



DESIGN

**VIVERE E
PENSARE
IN CARTA
E CARTONE**

La bellezza salverà il mondo?

La domanda che troviamo nel romanzo di Dostoevskij ci permette di avvicinare quanto vediamo in questa mostra a quanto viene compiuto quotidianamente dai cittadini italiani: la carta e il cartone vengono consumati e per mezzo della raccolta differenziata vengono “salvati” (e con essi l’ambiente che ci circonda) per tornare a vivere sotto forma di libri, scatole, oggetti d’arredo e opere di arte contemporanea.

La carta è un materiale che si fa partecipe delle nostre emozioni, conserva i nostri ricordi e sviluppa idee: ma è anche frutto di una filiera industriale tecnologicamente avanzata, che vede le imprese italiane nei primi posti in Europa specialmente per quanto riguarda il riciclo.

Comieco, Consorzio nazionale recupero e riciclo degli imballaggi a base cellulosica, è orgoglioso di promuovere questa mostra presso il Museo Diocesano, e ringrazia i cittadini italiani, che hanno permesso di raggiungere traguardi insperati nella raccolta delle fibre usate, le oltre 3.000 aziende consorziate e le associazioni di categoria Assocarta e Assografici, che tutti insieme, con le loro scelte, contribuiscono ad accrescere la qualità della nostra vita e del nostro territorio.

Piero Attoma
Presidente Comieco

ARTE E **DESIGN** VIVERE E PENSARE IN CARTA E CARTONE



€ 25,00

**ARTE E DESIGN
VIVERE E
PENSARE
IN CARTA
E CARTONE**



Museo Diocesano
di Milano



comieco
Consorzio Nazionale Recupero e Riciclo
degli Imballaggi a Base Cellulosica



**Arte e Design:
vivere e pensare
in carta e cartone**

12 aprile–29 maggio 2011
Museo Diocesano di Milano

A cura di
Paolo Biscottini

*Coordinamento scientifico
selezione contenuti e immagini*
Irene Ivoi

*Supervisione
e coordinamento tecnico*
Eliana Farotto e Elisa Belicchi

Progetto grafico
Andrea Lancellotti

*Realizzato
con il sostegno di*



Comieco

Presidente
Pietro Attoma

Vicepresidenti
Floriano Botta
Ignazio Capuano
Claudio Romiti

Consiglieri
Graziano Bertoli
Mario Bovo
Piergiorgio Cavallera
Fausto Ferretti
Luciano Gajani
Alberto Marchi
Andrea Mastagni
Mario Poli
Paolo Pratella
Stefano Trombetta
Aurelio Vitiello
Bruno Zago

*Collegio dei revisori
dei conti*
Aldo Camagni
Antonio Deidda
Franco Eller Vainicher

Direttore generale
Carlo Montalbetti



Fondazione Sant'Ambrogio

Presidente
Mario Brianza

Vice Presidente
Francesco Baggi Sisini

Consiglieri
Mons. Marco Navoni
Roberto Ruozi
Don Domenico Sguaitamatti

Museo Diocesano

Direttore
Paolo Biscottini

Conservatori
Alessia Devitini
Cinzia Picozzi
Nadia Righi

Coordinamento generale
Giancarla Ischio

Segreteria
Chiara Fabbri

Manutenzione e sicurezza
Stefano Fais
Alberto Nava

*Relazioni esterne
e raccolta fondi*
Alessandra Pellegrini
Arts Council srl

Ufficio stampa
CLP Relazioni Pubbliche

Grafica
Emilio Fioravanti, G&R Associati

Accoglienza pubblico e scuole
Associazione Volontari
del Museo Diocesano

*Custodia, biglietteria,
visite guidate
e servizi educativi*
Ad Artem

Tutti i diritti riservati
ISBN 978-88-902818-4-6

Edito e distribuito da
Edizioni Dativo srl
via B. Crespi 30/2
20159 Milano

Sommario

4 La democrazia della carta
Irene Ivoi

8 Prodotti di design
Area Sociale

18 Prodotti di design
Area Eco-minimale

32 Prodotti di design
Area Nomade

44 Prodotti di design
Area Emozionale

La democrazia della carta

di Irene Ivoi

Prima di parlare di design in carta e cartone proponendovi la nostra lettura del panorama contemporaneo, dedichiamo l'incipit di questa riflessione al pensiero e al fare ecologico, con le parole di Thomas Maldonado, uno dei maggiori teorizzatori del 900 sul pensare e fare ecologia nel mondo del progetto.

L'attenzione verso l'ecologia costituisce la base di un movimento di pensieri, idee e progettualità che a partire dagli anni '80 ha permeato azioni e progetti orientati.

È anche da tutto ciò che in quegli anni nasce Comieco con la sua capacità di fare, rafforzatasi sempre più nel tempo, nel solco di una riflessione ampia sull'"ecologia".

Si chiamava così in quel periodo...

Oggi la parola ecologia è stata sostituita da sostenibilità... Oggi tutto il pensiero moderno, di qualunque colore politico o sociale sia, si proclama sostenibile e tende nelle intenzioni e talvolta anche nei fatti, ad esserlo (design compreso).

Tutto ciò culturalmente lo si deve al dibattito, alle battaglie culturali e ai movimenti di attenzione verso l'ecologia che rischiava quasi di apparire un trend passeggero.

Ecologia o Moda

In "La speranza progettuale. Ambiente e società" del 1972 Thomas Maldonado scriveva *"la meccanica delle mode, di tutte le mode, è ben nota. Si prende un tema, lo si celebra per qualche mese, e immediatamente dopo lo si scarta, lo si rende fossile. Insomma lo si dichiara fuori moda.*

[...]

il miglior modo di sottrarre rapidamente un argomento all'attenzione pubblica (o almeno al suo interesse) è costringere tutta la gente ad occuparsene senza tregua. La moda ecologica ci sta offrendo oggi un esempio chiarissimo di questa meccanica. Portata al massimo grado di ebollizione propagandistica, essa comincia ora ad evaporare, e lo stridore delle rotative messe al suo servizio la sta rendendo non più udibile. Tra poco avrà compiuto il suo ciclo vitale: una esteriorità che era per noi motivo di lacerante assillo sarà stata definitivamente interiorizzata. Non se ne parlerà. Non esisterà più."

Dopo un po' di anni, nel 1990, in "Cultura democrazia ambiente" (ed. Feltrinelli) sempre Maldonado dice *"...nonostante ciò (e in questo, lo ammetto, la mia prognosi di allora era forse troppo*

pessimista) la "moda ecologica" non è riuscita, a conti fatti, nè a logorare nè a vanificare la drammaticità dell'argomento.

È impossibile negare che nell'ultimo decennio, l'interesse e la sensibilità dei cittadini nei confronti della crisi ambientale hanno avuto, in Italia e dovunque, un notevole risveglio."

Dal 1990 ad oggi sono passati venti anni, i pensieri di Maldonado del 1972 potevano effettivamente apparire pessimisti ma quelli del 1990 ci appaiono oggi ottimisti.

Nei primi anni 90 chi si occupava di questi temi era davvero un pioniere (almeno in Italia) e l'attenzione verso l'ecologia sembrava davvero una moda, magari non destinata a vaporizzarsi in poco tempo (perchè comunque dettata da minacce reali nell'agenda internazionale delle emergenze), ma pur sempre una moda.

Il tempo trascorso oggi ci permette di dire che quella sensazione un po' suggestiva e leggera non solo non ha vanificato l'importanza del tema ma esso si è rafforzato andando a pervadere i tanti territori di sperimentazioni, progetti e ricerche del design italiano e non solo.

Pur avendo anche visto scorrere in questi ultimi venti anni esempi di modernità in veste ecologica, vissuti e proposti come sperimentazioni modaiole, spesso anche divertenti, il pensare ecologico del design è diventato oggi patrimonio abbastanza diffuso.

Le sue applicazioni ai diversi ambiti del fare e del progetto sono oramai tante e si declinano in scelte tecnologiche, analisi del ciclo di vita, selezione di materiali meno impattanti, interpretazioni dell'abitare e delle città più attente alla qualità e alla salute di coloro che li abitano.

Si potrebbe quasi parlare di un nuovo umanesimo che sta cercando di rispondere ad una cosiddetta emergenza che trova voce non solo più nelle parole di opinion leader o pochi intellettuali ma nei comportamenti di tanti.

Il cammino è sicuramente ancora lungo, "i tanti" non sono ancora "i più" e noi con questa mostra abbiamo deciso di tracciarne alcune direzioni che, seppur parziali, costituiscono la nostra lettura di un lavoro di ricerca condotto da anni sui prodotti in particolare in carta e cartone.

Le origini della ricerca sulla creatività italiana in carta

Da dieci anni (nello specifico dal settembre del 2001) Comieco osserva con attenzione e curiosità aziende, artigiani e artisti che si cimentano nella progettazione e produzione di beni d'uso in carta e cartone riciclati. L'obiettivo era conoscere l'altra faccia del fare con il cartone, e cioè cosa aldilà delle scatole si produce in Italia.

Il tutto è stato condotto con umiltà non sapendo, all'inizio del percorso, cosa e quanto sarebbe stato rintracciato sul mercato nazionale ma nutrendo questa passione anche guardando cosa succede fuori dai confini italiani per dimensionare meglio e relativizzare le conoscenze e le percezioni.

Cosa ne è scaturito?

Carta e cartone costituiscono oggi una scelta di campo precisa per coloro che provano a tirarne fuori dei prodotti pur trattandosi di un materiale che nasce povero e che fino a poco tempo fa non era entrato dignitosamente nel panorama dell'abitare.

I designer, specie italiani, che hanno fatto la storia del design nel mondo negli anni '50 e '60 non lo hanno scelto. Le speranze applicative erano deboli, veniva (e viene tuttora) spesso considerato inadeguato per le nostre case e nell'immaginario collettivo coincideva al massimo con una scatola di fiammiferi o un quaderno.

E invece tanta produzione in carta e cartone è cambiata in questi anni: dalle sole scatole sono apparsi prima timide e costose linee di cartoleria riciclata un po' trendy negli anni '90 per poi giungere alle prime sedute e lampade, e a seguire accessori e complementi di arredo, prodotti mass market, ecc che nell'ultimo decennio crescono in quantità e qualità.

Perché anche l'estetica è cambiata: l'inesperienza di alcune proposte di anche pochi anni fa si confronta inevitabilmente con la maturità delle più recenti invenzioni.

