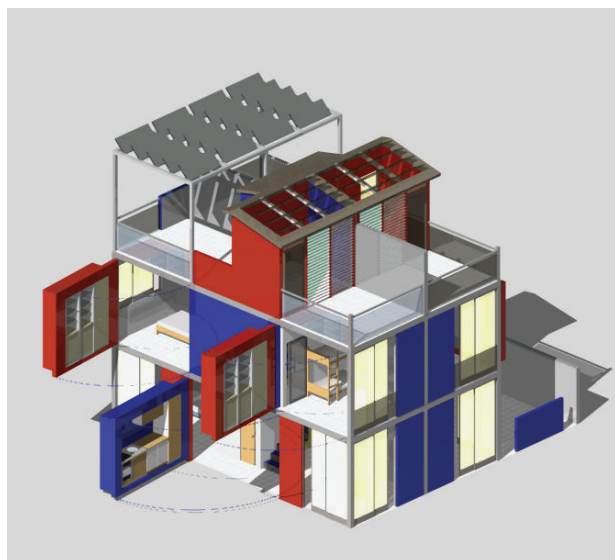


LE RADICI DEL FUTURO

di Rolando Meconi

Dalle arti applicate all'applicazione dell'arte come fattore e motore di cultura e, insieme, di produzione industriale, con determinante influenza sull'economia e sullo stesso tessuto sociale.

La realizzazione e l'utilizzo di una "semplice" posata da tavola implicano un lungo procedimento storico e un'articolata, lenta evoluzione. L'uso di nuove forme, nuovi materiali, nuove procedure e nuove tecniche non giungono estemporaneamente da una "genialità" estranea alla realtà, al contrario, sono elaborazione e frutto di chi nella realtà è immerso, ne capta e ne interpreta le esigenze pratiche soddisfacendone, contemporaneamente, esigenze estetiche, capaci di rendere più



gradevole la quotidianità e favorendo la qualità della vita. La scoperta di tecnologie e strumenti di indagine sempre nuovi, nel bene e nel male, ha velocizzato in maniera esponenziale i tempi e i modi dei cambiamenti e una scuola che guardasse solo alla conservazione non potrebbe che essere destinata ad un ancor più rapido declino.

La premiazione relativa ai vincitori del NEWDESIGNduemilaundici, nella prestigiosa sede del MART di Rovereto, in questo momento dell'anno scolastico, costituisce un notevole contributo alla conoscenza dello specifico indirizzo che prenderà l'avvio nell'ambito del nuovo Liceo artistico, indirizzo che ha raccolto le esperienze storiche degli istituti d'arte e, facendone tesoro, cerca di traghettarne la tradizione nel nuovo secolo, non solo come scuole di pregevole manualità ma come palestra di progettualità legata alla

produzione: progettualità e produzione che mutuamente si confrontano ed, eventualmente, si correggono.

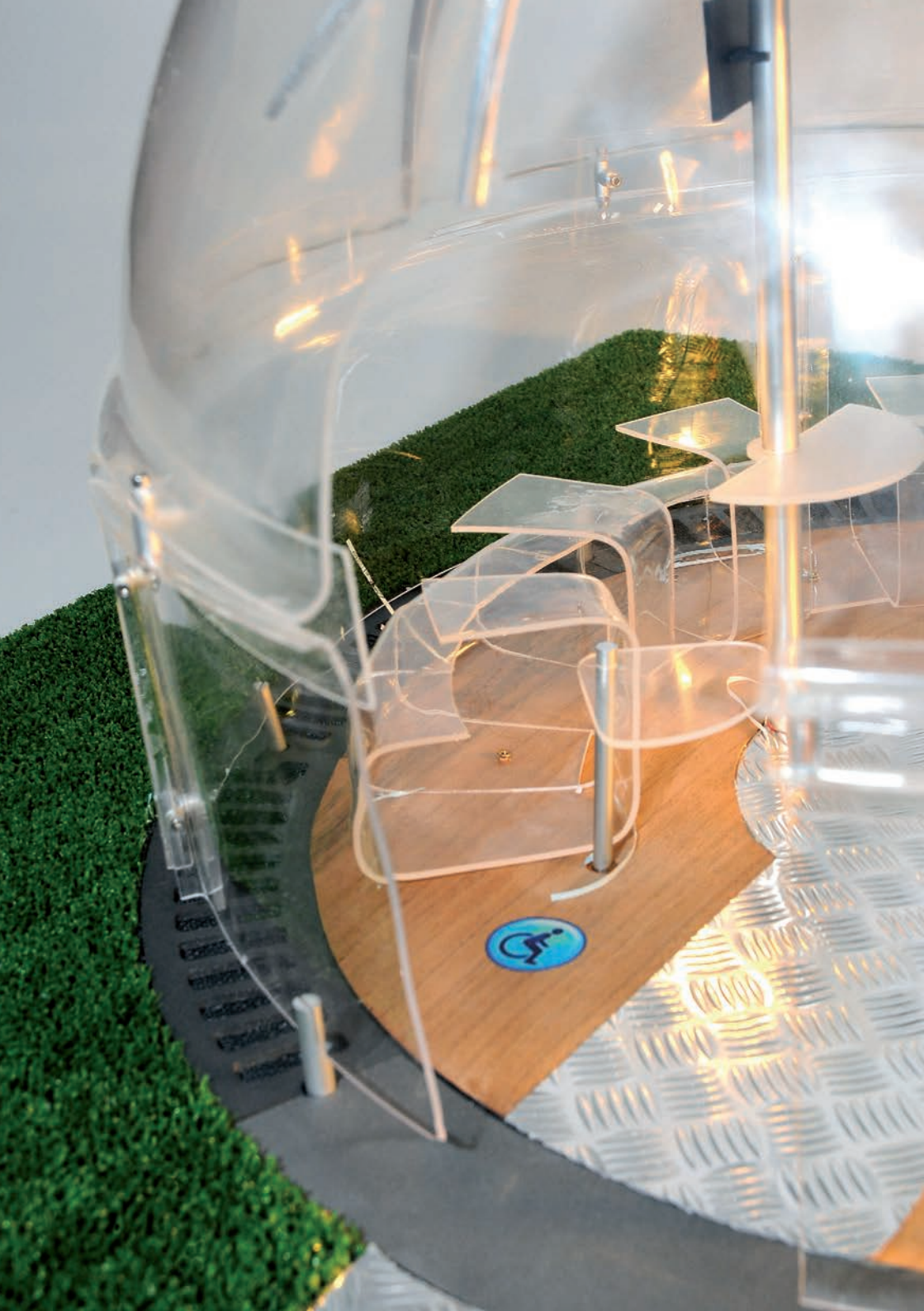
Il Regolamento dei nuovi Licei definisce le caratteristiche del laboratorio del DESIGN "articolato nei distinti settori della produzione artistica, nel quale lo studente acquisisce le metodologie della progettazione di oggetti".

Pertanto i singoli licei diversificheranno l'indirizzo nel rispetto dei vari settori di produzione deducibili dall'elaborazione in via di

definizione delle nuove classi di concorso separatamente delineate: legno e arredamento, tessuto e moda, libro, ceramica, vetro, metalli.

L'insostituibile contributo che le scuole artistiche hanno dato nel secolo passato (peculiarità del sistema scolastico italiano) trova, ancora una volta, nell'articolato panorama dell'offerta formativa proposta dal nuovo liceo artistico una via tutta italiana allo sviluppo di una conoscenza creativa nelle giovani generazioni.

Saper guardare al futuro guidati dalla consapevolezza di un passato tanto ricco come è quello della nostra produzione artistica ed artigianale, costituisce la forza del "made in Italy" che ci permette di guardare avanti con grande ottimismo.



ISOLA ATTREZZATA

stud. *Anna Beber*

Samantha Postal

Nicola Usai

Christian Veronesi

Elettra Vialli

Stefania Zanetti

prof. *Floriana Rizzi,*

prof. *Claudio Dellai*

Istituto delle Arti di Trento e

Rovereto

Liceo/Istituto A. Vittoria,

Trento

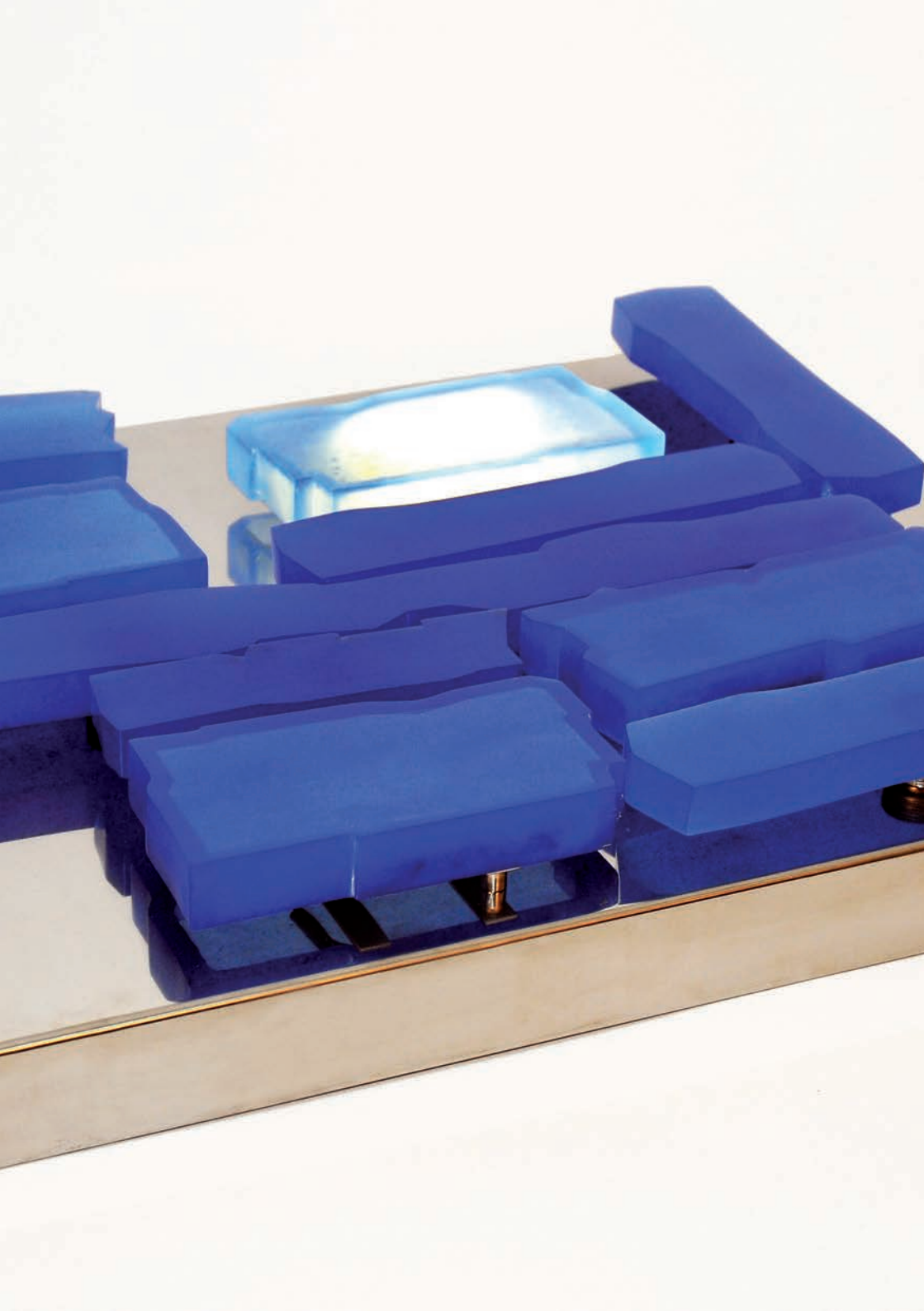
In una società in continua evoluzione, sempre in movimento e in cui la tecnologia è centrale, si ha spesso bisogno di luoghi in cui fermarsi per lavorare utilizzando i nostri device portatili.

Le città contemporanee sono spesso carenti di luoghi adatti al nuovo nomadismo, luoghi di condivisione sociale in cui è possibile lavorare, connettersi alle reti informatiche, a quelle wi-fi e a quelle elettriche.

L'isola Attrezzata nasce proprio con l'intento di colmare questa mancanza. Un'area coperta da una semisfera dotata di tutti i



comfort e i servizi utili ai cittadini. Il progetto è studiato in tutti i dettagli dalla struttura portante fino alla pavimentazione, dagli arredi ai componenti tecnologici fino al sistema di illuminazione: diffusa per l'illuminazione generale dello spazio e con faretti a led per le postazioni di lavoro.



2nd

SURFACE LAMP

stud. *Simone Chiotti*

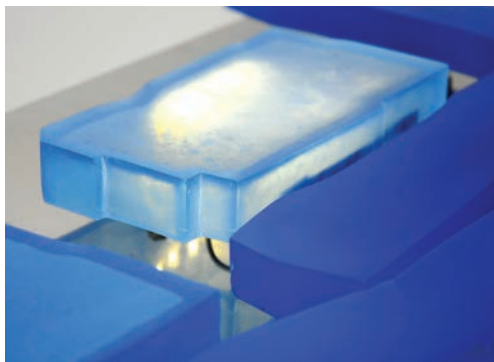
prof. *Marilena Drago*

prof. *Elena Blengino*

prof. *Alessia Clema*

*Istituto Statale d'Arte G.Soleri –
A.Bertoni, Saluzzo (Cuneo)*

Progetto di un modulo luminoso ripetibile e componibile fino ad un massimo di dieci parti. Ogni modulo è realizzato in modo da poter essere incastrato da entrambi i lati; una sorta di pietra, con bordi irregolari, che aderisce per mezzo di magneti alla parete metallica di supporto, ottenendo una superficie luminosa con forma sempre diversa e personalizzabile. I LED, scelti come fonte luminosa, sono posti internamente lungo il bordo del modulo.





3rd

TOSTA DISK

stud. *C. Corte*

G. Costa

C. Dognini

V. Losito

M. Palmisano

R. Suardi

prof. *G. Lattari*

Liceo Artistico Simone Weil,

Treviglio (Bergamo)

Il progetto si può definire come un raccogliatore digitale o una nuova tipologia di libreria pensata per l'archiviazione di hard-disk esterni e dei molteplici documenti digitali che siamo ormai abituati a produrre e conservare proprio in questi componenti hardware.

L'interfaccia digitale, posta sul lato dell'oggetto, permette inoltre il passaggio da un h-d ad un altro, o da questi al computer, semplicemente impostando le funzioni direttamente sul touch screen.

Tutti i file archiviati possono essere visti in anteprima, senza uso del computer, proprio grazie



al software di visualizzazione che rende il piccolo display una pratica fonte di ricerca tra i megabyte.



