



INDICE

- 1 INTRODUZIONE
- 2 LAVORI DELLA GIURIA
- 3 NOTE



1 INTRODUZIONE

Il giorno 28 aprile 2005 si è riunita c/o la Scuola del Beato Pasquale Baylon (Castello 2786 Venezia) la Giuria del Concorso di idee “Casa della Musica” con lo scopo:

- di visionare gli elaborati dei progetti partecipanti al Concorso stesso e che sono pervenuti alla segreteria del L. C. Venezia Host (Studio Sistema, San Polo 699 Venezia)
- di selezionare i N° 3 migliori progetti.

la Giuria del Concorso di idee “Casa della Musica” è composta come di seguito indicato:

- 1) Presidente del L.C. Venezia Host dott. arch. P. Pianon (e Presidente della Commissione)
- 2) Presidente dell’Ordine degli Architetti Pianificatori, Paesaggisti e Conservatori della Provincia di Venezia dott. arch. Gianfranco Vecchiato
- 3) Presidente del Collegio degli Ingegneri della Provincia di Venezia dott. ing. Franco Pianon
- 4) dott. ing. prof. Gabriele Tagliavento (Università degli studi di Ferrara)
- 5) Presidente Comitato Service del L.C. Venezia Host Dott. Ing. Vittorio Giambruni

Ai Lavori della Giuria partecipa il Segretario verbalizzante dott. ing. Leonardo Beccegato senza diritto di voto.

Gli elaborati (N°2 Tavole formato A1, N° 1 relazione dattiloscritta, tavole formato A3 N°1 CD-Rom) sono contrassegnati da un codice identificativo alfanumerico di N° 5 caratteri.

La N° 2 tavole A1 di ogni progetto sono state rese ostensibili mediante applicazione (in posizione affiancata) su pannelli, la posizione dei quali al secondo piano della Scuola del Beato Pasquale Baylon, è indicata in nota 1.

Di seguito viene dato l’elenco dei codici identificativi alfanumerici dei progetti ricevuti. Per utile riferimento con la toponomastica dell’allestimento nella tabella N°2 che segue (vedi nota 1) vengono date anche le posizioni di ostensione degli elaborati (P.O.E.).

TABELLA N°2

codice identificativo	P.O.E.	codice identificativo	P.O.E.
APCM2	*	RMRM2	○
M205B	↓	ML500	○
CAMPO	↓	FAF99	×



ACHAB	▽	OOAAG	⊗
GALL2	▽	F335N	○
28772	▽	1DN01	(*)
ANFA1	⊕	GZ592	⊠
SPEED	⊕	GRAFØ	⊙
DESEO	⊕	BFMMT	○
gfMbe	⊕	FORUM	⊕
A7G8A	□	MGR54	⊕
759N3	⊠	14171	⊕
76YSS	⊠	CREDA	□
EMGTD	□	72S73	⊕
mmeS4	×	55e05	⊕
EIDOS	⊠	OVI05	⊗
VE051	↓	H2OBC	□
AEG03	○	EFFE3	(*)
ZEUS1	○	AA156	⊙
BIEMO	⊗	M3371	*
LONDA	⊙	24VF4	×
AUMAN	⊙	STAF4	⊙
VEMET	⊕	MTV01	⊙
PS123	(*)	ae043	⊕
FENIS	*	31307	⊕

2 LAVORI DELLA GIURIA

All'interno dei lavori della Giuria intesi a:

- visionare gli elaborati dei progetti partecipanti
- selezionare i N° 3 migliori progetti

si è dato corso ad un primo esame degli elaborati grafici con la definizione di un primo screening (formulato individualmente dai singoli Componenti la Giuria) le risultanze del quale sono date nelle tabelle rispettivamente N°3,4,5,6,7.

TABELLA N°3

dott. arch. P. Pianon
GALL2
MTV01
VE051
CAMPO
BIEMO
LONDA
G7592



H2OBC
1DNOI
APCM2
14171

TABELLA N°4

dott. Ing V. Giambruni
BIEMO
MME54
OOAAG
APCM2
H2OBC
76Y55
MTV01
GZ592
AUMAN
LONDA

TABELLA N°5

dott. ing. prof. G. Tagliaventi
BIEMO
ggMbe
55e05
APCM2
ANFA1
AA156
76YSS
EMGTD
H2OBC
24VF4
ACHAB

TABELLA N°6

dott. arch. F. Vecchiato
CAMPO
SPEED
LONDA
BIEMO



DESEO
FENIS
EIDOS
GZ592
GRAFØ
MTV01

TABELLA N°7

dott. ing F. Pianon
ACHAB
LONDA
VEMET
MTV01
STAF4
ML500
MMeS4
BIEMO
M205B
28772

Una lettura incrociata delle tabelle N° 3,4,5,6,7, ha permesso una prima valutazione ed organizzazione secondo scala di merito dei progetti.

Le risultanze sono come indicato in tabella 8.

TABELLA N°8

IDENTIFICATIVO	PUNTEGGIO	IDENTIFICATIVO	PUNTEGGIO
BIEMO	5	APCM2	3
LONDA	4	ACHAB	2
MTV01	4	CAMPO	2
GZ592	3	MMeS4	2
H2OBC	3	76YSS	2

Si è proceduto collegialmente in questa fase dei lavori ad un esame più approfondito dei progetti (con lettura delle relazioni) e alla necessarie valutazioni di merito che ha consentito di individuare:

1. nel progetto contrassegnato con BIEMO il primo classificato,
2. nel progetto contrassegnato con LONDA il secondo classificato,



3. nel progetto contrassegnato con MTV01 il terzo classificato.

3 NOTE

Nota 1:

1° Pannello entrando a destra	{versus ▽ rectus ↓
2° Pannello entrando a destra	{versus (*) rectus *
3° Pannello entrando a destra	{versus ⊕ rectus ⊕
1° Pannello entrando a sinistra	{versus × rectus ⊗
2° Pannello entrando a destra	{versus ○ rectus ⊙
Pannello di fondo	{versus □ rectus ◻