Cosa c'è alla base di questo cambiamento e cosa spinge oggi un progettista a pensare in carta e cartone?

La sua accessibilità economica, il suo costituire una sfida perché precario almeno in apparenza, il suo essere sintesi di un pensiero democratico e di un fare ecologico, oltre alla sua duttilità e facile lavorabilità in fase di progetto e poi di produzione, la sua resistenza se lo si fa lavorare nelle direzioni giuste, la sua malleabilità nell'assume-

re funzioni e forme industriali e artigianali.

Carta e cartone riescono a diventare cioè artefatti di serie e fuori serie, a seconda del metodo e del procedimento con cui si sceglie di lavorarli. Carta e cartone generano interfacce culturalmente positive, che oggi coincidono con uno spazio della mente e dell'agire sostenibile.

Carta e cartone sono diventati materiali contemporanei perché capaci di interpretare il presente e riproporlo in una dimensione esplorativa e nuova. Molti prodotti in carta e cartone rispondono ad una idea democratica del vivere e del pensare, che riesce a mettere d'accordo ricchi e poveri, radical chic e snob di diverso colore.

Aldilà di quelli che copiano perché non sanno e non sapranno mai farsi copiare, si coglie oggi una modernità formale in questi oggetti che ci si augura sia davvero sintesi di democrazia, sentimento e maturità.

La mostra, la sua mappa concettuale e i prodotti che la definiscono

Queste consapevolezza, queste riflessioni più o meno compiute e strutturate, hanno condotto Comieco ad immaginare una mostra in grado di fare il punto alle soglie di questo decennio sull'estetica della carta e del cartone, a base riciclata e non solo.

Per farlo Comieco ha deciso di raccontare anche un pezzo di arte contemporanea che usa carta e cartone, invece di argomentare solo di design e artigianato.

Per il design il compito di scelta dei prodotti è stato avviato tentando di rispondere in via preliminare alla seguente domanda: "Quali sono le principali direzioni nelle quali si concretizzano scelte di oggetti e di vita nel nostro presente visto... con gli occhi della carta?"

Ne è venuta fuori una mappa che individua 4 aree concettuali del vivere, quattro aree che costituiscono un criterio per collocarsi nel sociale e collocarvi i prodotti di cui intendiamo parlare.

Questi sono stati scelti per la loro significatività storica (quando, come e perché sono nati), per la qualità dei designer che li hanno pensati, per le varie lavorazioni di carta e cartone che incarnano.

Le aree si possono così sintetizzare:

1. area del design sociale:

caratterizzato da prodotti che vogliono migliorare il mondo e che si misurano non solo sul profitto che generano ma anche sul grado di cam-

biamento che apportano nel sociale, inducendo nuovi comportamenti e modi d'uso degli oggetti. Esistono oggi prodotti in carta e cartone che di fatto generano socialità diverse, nascono da visioni alternative della domesticità, inducono verso comportamenti "altri" e costituiscono in sé fenomeni d'uso originali. D'altronde Gui Bonsiepe diceva che «Un disegnatore industriale si concentra sui fenomeni dell'uso e della funzionalità d'uso, al centro del suo interesse si trova l'efficacia sociale». L'efficacia sociale a cui egli faceva riferimento era quella che immaginava un ruolo del design capace di cambiare il mondo. La nostra idea di design sociale è meno ambiziosa ma cerca di enucleare alcuni oggetti che possono davvero essere portatori di una socialità alternativa. Non necessariamente apprezzabili e utilizzabili da tutti (d'altronde il design per tutti è una vecchia utopia del 900 oramai lontana) ma vicini ad una società liquida ed individualista quale quella contemporanea. In quest'area si collocano, a nostro avviso, le sorprendenti invenzioni del molo design che nascono proprio da un'attenzione ai nuovi modi di vivere lo spazio e ripensarlo. Ma anche la piccola casa per bambini di Magis Design disegnata da Javier Mariscal che incarna un'idea di socialità per l'infanzia antica ma nuova nel suo farsi in cartone.

2. area dell'eco-minimalismo:

trattasi di un trend che vede oggi sempre più aziende e designer operare secondo criteri estetici improntati al minimalismo di forme e funzioni. Non è un fenomeno nuovissimo, ciò che lo rende più nuovo è il prefisso eco. Dopo gli iperdecorativismi e lo zapping di stili ed epoche che per un ricco periodo hanno imperversato (e a nostro avviso imperversano tuttora) nella moda e nell'abitare, oggi una ricerca di identità e di qualità estetiche cercano maggiore severità.

Non sempre essa si traduce in sobrietà, ma sicuramente prevale più disciplina delle linee, delle forme e dei colori. In sostanza non è una rinuncia, è solo una opportunità per vivere e celebrare il mondo in un modo diverso.

In questo solco diverse esperienze, tenendo in considerazione i principi dell'ecodesign, li traducono in prodotti semplici ed essenziali, senza essere poveri o pauperisti. Potremmo definirlo un trend basato su meno lusso, maggiore sobrietà, ricorso a non-colori, interpretato da designer giovani ed emergenti, talvolta ironico, inno-

vativo nelle soluzioni sempre attente alle caratteristiche tecniche dei materiali.

3. area del nomadismo:

questo ambito è tangente i primi due e di loro in qualche modo si nutre. Lo abbiamo analizzato e osservato con attenzione anche attraverso gli articoli e le segnalazioni pubblicate su Spazi di Carta in questi ultimi anni. Trattasi di una tendenza che ha come protagonista un target giovane e maggiormente aperto verso le sperimentazioni più di avanguardia. Rappresenta un tentativo di stilizzare la provvisorietà del vivere, che è una sfida non solo tutta contemporanea ma anche non semplice poiché a maggior ragione richiede cura nei dettagli.

La carta e il cartone, in quanto economici ma resistenti, si prestano 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. Anche in quest'area i prodotti selezionati sono curati, semplici e rassicuranti. Tentano di restituire una idea di domestico confortevole ma in una forma diversa soprattutto perché affidata ad un materiale vecchio ma rivisitato.

Il cartone in quest'area trova concretezza in oggetti semplici, ben fatti, che nascono da progettazioni o atti sperimentali e che nella loro forma definitiva rispondono a requisiti importanti.

4. area del prodotto emozionale:

i prodotti che vivono in quest'ambito sono più colorati, più ricchi nella forma, forse meno sobri in apparenza. Potrebbero essere lo specchio di un target di persone più capace di acquisire informazioni, di navigare fra i saperi, di percepire e desiderare nuovi modi di essere e di esistere, quindi più capace di disegnarsi un mondo su misura.

Le soluzioni proposte sono anche più aperte verso l'artigianalità del fare senza inclinazioni verso decori nostalgici di un lusso ottocentesco che non ritornerà mai (se non altro per ragioni strettamente demografiche).

Sono oggetti che rispondono ad una idea del bello coraggiosa e che non temono il confronto con materiali preziosi: d'altronde carta e cartone non lo sono e non lo saranno mai senza per ciò non poter essere anche eleganti e desiderabili.

Il prodotto emozionale è concepito come un oggetto desiderabile, il cui appeal viene "dalla pancia" di ciascuno di noi, pronto a divertirci e ad entrare nelle nostre case con dignità estetica.

Queste quattro aree guidano il visitatore/lettore nella moderna utopia di un mondo in futuro maggiormente pensato e vissuto anche in carta e cartone che questa mostra tenta di descrivere.

Saprà la carta declinarsi oltre le mode?

Saprà interpretare nel tempo i desideri e i cambiamenti di vita e di pensiero che ci attendono?

Non abbiamo ambizioni in tal senso e non riteniamo che nell'era della digitalizzazione si possa professare un ritorno forzato o necessario alla carta.

Per ora sappiamo solo che una piccola battaglia la

carta l'ha già vinta: da materia di supporto e servizio (packaging o tissue paper) ha saputo mutuare funzioni non di servizio, entrando nelle nostre case in forma di oggetti dignitosi e democratici.

Per il futuro?

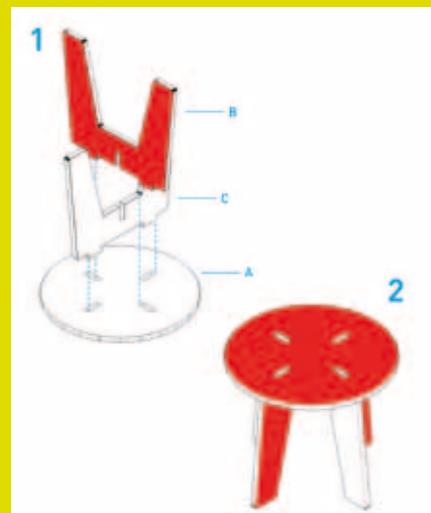
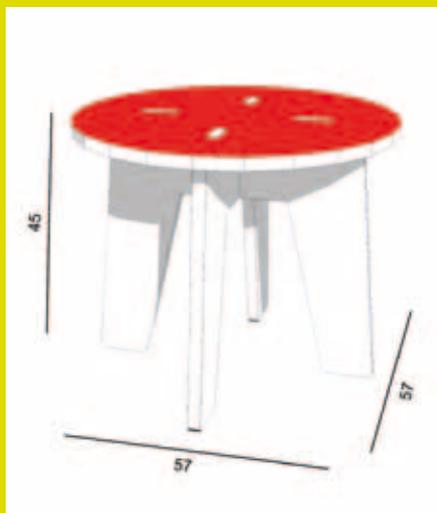
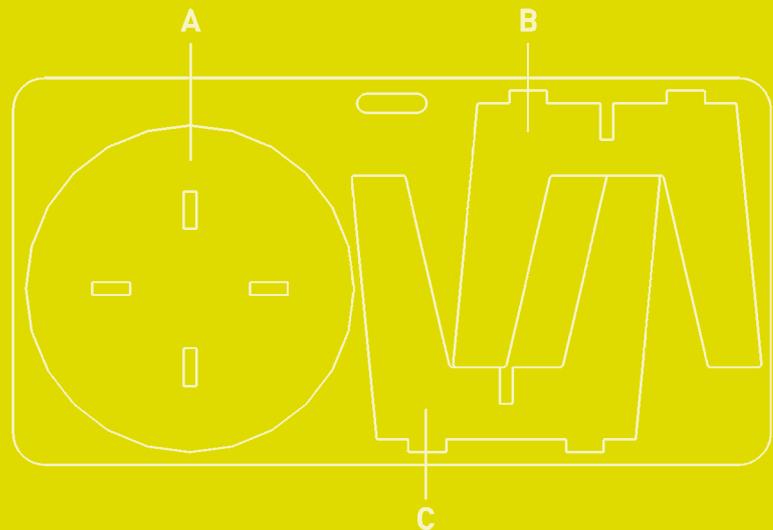
...alle comunità creative del mondo la risposta positiva, possibilista o incerta su questa nostra domanda.

