



Dispensa n° 1.1:

Presentazione del corso

aggiornata il 20/02/2026

INDICE

1. