



**SPAZI
DI
CARTA**

Cinque anni di Spazi di Carta

SPAZI DI CARTA

Cinque anni di Spazi di Carta

INDICE

5	INTRODUZIONE
8	CARTA (forbice e sasso)
18	LE MAGNIFICHE SORTI E PROGRESSIVE...
32	OLTRE LA CARTA
46	ARTE DI CARTA
56	IL PRODOTTO EMOZIONALE

Introduzione

Filo di carta che diventa tovaglia, cartone ondulato che scavato diventa habitat per ascoltare la musica, muri morbidi di cellulosa che separano ambienti, ponti fatti di cartone, culle e bare fatte di cartone, E poi ancora borse porta PC e anelli nuziali in cartone, profumo alla cellulosa, carta a teatro come scenografia, l'abito di carta di Pinocchio.....,

Tutto questo, ma anche molto altro è presente in una rubrica che si chiama Spazi di Carta e nasce nel 2003.

In cinque anni abbiamo pubblicato circa 280 notizie che trattano argomenti e novità a base di carta che arrivano da ogni parte del mondo.

SPAZI DI CARTA AFFRONTA INFATTI IL TEMA DELL'USO DELLA CARTA E CARTONE, RICICLATI O NO, IN AMBITI DIVERSI DEL VIVERE: DALLA LETTERATURA, AL TEATRO, DALL'ARTE AL DESIGN, DALL'INDUSTRIA ALL'ARTIGIANATO POVERO O ARTISTICO PASSANDO PER MOSTRE, EVENTI, CURIOSITÀ ANCHE APPARENTEMENTE DI POCO CONTO.

Carta e cartone sono di fatto un microcosmo che sintetizza una serie di manie, isterie, necessità, soluzioni, sogni del nostro vivere contemporaneo. Osservando ciò che questo materiale riesce a fare di sé si ricava una sorta di paradigma del contemporaneo, che non ha un'unica e sola faccia. Questo paradigma è fatto di facce diverse e noi ne abbiamo selezionate quattro per raccontarlo in maniera sintetica ed utile.

E così nascono le 4 aree che contraddistinguono il materiale pubblicato e da noi selezionato, che vi proponiamo in questa raccolta.

Per raccontare questo microcosmo non potevamo infatti proporvi tutto ciò che finora abbiamo pubblicato, era necessario selezionare alcune notizie ed è quindi così che nascono le quattro aree.

Quella chiamata “**Le magnifiche sorti e progressive.....**” contiene notizie che si contraddistinguono per la capacità tecnologica e/o manipolativa di agire sul materiale.

L’area “**Oltre la Carta**” raccoglie notizie che parlano di intuizioni forti che vedono la carta protagonista e che potrebbero vivere anche senza la componente carta.

L’area sull’ “**Arte di carta**” è quella che esplora alcune poche affermazioni sapienti e nuove della carta nel linguaggio dell’arte.

L’area dedicata a “**Il prodotto emozionale**” ospita notizie che raccontano di prodotti in grado di restituirci emozioni, in grado di farsi amare e desiderare in casa.

SPAZI DI CARTA NASCEVA COME CONTENITORE DI SEGNALAZIONI ED INDICAZIONI RICORRENTI DI PROGETTI, MOSTRE, IDEE, SOLUZIONI CHE CI PERVENIVANO DALL’ITALIA MA ANCHE DA DIVERSI ALTRI ANGOLI DEI CONTINENTI.

Il nostro impegno di ricerca sui prodotti a base di carta e cartone riciclati, attuatosi nel 2002 con la pubblicazione L’altra Faccia del Macero e la banca dati on line Prodotti&Artefatti, non bastava infatti a descrivere i fermenti più o meno risolti e di cui eravamo testimoni.

Spazi di carta doveva essere un vocabolario in grado di ospitare senza discriminazioni idee meno compiute, progetti in cerca di definizione, mostre, approdi di percorsi di ricerca applicata.

UN ABACO CIOÈ DI SOLUZIONI E PROPOSTE CON UN DENOMINATORE COMUNE: CARTA E CARTONE RICICLATI E NON.

Abbiamo voluto così dare una forma scritta e visiva alla carta in Italia e nel mondo nutriti dall'intuizione, a quel tempo ancora embrionale, che avremmo avuto delle storie da raccontare.

Non sapevamo inizialmente quante notizie avremmo gestito in un mese, o in un anno: nei primi mesi abbiamo cercato storie da raccontare!

Abbiamo messo in moto noi stesse e tutti i partecipanti della nostra pubblicazione e nel tempo il materiale su cui scrivere non ci è mai mancato.

Abbiamo navigato fra esperienze provenienti da moltissimi paesi del mondo scoprendo peraltro che la carta è un materiale usato e interpretato a qualsiasi latitudine.

Nella tradizione dei paesi più poveri del mondo essa si traduce in prodotti che si basano sull'intensiva manipolazione delle mani, del tempo e delle energie umane, nei paesi più ricchi e agiati del pianeta la carta si trasforma secondo paradigmi più tecnologicamente avanzati con risultati sorprendenti e inusitati. Ogni approdo merita attenzione.

Eliana Farotto, Irene Ivoi

1

CARTA (forbice e sasso) di Giampaolo Nuvolati

Primo appunto: La forbice ovvero la crisi della carta

Una sensazione che oggi sembra diffusa è quella della scomparsa della carta. La facilità con cui le situazioni si evolvono rimandano ad un continuo aggiornamento delle analisi e delle elaborazioni dei risultati: il computer che trattiene memoria (è fatto di memoria) si presta ad essere lo strumento principe dell'incompiuto, del mai finito, del sempre in *progress*, mentre alla carta spetta il ruolo "nobile" del documento finale (laddove però si arriva alla fine). Si pensi ad un libro che viene ad esistere quasi improvvisamente dopo un lungo processo preliminare di natura virtuale nelle comunicazioni tra l'autore e la casa editrice, l'autore e il correttore di bozze. E forse un domani **anche il libro potrà scomparire sostituito da un file in pdf in rete, continuamente aggiornabile dall'autore, alla luce delle osservazioni dei suoi lettori fatte attraverso un blog**. La sociologia della tarda o post-modernità insiste a lungo su questa dimensione della provvisorietà degli elementi, della caducità delle relazioni e naturalmente la carta come strumento privilegiato per la ufficializzazione, il luogo dove la responsabilità di chi contrae il patto definitivo si palesa nella *carzialità* della firma, viene ad essere messa in crisi. Basti pensare al crescente e auspicato processo di informatizzazione della burocrazia e alla firma digitale. Relazioni enucleate da limiti spaziali e temporali vivono sulla lunghezza d'onda di mondi virtuali.

Il computer è dunque la vera forbice della carta, nel richiamare l'idea della concentrazione e archiviazione leggera delle informazioni e nello stesso tempo nel prospettare una comunicazione sempre più incorporea e pertanto infinita.

Un bellissimo racconto dello scrittore praghese Bohumil Hrabal intitolato *Una solitudine troppo rumorosa* (Einaudi, Torino, 2002), e il cui protagonista è il custode, un certo Hanta, di un magazzino in cui si accatastano libri da mandare al macero, riesce a trasmettere al lettore vari sentimenti: la pesantezza della carta, la sua ineluttabile distruzione, l'avvento di una epoca in cui la tecnologia svilirà sempre di più questo elemento. Dice Hanta/Hrabal nell'*incipit* del libro «Da trentacinque anni lavoro alla carta vecchia ed è la mia *love story*. Da trentacinque anni presso carta vecchia e libri, da trentacinque anni mi imbratto con i caratteri, sicché assomiglio alle enciclopedie, delle quali in quegli anni avrò pressato sicuramente trenta quintali...».

Ma oggi quelle montagne di carta sono destinate a dissolversi nell'etere. Il progresso tende a rendere ogni cosa (anche la cultura) più facilmente accessibile a distanza, alla smaterializzazione, alla scomparsa dell'odore dei libri; odore vagamente sentimentale di carta invecchiata, che ci prende dolcemente le narici quando entriamo in una biblioteca, ma è sempre più raro e perciò carico di memorie.

La carta è *desacralizzata* e con essa le attività umane che si fondavano sull'uso della stessa.

La fine delle corrispondenze epistolari tradizionali in forma cartacea, rende persino difficili i gesti più consueti come l'impugnare una penna cercando di scrivere in maniera ordinata e lineare sul foglio. La carta – laddove resiste non sostituita dalla tecnologia – diviene sempre più interstiziale: è lo scontrino appallottolato, l'appunto preso sul bordo pulito di un giornale. Oppure un sogno: il desiderio di prendere appunti su taccuini nei nostri viaggi come il poeta errante, di disegnare, di scrivere l'ultima e importante lettera d'amore, ma sembra quasi un elemento riconsegnato al tempo libero perché la vita di tutti i giorni nella sua crescente automatizzazione conosce ormai altri canali di trasmissione delle informazioni.

Ma c'è un altro motivo per cui la carta sembra scomparire e ancora una volta è spiegabile chiamando in causa la sociologia della post-modernità, Anthony Giddens in particolare.

E' la questione della fiducia, mai definitiva, sempre da verificare, che i cosiddetti *sistemi esperti* oggi richiedono. La globalizzazione, l'origine lontana o sconosciuta dei prodotti che consumiamo, il ricorso a procedure tecnologicamente avanzate ma del tutto impersonali e spesso astratte, generano frequentemente negli individui diffidenza, insicurezza, riflessività, necessità di messa alla prova del sistema stesso, in altri termini bisogno di trasparenza. E la carta, come noto, è un elemento *caldo*, ornamentale, che custodisce, ma che il più delle volte nasconde l'oggetto. Il regalo, che è spesso sorpresa, è contenuto nella carta. L'artista francese di origine bulgara Javatcheff Christo *impacchetta* palazzi e monumenti (pur usando teli resistenti e funi, più che carta) lasciandone immutati i lineamenti ma ricordandoci che la confezione può svolgere una funzione di profonda ri-significazione del contenuto.

La carta sa anche essere pregiata, usata nelle occasioni importanti. Walter Benjamin, scriverà alcune pagine del suo più famoso e articolato progetto letterario, *Passagenwerk*, su una carta a mano particolarmente preziosa e di un formato mai utilizzato a significare il suo entusiasmo e l'importanza di questi testi rispetto all'incredibile ammontare di appunti e cartelle raccolte negli anni della stesura dell'opera dal 1929 al 1940, anche se queste pagine inizialmente più curate saranno destinate a dissolversi nella frammentarietà e complessità del lavoro di Benjamin.

Ma la trasparenza, la trasparenza quotidiana, che trova esaltazione nelle cattedrali del consumo post-moderno, non si affida alla carta bensì a elementi *freddi*, a pellicole aderenti, al vetro, a contenitori di plastica a tutto ciò che consente alla luce di filtrare, di svelare al consumatore la forma e il colore dei beni, di conservare il prodotto. Ancora una volta la carta, nell'immaginario collettivo, rimane elemento estetizzante, che fa da supporto alla rarità, oppure ufficializzante (notarile, nel cassetto del comò con gli altri documenti importanti seminascosti sotto le canottiere pulite) ma meno funzionale ed efficace nella vita di tutti i giorni dove nuovi materiali trovano larga diffusione.

2

Secondo appunto: il sasso ovvero la forza della carta

Certo la carta non scompare definitivamente, piuttosto ha l'esigenza continua di trasformarsi, di presentare nuove funzioni igienico protettive: così di volta in volta si fa resistente, umettata, soffice, deformabile, combinata con altre materie per preservare gli alimenti a determinate temperature, per contenere liquidi, per consentire la pulizia migliore del nostro corpo.

Allo stesso modo libri e quotidiani non sono certamente morti, i cofanetti che contengono i CD sono spesso fatti di cartone, i nostri bambini hanno la schiena spezzata da zainetti carichi di quaderni. Se facessi il censimento delle cose che vedo sulla mia scrivania mentre sto scrivendo questo pezzo potrei dire che l'elemento prevalente è la carta: un calendario, un quotidiano, la pila di fogli usati, una agenda, quattro libri, un portafoglio che contiene la mia carta di identità, biglietti da visita, l'abbonamento del treno, banconote per 25 Euro, un disegnetto di mio figlio. Uno dei libri sul tavolo è *The Flâneur*, di Keith Tester (Routledge, London and New York, 1994), un testo che faticavo a trovare in Italia, e così ho acquistato *on line*, il mio primo libro acquistato su Amazon.com. Prodigio di Internet che spesso però non spazza via la carta ma anzi la moltiplica: il libro mi è infatti arrivato a casa e ben impacchettato con un cartoncino, il corriere mi ha fatto firmare un foglio, mi ha dato una ricevuta: tutto naturalmente di carta.

Non è un caso dunque che la produzione di carta nel mondo sia è stimata in circa 300 milioni di tonnellate anno (Fonte: Assocarta). I consumi di carta sono aumentati di sei volte negli ultimi 50 anni e un impiegato medio usa 10.000 fogli anno (Fonte: Paperweb). La carta stessa viene riciclata in misura considerevole e crescente soprattutto in alcuni paesi a più profonda vocazione ecologista. In un paese come la Germania la raccolta differenziata di carta e cartoni è pari a 93,89 kg./pro-capite (contro i 36,59 kg/pro-capite dell'Italia) con una popolazione servita al 100% (90% in Italia) dal sistema di raccolta differenziata

della carta e una percentuale di carta recuperata sottoforma di macero pari al 15,98 (6,92 in Italia), rispetto alla produzione totale di RSU (Fonte: ERM, dati 2005).

Inseguendo la metafora già accennata della carta, della forbice e del sasso, ci sembra allora di poter affermare che se la forbice-tecnologia ha in parte ucciso la carta, la tecnologia deve allearsi con la carta stessa per avvolgere la complessità, il sasso nella sua durezza.

In sintesi, della carta si avverte ancora un profondo bisogno e un largo utilizzo, fors'anche si evidenzia uno spreco. La sua crisi e la sua indispensabilità rappresentano il frutto di una tensione che vedrà nelle generazioni future contrapporsi segmenti di popolazione e tipologie di lavoratori fortemente differenziati in termini di stili di vita e attività professionali più o meno orientati all'uso e consumo di carta.

3

Terzo appunto: l'uso originale della carta

Il riciclaggio della carta è stato fondamentale per la reinvenzione della carta stessa, delle sue funzioni, dei suoi caratteri. In un gioco di contraddizioni la carta ha messo in luce la sua leggera robustezza, la sua nobile semplicità. Ha mostrato doti risapute e qualità inattese. Ha quasi negato il suo passato per proiettarsi verso nuovi orizzonti. *Spazi di carta* è una iniziativa promossa da Comieco che raccoglie una serie di appunti, di idee, di storie che riguardano l'uso della carta riciclata anche per come si combina e nutre della tecnologia, per come tenta di promuovere idee innovative e salvaguardare emozioni antiche, per come osa sfidare il mondo dell'arte.

Nella carta che perde la sua funzione primigenia e diventa oggetto d'arte o d'uso comune si ritrova tutto il tema della cosiddetta estetizzazione della vita quotidiana, già caro a Georg Simmel e sviluppato soprattutto dalla sociologia della postmodernità -si veda in particolare l'*homo aestheticus* à la Michel Maffesoli che supera la visione economicistica e razionale della realtà, tanto nelle sue circostanze quanto nei suoi manufatti. Lo stile, come ricerca di armonia, come fonte e condivisione di emozioni e sentimenti ora individuali ora collettivi, risulta più importante del valore materiale dell'oggetto in sé, sino a divenire la molla dominante del consumo contemporaneo.

La raccolta *Spazi di carta* è divisa in quattro sezioni all'interno delle quali troviamo descritte esperienze creative di vario genere. La lettura delle schede proposte suscita varie sensazioni che proverò qui velocemente ad accennare.

La prima riguarda un vago sentimento di vendetta, di riscossa espresso dalla carta. La carta, si sa, non è aggressiva, in una giornata con un poco di vento un foglio per cadere dal sesto piano di un palazzo fino al livello della strada, può impiegare diversi secondi ondulando leggiadramente. **Come può essere prepotente un materiale di questo tipo soprattutto alla luce del fatto che il suo colore prevalente è il bianco, e per giunta candido?**

In fondo, al falso paradosso (e gioco infantile) che un chilogrammo di ferro pesi come un chilogrammo di carta facciamo ancora fatica a credere. Allora quando la carta mostra spavalidamente forza, linea, compattezza, resistenza, originalità sembra quasi che abbia covato nel tempo un certo rancore, ingiustificato direi, perché comunque le è sempre stato portato rispetto, anche quando il suo fruscio era leggero, il suo spessore sottile, il suo formato di A4 (o A3, semplicemente il doppio) del tutto anonimo.

Il secondo tema è quello della scrittura. **La carta sembra fare di tutto per rinnegare la sua funzione originaria, per scrollarsi di dosso le parole, i segni, per assumere nuove sembianze come materia nuda, decisa a non essere più percorsa da matite e penne, pressata da calchi e vecchi caratteri tipografici, sferzata da aghi di stampanti.**

Ma si sa, cambiar pelle non è facile e così sui muri divisorii, sulle librerie, sulle case di carta descritte nella raccolta viene irresistibilmente voglia di ritrovare le lettere sparse dell'alfabeto. In un caso presentato, di seduta sorprendente, la *newspaper extendable bench* di Charles Kaisin, leggere i manufatti è ancora possibile.

Oppure viene istintivo scriverci sopra, su questi oggetti, scribacchiare numeri telefonici, semplici cifre e formule più complesse, frasi, citazioni in un diario quotidiano dalle pagine disperse nello spazio domestico o urbano. Come a ribadire che la carta, pur diventando protagonista dell'arte e del design, deve rimanere generosa, disposta a dar spazio a chi ha il desiderio o la necessità di creare, annotare, ricordare e comunicare attraverso la scrittura, il disegno.

L'ultimo tema è quello della combinazione tra l'etica e l'estetica, argomento che presumo sia trattato ogni qualvolta si parla di carta riciclata. Qui però il discorso sembra trovare rinforzo laddove la dimensione etica non solo concerne il riciclo in sé della carta quanto la finalità di tale riciclo.

Mi riferisco in particolare alla casa di cartone - la *casa del futuro*, realizzata dagli architetti australiani - e conseguentemente al desiderio di dare una casa a tutti.

Esigenza sentita da più parti in corrispondenza dell'aumento delle situazioni di marginalità ed esclusione sociale che caratterizzano le aree urbane di molti paesi avanzati. Non a caso, dunque, *Casa per tutti* è il titolo della principale mostra ospitata dalla Triennale di Milano nell'edizione del 2008 e tesa a proporre soluzioni abitative originali, seppur provvisorie, a singoli e famiglie privi degli elementari diritti all'abitare. E' chiaro che il cartone per il senza tetto, o la casa di carta per il viandante moderno, non possono rappresentare svolte definitive, nascondono anche provocazioni, ma comunque ci invitano a misurarci con la precarietà della nostra esistenza e, contemporaneamente, con la necessità di garantire al numero più elevato di persone, anche quelle più deboli, opportunità di vita e ricovero.

Giampaolo Nuvolati insegna Sociologia dell'Ambiente e del Territorio presso la Facoltà di Sociologia dell'Università di Milano Bicocca. Suoi temi prevalenti di interesse sono la qualità della vita urbana, la questione ambientale nella società postmoderna, gli stili di vita delle popolazioni metropolitane, la figura del flâneur nello studio delle città. Suoi testi più recenti: "Lo sguardo vagabondo. Il flâneur e la città, da Baudelaire ai postmoderni", il Mulino, Bologna, 2006 e "Mobilità quotidiana e complessità urbana", Firenze University Press, Firenze 2007.

LE
CRIMP



MAFOOMBAY



CARTA
FILATA



ORIGAMI



DAVID
HUFFMAN



**LE
MAGNIFICHE
SORTI
E PROGRESSIVE...**

Il titolo di questa sezione richiama parole usate dal Leopardi per ironizzare sui suoi colleghi letterati del tempo nonostante egli, pessimista e poco fiducioso nel futuro e nel presente, credesse con convinzione nella capacità della tecnica di migliorare la nostra esistenza.

Nell'800, tempo di grandi invenzioni e scoperte di incredibile valore, l'idea di progresso foriero di sorti progressiste e più fortunate era forte, affascinante e si nutriva di consapevolezza a quel tempo in germe, ancora un po' incerte.

In sostanza il mondo era tutto da inventare.

Oggi in un'era che i sociologi definiscono da tempo postmoderna e gli psicologi-filosofi definiscono liquida, il bisogno di invenzioni non manca, ma i terreni materiali su cui sperimentare ed inventare si sono ridotti.

La carta è un materiale già "inventato" a sufficienza, è un materiale che non ha conosciuto da qualche centinaio di anni sostanziali evoluzioni tecnologiche nel suo modo di farsi e trasformarsi.

Cosa aggiungere a ciò che è noto da tempo?

Risultati, performance, soluzioni, concept usando una parola cara ai designer ed ai progettisti tardo moderni.

Le cinque notizie selezionate esprimono fantasia e capacità di usare la carta in maniera diversa impiegando idee, saperi e mezzi di varia provenienza, anche tecnologica, che ci hanno guidati nello scegliere cosa selezionare.

Siamo in presenza di cinque dimensioni diverse, nessuna assomiglia all'altra per risultato raggiunto, solo due di esse fanno uso della stessa tecnica (l'origami), ma gli approdi sono così differenti che la fonte ispiratrice sembra destinata all'oblio.

Floderer è il grande stropicciatore, è colui che attraverso questo gesto antico e un po' infantile è riuscito a trasmetterci un mondo di immagini che ai bambini potrebbe piacere molto perché è un universo di gioco.

Scriveremo che "...sfida in questo modo l'artificiale (la carta) e grazie alla propria capacità di trasformarlo e lavorarlo ci avvicina a questo suo artificiale, toccando così alcuni archetipi del nostro immaginario naturale".

Floderer di fatto usa una tecnica semplice, che appartiene al vissuto e all'esperienza di tutti, per arrivare ad un risultato finale che non odora di tecnologia avanzata, ma ci restituisce, anzi, una dimensione di magia. Lo fa solo usando carta: un materiale antico, recuperando un gesto antico: quello della stropicciatura e lo fa come nessuno l'aveva così fatto.

Mafoombey è uno spazio che nasce dal cartone, che prende vita dai tagli del cartone, che si ricava dalle convessità e concavità che il taglio del cartone consente.

È una idea forte che usando una tecnologia semplice si traduce in uno spazio altrettanto forte.

Il risultato è potente sia in sé e sia per i riverberi che può generare su progettisti e designer.

Mafoombey può lasciarci immaginare altro, è davvero un oggetto-scultura che può diventare altro da sé e non si esaurisce in sé.

Usare poi il cartone per arrivare ad assolvere la funzione all'ascolto isolato della musica è coerente con usi analoghi che del cartone si sono ampiamente compiuti.

Le ispirazioni da origami sono una tappa insostituibile. Spesso ci siamo occupati in Spazi di Carta di origami che in epoca di globalizzazione diffusa è diventato come il sushi o la pizza: un piatto per qualsiasi latitudine.

Qui però l'origami diventa una esplosione di forme.

Callesen dalle piegature sapienti ricava presepi immateriali, le ombre diventano importanti quanto la materia, le ombre si materializzano e assumono dignità; il giapponese Shin Tanaka recupera con la carta le forme dei fumetti amati e odiati che le loro produzioni televisive ci hanno proposto per anni; l'artista americano Jen Stark ci fa precipitare in una orgia di colori e di forme che nascono dai tagli e dalle pieghe della carta e che fuoriescono dai suoi lavori bidimensionali invadendo il nostro spazio visivo e lasciandoci muti e storditi a perderci come in una vertigine.

La carta filata è una tappa, seppur non

recente, di una evoluzione tecnologica che questo materiale ha compiuto un paio di secoli fa.

Resta sorprendente non tanto il fatto che si riesca a filare la carta ma anche quanto glamour ed eleganti possono essere i prodotti in carta filata.

L'azienda finlandese segnalata, con immagini raffinate, giochi di luce rarefatta e colori delicati, riesce a tradurre benissimo questa sapienza del fare in oggetti adatti alle nostre case, ai nostri gusti minimal, al nostro bisogno di sobrietà mai povera.

Questo è un vero esempio di traduzione applicata di una tecnologia povera che arriva a risultati ricchi di una estetica contemporanea che conosciamo e che ci rassomiglia.

L'origami computazionale costituisce infine una frontiera del pensiero difficile da abbracciare.

Trattasi di matematica applicata alla carta, le piegature tradizionali della carta diventano curve e svelano così gusci improbabili in grado di animarsi.

L'origami computazionale consiste in una codifica delle piegature in formule algebriche e geometriche e anche in questo caso il sapere e la tecnica agiscono in sinergia.

Il risultato è altro da sé.

LE CRIMP E Floderer

> GEN '07

Per maggiori info:

www.origami.as/gallery.php?gallery=19

<http://sites.inka.de/moebius/origami/VFloderer-Champignon.html>

www.duke.edu/~nbudnitz/Norm's%20origami/SEOF%20origami/floderer_vincent.htm

Le crimp (www.le-crimp.org) è una rete internazionale che riunisce artisti e appassionati piegatori e stropicciatori di carta.

E così CRIMP è l'acronimo di Centre de Recherches International en Modélisation che propone mostre, eventi, ricerche nello spirito della stropicciatura.

I partecipanti si definiscono allegri e ottimisti, capaci di adattarsi alle situazioni più diverse e tirare fuori così le proprie virtù.

A questa rete appartiene anche **Vincent Floderer** che attraverso la stropicciatura di carte diverse (da quelle per involtare il pane fino alla carta di soia, ecc) inventa anemoni di mare, spugne marine funghi champignon.

La sensazione è quella di trovarsi in uno zoo di piante e animali talmente simile a ciò che la natura ci propone da essere incapaci di distinguere.

Floderer sfida in questo modo l'artificiale

(la carta) e grazie alla propria capacità di trasformarlo e lavorarlo ci avvicina a questo suo artificiale, toccando così alcuni archetipi del nostro immaginario naturale.

È però un "naturale" che conserva una aura di magia, non è solo natura per quanto mistificata: i suoi funghi che diventano alberi sembrano usciti da un testo fantasy.



MAFOOMBAY

Uno spazio per la musica

> NOV '07

Per maggiori info:

www.archrecord.construction.com/archrecord2/work/0707/mafoombey.asp

http://art.commongate.com/post/mafoombey_acoustic_space/photos/39214



Martti Kalliala and **Esa Ruskeepää** si sono conosciuti perché compagni di stanza al college quando frequentavano la scuola di architettura all'Università della tecnologia di Helsinki.

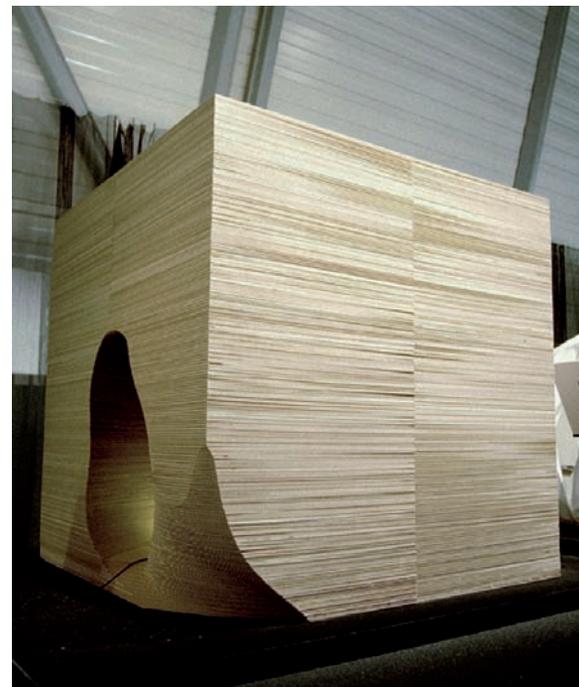
Sperimentarocosi le potenzialità del cartone ondulato quando iniziarono a lavorare per un concorso di design dell'abitare della University of Art and Design di Helsinki nel 2005, che hanno vinto. Il bando chiedeva di immaginare uno spazio di 2,5 m³ utile a fare delle esperienze con la musica.

Kalliala and Ruskeepää scelsero così di lavorare con il cartone per il suo basso costo e la sua capacità di isolamento acustico.

La struttura, che hanno così concepito, è costituita da 720 pezzi di cartone, tagliati manualmente, che descrivono al proprio interno uno spazio in cui sostare in due o tre seduti con un lettore DVD per ascoltare musica.

Il cartone è stato messo a disposizione dalla Stora Enso.

Mafoombey ha raccolto enormi consensi dalla comunità internazionale degli architetti e i due giovani ex studenti affascinati dal cartone si stanno dedicando a sperimentare ulteriori applicazioni di questo materiale.



ORIGAMI

Fonte di ispirazione...

> OTT '07

Per maggiori info:

www.jenstark.com

www.toysblog.it/post/441/le-sculpture-di-carta-da-customizzare-di-shin-tanaka

www.petercallesen.com/



La sorprendente arte giapponese che permette di creare con un semplice foglio di carta immagini in tre dimensioni, è forse solo l'incipit di un pensiero trasversale che con modalità assai diverse accomuna moltissimi artisti di ogni parte del mondo. Vi proponiamo: **Jen Stark**, artista americano, che compone "vertigini pure", tridimensionali con carta di colori diversi. L'artista **Shin Tanaka** che plasma autentici giochi di carta, coniugando l'antica sapienza di quest'arte con i più moderni stili illustrativi. E infine **Peter Callesen**, artista danese, che ritaglia le sue immagini da fogli di carta lasciando che la sagoma avanzata sul foglio diventi l'ombra. Non perdetevi i loro siti.....non ve ne pentirete!!!

CARTA FILATA

Il filo di carta e alcune sue applicazioni

> LUG '03

Per maggiori info:
www.woodnotes.fi



Il brevetto del filato in carta viene attribuito a **Emil Claviez** che fra il 1885 e il 1897 brevettò la produzione del filato a partire da strisce di carta e il relativo fuso per attorcigliarlo e dipanarlo. Lo sviluppo di questa applicazione è proseguito fino alla seconda guerra mondiale giungendo alla produzione di tappeti in filo di carta tessuto spesso additivato con resine per renderlo più resistente all'umidità. La materia prima di origine è pasta di cellulosa proveniente da legno di conifere facilmente lavorabile.

In particolare segnaliamo una azienda finlandese fondata da Ritva and Mikko Puotila nel 1987 che grazie al contributo di designer produce e commercializza diversi prodotti a base di filo di carta: tovagliette per cucina all'80% in carta, borse da spesa al 100% in carta tessuta, tende tessute su un ordito di cotone, tappeti all'86% in carta e poi cotone.

DAVID HUFFMAN

Pioniere dell'origami computazionale

> SET '04

Per maggiori info:

www.nytimes.com/2004/06/22/science/22orig.html?pagewanted=2&ei=5007&en=48e57540cc74481f&ex=1403236800&partner=USERLAND

www.graficaobscura.com/huffman/index.html

Un professore inventore di scienza informatica e di computer dell'università californiana di Santa Cruz, morto nel '99, è divenuto pioniere nell'origami computazionale, nuovo campo applicativo dalle sorprendenti invenzioni.

Ha iniziato a lavorarci fin dagli anni '70 e non ha pubblicato quasi nulla su questo argomento, mentre in vita è stato più noto e apprezzato per aver scoperto codici di compressione di file musicali in mp3 e jpeg. Ma torniamo all'origami: a differenza di quello tradizionale, basato sulle piegature diritte della carta, il prof. **Huffman** ha sviluppato delle strutture basate su piegature curve che evocano la forma di gusci e conchiglie marine.

Come se la carta si fosse animata di vita. Secondo un altro sempre innovativo approccio, David Huffman ha indagato strutture composte da unità tridimensionali in successione, catene cioè costituite da cubi, rombi, blocchi pentagonali o a forma di stella.

Dall'esterno sembrano fogli di carta arrotolata, ma guardando da sotto, il tubo rivela una spirale-scala in miniatura.

Tutto ciò lo ha realizzato senza tagli e uso di colla.

Scienziati e matematici, come il prof. Huffman, hanno iniziato a decifrare le leggi fisiche che sottintendono le piegature, convertendo parole e idee visive in concetti algebrici, in sostanza l'origami computazionale consiste in una codifica delle piegature in formule algebriche e geometriche.

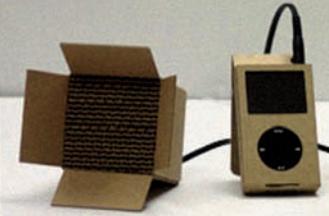
La maggior parte degli origamisti computazionali si sono accostati all'argomento perché spinti da curiosità e attrazione estetica verso queste strutture, ma il loro lavoro consiste soprattutto nel cercare delle applicazioni nel campo, per esempio, dell'astronomia o della sicurezza stradale.

In giugno "piegatori di carta" provenienti da tutto il mondo si sono radunati a New York per la convention dell'Origami USA presso il Fashion Institute of Technology; in codesta occasione il prof. Robert Lang, origamista computazionale, ha tenuto una conferenza sulla matematica e le applicazioni del design basato sull'origami.





I FRATELLI
CAMPANA



NOMADIC
MUSEUM

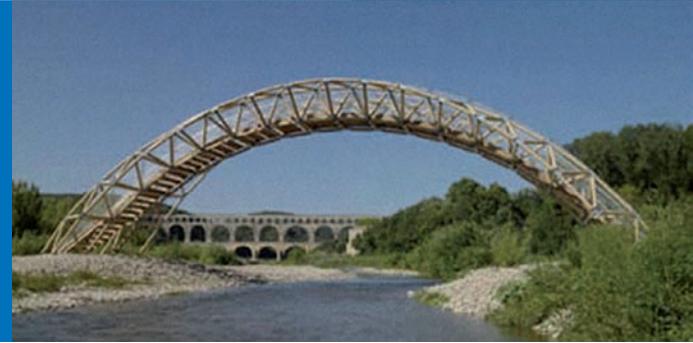


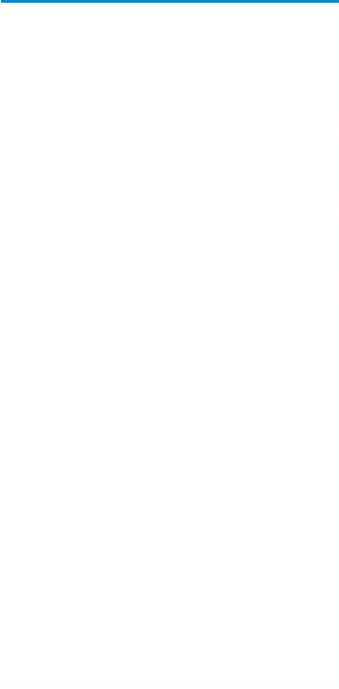
SIGHERU
BAN

UN'ALTRA
NUOVA
SFIDA



IL
DESIGN
DEL
FUTURO





**OLTRE
LA
CARTA**

**Questa sezione raccoglie quattro notizie paradigmatiche di due concetti che potrebbero darle i natali:
spesso la carta e il cartone sono un pretesto, e quindi un mezzo, per dare forma ad una idea indipendente dal materiale utilizzato;
la carta e il cartone, meglio di altri materiali, si rendono interpreti dell'idea di nomadismo e di provvisorietà dell'essere e dell'abitare.**

Abbiamo inizialmente selezionato quattro notizie che rispondessero al primo concetto, quello che ci permette di guardare al risultato tenendo conto della variabile carta/cartone come autonoma e quindi indipendente dal prodotto finito.

Che l'uso della carta esista o no, abbiamo voluto pensare che fosse irrilevante ma siccome vi è non possiamo trascurarlo e allora ne prendiamo in esame la costituzione, l'utilizzo, il risultato finale.

La carta può cioè non rilevare ai fini del risultato finale?

Si può essere creativi e potenti con un intervento progettuale indipendentemente dal materiale che si è scelto di impiegare?

Approcciando questo concetto con la mente, e quindi muovendoci fra le notizie pubblicate con questo filtro, ne scaturisce che le quattro notizie poi selezionate hanno in comune anche il secondo concetto sopra descritto.

Raccontano cioè esperienze che vedono la carta e il cartone protagonisti di uno stile di vita, di essere, di abitare il mondo improntati al nomadismo non solo culturale (come si usava dire negli anni 90 quando la globalizzazione era alle porte) ma fisico-geografico. Ed è evidente che nel navigare e nel muoversi nello spazio esiste una forte attenzione e propensione verso prodotti di cultura materiale che ben si collocano in una dimensione di provvisorietà.

Essere creativi e vincenti nella stilizzazione della provvisorietà è una sfida non solo tutta contemporanea ma anche non semplice poiché a maggior ragione richiede cura e capacità di elaborare i dettagli.

La carta e il cartone si prestano, in una era moderna, ad incarnare i valori low-cost, al servizio del moderno nomade che abita più case o che talvolta abita solo delle stanze ma a diverse latitudini.

È un materiale democratico e riesce ad esprimersi bene sia nei grandi spazi e che in dimensioni più private.

Le notizie selezionate riguardano: **un sito internet** che, prefigurando un mondo dove non ci sarà spazio per l'abitare come finora lo abbiamo inteso poiché tutti saremo un po' replicanti e un po' viaggiatori, ci propone oggetti d'uso quotidiano realizzati e risolti con la carta/cartone. A questo materiale, ultima risorsa rimasta, viene affidata la responsabilità di incarnare e figurativamente rappresentare un mondo di beni che nessuno immaginerebbe di carta o cartone. Il risultato è sorprendente perché le invenzioni sono molte, molte sono anche le occasioni per sorridere oltre che sorprendersi e il nostro plauso va alla ricerca sul materiale, all'idea da cui nasce la ricerca e le sue soluzioni ma soprattutto alla RICERCA. Tutto il lavoro di questo sito potrebbe essere per esempio il risultato di un corso di studi di una facoltà universitaria o di accademia di belle arti, luoghi dove si riesce ancora a scandagliare percorsi creativi basati sull'immaginare scenari.

Una casa di cartone, inventata e realizzata da uno studio di architetti australiani, costituisce un'unità abitativa del futuro in grado di funzionare adeguatamente anche se fatta in un materiale di per se precario. Questo prodotto è la sintesi di una sfida, che a nostro avviso, va oltre la carta e che

parte dal desiderio di immaginare una casa per il futuro realizzabile con materiali poco costosi e capace di perseguire risparmi energetici e di ecoefficienza. Ecco allora che la risposta alla sfida è il cartone, che ovviamente viene trattato e plasmato con sapienza per poter rispondere alle esigenze previste.

Il lavoro di Shigeru Ban che, per alcuni progetti testimoniati da Spazi di Carta, usa carta e cartone stressandoli incessantemente come fa con quasi tutti i materiali con cui lavora. Il giapponese Ban in realtà è un indomabile sperimentatore di materiali che saggia continuamente e, come in una sfida perenne, esalta le loro resistenze e le loro possibilità. Il Nomadic Museum è un esempio raffinatissimo di integrazione fra vuoto e pieno, quindi fra contenuto e contenitore, che fa uso misurato e coerente del cartone (tubi) e di altri materiali e pezzi di risulta: il risultato è un inno al nomadismo dei nostri tempi. Anche il ponte realizzato in Francia con tubi di cartone costituisce un intervento in simbiosi con il migrare dell'oggi e con le necessità che cambiano velocemente da contesto a contesto. Ricorda molto similmente il ponte militare progettato dal più grande sperimentatore ed inventore del 1500, Leonardo da Vinci, che per

ragioni esclusivamente belliche nel 1497 per Ludovico il Moro pensò un ponte da realizzare ovunque con pochi tronchi di legno per guadare un fiume. La capacità di Shigeru Ban di manipolare i tubi di cartone sembra averlo condotto naturalmente in questa direzione e il risultato è sicuramente interessante.

Il lavoro dei fratelli Campana che, quando lavorano con la carta rinunciano ai colori del Brasile e alle orge variopinte di materiali ed oggetti da cui far nascere nuovi oggetti, ricorrono senza pentimento a questo materiale povero di fronzoli ma ruvido ed essenziale.

I fratelli Campana con l'eleganza che scandisce sempre i loro prodotti, qualsiasi uso sperimentale facciano di materiali e semilavorati, anche con il cartone, nella collezione PAPEL, raggiungono un raffinatissimo risultato che va anche stavolta Oltre la Carta.

La loro capacità di interpretare i colori e il proprio patrimonio visivo e culturale permettono loro di usare la carta solo come un mezzo e non come un obiettivo. I materiali di risulta, gli scarti di società opulente e i simboli di cui talvolta annoiati ci disfiamo diventano nobili oggetti che attraverso la perizia progettuale dei Campana vengono destinati ad abitare i nostri ambienti domestici.

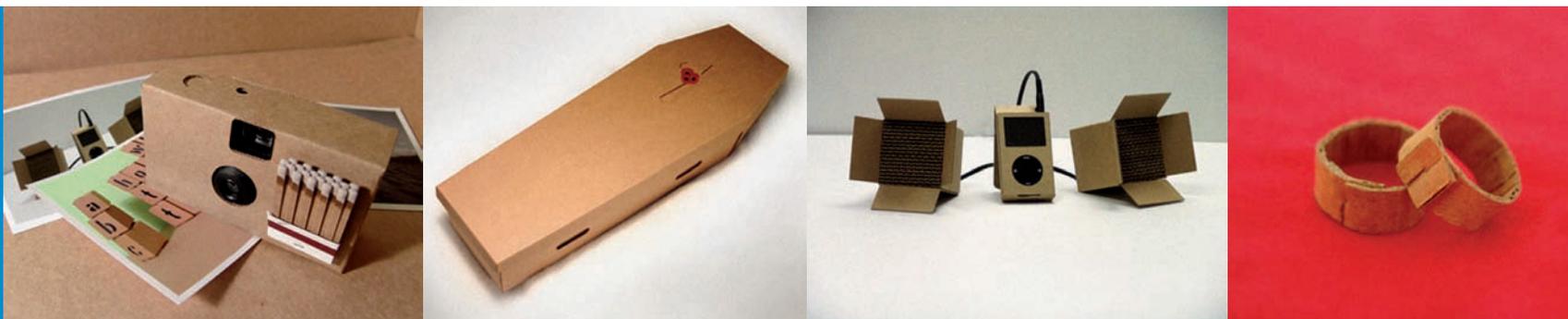
IL DESIGN DEL FUTURO

Un sito ironico e scherzoso

> SET '07

Per maggiori info:

www.whenhomelesstakeovertheworld.com



Ciò che vi proponiamo in questa puntata è un sito un po' sarcastico e un po' ironico sul futuro del design.

Si chiama: www.whenhomelesstakeovertheworld.com e si basa sul principio che quando un giorno potremmo essere tutti un po' homeless o "replicanti", in giro nomadi per il mondo, l'unico materiale che avrà saputo resistere ad ogni male o sciagura sarà il cartone. Per cui con il cartone costruiremo tutto ciò che ci servirà.

Il cartone sarà la nostra fonte di sopravvivenza.

Aldilà della fantasiosa storia che costituisce la cornice in cui si collocano i risultati di un lavoro ironico e di ricerca, ciò che conta è esattamente quest'ultimo. Per cui vi invitiamo caldamente ad essere generosi verso questo sito e guardarlo con curiosità.

Troverete cravatte, stereo, iPod, box per gatti, snack e non mancano neppure le fedie nuziali.

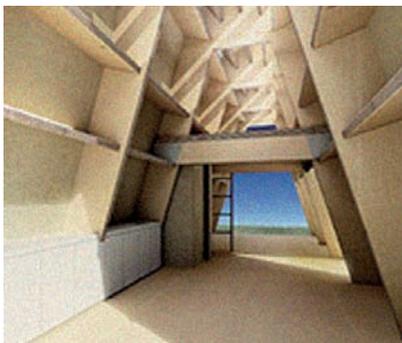
UN'ALTRA NUOVA SFIDA

Una casa di cartone

> GEN '06

Per maggiori info:

www.housesofthefuture.com.au/index.html



Gli architetti **Stutchbury and Pape** e l'Unità di ricerca "**Ian Buchan Fell Housing**" della **Università di Sydney** si sono impegnati nella costruzione di 6 unità abitative prefabbricate in cartone in occasione della mostra "The House of the Future" per celebrare The Year of the Built Environment.

Le unità edificate sono di cartone riciclato e impermeabilizzato ed hanno l'obiettivo di ridurre i costi.

La casa può essere montata da due persone in circa 6 ore ed è munita di un sistema di illuminazione che funziona a basso voltaggio e che quindi può essere alimentato anche attraverso le batterie dell'automobile o con dei piccoli pannelli solari fotovoltaici da installare sul tetto. L'85% della costruzione è costituito da materiali riciclati e l'intera costruzione è riciclabile.



I FRATELLI CAMPANA

Non potevano mancare...

> GEN '08

Per maggiori info:
www.campanas.com.br



Comieco ha pubblicato di loro sulla prima edizione dell'Altra Faccia del Macero, la collezione Papel per Edra (attualmente non più in catalogo).

I fratelli Campana vengono dal Brasile, dalla Provincia di San Paolo, e insieme hanno iniziato ad operare nel design artistico, partecipando a mostre e workshop internazionali con pezzi realizzati manualmente. Ciò che appariva solo realizzabile manualmente è diventato via via qualcosa di riproducibile industrialmente. L'azienda con la quale hanno lavorato e lavorano maggiormente è proprio italiana: la Edra.

Il loro grande vantaggio su una enorme quantità di giovani designer in cerca di gloria consiste nel fatto che loro hanno saputo nobilitare l'arte del riciclaggio tipica delle favelas, rientrando così in quella cerchia di giovani creativi internazionali che, a partire dagli anni Ottanta e Novanta, sta scrivendo un nuovo capitolo del design.