La selezione di pezzi che questa mostra propone è comunque promettente.



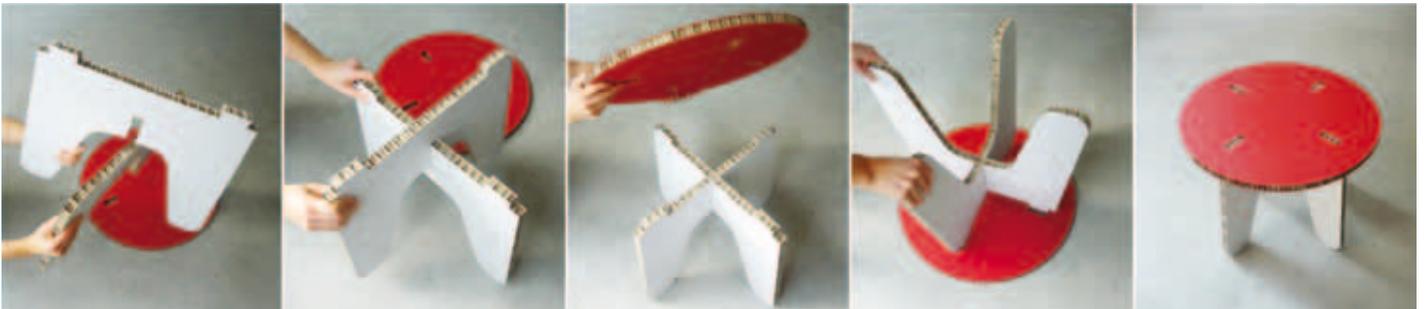
Mobili per bambini

Designer: A4Adesign



Quando si tratta di progettare per i bambini, A4Adesign gioca in casa. Perché molte delle sue creazioni evocano di per sé il mondo fantastico dell'infanzia. Perché la pulizia delle forme e del materiale impiegato (cartone riciclato) fa sì che siano i bambini a coglierne l'essenzialità e il lato ludico. Perché, come loro, per creare A4Adesign ha bisogno di giocare.

I suoi oggetti e arredi nomadi e fantasiosi, leggeri e solidi, che gli stessi bambini riescono a montare e smontare in modo semplice con un gioco di manualità e incastri, travalicano in realtà ogni barriera di generazione e genere. Dalla "Piazza d'asporto" allestita nel 2005 per i piccoli del Milano Film Festival, diversi sono i progetti per la prima età a cui A4Adesign ha contribuito. Come la mostra itinerante "Il mondo del libro", percorso interattivo creato nel 2005 con ABCittà e con la Fondazione Arnoldo e Alberto Mondadori; la mostra "Colore di carta", realizzata nel 2007 nello spazio City Life di Milano in collaborazione con il MUBA (Museo dei bambini a Milano); gli arredi itineranti studiati per "Nati per Leggere", presentati al Salone del Libro di Torino 2010; fino alla recentissima collezione di mobili disegnati per eDePadova kids.



Seduta S.1

Designer: Marco Giunta



La S.1 nasce negli anni '90. È davvero un esempio antesignano dei prodotti per casa e ufficio in carta e cartone che si sono poi diffusi e accresciuti nel decennio successivo. La S.1, costituita da 4 elementi in colore naturale e fianchi in diverse colorazioni, ha davvero dimostrato anzitempo quanto era possibile credere in oggetti di cartone capaci di entrare nelle nostre case, essere resistenti, pratici e leggeri. Dopo la S.1 sono arrivati altri complementi di arredo, cassettiere, librerie, articoli per bambini. Sicuramente hanno faticato molto ad affermarsi sul mercato, ben più di altri pezzi di design che hanno visto la luce solo dopo. E quindi plauso al coraggio e alla determinazione.



Villa Julia

Designer: Javier Mariscal



Uno dei giochi preferiti dai bambini è costruirsi una casa con ciò che hanno a portata di mano. La cosa importante è che la casa sia a misura di bambino, per potersi rifugiare e giocare protetti da delle pareti e un tetto: uno spazio privato dove sono invitati solo quelli che ci stanno dentro. Villa Julia è una proposta di casa per bambini in cartone da piegare: la possono montare i bambini stessi (con l'aiuto di un adulto), trovarle una collocazione e farla propria colorando le sue facce. Il gioco che propone Villa Julia si sviluppa in varie fasi: montaggio, personalizzazione e decorazione, collocazione e smontaggio. Come le vere case, Villa Julia ha un camino, una grondaia, una porta e finestre.

Le sue linee ricordano le casette unifamiliari tipiche della classe media americana degli anni '50. Uno stile che si associa con le "case delle favole" attuali, come una volta lo erano le capanne nei boschi e i castelli con torri dove vivevano principesse e fate.



Softseating e Softwall + Softblock

Designer: molo design

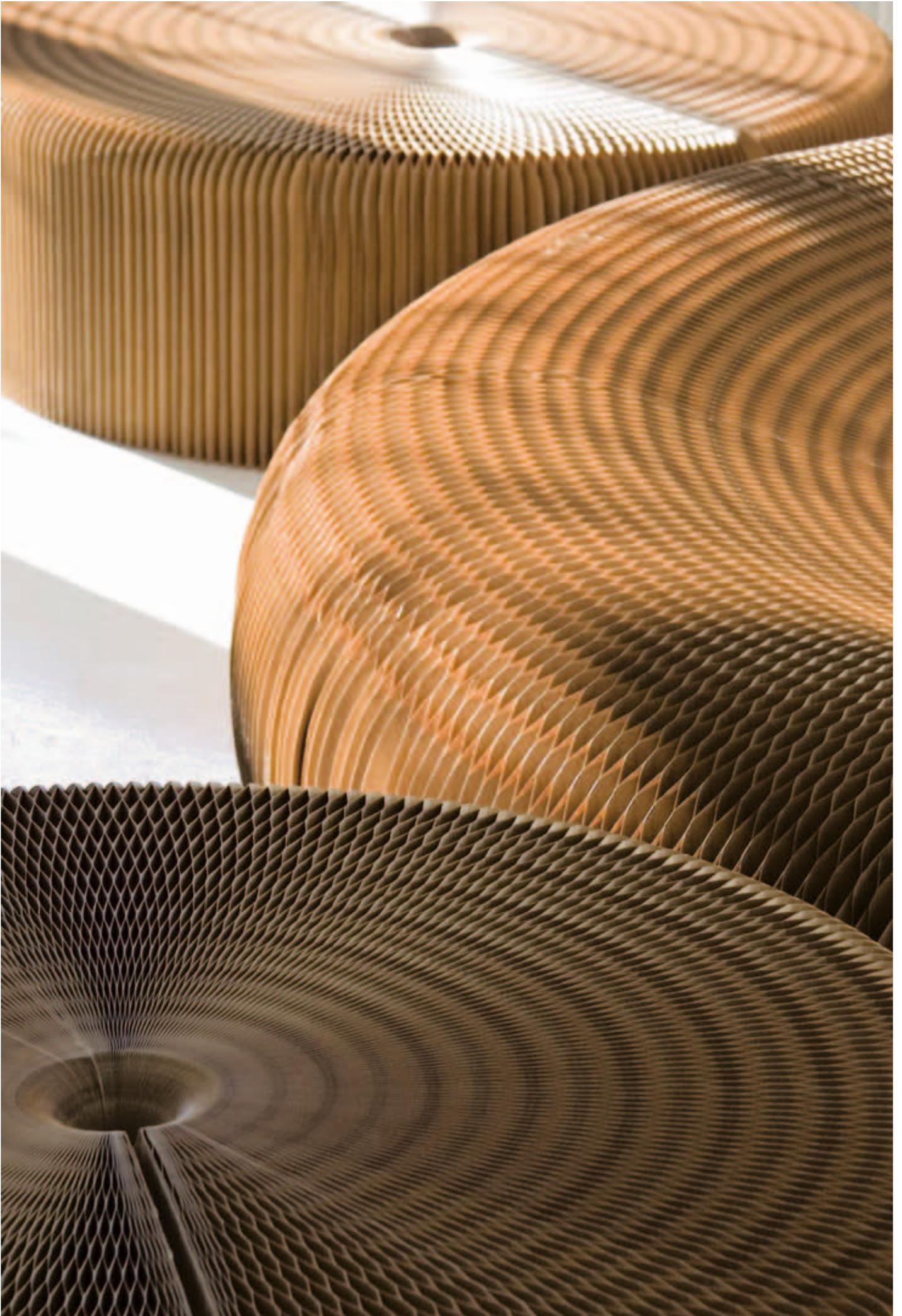


Gli elementi softseating sono utilizzabili in forma estesa (per creare serpentine) o circolare per creare pouf e fanning lounge (divano circolare molto scenografico).

Softwall + softblock sono un sistema di partizioni flessibili e autoportanti che si possono espandere e contrarre per ottenere forme personalizzate e arredare piccoli o grandi spazi. La struttura a nido d'ape di softwall + softblock consente di ammorbidire l'acustica degli ambienti mentre la superficie, che può essere lucida o opaca, può modellare la luce.

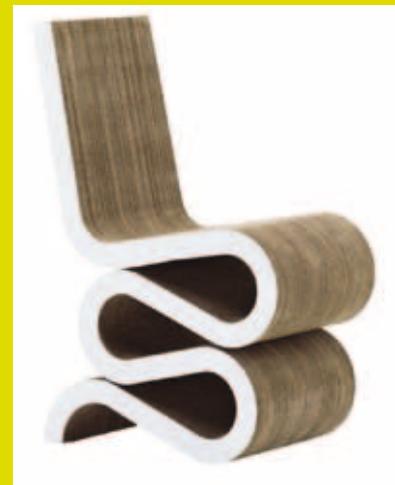


Ai molo design il primato della proposta più sorprendente. Ciò che hanno realizzato con il cartone supera l'immaginabile. Sia il wall di carta che le sedute sono superbi: oggetti capaci di creare atmosfere, capaci di fare ambiente in un ambiente. Se questo è uno degli obiettivi a cui un prodotto di design deve tendere, loro ci sono riusciti con lode. Le loro proposte nascono spesso dallo studio/progettazione di un modulo le cui estremità magnetizzate si attraggono connettendosi fra loro. È evidente poi che le declinazioni diventano davvero tante poiché la replicabilità e la numerosità del modulo sono l'ingrediente che fa la differenza. Questi elementi disegnano così uno spazio in infiniti modi e nel tempo gli elementi più spigolosi si assuefanno all'uso e assumono una patina più morbida e accogliente. Fatti in carta riciclata al 50% e riciclabile, sono anche ignifughi.



Wiggle Side Chair

Designer: Frank O. Gehry



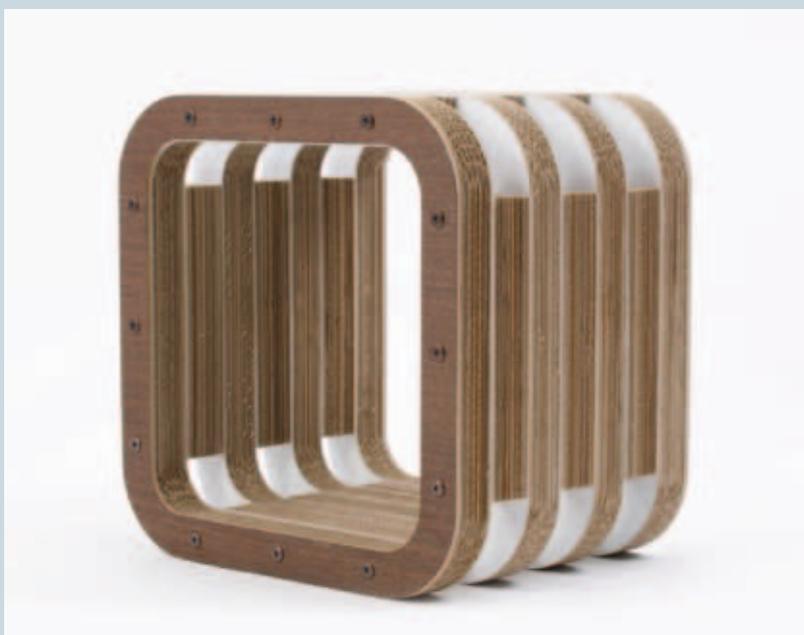
Il famosissimo architetto canadese Frank O. Gehry nel 1972 fu un antesignano progettista di prodotti in cartone, molto ante litteram rispetto a ciò che si sarebbe poi sviluppato dopo qualche decennio. Egli disegnò una collezione di arredi in cartone ondulato, Easy Edges, dalle caratteristiche decisamente inaspettate: i fogli erano incollati l'uno con l'altro in modo da assumere una tridimensionalità eclatante. Gehry era interessato a sperimentare il potenziale di un materiale economico e versatile da proporre per arredi. Come nelle sue architetture, il risultato è inusuale ed inconsueto: oggetti solidi, resistenti, scultorei. Volle realizzare la Volkswagen dei mobili, una vera democrazia del design con il cartone protagonista. Ebbero successo e per il timore di identificarsi troppo con questi prodotti egli ritrattò poco dopo la loro commercializzazione.

Vitra oggi propone con successo tre di quei modelli spesso ricorrenti in mostre o aree pubbliche.



More

Designer: Giorgio Caporaso



“More” è un sistema d’arredo modulare estremamente versatile e con funzionalità multiple.

Il sistema è basato sull’impiego di un semplicissimo modulo base, componibile, che per le sue caratteristiche può essere invariabilmente realizzato in vari materiali, anche riciclati e riciclabili: cartone, legno etc. “More” prevede anche la possibilità di accoppiare con la stessa semplicità ed immediatezza eleganti finiture differenti, come metacrilati colorati e semitrasparenti, metallo fino a ricercate essenze di legno (teak, rovere biondo o sbiancato, noce canaletto, wengé), etc... Nel progetto si è posta particolare attenzione al problema del corretto smaltimento dei diversi materiali. Infatti al termine del suo ciclo di utilizzo, ogni elemento si smonta facilmente, ed è possibile separare tutte le componenti per procedere allo smaltimento differenziato.

E una volta che ci si è stancati del suo aspetto? Lo si scompone e il gioco ricomincia!

“More” vince il 1° premio nell’ambito del concorso, indetto dal BEDG, “Tomorrow’s design Philosophy: Match-Making Matching tradition with change, cultural heritage with global interface” in occasione di 100% Design Futures 2008 a Londra.



Carta

Designer: Shigeru Ban

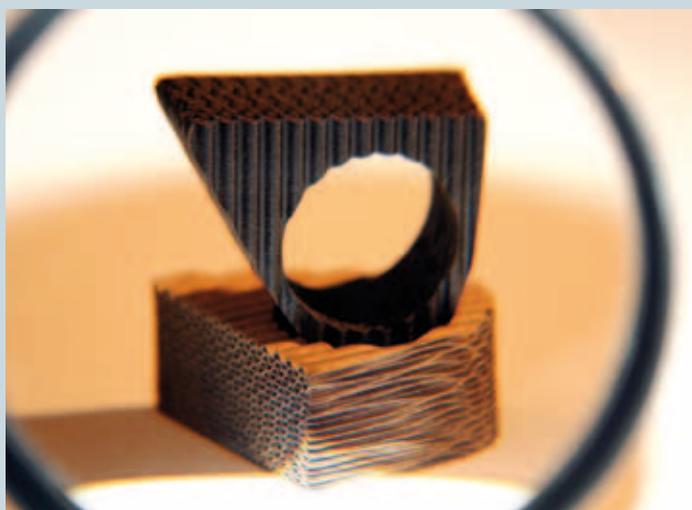


Il lavoro di Shigeru Ban costituisce un emblematico impiego del cartone che egli stressa incessantemente come fa con quasi tutti i materiali con cui lavora. Il giapponese Ban in realtà è un indomabile sperimentatore di materiali che saggia continuamente e, come in una sfida perenne, esalta le loro resistenze e le loro possibilità. La panca prodotta da Cappellini nel 1999 si caratterizza per l'uso di tubi di cartone riciclato di piccolo diametro, normalmente utilizzati per imballaggio. La struttura è in multistrato di faggio sbiancato. È oramai entrata tra i classici del design in cartone.



Linea Cubo

Designer: Sandra Di Giacinto



Sandra Di Giacinto, in forte affinità con l'estetica giapponese, realizza gioielli in carta utilizzando varie tecniche, tra cui quella del plissé. I suoi bijoux, strutturalmente e formalmente minimalisti, sono leggeri, resistenti e talvolta colorati. La ricerca sui materiali l'ha portata ad utilizzare carte sempre diverse e dalla resa innovativa. Le sue modernissime creazioni nell'ambito della prolifica produzione di gioielli contemporanei (in carta) sono davvero diversi da tutti gli altri sia per la ricerca dei materiali e delle soluzioni tecniche e sia per il minimalismo raffinato che li contraddistingue.

Oggi i suoi gioielli sono venduti in boutique sparse in tutto il mondo e nei design shop di musei importanti quali il Guggenheim di Bilbao, il Museo di Arte contemporanea di San Francisco (SFMOMA), i musei Capitolini, la Biennale di Venezia, il Macro e il Maxxi a Roma.



Manichini per vetrine

Designer: Marco Giunta



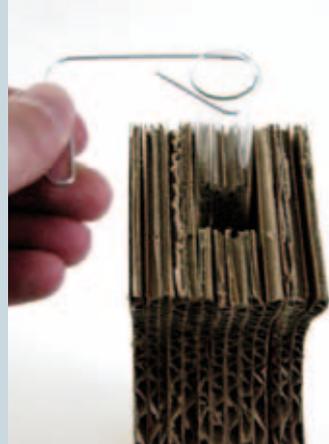
Manichini per vetrine e allestimenti. Chi avrebbe mai immaginato che aldilà dei modelli in plastica o resina che normalmente, o con qualche preziosismo ed invenzione, si rintracciano negli showroom, avremmo visto delle sculture così seducenti? Quasi meglio di ciò che li ricoprirà...? Forse sì.

Ed anche questo è un oggetto di design in cartone veramente "democratico". Piace proprio a tutti. È una creazione di Marco Giunta del 2009 che riscuote un interessante successo di mercato.



Vasi

Designer: Andrea Gianni



26

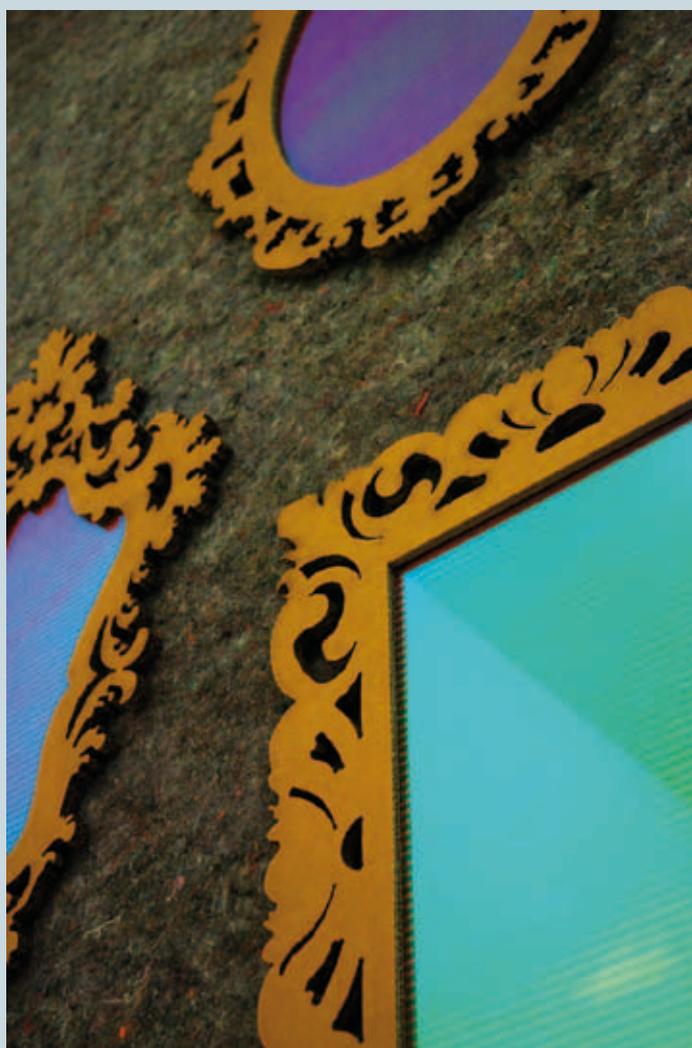
Andrea Gianni apre Laboratori di Lambrate nel 2004 e una delle sue prime produzioni consiste nei vasi portafiore (VASI). Diventano presto un'icona dell'oggetto in cartone semplice, accattivante, elegante e democratico. "Democratico" anche perché questi vasi piacciono a uomini e donne senza distinzione. Ognuno li metterebbe a casa propria senza dover spostare o rimuovere oggetti e arredi. Loro stanno bene ovunque.