MENZIONE SPECIALE

CAPSULA MULTIMEDIALE

stud. *Barbara Rossi*

prof. *Raffaele Macri*

prof. *Ermanno Angeli*

*Istituto delle Arti di Trento e
Rovereto*

*Liceo/Istituto Statale d'Arte
Fortunato Depero, Rovereto
(Tn)*

Un simulatore per adolescenti con disabilità cognitiva media o con disfunzioni psico-mentali nell'attenzione, nel linguaggio e nell'interazione sociale. La capsula multimediale è gestita da un software appositamente progettato ed è pensata per stimolare l'apprendimento sviluppando anche il processo creativo dell'immaginazione. Costituita da due semisfere, nella parte inferiore è collocata la plancia interattiva con touchscreen e la seduta con braccioli con sistema 3D Spheric-Mouse, che si adatta alla



mano e alle azioni da compiere in ambienti tridimensionali con casco, visori e sensori, permettendo così la gestione diretta dell'applicazione con il movimento delle mani nell'aria.

La semisfera superiore chiude la capsula con uno schermo 3D panoramico.



MENZIONE SPECIALE

HABITAT LOW COST

stud. *Lorenzo Bernardi*

Daniele Marini

Alena Alexssandra Didu

Simone Lattanzio

Alice Di Girolamo

Alessandra Savastano

Camilla Romano

prof. *Bruno Ferrari*

ass. lab. *Olivia Solombrino*

*Istituto Statale d'Arte Roma 1,
Roma*

Un habitat per un breve periodo, con il massimo confort (acustico, termico e igrometrico), a ridotto impatto ambientale, protettivo, sicuro, in cui vivere in armonia. Pensato per rispondere ai bisogni abitativi impellenti in caso di calamità naturali e in situazioni d'emergenza, Habitat Low Cost soddisfa inoltre le richieste di mobilità di giovani coppie, studenti, lavoratori, immigrati. Punti sostanziali dell'idea sono l'autosufficienza energetica, la serialità, le diverse possibilità di aggregazione e l'efficacia e adattabilità del sistema d'arredo:



qualità in grado di conferire una grande mutevolezza per rispondere a situazioni abitative momentanee, consentono di ospitare fino a cinque persone.

L'artefatto che scaturisce da questi presupposti si basa sul modulo abitativo base, il cubo strutturale aperto su tre lati con tamponature preassemblate costituite da vetrate e pareti attrezzate.

FASHION'S GOT INNOVATION

stud. *Sonia Bonvecchio*

Linda Cembran

Francesca De Ferrari

Gabriele Rosani

prof. *Maria Grazia Bruneli*

Istituto delle Arti di Trento e

Rovereto

Liceo/Istituto A. Vittoria,

Trento

Prodotto funzionale e tecnologico, ma al tempo stesso un oggetto per la decorazione del corpo. È un anello con chiavetta usb incorporata; si compone di due pezzi che complessivamente si traducono in un tronco di cono con la svasatura posta verso l'alto e a sezione cava. Il protagonismo del decoro della parte superiore si definisce attraverso il castone a giorno con pietra sintetica idrotermale trasparente. La trasparenza del materiale scelto lascia intravedere la memoria portatile posizionata all'interno



dell'anello ed è facilmente estraibile grazie a un incavo a forma di lunetta posto superiormente. Il progetto è realizzabile con materiali più tradizionali, come l'oro, a quelli più moderni ed ecocompatibili, come i biopolimeri.

PORTALE INFORMATICO

stud. *Fabio De Michele*

Loris DE Luca

Luca De Stafani

Christian Di Domenicantonio

Valerio Forconi

Christian Marino

Alessandro Pulerà

Sara Valentini

prof. *Antonio Buldini,*

prof. *Angelo Franzò*

prof. *Anna Sicali*

Liceo Artistico Statale Giulio

Carlo Argan, Roma

Portali da collocare nei quartieri delle città come isole totemiche funzionali e informatizzate. Il punto informativo posizionato in spazi e luoghi di passaggio, attraverso le più attuali tecnologie media, comunica e informa ai cittadini su news e info dell'area territoriale in cui è collocato, ma è in grado di mettere in relazione tra di loro i cittadini anche in luoghi diversi. I BookTotem sono di dimensioni comprese tra i 300 x 400 cm per un'altezza massima di 360 cm. Realizzati con profilati di alluminio



e/o vetro, sono tutti dotati di schermi brisoleil per la schermatura dei display e di pannelli fotovoltaici per la produzione di energia necessaria al funzionamento in modo autonomo.