I loro oggetti sembrano primitivi ma in realtà traducono significati profondi, i materiali adoperati appaiono grezzi e ruvidi ma nella loro trasformazione finale dimostrano serietà tecnica.

È vivo nel loro fare il desiderio di rilettura di materiali tradizionali (la sedia con schienale di saggina ne è un esempio) ma la loro sfida sta nel collocare tutto questo in contesti metropolitani, in case postmoderne cariche di residui e nuovi feticci. Il cartone, in questa loro ricerca estetica e continua, non poteva mancare.



NOMADIC MUSEUM

Ancora una opera di Shigeru Ban

> APR '05

Per maggiori info:

www.shigerubanarchitects.com

Shigeru Ban, noto architetto giapponese, ha da poco completato, nel Lower West Side di Manhattan, il Nomadic Museum, il primo museo al mondo progettato per viaggiare insieme alla mostra che accoglie.

Nei suoi 4.200 metri quadrati è stata esposta la mostra fotografica (200 opere) "Ashes and Snow" dell'artista canadese Gregory Colbert.

Il Museo di 148 container, al cui interno si snoda una passerella di legno circondata da 6.000 ciottoli fluviali, è costituito per la maggior parte di

materiali riciclabili, come tubi di carta (oramai sono la sua cifra stilistica) e bustine da the pressate usate come tende e quindi appese al soffitto.

La mostra di Gregory Colbert, che realizza fotografie di uomini che interagiscono con animali, con l'intero museo andrà poi in California e in Vaticano.

Lo spazio espositivo, privo di separazioni tra architettura e opere esposte al suo interno, è in realtà, prima ancora che concettuale, un esempio di affinità e aderenza tra collezioni/installazioni d'arte e museo/contenitore.

Shigeru Ban, di cui Spazi di Carta si è già occupata, è molto famoso a livello internazionale per le sue costruzioni a base di carta e cartone, talvolta associate al bambù, in cui egli coniuga tradizione nipponica e "praticità" occidentale. Per il progetto Nomadic, lo studio di Shigeru Ban ha collaborato con **Dean Maltz** di New York (architetto associato), **Ombra Bruno** di Milano (architetto d'interni delle sale espositive), **Alessandro Arena** di Catania (per l'illuminotecnica) e **Buro Happold** di New York (strutture).



SHIGERU BAN

Alle prese con i ponti

> OTT '07

Per maggiori info:

www.treehugger.com/files/2007/07/shigeru_ban_bui.php

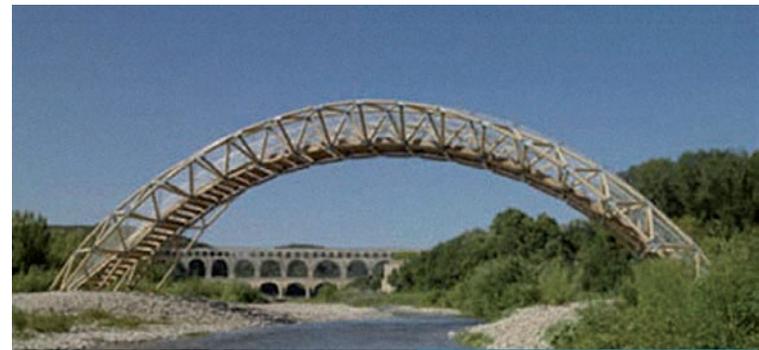


Shigeru Ban non è nuovo all'uso di materiali alternativi, spesso naturali ed ecologici, finalizzati alla costruzione di opere architettoniche e installazioni sul territorio.

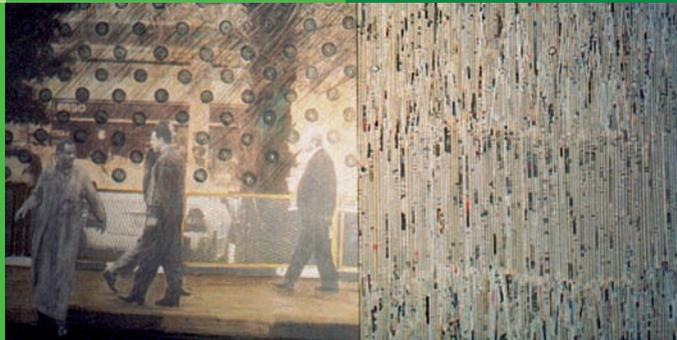
In tal senso il cartone, soprattutto tradotto in tubi, è sempre stato un suo cavallo di battaglia.

Questa volta lo trasforma in un ponte che si trova in Francia a mezzo miglio da un vero e antico ponte romano, Pont du Gard.

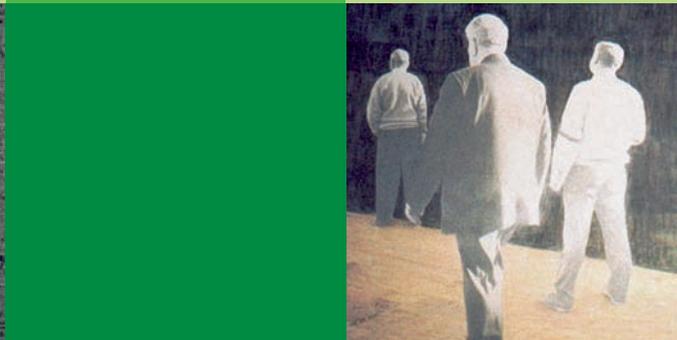
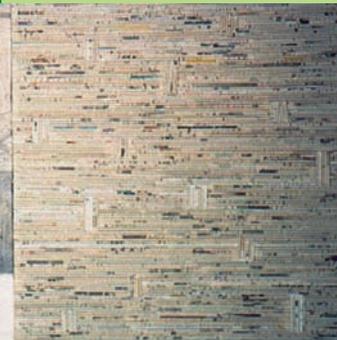
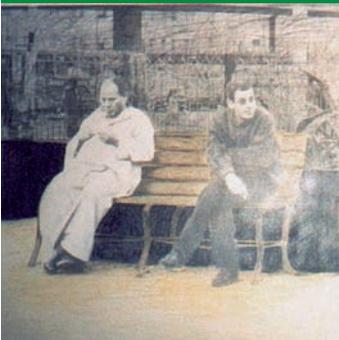
Può sostenere fino a venti persone per volta, è stato realizzato con 281 tubi di 4 cm di diametro, le sue fondamenta sono state realizzate con celle in legno riempite di sabbia.



EXISTING
EVERYWHERE



ZBIGNIEW
SALAJ



50° BIENNALE
DELL'ARTE
A VENEZIA
ARSENALE



**ARTE
DI
CARTA**

La produzione di arte contemporanea del secolo scorso e di questo inizio millennio è molto attenta all'uso dei materiali. Il richiamo dei materiali stessi è fortissimo e sentitissimo.

Se nell'arte del passato, oltre che in quella moderna, era impossibile isolare o pervenire ad un uso creativo e alternativo di materiali diversi, questo dagli inizi del '900 diventa praticato e in alcune fasi storiche diffuso.

I nostri residui, i nostri detriti, sempre così carichi di immaginario e di vissuto, esercitano un fascino enorme per chi pratica arte. Sono una valigia senza fondo da cui attingere non solo materia per fare ma anche stimolo a fare.

La critica infatti alla società dei consumi che fagocita dagli hamburger alle auto, ispira ben più di un movimento nel '900 e i risultati nell'arte sono stati numerosi attraverso l'uso di mezzi anche non tradizionali come il collage, la fotografia, il cinema, il video.

La santificazione di tutto ciò, sancita da movimenti di avanguardia consacrati quali il dadaismo o la Pop art o l'arte povera (solo per citarne i più noti), ha favorito lo studio, l'analisi di queste pratiche e il loro diffondersi e replicarsi fino ad abusarne con epiloghi non sempre nobili.

Oggi è quasi facile imbattersi in artisti più o meno giovani o navigati che ricorrono ai nostri amati-odiati relitti per fare arte. Ed è così che la Trash Art, quella che negli anni '90 fu ben descritta in una retrospettiva al Museo di Arte Contemporanea di Trento, diventa trendy, pervade i nostri scenari visivi con delle conseguenze sull'estetica contemporanea che arrivano a vedere i rifiuti utilizzati per costruire scenografie teatrali, vetrine di showroom di alta moda, sfilate in passerella di fashion design a base di scarti più o meno ruvidi, ecc.

Non c'è che dire: sono entrati a pieno titolo e senza sconti nella nostra estetica, favorendo sicuramente anche un approccio diverso alla questione della loro gestione da parte di operatori e lettori più sensibili e attenti ai movimenti e alle tendenze del contemporaneo. Ed è innegabile che ciò sia partito dalle avanguardie artistiche più fertili e note del '900.

Ancora una volta l'equazione si rinnova: l'arte con le sue elaborazioni pone domande, sviluppa critiche e si fa interprete di criticità, sollecita così nuove attenzioni e precorre atteggiamenti e tendenze che, in un tempo sempre post, si allargano e toccano gli abitanti dei vari paesi che giungono con velocità diverse alle contaminazioni risultanti.

Nella selezione di notizie a base di arte di carta che vi proponiamo abbiamo evitato con cura ogni uso di rifiuto-relitto che diventa arte in maniera arbitraria, abbiamo evitato i tentativi di mimare i meccanismi di confezione e di impacchettamento della civiltà post-industriale, utilizzando spesso materiali normalmente rifiutati, senza però prevederne necessariamente l'assemblage, e ci siamo limitati a tre esempi, diversissimi fra loro, di trasformare la carta in opera di arte.

Il primo di essi è un lavoro presentato alla Biennale di Venezia nel 2003 da un egiziano Sabah Naim che lavora sul contemporaneo utilizzando due linguaggi differenti: la fotografia (opportunamente trattata) e il patchwork a base di carta di giornale che viene lavorata fino a diventare una texture. Il suo uso della carta di

giornale, ai fini di tali trasformazioni,, non è casuale, Naim la sceglie opportunamente, la elegge a materiale capace di rispondere al suo bisogno di sintesi fra contenuto e contenitore. In questo caso, la texture non poteva proprio che essere in carta di giornale.

Il secondo è un polacco: **Zbigniew Salaj** che ha qualche anno fa esposto anche in Italia. È un artista che usa linguaggi diversi (pittura, disegni, scultura), siamo rimasti però rapiti dalle sue sculture in carta stampata. Una originale coincidenza lo accomuna all'egiziano Naim: anch'egli utilizza carta stampata, non a caso bensì coerentemente con la sua poetica, ma con un risultato completamente diverso. Salaj infatti perviene a delle sculture visivamente morbide come la pelle vellutata di un serpente, raffiguranti solo se stesse in una dimensione in cui esse dominano il campo visivo e lo riempiono.

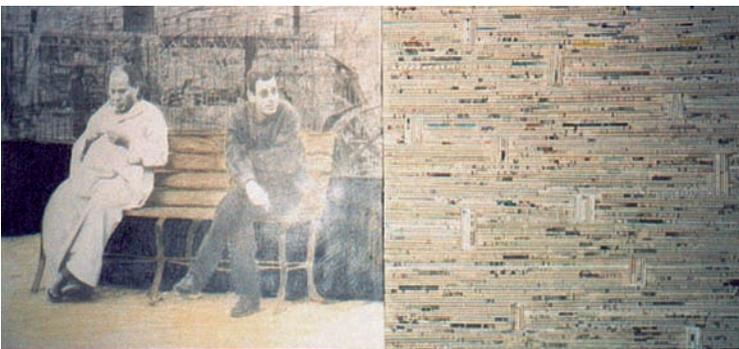
Infine **Leonardo Drew** che, con la carta resa liquida e trasformata in una sorta di colla coprente, riveste oggetti d'uso, pescati nella memoria e ci restituisce sagome minimali, ridotte all'essenziale e quindi massimamente scarnificate.