Dopo qualche anno Laboratori Lambrate industrializza la propria produzione, diventa così una piccola realtà che opera con serialità industriale.



Specchi

Designer: Andrea Gianni



Andrea Gianni crea le sue cornici in cartone nel 2009. La loro forma appartiene alla nostra memoria, ai ricordi di tutti noi. Chi in una casa che magari non esiste più non ha convissuto con queste forme un po' antiche e imitanti un lusso più o meno reale? Ecco queste permanenze della nostra memoria interpretate in modo quasi postmoderno e dissacrante.

Archetipi puri che altro diventano grazie all'uso del cartone.



Build up chair e Build up table

Designer: Philippe Nigro



Crudezza del cartone, efficacissimo risultato: sedia e tavolo per bambini nascono nel 2009 a cura di Philippe Nigro e si basano sul principio strutturale utilizzato per realizzare le ali degli aerei. Completamente realizzati in strati di cartone ondulato e tagliati con fustella, sono assemblabili mediante incastri, semplici anche per un bambino. La loro costruzione può diventare un gioco pedagogico. Facilmente riciclabili, possono essere personalizzati dai bambini. Il piano del tavolo può essere completato con una risma di carta.



Bookstack

Designer: A4Adesign



Un pezzo di cartone alveolare abbandonato, un materiale leggero ed ecologico dalla struttura bellissima, un'intuizione, un gioco. Perché no?

Siamo nel 2002, inizia così la storia di A4Adesign. Un'idea nata per caso, coltivata come hobby da alcuni architetti designer, convertita in un lavoro a tempo pieno dopo insistenti verifiche e richieste incoraggianti.

Primo progetto in assoluto è la libreria modulare bookstack, ormai un classico del design sostenibile, replicato innumerevoli volte, spesso con qualche variante che lo rende unico e sempre all'altezza della sua funzione.

La storia continua con l'invenzione di una lunga serie di oggetti, complementi e arredi che conquistano negozi e gallerie di design prima in nord Europa, poi altrove nel mondo. A4Adesign contribuisce così allo sdoganamento di un materiale apparentemente povero e considerato inadeguato, in realtà rispettoso dell'ambiente ed economico in tutto il processo produttivo, re-interpretandolo con uno sguardo diverso, quello del designer.



Essent'ial

Designer: Albano Ghizzoni



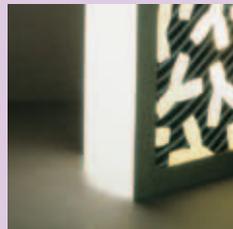
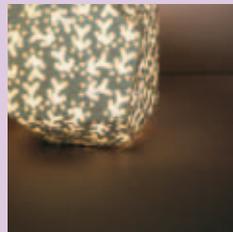
Essent'ial nasce nel 2006 ed è prodotto e distribuito da A.G.C., che da oltre dieci anni (1999), come tipolitografia fonda la propria capacità creativa e innovativa nel mondo della stampa di supporti quali tele e materiali non convenzionali. A.G.C. persegue l'analisi dei consumi, il riciclo dei materiali d'imballaggio, la riduzione dei carichi energetici, l'utilizzo controllato di solventi, inchiostri e materie prime, insieme all'attenta selezione dei fornitori e l'uso di carte e fibre rigorosamente ecologiche, tutte certificate FSC.

A.G.C. ha ottenuto il premio per la Responsabilità Sociale d'Impresa nell'anno 2007 e nell'anno 2009 con il progetto Essent'ial (per aver saputo mettere a punto un progetto finalizzato al recupero delle materie prime inutilizzate). La collezione del 2009, costituita da accessori per casa, ufficio e tempo libero, utilizza un tessuto in fibra di cellulosa di per se stupefacente e lavabile a 30°, declinandolo in prodotti molto semplici ed essenziali. La seduta, nata come contenitore per bottiglie di plastica, giornali o abiti dismessi, resta il pezzo più paradigmatico. Simpatici e versatili i sacchetti... ognuno si inventerà un modo di usarli. La collezione Essent'ial comprende anche altri oggetti per la casa versatili e sobri nelle forme.



Ti Vedo non ti Vedo · Picahon · One Fold · Lady Day

Designer: Kosei Shirotaani · Kazuhiko Tomita · Attilio Wismer · Paolo Zani



Ti Vedo non ti Vedo. Diffusore in cartoncino traforato ricoperto di carta-seta bianca. La traforatura è visibile solo a lampada accesa; spenta, la lampada appare come una pietra bianca.

"...oltre ad essere un apparecchio di illuminazione, "Ti vedo non ti vedo" è un oggetto che riesce a sorprendere e far sorridere la gente. Così anche l'ornamento ha una funzione concreta." *K. Shirotaani*

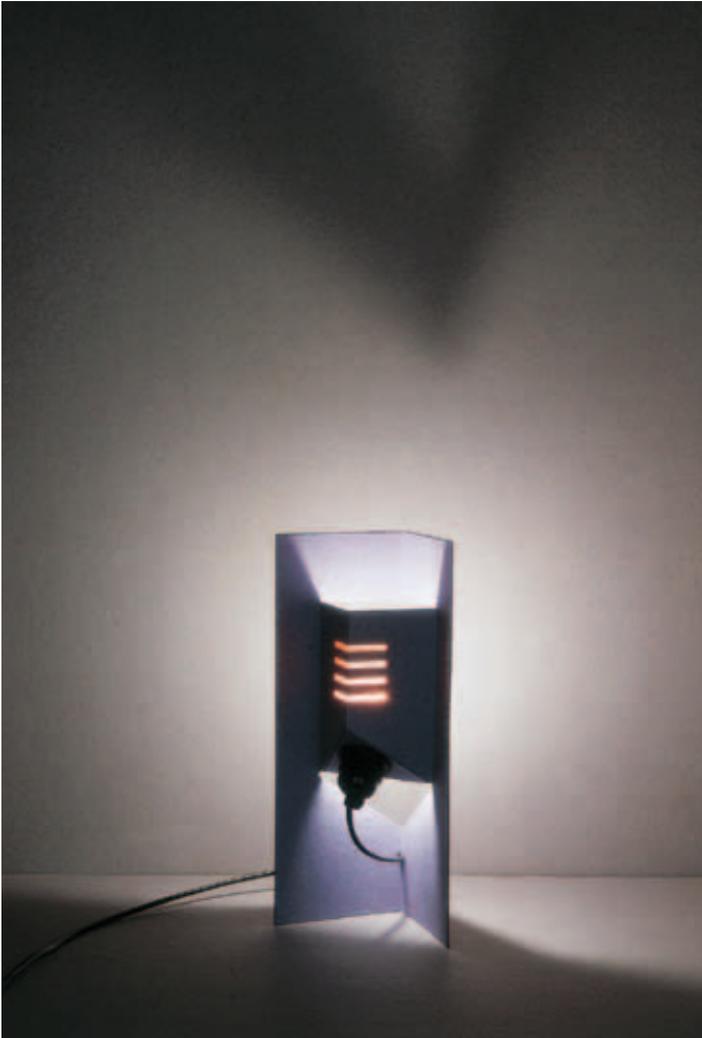
Picahon. "Ho disegnato Picahon come un "libro di luce." Dentro un foglio traslucido, fuori una cornice di cartoncino in cui viene inserito un foglio decorato e fustellato in forme divertenti. Quando si accende la luce filtra attraverso le sagome; quando si spegne il decoro del foglio ritorna più evidente. Questa lampada è nata riciclando un prodotto già esistente in carta riciclata." *K. Tomita*

One Fold. Struttura formata da un unico foglio di cartone traforato. "...dopo tre giorni di intensa ricerca... 2 segni casuali di matita sul foglio... un'ispirazione... ecco la lampada!" *A. Wismer*

Lady Day. Diffusore in pergamena e dischi di cartoncino; base in pietra serena; supporti in alluminio.

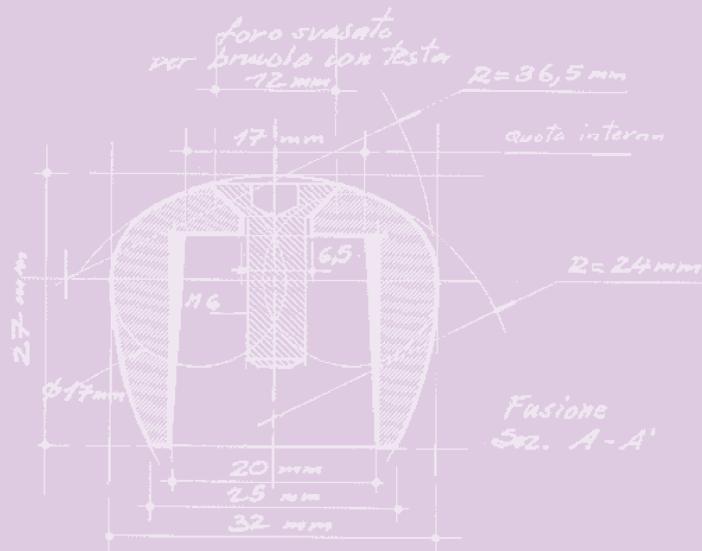
"...Lady Day è una piccola architettura domestica "luminosa". È un po' razionalista, è vero, ma credo comunichi anche una certa leggerezza, come quella che permea le case tradizionali giapponesi o certe porcellane finissime." *P. Zani*

Questa collezione Arboslucce nasce negli anni '90 e allora fu davvero unica nel suo genere. Innanzitutto perché totalmente nuova a quel tempo nel panorama italiano del design e poi perché ispirandosi ad una tradizione giapponese, capace di proporre nuovi rapporti tra luce e carta, queste lampade sfruttano mirabilmente i loro colori, la plasticità, l'aspetto grezzo e materico della carta. La collezione fu disegnata da nove designer di diversa nazionalità. Ne proponiamo quattro tutte da tavolo e pavimento (tranne la Picahon che è solo da tavolo), conformi alle norme di sicurezza europee.