GIOIELLI

stud. *Martina Barzi*

Sarah Leonardi

Gianluca Neve

Noemi Rolandini

Valentina Sellitto

Luca Simoni

Istituto Statale d'Arte

Benvenuto Cellini, Valenza

(Alessandria)

Un pendente con forma floreale con luce led interna quale elemento decorativo.
Un orecchino che ingloba la tecnologia bluetooth.
Una collana ferma capelli caratterizzata da elementi tecnologici diversi in grado di definire nuovi linguaggi decorativi.
Un anello rilascia fragranza.
Una collana che racchiude una penna.
Un anello con rilevatore di reti wi-fi integrato.
Tutti questi oggetti costituiscono una collezione di oggetti per la decorazione del corpo



caratterizzati da una forte presenza tecnologica usata talvolta in modo funzionale e talvolta per ottenere nuove forme espressive.

SUN LIGHT

stud. *Martino Antiga*

Luca Bernardelli

Luca Calveri

Jenny Casanova

Nadja Milivjoc

Alice Olivier

Gloria Pin

prof. *Felice Pin*

prof. *fortunata Gallo*

Istituto Statale d'Arte Bruno

Munari, Vittorio Veneto

(Treviso)

Lampada autonoma nella produzione di energia necessaria al proprio funzionamento. Una semplice struttura flessibile sulla quale vengono fissati due tessuti tecnologici: uno capace di produrre energia dal sole, l'altro in grado di emettere luce. La lampada, modellabile nella forma secondo il proprio gusto e le proprie esigenze, sfrutta il tessuto fotovoltaico da un lato, il cui funzionamento è simile a quello di un pannello a celle fotovoltaiche per generare l'energia necessaria al tessuto illuminante, posto sul secondo



lato. Quest'ultimo materiale è stato precedentemente immerso in una soluzione che contiene particelle con potenziale elettroluminescente, e, al passaggio della corrente elettrica, è in grado di emettere una luce di intensità omogenea su tutta la superficie. Sulla base della lampada sono inoltre posizionati jack che sfruttano energia prodotta dal sole per il caricamento di oggetti personali elettronici: mp3, telefonini, macchine foto, ecc.

DYNAWATCH

stud. *Claudio Troiani*

prof.ssa *R. Baldecchi*

prof. *E. Raiser*

Liceo Artistico Statale

Polcarpo Petrocchi, Pistoia

Il progetto intende risolvere il problema del caricamento degli oggetti personali elettronici in modo ecologico e, soprattutto, funzionale al nomadismo contemporaneo.

Un piccolo oggetto che racchiude un mix tecnologico per generare energia: pannelli fotovoltaici abbinati a una piccola dinamo per generare la quantità necessaria per caricare il nostro telefono o il nostro lettore mp3.

Dynawatch si adatta ai cinturini degli orologi, in modo da sfruttare il movimento cinetico del braccio per caricare la



batteria stessa, rendendola sempre disponibile, ed essere facilmente trasportata.

ALBERO ENERGETICO

stud. *Andrea Arcangeli*

Ilaria Di Felice

Danny Facciolini

Sara Neri

Carla Sciannella

Stefano Sergente

prof. *Lucio Sarra*

Liceo Artistico Statale

Giuseppe Misticoni, Pescara

Un progetto di arredo urbano. Una nuova tipologia di prodotto pensata per produrre energia a carattere locale, attraverso l'uso di fonti rinnovabili per soddisfare i bisogni dei nuovi cittadini. L'albero dell'energia è composto da pannelli solari che permettono alla struttura di essere autonoma rispetto alla rete dell'energia elettrica cittadina. Si caratterizza per la presenza di cassette accessoriate con cavi per caricabatteria ai quali connettere i propri device tecnologici per una ricarica ecocompatibile.