Infine vi proponiamo un richiamo ad un intervento dei Droog Design che non sono artisti bensì designer capaci però sempre, da oramai una decina di anni, di stupirci con invenzioni poetiche che esulano dalla semplice applicazione al product industriale. In occasione del Salone del Mobile 2006 a Milano, nello spazio Trussardi, hanno proposto una scenografia in carta, realizzata come i diorami e raffigurante una selva. Il risultato era particolarmente suggestivo: sembrava di muoversi in una quinta teatrale e la carta bianca, opaca, resa un po' trasparente dalla sapiente illuminazione, rendeva il tutto rarefatto come in un giardino zen.

50° BIENNALE DELL'ARTE A VENEZIA ARSENALE

Un giovane egiziano alle Corderie

> LUG '03



Si chiama Sabah Naim, è nato nel 1967, il lavoro presentato "City people" è del 2003. Collocato nel corridoio centrale dell'Arsenale, si apre sulla destra e rischia quasi di passare inosservato se non ci si avvicina con pazienza per capire meglio come e di cosa è fatto. Tre pareti a C ospitano cinque grandi lavori appesi: ognuno è costituito da una metà (la sinistra) che coincide con una rappresentazione fotografica, la seconda metà è costituita da un insieme di carte di giornale piegate e trasformate in modi diversi.

Le foto raffigurano sempre paesaggi urbani che hanno come protagonisti persone: uomini e donne che camminano, spesso visti di fianco o di spalle, nelle loro posture più spontanee. I patchworks di carta sono esempi di vera invenzione di una texture nuova che accompagna inesorabilmente la foto. La carta texturizzata di un quotidiano che racconta gli accadimenti in divenire di una città come fotografia e metafora della vita stessa di coloro che vivono e si rendono protagonisti di quegli accadimenti.

Come se fra le foto e le carte dei quotidiani non ci sia soluzione di continuità... due rappresentazioni della medesima realtà?



ZBIGNIEW SALAJ

Dalla Polonia all'Italia

> OTT '05

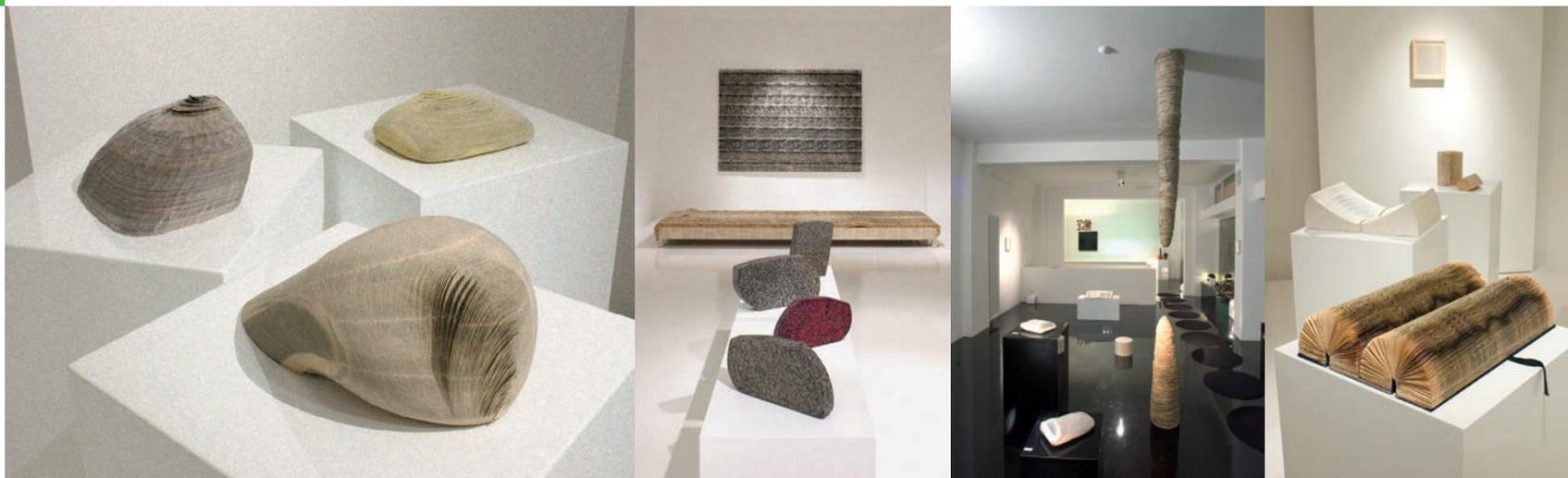
Per maggiori info:
www.zuccadesign.it
www.teknemedia.net

Zucca arte design ha presentato a Pesaro nel 2005 per la prima volta in Italia, i lavori dell'artista polacco Zbigniew Salaj.

Nella mostra dal titolo **Salaj** erano esposte opere in carta, sculture e dipinti.

Zbigniew Salaj, nato nel 1961 a Inowroclaw in Polonia, insegna all'Accademia di Belle Arti di Cracovia.

La sua opera assomiglia ad un processo infinito di trasformazioni un po' misteriose e alchemiche che, per diventare un'opera d'arte, trasformano oggetti comuni, presenti nel nostro quotidiano, in pietre e metalli preziosi. Il principio della sua opera risiede di fatto nelle metamorfosi della materia. La sostanza fondante del suo lavoro, e che egli utilizza per creare i suoi oggetti pensati come sculture, è la **carta stampata**, rintracciata presso vecchi editori. Per lui, la carta stampata raffigura la civiltà odierna, quindi l'uomo che possiede un sapere che gli permette di trasformare anche il legno in carta. Nei suoi quadri Salaj si serve di un semplice rullo, che costituisce nella sua elementarietà il punto di partenza dell'atto creativo.



EXISTING EVERYWHERE

Leonardo Drew

> FEB '06

Per maggiori info:
www.leonardodrew.com
www.papesse.org

Palazzo delle Papesse, il centro per l'arte contemporanea di Siena, apre il primo ciclo espositivo del 2006 presentando due artisti cui viene dedicato un adeguato spazio ciascuno: Leonardo Drew e Nari Ward.

Il lavoro di Leonardo Drew arriva in Europa per la prima volta.

L'object trouvé costituisce il dato di base da cui partire per entrambi gli artisti, ma il modo in cui tale dato viene processato è assai diverso.

Spazi di Carta segnala in particolare il lavoro di Drew che agisce sulla memoria, sugli oggetti raccolti che vengono sottoposti ad una accelerazione temporale del loro percorso di vita e la carta è il materiale che ne restituisce l'identità, seppur addivenuta. Questa processazione degli oggetti raggiunge una interessante qualità estetica che agisce su un profilo minimale.

Tutto il lavoro sulla memoria si incentra sui processi evolutivi della materia fra durezza metropolitana e natura desertica: quasi una land art controllata.





POESIA
PURA
IN
CARTA



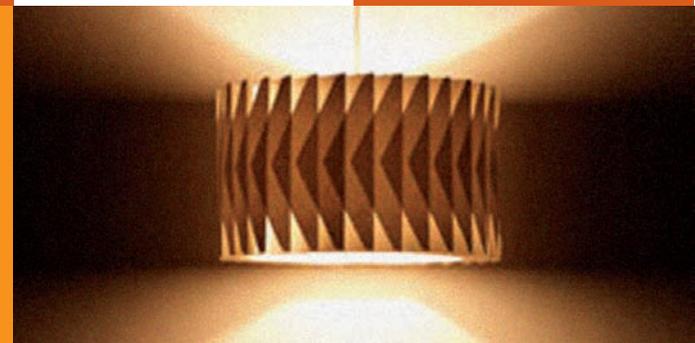
UN
CLASSICO
DEL
DESIGN

ANCORA
LAMPAD
E DI CARTA

LAMP POST
COLLEZIONE DI
LAMPAD
E DI CARTA



BORSA
PORTA
CD



DALLA
RUSSIA
CON MOLTO
AMORE

SHADY
SHADE



PAPER
SOFTWALL

STRANGE
DESIGN

UNA
SEDUTA
SORPRENDENTE



HIDDEN
ART

RETUR
DESIGN



IL PRODOTTO EMOZIONALE

La sezione sul design si definisce del prodotto emozionale perché abbiamo voluto coltivare la piccola e breve presunzione di immaginare che gli oggetti da noi selezionati potessero essere volentieri collocati in una abitazione o in uno spazio da noi abitato. Non abbiamo voluto scegliere prodotti di qualunque genere purché in carta, né prodotti provenienti in maniera equa da vari paesi e culture del mondo, di cui peraltro ci siamo occupati, non li abbiamo neppure scelti sulla base della loro reperibilità reale sul mercato dell'offerta. Li abbiamo voluti perché a nostro avviso desiderabili, capaci di regalarci un piacere nell'usarli o nel possederli.

I prodotti scelti hanno in comune una caratteristica: sembrano riproducibili da ciascuno di noi, riproducibili con capacità manipolative individuali più o meno sapienti.

Riteniamo che questa sia in parte una caratteristica del manufatto in carta e in parte il risultato di un approccio diverso, al prodotto di industrial design, che caratterizza la nostra società tardo moderna.

Spieghiamoci meglio: il prodotto in carta o cartone rappresenta un elaborato che molti di noi, dotati di capacità creative, ritengono da sempre di poter manipolare con un po' di fantasia.

Tutti coloro che hanno esercitato le proprie capacità creative hanno prima o poi realizzato in carta modelli, prototipi e sagome finalizzati a vario scopo. La carta e il cartone presentano cioè una duttilità e maneggiabilità che li rende "alla portata di tutti" e questo costituisce un fattore persino trasversale a patrimoni geograficamente e culturalmente distanti. Quando poi i prototipi o i modelli hanno il pregio/difetto di diventare prodotti, spessissimo conservano un sapore artigianale. E questo sapore li definisce come prodotti "auto da sé", non per questo meno degni di merci iper-tecnologiche ma sicuramente odoranti di una artigianalità che potrebbe anche disarmare.

La ragione è semplice: il materiale carta/cartone è talmente onnipresente fra merci e rifiuti da permettere spesso ai prodotti che ne derivano dalla sua trasformazione di essere fatti con i relitti della nostra società.

Questo disarmo perché il prodotto finale appare spesso più povero e bisogna lavorare molto bene sui dettagli, sulle finiture,



V

sul marketing e sul retail per restituire loro pari dignità rispetto a merci più qualificate *ab origine*.

Ma il motivo per cui questi prodotti che leggerete sembrano così facilmente riproducibili dipende anche da un piacere indotto che abbiamo interiorizzato verso soluzioni self service, cioè soluzioni che ci costruiamo da soli con le nostre conoscenze e competenze oggi molto più allargate anche se non necessariamente approfondite rispetto al passato.

Il nostro abitare e gli scenari dell'abitare di cui ci circondiamo non sono oggi solo il frutto di una scelta di acquisto di prodotti più o meno costosi e preconfezionati che il mercato ci propone incessantemente.

Oggi siamo più capaci di acquisire informazioni, navigare fra i saperi, percepire nuovi modi di essere e di esistere e quindi siamo più capaci di disegnarci un mondo su misura.

Questo significa che siamo più self-service anche se abbiamo perso una grande qualità nel frattempo: la capacità creativa e manipolativa di usare le mani per trasformare la materia e gli oggetti che ci circondano. Siamo cioè meno adatti e più inadeguati nel trasformare le cose e nell'abilitarle alle nostre necessità.