Cartoons

Designer: Luigi Baroli



Dividere lo spazio con un elemento architettonico barocco e minimalista allo stesso tempo. Il paravento è una sublime mistificazione: un muro che non è un muro. Un materiale povero, ma affidabile, il cartone ondulato, in una tecnologia raffinatissima. Per ottenere la massima arrotolabilità e duttilità d'uso, i fogli di cartone sono due, affiancati, mentre le spalle dell'intera struttura sono autoportanti.

Paravento con struttura autoportante di cartone ondulato ricavato da pura cellulosa totalmente riciclabile e priva di residui inquinanti, nei colori bianco, avana, blu carta da zucchero e argento. Bordo superiore e inferiore in tecnopolimero nel colore nero opaco. Elementi terminali di irrigidimento in alluminio pressofuso satinato. Cartoons ha vinto il premio "Compasso d'Oro" nel 1994 e dal 2001 è entrato a far parte della collezione permanente del MoMA di New York.



Sweet home

Designer: Gumdesign



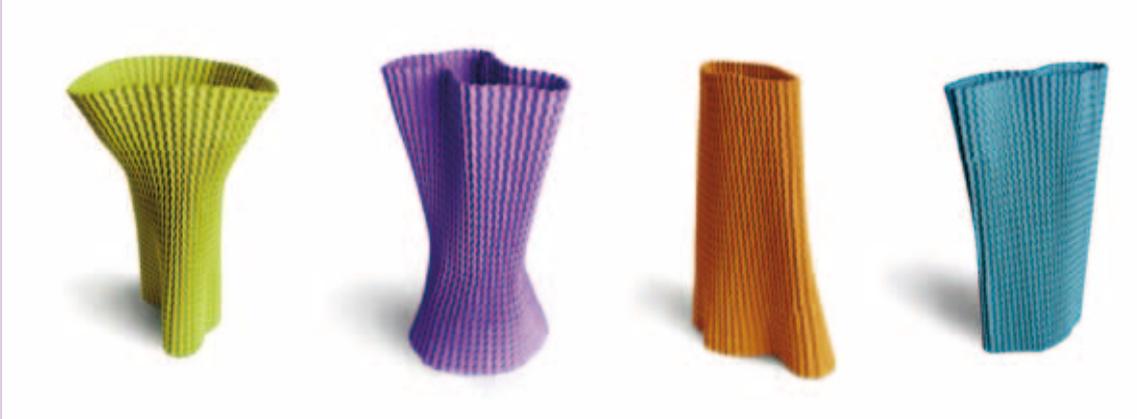
L'archetipo dell'abat-jour che rivive ritagliato nel cartone e sostenuto da una scatola per spedizioni. Una rappresentazione della casa immaginaria che sceglie il cartone per re-inventarsi. Ovunque ci troveremo, aprendo la scatola, avremo l'impressione di essere a casa... Sweet Home.

Sweet Home ha ricevuto durante il Salone del Mobile 2007 la Menzione d'Onore al Premio Internazionale Young&Design su oltre 500 progetti presentati.



Vasi Cardboard

Designer: Paolo Ulian · Enzo Mari



È proprio un lavoro a quattro mani: Ulian osservando un imballo di protezione delle bottiglie e di altri oggetti fragili, li raccoglie e li porta in studio senza scopo preciso. Erano solo belli ma poveri...

Poi ragionandoci, riflette su quanto quei tubolari in cartone non solo potevano adattarsi alle forme degli oggetti ma potevano anche assumere autonomamente e conservare una forma data. Potevano quindi essere modellati con le mani in infinite forme. Alcune di queste sono state definite e riprodotte con stampi per realizzare alcuni vasi in ceramica, attualmente nel catalogo di Skitsch.

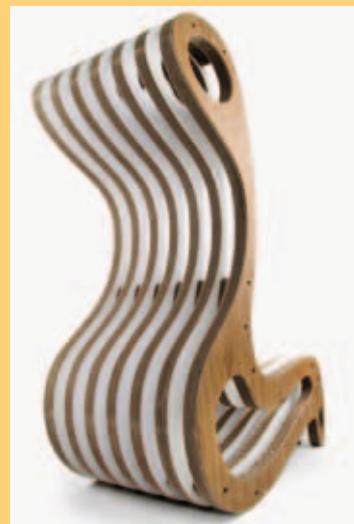
Successivamente, durante la preparazione di una sua mostra personale, Enzo Mari, che ne era il curatore, gli suggerì di ritornare ai vasi in cartone perché più affascinanti di quelli in ceramica. È bastato così inserire nei tubi di cartone già plasmati una mezza bottiglia di plastica che funzionava come contenitore per l'acqua. E voilà, l'opera si compie!

Quest'ultima versione non è ancora in produzione, (forse troppo povera per essere venduta) ma con grande gioia di Ulian, l'operazione di formatura e decorazione superficiale del vaso è stata adottata dai laboratori per bambini della Triennale di Milano. Oggi molti di loro si divertono e sviluppano la propria manualità anche grazie a questo piccolo tubo-vaso di cartone.



X2CHAIR

Designer: Giorgio Caporaso



X2CHAIR è un'innovativa seduta, sensuale nelle forme e ricercata nell'accostamento dei materiali, che può diventare un'affascinante poltrona o una lussuosa chaise-longue. Nelle sue comode e sinuose aperture è possibile riporre molteplici oggetti che spesso non sappiamo mai dove posare, (cuscini, asciugamani, borse, riviste, ecc.). Tantissime le combinazioni di materiali, finiture, colori. Si può scegliere tra la versione in cartone, nel classico colore avana e bianco per gli elementi di base, da abbinare a "mascherine" di rivestimento in metacrilati colorati, metallo o in essenze di legno pregiate (teak, rovere biondo o sbiancato, noce canaletto, wengé). Ogni modulo può essere sostituito semplicemente e con spesa contenuta. Ai fini dello smaltimento tutte le componenti sono facilmente separabili e disassemblabili.

E se ci si stanca di usarla in orizzontale, la si ruota e la X2CHAIR funziona anche in verticale!



Moma

Designer: Francesca Carallo



Rotondo e morbido. Il contenitore "Moma" lascia un segno nello spazio.

Ognuno ha il suo vestito: i ricci un po' setosi, il movie leggero e in movimento, il quartet come una geisha, il petali come le piume di un uccello. Una sfilata fatta di vestiti e tanti colori.

I vasi Moma costituiscono uno stadio del suo lavoro di ricerca su forma, trasparenza, leggerezza e dimensioni. La progettualità di Francesca Carallo approda poi in seguito alle lampade Light, sculture luminose, sottili e aeree, inconsistenti e materiche.



Traffic, Sgas e Brillo

Designer: Roberto Giacomucci



Kubedesign nasce da una costola, che diventa sempre più importante, dello scatolificio Mengoni Silvio srl, leader in progettazione e produzione di imballaggi in cartone ondulato.

La sfida era riuscire a realizzare prodotti a più alto valore aggiunto, con un contenuto di design e capaci di entrare sia nelle case che negli allestimenti per vetrine e stand fieristici grazie anche alla possibilità di personalizzare il materiale che l'azienda fornisce ai propri clienti. Nasce così nel 2006, la divisione Kubedesign che con le proprie proposte si rivolge ad un pubblico evoluto, maturo, desideroso di "ridisegnare" la propria vita. Con il contributo di Roberto Giacomucci, alcuni pezzi, in particolare quelli in fogli di cartone accoppiati fra loro, raggiungono punte di estrema qualità formale e funzionale. Gli oggetti Kubedesign sono allegri, colorati, freschi.



Bombo, Monster e You and me

Designer: Maurizio Longati

Bombo. La bombo classwork è realizzata con veri manoscritti: verifiche scolastiche, appunti, lettere ed altro ancora che vengono accoppiati ad autentici fumetti degli anni '70 e '80. I fumetti vengono lavorati a mano con tecnica "scrabble" per dare al prodotto finito un effetto fortemente grafico. La chiusura è composta da un segmento di resina che ingloba un dettaglio di un fumetto originale.

Monster. È realizzata con una tecnica mista: le riviste vengono accoppiate ad un tessuto che viene a sua volta trapuntato con un disegno a "onde" asimmetriche. Nata per un errore, la Monster è uno dei modelli più venduti degli ultimi anni.

You and Me. Questo modello di notevoli dimensioni è nato per dare massimo risalto alla lavorazione delle riviste d'epoca. La tecnica "scrabble" in questo caso viene applicata a quotidiani d'epoca e periodici degli anni '60 e '70. La faccia della borsa è doubleface ed è fissata al suo corpo attraverso due cerniere che quindi le consentono di invertirla.



Momaboma nasce nel 2003 dall'idea di Maurizio Longati di realizzare accessori grazie al riuso di materiali "di impronta nostalgica". Perché l'idea era che ricercando e riconoscendoci negli oggetti del nostro passato e della nostra memoria, ridiamo loro vita riscoprendoli e rinnovandoli nelle forme. Maurizio Longati riesce così con le sue borse a creare oggetti che raggiungono l'emotività e la sensibilità dei suoi clienti. Gli accessori Momaboma si rivolgono ad un pubblico desideroso di distinguersi grazie ad un prodotto di concezione e lavorazione totalmente artigianale che è diventato un "cult", che vuole essere oltre le mode e che è stato molto imitato in seguito. Nato come "concept" oggi Momaboma è un marchio diffuso che opera nel mercato retail e del Business to Business.



bi_GIÙ

Designer: Francesca Signori



Una storia di sproporzioni e semplicità. Protagonista un filo di perle (in carta e in versione maxi) conduttore di idee leggere animate dalla luce.

bi_GIÙ è una lampada che si arrotola, si appende, si appoggia a terra ed è pronta per personalizzare in modo sempre diverso la vostra casa.

bi_GIÙ entra così nell'area dei prodotti emozionali grazie a dolcezza e calore che la contraddistinguono insieme alla capacità di Francesca di lavorare la carta ottenendo sempre piccole magie.