LE SCUOLE

Istituto Statale d'Arte Nicola Giustiniani, Cerreto Sannita (BN)	Istituto d'Istruzione Superiore Alessandro Vittoria, Trento	Istituto Statale d'Arte Benvenuto Cellini, Valenza, (AL)	Liceo Artistico Statale Vittorio Emanuele, Lanciano (CH)
Istituti di Istruzione Superiore Milazzo (ME)	Istituto Statale d'Arte Adolfo Venturi, Modena	Istituto Statale d'Arte Alfonso Frangipane, Reggio Calabria	Istituto Statale d'Arte Palermo
Istituto Statale d'Arte A.M. Maffucci, Calitri (AV)	Liceo Artistico Gaetano Chierici, Reggio Emilia	Istituto Statale d'Arte Bruno Munari, Vittorio Veneto (TV)	Liceo Artistico Statale F.A.Grue, Castelli (TE)
Liceo Artistico Umberto Boccioni, Verona	Liceo Artistico Filippo Palizzi, Napoli	Liceo Artistico Statale Simone Weil, Treviglio (BG)	Liceo Artistico Renato Guttuso, Giarre (CT)
Istituto Statale d'Arte N.Nani, Verona	Istituto Statale d'Arte Paolo Mercuri, Marino, (RM)	Istituto Statale d'Arte Vittorio Emanuele Orlando, Militello (CT)	Liceo Artistico Felice Faccio, Castellamonte (TO)
Liceo Artistico G. Pellegrino, Lecce	Istituto Statale d'Arte Vincenzo Ragusa e Otama kiyohara, Palermo	Liceo Artistico Statale Alessandro Dal Prato, Guidizzolo (MN)	
Istituto Statale d'Arte Fortunato Depero, Rovereto (TN)	Istituto Statale d'Arte Roma1, Roma	Liceo Artistico Policarpo Petrocchi, Pistoia	
Istituto Statale d'Arte G.Soleri - A. Bertoni Saluzzo (CN)	Liceo Artistico Statale Bari	Liceo Artistico Alessandro Serpieri Viserba di Rimini (RN)	
Liceo Artistico Giuseppe De Nittis, Bari	Liceo Artistico Alessandro Caravillani, Roma	Liceo Artistico Giuseppe Misticoni, Pescara	

NEW DESIGN 2011

coordinatore progetto

Antonio Lo Bello
Dirigente UFF.II D.G. Ordinamenti scolastici e
per l'Autonomia scolastica

catalogo e schede progetti a cura di

Paolo Tamborrini, Politecnico di Torino

coordinamento catalogo

Caterina Spezzano, MIUR

progetto grafico

Gabriele Cristini

foto

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

stampa

Liceo Artistico G. Pellegrino, Lecce

Mostra dei risultati del concorso

NEWDESIGNduemilaundici



Museo di Arte Moderna e Contemporanea di Trento
e Rovereto, 1 – 3 Dicembre 2011.

Organizzazione

Ministero dell'Istruzione, dell'Università e della Ricerca
Istituto delle Arti di Trento e Rovereto

coordinamento

Caterina Spezzano, MIUR
Silvio Cattani, Istituto delle Arti di Trento e Rovereto

progetto dell'allestimento

Ermanno Angeli
Raffaele Macri

progetto del premio assegnato alle scuole vincitrici

Salvatore Mazzotta, Liceo Artistico G. Pellegrino, Lecce

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

CON IL PATROCINIO DI



PROVINCIA AUTONOMA DI TRENTO

GIURIA DEL CONCORSO

Italo Barbati
Antonio Lo Bello
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