Siamo però più affascinati dal prodotto su misura, dalle soluzioni che nascono dall'intelligenza trasformatrice e dall'intelletto che non si accontenta di soluzioni omologate, siamo cioè più aperti verso prodotti dal sapore artigianale. L'artigianalità che però oggi trascina e genera proseliti è moderna, anzi contemporanea; non è incline ai decori nostalgici di un lusso ottocentesco che non ritornerà mai (se non altro per ragioni strettamente demografiche).

L'artigianalità che piace oggi è quella che sa leggere il contemporaneo, è quella che nasce da sue medesime esigenze e una delle sue chiavi di lettura nel presente consiste proprio nel trasformare la materia in essere invece che crearne altra. Ecco derivarne il successo di microrealtà più o meno organizzate e distribuite nel mondo che trasformano i materiali esistenti in nuovi prodotti. Spazi di carta ci ha insegnato che questo fenomeno non è leggibile solo in Italia, tocca diversi paesi del mondo sia quelli più poveri e indigenti che quelli più ricchi e autosufficienti.

Ovviamente il gradimento dei prodotti che ne derivano e che noi vi proponiamo di seguito non è e non può essere a 360°. Ma i prodotti hanno il difetto/vantaggio di non nascere e di non esistere per tutti nello stesso modo e noi non ci offendiamo se quello che leggerete e vedrete vi piacerà poco o in parte.

La nostra intenzione è stata comunque quella di agire sulla scia di una emozione che questi oggetti ci hanno regalato.

I due lavori di **Claire Norcross** alle prese con il tema della lampada in carta sono due esempi uno più semplice ma non meno gradevole (la Lamp Post) e l'altro più maturo di uso delle trasparenze tipiche della carta. La Norcross sceglie di lavorare con carte opache che, nel caso della Lamp Post, sono date dalla manifattura stessa della busta tradizionale da spedizione postale e nella lampada per Habitat del 2007 diventano oggetto di una articolazione più complessa a base di tagli e piegature.

Le culle presentate nel 2004 al salone del mobile dall'istituto di Arte e design di Riga (www.rdmv.lv) e dall'Accademia di Belle Arti della Lettonia (www.lma.lv) sono un esempio di esercizio progettuale su un tema vincolato e i cui risultati non necessariamente avrebbero potuto essere di carta o cartone. In questo caso specifico ci siamo sorpresi della loro capacità di interpretare il materiale in questa versione conferendo al prodotto finito una sua poeticità.

Le tecniche adoperate sono ben diverse fra loro, ciò non toglie che il dondolamento è garantito in tutti i casi.

La lampada di Kouichi Okamoto vale una installazione.

Abbiamo apprezzato molto il fatto che venga mostrata sul sito anche in una dimensione da esposizione-installazione e non solo come un prodotto industriale, comunque acquistabile on line.

La riteniamo uno degli esempi più riusciti di applicazione della carta nella ricerca di una sintesi equilibrata fra forma e contenuto. Questa lampada è un esempio dei paradigmi migliori della carta applicata al prodotto industriale.

Gli Stange Design propongono pezzi esclusivamente in cartone ondulato e in particolare segnaliamo la pecora Molly che costituisce davvero uno di quei prodotti destinati a diventare un po' fetish e che quasi chiunque gradirebbe avere in un angolo della propria casa.

Sono oggetti pensati con cura, attenti al design anche nelle soluzioni formali più semplici e dirette.

Ovviamente in questo caso il pubblico è giovane, sbrigativo, poco incline ai fronzoli, quasi Muji come stile.

Esattamente da tarda modernità. **Shady shade** è una famiglia di lampade che nascono da un uso molto creativo del cartone alveolare bianco.

Anche in questo caso per una lampada la carta scelta è opaca, le variazioni formali sul tema in oggetto sono molte: è sufficiente modificare alcuni punti di aggiramento per ottenere morfologie differenti e che si possono adattare ad ambienti anche diversi.

Lo stile resta informale anche se in questo caso si avverte un indugiare nell'uso della carta anche alla ricerca di una decoratività che l'alveolare consente.

Ai Molo design il primato della proposta più sorprendente. Ciò che hanno realizzato con il cartone alveolare supera l'immaginabile.

È una proposta superba: sia il muro di carta che il divano di carta sono oggetti capaci di



>

creare atmosfere, capaci di fare ambiente in un ambiente.

Se questo è uno degli obiettivi a cui un prodotto industriale deve rispondere loro ci sono riusciti con lode.

A noi resta la fortuna di averli incrociati e potervi raccontare. L'inglese **Charles Kaisin** adotta una cifra stilistica che fa uso di giornali stampati per realizzare oggetti ovviamente in carta multiformi ma sempre a condizione che la materia prima sia carta stampata.

La risoluzione non ci appare forzata, anzi comunque seppur nella sua griglia è elegante.

Un altro inglese, **Gilles Miller**, si dedica in esclusiva al cartone ondulato e compie delle letture attente della sua trama lavorando con tagli di vario genere che permettono di determinare anche decori. Lo consideriamo una delle maggiori e interessanti promesse del design internazionale sull'uso di carta e cartone.

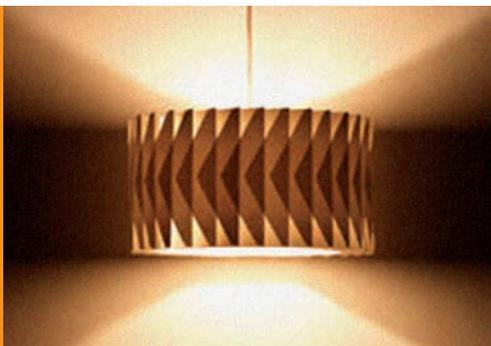
Le sue evoluzioni negli ultimi pochi anni sono state già considerevoli.

Infine segnaliamo i **Retur Design** dalla Svezia con delle librerie particolarmente originali ma anche con un ricco vocabolario di prodotti su catalogo e alcune altre lampade in carta scoperte e fotografate al salone del Mobile 2007 che testimoniano ancora una volta quanto l'uso della carta per realizzare lampade sia il più gettonato quando non si vuole rinunciare ad una veste poetica pur utilizzando un materiale non costoso e non di grande peso economico.

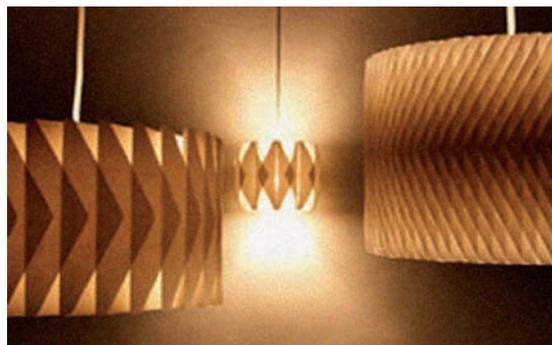
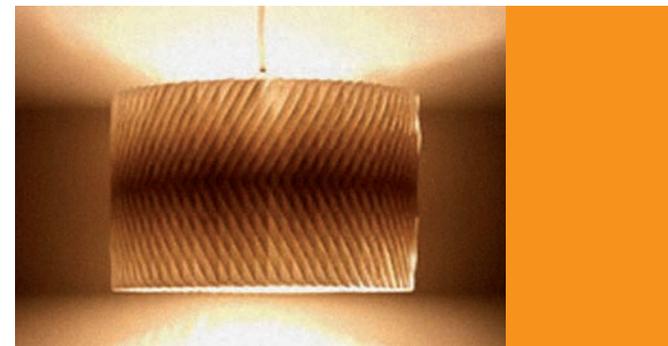
LAMP POST COLLEZIONE DI LAMPADE DI CARTA

Al Salone del Mobile 2003

> GIU '03



Nel lavoro di **Claire Norcross** diversi temi si sono affacciati e sono diventati terreno di sperimentazioni: uno di questi è l'uso di elementi multipli esistenti. La sua ultima collezione, Lamp Post, deriva da questo approccio e consiste di lampade realizzate utilizzando delle buste di corrispondenza ovviamente fatte di carta. I modelli presentati al Salone del Mobile 2003, con il supporto del Liverpool and Manchester Design Initiative, sono tre.



ANCORA LAMPADE DI CARTA

Dalla Nuova Zelanda

> SET '07

Per maggiori info:

www.nest.co.nz/ViewLevel.aspx?id=3653



Costa quasi 200 \$, è un prodotto artigianale ed è progettato per Habitat da **Claire Norcross**.

È fatta di carta opaca e bianca e può assumere morfologie differenti a seconda di come viene piegata e lavorata.

Spazi di Carta si è già occupato di questa designer (vedasi video su: www.habitat.co.uk/fcp/content/WhatsNew-Vodcasts/content#) poiché nel 2003 (Spazi di Carta, giugno 2003) presentò al salone del Mobile di Milano la Lamp Post, lampada fatta di buste da spedizione postale.

La Norcross è un esempio di applicazione virtuosa e in evoluzione del progetto in carta.

La lampada qui presentata è sicuramente un approdo più evoluto e maturo del progetto-prototipo del 2003.



DALLA RUSSIA CON MOLTO AMORE

E in particolare dalla Lettonia

> MAG '04

Per maggiori info:

www.rdmv.lv

www.lma.lv



L'Istituto di Arte e Design di Riga (www.rdmv.lv) e l'Accademia di Belle Arti della Lettonia (www.lma.lv) grazie al coordinamento di 4 valenti progettisti/docenti (**Agnese Stabina, Inga Bermaka, Barbara Abele e Ivars Drulle**) hanno lavorato progettualmente al tema della culla per neonati.

L'idea nasce con l'obiettivo di rendere quest'oggetto di secolare tradizione versatile rispetto agli usi e alle interpretazioni delle mamme moderne, indaffarate con il lavoro e mai più tradizionali nel loro modo di gestire i neonati in casa.

Ne è quindi venuto fuori un ricco abaco di esempi colorati, variabilissimi nei modelli e nei materiali impiegati. Abbiamo selezionato per fedeltà alla carta quelli realizzati ovviamente con questo materiale, ma garantiamo anche sul resto per la grande creatività con cui gli studenti lettoni hanno progettato. La prima culla è di Kristine Vitola, la seconda di Veronica Jakimovica e l'ultima di Janis Rozkalns.

POESIA PURA IN CARTA

Dal Giappone...

> FEB '06

Per maggiori info:

www.designboom.com/contemporary/bekkou.html

www.kyouei-ltd.co.jp

Forse è proprio vero che abbiamo molto oggi da imparare da paesi e culture straniere in materia di design.

Qualche anno fa, la musica era parecchio diversa...

Abbiamo scoperto attraverso il sito: www.designboom.com/contemporary/bekkou.html questa lampada realizzata in carta denguri (proveniente dalla regione del Giappone di Shikoku) dal designer **Kouichi Okamoto**.

L'involucro realizzato in carta avvolge perfettamente la sorgente luminosa generando un effetto visivo tipo nido d'ape.

Quando la lampada è chiusa il suo spessore totale è di circa 2 cm.

La carta utilizzata è prodotta dalla Kyoei co.ltd. in Giappone, (www.kyoei-ltd.co.jp)

In questa azienda Okamoto ha lavorato svolgendo mansioni professionali diverse.

Attualmente è impegnato con la progettazione e prototipizzazione di altre due lampade.



STANGE DESIGN

Berlinesi in carriera

> LUG '04

Per maggiori info:
www.stange-design.de

Hans Peter Stange ha fondato nel 1985 a Berlino Stange Design, un'azienda che progetta e realizza oggetti interamente in cartone ondulato: complementi di arredo, espositori e stand, pezzi unici per mostre.