Indice aziende

Area sociale

- A4Adesign - www.a4adesign.it
- Disegni - www.disegni.com
- Magis spa - www.magisdesign.com
- molo design ltd. - www.molo-design.com
(You Can srl - official dealer of molo products)
- Vitra Home - www.vitra.com
(distribuito in Italia da: Unifor: www.unifor.it
e Molteni&C: www.molteni.it)

Area eco-minimale

- Caporaso Design - www.caporasodesign.it
- Cappellini - www.cappellini.it
- Sandra Di Giacinto Design - www.sandradigiacinto.it
- Disegni - www.disegni.com
- Laboratori Lambrate - www.laboratorilambrate.it
- Skitsch spa - www.skitsch.it

Area nomade

- A4Adesign - www.a4adesign.it
- A.G.C. srl - www.essential.com
- Arbos - www.arbos.it
- cerruti baleri - www.cerrutibaleri.com
- EFFDC
- Ulian Paolo/Enzo Mari

Area e mozionale

- Design in Cartapesta - Francesca Carallo - www.francescacarallo.it
- Caporaso Design - www.caporasodesign.it
- Kubedesign - www.kube-design.it
- Momaboma srl - www.momaboma.it - www.mymomaboma.it
- Francesca Signori - www.francescasignori.com

- **A4Adesign**

A4Adesign è un'impresa con sede a Milano, fondata nel 2002 dagli architetti e designer Nicoletta Savioni e Giovanni Rivolta che hanno esordito in grandi studi di progettazione in Italia e all'estero. La sostenibilità associata ad un alto contenuto di design è vissuta come valore imprescindibile in A4Adesign.

Il proposito di utilizzare un materiale ecologico e apparentemente povero si traduce in una scelta di sobrietà, un atto di rispetto per le risorse collettive, utile e condivisibile.

- **Marco Giunta**

Le architetture in cartone: oggetti, un percorso, un progetto. Per Marco Giunta non è un'arte qualunque: è un'arte fatta di carta, ambiente ed emozioni.

Un percorso di "emozioni di carta" che iniziano e non finiscono perché si proiettano nel tempo e accompagnano l'osservatore in un luogo dove fantasia ed emozioni raccontano oggetti ed esperienze destinati a mutare.

È con questo approccio al progetto, fatto di materia e di sapienza, che Marco Giunta costruisce idee, suggestioni e spazi minimali senza luogo senza tempo.

- **Javier Mariscal**

Javier Mariscal nasce a Valencia nel 1950. Recupera la tradizione dell'artista che si fa da solo. Comincia col creare fumetti, raccontando storie che sono quasi un diario della sua vita a Barcellona. Però il fumetto si rivela limitato rispetto alla sua capacità creativa: egli spazia fra scultura, pittura, disegno grafico, cinema, moda... nulla è per lui irraggiungibile. Diventa così un emblema della modernità della Barcellona post franchista. La sua ricerca personale lo porta a realizzare opere di natura molto diversa: il progetto dell'Hotel Domine di Bilbao (2002), racconti per bambini (2004), la grafica delle mascotte *Cobi* dei Giochi della XXV Olimpiade a Barcellona e *Twipsi* dell'Esposizione Universale di

Hannover nel 2000, per arrivare al design di una serie di mobili ed oggetti per bambini che sono entrati a far parte della collezione Me Too di Magis (per bambini dai 2 ai 6 anni), quali Villa Julia, Alma e Linus, Julian, Piedras, El Baul, Ladrillos.

- **molo design**

molo è uno studio di design e produzione fondato a Vancouver e diretto da Stephanie Forsythe, Todd MacAllen e Robert Pasut. molo si dedica alla ricerca dei materiali e all'esplorazione della creazione dello spazio. Essendo una società di design e produzione, molo crea e distribuisce i suoi prodotti unici e innovativi a clienti in tutto il mondo. Essi si ispirano al concetto secondo il quale anche i piccoli oggetti hanno un grande potenziale nell'esperienza fisica dello spazio. Riconosciuti per la bellezza e l'innovazione che li contraddistinguono, i prodotti molo hanno ricevuto numerosi premi internazionali e sono stati inseriti nelle collezioni di musei e gallerie di tutto il mondo, incluso il Museo di Arte Moderna di New York.

- **Frank O. Gehry**

Frank Owen Goldenberg (diventato poi Gehry), architetto decostruttivista autore delle strutture più dirimpanti e discusse degli ultimi decenni, nasce a Toronto in Canada, nel 1929.

Nel 1978 la sua prorompente genialità architettonica si esprime attraverso la realizzazione della sua casa a Santa Monica e, da quel momento, le sue costruzioni diventano attrazioni turistiche. Parallelepipedo sospesi nel vuoto, forme spigolose, strutture angolari, geometrie che sfidano la forza di gravità, diventano gli elementi che caratterizzano le sue opere.

Entra nel panel degli ArchiStar con la realizzazione del Guggenheim Museum di Bilbao (1991-1997) che diventa la punta di diamante della generazione dei nuovi musei sorti nel mondo a partire dagli anni '90.

- **Giorgio Caporaso**

Laureato in Architettura, con indirizzo Disegno Industriale e Arredamento, al Politecnico di Milano, nel 1997 apre uno studio di architettura e design.

Affascinato dall'idea di progettare su varie scale, sviluppa una professionalità rivolta al progetto che spazia dai volumi architettonici agli ambienti interni, dal design di oggetti fino ad abbracciare la grafica e la comunicazione visiva.

Nel 1999 costituisce una società di design, Caporaso & Associati srl, che si affianca allo studio di architettura per le attività di Product, Furniture e Interior Design, Exhibition, Corporate Identity. Dal 2007 inizia la sperimentazione di una linea di prodotti d'arredo rispondenti anche ai criteri del design sostenibile, ma sviluppandone ricerca estetica e accoppiamenti inediti di materiali con soluzioni semplici e intercambiabili. I suoi prodotti puntano su modularità, trasformabilità e flessibilità.

- **Shigeru Ban**

Nato a Tokyo nel 1957, Shigeru Ban dal 1985 lavora nella sua città con un materiale del tutto particolare: il cartone.

Professore presso le università di Yokohama, Keio e la Columbia University, ha raffinato col tempo le sue capacità tanto da progettare e realizzare case, luoghi di culto, edifici pubblici con strutture di cartone in grado di resistere alla pioggia e ai pesi, ambienti che comunicano la forte sensazione di essere spazi estremamente confortevoli e a misura d'uomo.

- **Sandra Di Giacinto**

Sandra Di Giacinto, diplomata in scultura all'Accademia di Belle Arti di Roma, segue un percorso artistico che la occupa prima nei disegni per tessuti, poi nei complementi d'arredo.

Da sempre attratta dalla carta e dal cartone, realizza cornici ed altri elementi fino a ricavare semplici e apparentemente poveri accessori originali, grafici, con

un forte richiamo all'arte, al dadaismo, all'architettura. Un esempio i bijoux selezionati per la mostra "Gioiello Italiano Contemporaneo: tecniche e materiali tra arte e design" e alcuni suoi pezzi esposti alla Mostra "Gioielli di Carta" presso il Museo del Design della Triennale di Milano.

I suoi accessori sono distribuiti nelle boutique dei principali musei internazionali.

- **Andrea Gianni**

Andrea Gianni apre nel 2004 lo studio "Laboratori Lambrate" un luogo dove vengono ideati e realizzati nuovi oggetti, un laboratorio/studio dove tentare l'avventura dell'autoproduzione.

Mostra per la prima volta i suoi oggetti al pubblico durante il Salonesatellite nell'aprile del 2004.

La sua ricerca verte sul riuso non solo di materia ma anche di immagini; l'ombra dell'archetipo dell'oggetto è un elemento ricorrente nei suoi lavori, oggetti che appartengono alla nostra memoria, permanenze, mutano, si riassemblano, subiscono trasformazioni.

- **Philippe Nigro**

Nato nel 1975 a Nizza, vive tra la Francia e l'Italia. Ha studiato arti applicate in Francia. Ancora studente ha realizzato con G.Gardet il giardino "Ailleurs" premiato al concorso di Chaumont sur Loire e la lampada Flac, premio Habitat. Dal 1999 è designer free lance e collaboratore dello studio De Lucchi a Milano per cui segue numerosi progetti di design. Dal 2005 suoi progetti di ricerca sono sostenuti dal VIA francese che gli permette di realizzare vari prototipi, dandogli visibilità presso le industrie. Nel 2009 Ligne Roset ha prodotto un suo imbottito.

- **Kazuhiko Tomita**

Nasce a Nagasaki nel 1965. Diplomato al MARCA di Londra nel 1992, fon-

da nel 1993 "2.5-dimensional design," recentemente diventato TOMITADESIGN Milano.

Molte stoviglie e mobili di Tomitadesign si basano sul modo di vivere tradizionale giapponese in un moderno contesto europeo, essendo finalizzati a livello mondiale e per l'uso prolungato. Egli è capace di costruire nuove marche ed applicare la sua esperienza creativa in vari campi, dalla grafica all'architettura. Tomita è stato art director di COVO 2000-2002, e di NUSSHA dal 2004-2010. I suoi maestri sono Vico Magistretti e Yoshio Akioka.

www.tomitadesign.com

- **Kosei Shirotani**

Nato a Unzen (Nagasaki Prefecture) nel 1968, Kosei si è trasferito in Italia nel 1991. Dal 1995 al 2002 ha lavorato come freelance a Milano, vincendo nel 1995 il premio Grandesign di Milano, poi si è trasferito a Unzen, dove attualmente vive. Kosei ha lavorato con Enzo Mari, con Cassina IXC (Japan). Insegna al Saga University and Arita College of Ceramics. Nel 2009 ha vinto il Good Design Award in Giappone.

www.koseishirotani.com

- **Paolo Zani**

Nasce a Cesena nel 1960, vive e lavora a Milano. Si laurea all' I.S.I.A. di Faenza (Istituto Superiore per le Industrie Artistiche) nel 1986. Nel 1987 ottiene il Master in Industrial Design alla Domus Academy a Milano.

Dal 2001 è Art Director di Cierre Accessories, azienda editrice di oggetti e accessori per la tavola.

Nel 1992 crea 'Warli', una propria collezione di tappeti contemporanei realizzati in India e Nepal secondo tessiture tradizionali in lana e varie fibre vegetali.

Diversi suoi progetti sono stati selezionati per mostre di design internazionali o hanno vinto concorsi di design, altri suoi scritti e lavori sono apparsi su riviste del settore quali Modo, Abitare, In-

terni, Domus, L'Ambiente Cucina, Ufficio Stile, Il Bagno, Bagno e Accessori.

www.paolozani.it

- **Luigi Baroli**

Nasce a Corbetta, in provincia di Milano nel 1951. Dopo la laurea in architettura al Politecnico di Milano, si occupa prevalentemente di architettura di interni, orientandosi anche verso il design del gioiello. Nel 1994 gli viene assegnato il Compasso d'Oro per il progetto della parete Cartoons realizzata da Baleri Italia nel 1992. Ha collaborato con l'azienda dal 1990 al 2004, curando la direzione artistica dello showroom di Milano e gli allestimenti di presentazione della collezione in Italia e all'estero.