Stange Design svolge anche consulenza alle aziende per problemi tecnici di progettazione e produzione di oggetti in cartone. Stange Design si compone, oltre che del suo fondatore-inventore, di: Mechtild Kotzurek Stange e Uwe Steinmeier, nel 2003 si è aggiunta una delle due figlie di Hans Peter, Berit Stange.

Seguono alcuni loro prodotti particolarmente paradigmatici della loro creatività: **Horus** - valigia in cartone ondulato, Molly - Pecora porta CD, DVD, riviste e libri, realizzata in cartone ondulato, colore naturale; si monta ad incastri, **Quadre** - Elemento modulare quadrato in cartone ondulato di colore naturale, giallo, verde, blu o rosso, **Tabula Rasa** - Tavolo realizzato in cartone ondulato, costituito da un elemento piano appoggiato su due elementi di sostegno, **Berta** - Cassettiera ovoidale realizzata in cartone tripla onda; i cassetti possono essere di colore giallo, verde, rosso o blu, **Dream** - Letto in cartone doppia onda, realizzato con elementi ad incastro; la grandezza è variabile a seconda del numero di profili ad U utilizzati.



SHADY SHADE

Al Salone del Mobile di Milano 2004

> NOV '04

Per maggiori info:
www.shadyshade.com

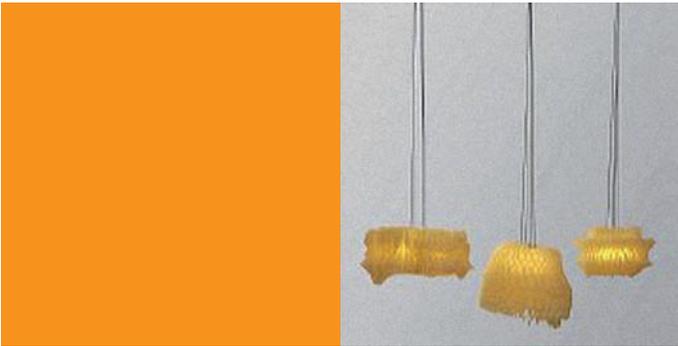
ShadyShade è una famiglia di forme di lampade in carta. Ognuna si caratterizza per un suo humour che la rende adattabile a situazioni diverse.

Questo gruppo di lampade ha in comune un design che si basa sull'utilizzo del cartone alveolare.

Ogni foglio di carta viene tagliato e incollato in modi diversi che generano poi forme prospettiche e asimmetriche. L'intero processo è gestito con il computer ma ciò che riesce a rendere spesso le lampade diverse fra loro sono proprio i pattern da incollaggio che, a secondo di come si dispongono, creano ombre e zone di luce diverse.

La sorgente luminosa è un bulbo circolare fluorescente protetto da un vetro acrilico che a sua volta separa dalla carta il calore della lampada.

Shady Shade, come famiglia di lampade, comprende una gran varietà di modelli che si differenziano fra loro ovviamente anche per il carattere e le atmosfere che riescono a restituire. ShadyShade è in Germania: Tom Pawlofsky, Klauprechtstrasse 20 - 76 137 Karlsruhe



PAPER SOFTWARE

A cura di Molo Design

> GIU '06

Per maggiori info:
www.molodesign.com

Muri di carta... avete proprio capito bene.

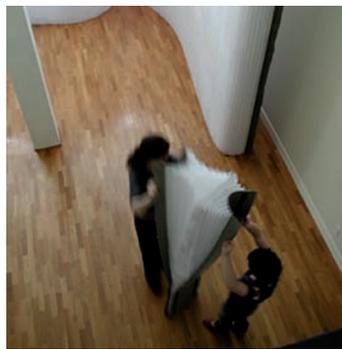
Bellissimi, leggerissimi, luminosissimi. Possono adattarsi a qualunque ambiente, sono morbidi ed eleganti, ridisegnano gli spazi e inventano architetture nelle architetture. Questa proposta di Molo Design arriva dal Canada (Stephanie Forsythe, Todd MacAllen e Robert Pasut) e trattasi di un giovane studio di Vancouver.

L'elemento standard è costituito da circa 400 fogli di carta traslucida, ignifuga e a nido d'ape rifinita con feltro in lana naturale. Lo spessore del feltro crea anche una maniglia e diventa astuccio quando lo si chiude.

Il soft-wall è fatto di moduli, la sua lunghezza può arrivare fino a 6 metri ed è disponibile in due altezze. Ma le sorprese non finiscono qui. Sfruttando la cifra stilistica dell'allungamento e della dilatazione del materiale, i Molo hanno disegnato una seduta assolutamente affascinante oltre che superba. È un vero divano senza fine, sul sito tecnicamente spiegato e illustrato, che come un serpente quasi inquietante potrebbe animare i nostri spazi.

Ce lo metteremmo in casa?

Spazi di Carta dice SÌ.



UNA SEDUTA SORPRENDENTE

Di Charles Kaisin

> GIU '06

Per maggiori info:
www.charleskaisin.com

E' giovanissimo, vive e lavora a Bruxelles.

Incollando giornali usati, costipandoli e poi ritagliandoli ottiene strutture resistenti quanto il legno. La stessa tecnica è ovviamente replicabile, come dice il designer stesso nella scheda descrittiva, ad altri innumerevoli modelli.

Usa i giornali perché portatori di identità di paesi e di lingue diverse, questo è il valore aggiunto che **Kaisin** rivendica nel suo utilizzo della carta.

A questo punto è tutto lecito: basta che nasca da un giornale.

Ecco quindi che nel **Newspaper Extendable Bench** (costo 8.000€) la carta viene tagliata e il suo essere tagliata la rende esteticamente e strutturalmente utile.

Nella NewsPaper Chair la carta di giornale viene pressata e si trasforma così in blocchi compatti che poi vengono sagomati.

Infine la Hairi Chair è la trasformazione di semplice carta tagliata in qualcosa di quasi zoomorfo. Kaisin in questo caso ci propone una seduta scultorea che ha costruito partendo da una seduta perfettamente e funzionalmente riutilizzata.



BORSA PORTA CD

Di Giles Miller

> MAR '07

Per maggiori info:

www.farmdesigns.co.uk

www.architetturaedesign.it



Il sito: www.architetturaedesign.it segnala recentemente la seguente proposta: una borsa porta computer in cartone.

È robusta, elegante, completamente riciclata ed è realizzata dal designer inglese **Giles Miller** (Farm Design), emergente designer in area sostenibile. Questa eco-borsa (costo 180€) può ovviamente essere personalizzata con un marchio, è disponibile anche in versione colorata e persino la sua tracolla è realizzata con materiale recuperato: vecchi tappeti riutilizzati.

L'obiettivo era infatti: "utilizzare materiale riciclato, usare materiali naturali e riutilizzare oggetti o materiale inutilizzati".

Sul sito dello studio di cui Giles Miller fa parte, si possono scoprire anche altri oggetti realizzati e quindi progettati con questa filosofia.



HIDDEN ART

Un lavoro di Giles Miller

> MAG '07

Per maggiori info:
www.farmdesigns.co.uk

Ancora in diretta dal satellite del Salone del Mobile, gli Hidden Art presentano un lavoro in cartone ondulato di Giles Miller.

Trattasi di lampade e tavolini (con superficie protetta da strato leggero e trasparente di vetro) che permettono una lettura di taglio del cartone, lasciandone leggere la trama e nel caso delle lampade lavorando anche con delle ulteriori fresature che determinano dei decori.

È questa la principale caratteristica di questi lavori in cartone: il decoro che

proviene da tagli e incursioni sul materiale, il decoro che nasce dal materiale medesimo e non si affida ad alcun altro artificio o aggiunta.

Miller realizza così anche dei paraventi. Ma sul sito è possibile osservare anche altri due suoi oggetti tipologicamente diversi nell'ambito della nuova collezione: una seduta anch'essa in cartone ondulato che, come la seduta TERRA! di Nforniture, lavora sui tagli verticali del cartone e un armadio che non mostra tagli ma superfici levigate affidando il suo messaggio estetico

esclusivamente alla forma un po' archetipica da armadio uscito dalla favola di Cenerentola.

In sostanza si può dire che questo designer inglese, di cui abbiamo già parlato nel marzo 2007, con il cartone ondulato (e per ora esclusivamente con il cartone ondulato) realizza oggetti anche molto diversi per cui ci aspettiamo ulteriori sorprese in futuro e vi consigliamo di tenerlo d'occhio.

Per acquisti e ulteriori info:
gilesmiller@farmdesigns.co.uk
www.farmdesigns.co.uk



UN CLASSICO DEL DESIGN

E le lampade di carta

> MAG '07

Per maggiori info:
www.tomdixon.net



Nell'anno 2007 il salone del mobile ne ha proposte tre che abbiamo saputo e voluto cogliere: una interamente fatta con strisce di carta spillate fra loro al punto diventare dei ricciolini rigidi e capaci di restare rigidamente sospesi a cura di www.suppapongsonsang.com. Anche la seconda viene dal Giappone. D'altronde la loro antica tradizione non si smentisce mai.

Ce la propone al Satellite Shige Hasegawa; si chiama Snow on The Tree e-mail: shasegawa718@ybb.ne.jp.

La terza è di Tom Dixon, si chiama Twist Light, è in cartone plissettato ed era esposta al Superstudio 27 in zona Tortona. www.tomdixon.net



RETUR DESIGN

Da Stoccolma

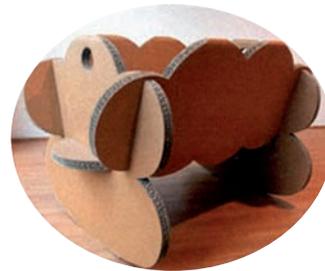
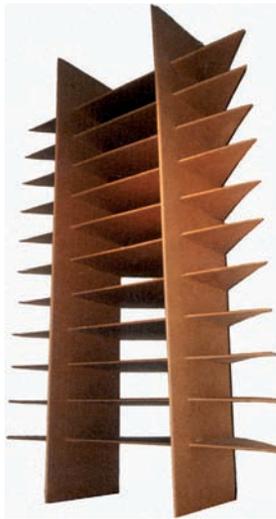
> NOV '07

Per maggiori info:
www.returdesign.se

Spazi di Carta si è brevemente occupato di loro in una notizia del maggio 2004.

Ma, come ben sappiamo, nel tempo le cose cambiano sempre. L'offerta dei Retur Design si è davvero evoluta, vendono sempre online, per cui il loro sito è vetrina e shop, e i prodotti sono tanti: tavoli (abbastanza banali), librerie (originalissime), pareti divisorie (semplici ma efficaci), espositori (di diversissimi generi) e poi mobili contenitori, accessori da scrivania e non potevano mancare infine bare e culle. Proprio dalla culla alla tomba? Passando per una vita intera?

Anche tutto questo è di cartone...



Credits

Coordinamento: Eliana Farotto, Irene Ivoi

Progettazione editoriale: Barbara Bonori, Eliana Farotto, Irene Ivoi

Testi: Irene Ivoi

Progettazione grafica: Sergio Piergallini

Aggiornato a marzo 2008

Copertina: Foto gentilmente concessa da Caterina Crepax



Sede: Via Pompeo Litta, 5 - 20122 Milano Tel. 02.55024.1 Fax 02.54050.240
Ufficio di Roma: Via Tomacelli, 132 - 00186 Roma Tel. 06.681030.1 Fax 06.68392021
Ufficio Sud: c/o ElleGi Service S.r.l. Via delle Fratte, 5 - 84080 Pellezzano (SA) Tel. 089.566836 Fax 089.568240
www.comieco.org - info@comieco.org