Nel 2004 fonda con Enrico Baleri e Marilisa Baleri Decimo il centro ricerche eb&c, collaborando con cerruti baleri ed altre aziende allo sviluppo di prodotti.

- **Gumdesign**

Laura Fiaschi (designer e grafica) e Gabriele Pardi (architetto) fondano nel 1999 Gumdesign. Si occupano di architettura, industrial design, grafica, art direction per aziende ed eventi.

Ricevono numerosi premi: vincono il concorso internazionale di creatività "Swiss in Cheese", il concorso di architettura per Marinella di Selinunte, il concorso nazionale "Manifesto per il Carnevale di Torre del Lago Puccini" e ricevono tre menzioni speciali al concorso internazionale "Young&Design".

Partecipano alle seguenti mostre: "Prime Cup" e "New Italian Design" in Triennale di Milano e "Theater of Italian Creativity" a New York.

Sono attivi nel settore universitario con la Libera Università di Bolzano, il Cried di Milano, lo IED di Firenze e Roma, l'Università di Pisa, il Celsius di Lucca e la Facoltà di Architettura di Genova.

Dinamicità, versatilità e ironia sono le loro principali caratteristiche: progettare e sognare procedono insieme...

- **Paolo Ullian**

Frequenta per tre anni l'Accademia di Belle Arti di Carrara, poi si iscrive all'I.S.I.A di Firenze che conclude nel 1990 presentando per tesi un paravento in cartone che vince il premio Design for Europe in Belgio. Alla fine del 1990 va a Milano e lavora con Enzo Mari.

Nel 1992 torna in Toscana. Si dedica molto alla sperimentazione e partecipa a numerose mostre collettive, in particolare nello Spazio Opos a Milano. Dal 1995 al 2000 alcune di queste sperimentazioni si sono poi tradotte in prodotti come la libreria Vincastro per Driade o la lampada Bartolo per Opposite. Nel 2000 partecipa al Salone Satellite e vince il premio Design Report. Negli anni successivi vince il premio Dedalus, collabora con Droog Design e Fontana Arte, Luminara, Zani e Zani, BBB Bonacina, Coop, Azzurra Ceramiche, Skitsch. Durante il Salone del Mobile 2009, Beppe Finessi cura la sua prima personale presso Careof-Viafarini alla Fabbrica del Vapore a Milano. La seconda mostra personale, curata da Enzo Mari, ha avuto luogo in Triennale di Milano nel 2010.

- **Enzo Mari**

Enzo Mari, nato a Novara nel 1932, lavora in diverse direzioni mantenendo come riferimento la riflessione sui significati di *forma* e *progetto*. Questa attività inizia negli anni Cinquanta con le ricerche sulla percezione visiva. Parallelamente a questa sua ricerca artistica, inizia l'attività di designer, occupandosi anche di grafica, e di architettura.

Per il suo lavoro di ricerca e progettazione gli sono stati conferiti vari premi tra i quali quattro "Compasso d'Oro".

Ha realizzato diverse mostre, tra le quali la grande esposizione recentemente conclusa *Enzo Mari, L'Arte del Design*, Galleria Civica d'Arte Moderna e Contemporanea, Torino nel 2008.

Esemplari delle sue opere e degli oggetti di design fanno parte di importanti collezioni in musei come il MOMA di New York e il Musée du Louvre di Parigi.

- **Francesca Carallo**

Francesca Carallo nasce ad Aradeo, vive a Lecce, città in cui la cartapesta trova da quattro secoli il centro di sua massima espressione nelle opere di statuaria sacra. Artigiana, designer e art director: la sua ricerca progettuale inizia nel 1995. Le sue collezioni sono apparse su numerose riviste nazionali e internazionali (Interni, Elle décor Italy, Elle decoration Germania, Architektur&Wohnen Germania, Financial Times Germania, Vogue Casa, Ad, Marie Claire, Dove). Le sue collezioni di interior design hanno allestito spazi e show room in Europa e all'estero (Boffi e Cassina Milano, Miyake Londra, Roseland Gallery Toronto, Luminaire Miami e Chicago, Mimarria Riyadh, Shojco Tokyo).

- **Roberto Giacomucci**

Roberto Giacomucci è un designer anconetano estroso ed ironico; vicepresidente dell'ADI Marche, crede nei talenti locali e nei giovani promettenti, a molti dei quali ha insegnato presso la Facoltà di Architettura di Ascoli Piceno. Negli ultimi anni ha collaborato con Fiam-Liv'it, Con&Con, Confalonieri, Emporium, Zeritalia, R.S.V.P., Invicta, Fiat... e ottenuto importanti riconoscimenti come il Good Design 2009 con *Ninfea* (Flli Guzzini), l'iF award 2009 con *Ball Shake* (Magppie).

- **Maurizio Longati**

Nato e cresciuto a Bologna da mamma croata e papà bolognese, ha re-inventato per ben tre volte il suo mestiere: dapprima agente, poi imprenditore ed infine designer.

Ha collaborato con alcune famose maison della moda italiana prima di dedicarsi interamente a quest'ultima avventura chiamata MOMABOMA.

- **Francesca Signori**

Francesca vive e lavora tra Bergamo e New York. Si definisce una product

designer-interior designer-set designer-prop stylist-fotografa.

Saccheggia idee prese in prestito dal mondo del design, della cucina di maestri pasticceri, della moda e dell'arte fino agli interni per locali, passando tra corporate identity e illustrazione.

Irrequieta, alla costante ricerca di idee curiose che facciano percepire gli oggetti secondo prospettive diverse, predilige i pezzi ironici: tavoli e oggetti in zucchero; flessibili, come la cassettera in stoffa che si smonta e si ripone in valigia; di compagnia, come la seduta in carta che si gonfia ed è anche un libro illustrato; oniriche e leggere come le installazioni a base di origami, cristalli e fiori di ceramica, bio, come il negozio interamente realizzato in cartone.

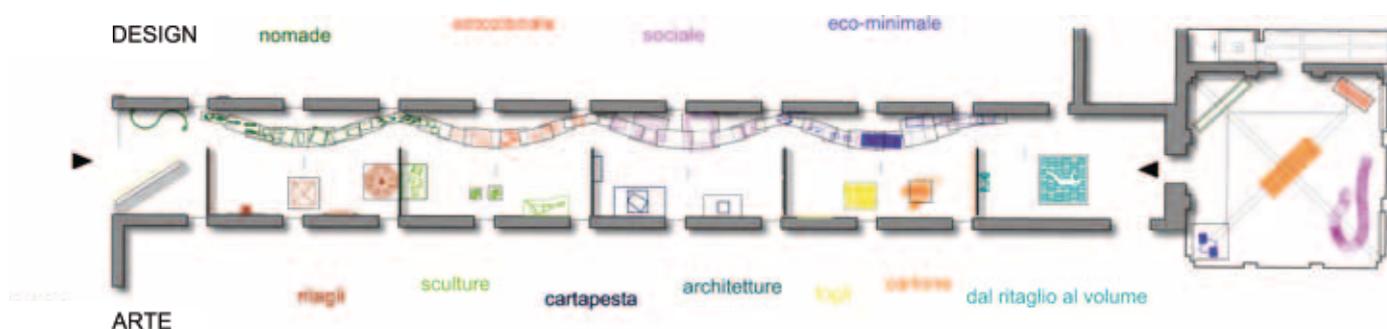
Dopo la Laurea in Disegno Industriale al Politecnico di Milano e un master alla Domus Academy, va a New York e collabora, come trend setter e prop stylist, per il mondo della moda e del design. Prosegue poi per Londra prima, Sydney e Tokyo.

Allestimento mostra

Città Sottili

Design: Pietro Carlo Pellegrini architetto

L'allestimento interpreta la filosofia della mostra attraverso un progetto organico declinato in linguaggi espressivi diversi che fanno rispettivamente da sfondo all'esposizione degli elementi di design e delle opere d'arte. Il primo, caratterizzato da una sorta di "caos ordinato", si sviluppa attraverso una stratificazione apparentemente casuale di lastre di cartone di altezze e forme diverse, disegnando un percorso espositivo fluido nel quale trova spazio la ricca rassegna di elementi di design, rappresentati all'interno delle quattro aree tematiche. Il secondo, concepito idealmente come una sorta di "sistema a stanze" in cui si inseriscono le opere d'arte, dialoga frontalmente con lo spazio sinuoso del design. Un allestimento pulito, neutro, caratterizzato dall'uso di cartone stratificato, che si propone sui piani nel colore bianco opaco, per consentire il massimo risalto degli oggetti esposti, e che rivela la sua anima alveolare, colore avana, negli spessori, e nei pannelli verticali che ospitano la grafica: solidità organica contrapposta a leggerezza e trasparenza. Il percorso espositivo prende avvio dalla Sala della Crociera posta al piano terra dell'edificio, e si apre con una sorta di anteprima della mostra, in cui arte e design si rivelano e convivono. L'allestimento, che copre in senso verticale i volumi della Sala, crea una continuità con il piano superiore del Museo, nell'ampia navata in cui si sviluppa la mostra, e consente di connettere narrativamente le aree espositive secondo una chiara successione. L'allestimento, progettato dall'architetto Pietro Carlo Pellegrini, è realizzato da Città Sottili.



Città Sottili nasce nel 2001 a Lucca, il più importante distretto cartario europeo, come "laboratorio" per la ricerca e la sperimentazione di usi innovativi del cartone. Nell'ambito di un evento culturale biennale, promosso da Lucense e coordinato dall'architetto Pietro Carlo Pellegrini, vengono esposti prototipi di elementi di design in cartone, disegnati da architetti e designer, alcuni dei quali di fama internazionale. Le esperienze e le conoscenze acquisite sulla materia, ed il forte interesse riscontrato dal progetto, spingono Lucense – Organismo di Ricerca per l'innovazione ed il trasferimento tecnologico – a trasferire sul mercato il marchio 'Città Sottili', dando vita alla produzione di allestimenti ed elementi e sistemi di design in cartone.



Finito di stampare
nel mese di aprile 2011
presso Arti Grafiche Meroni (Lissone)

© 2011 Comieco
© 2011 Edizioni Dativo srl

www.comieco.org
www.packmedia.net

Stampato su carta riciclata

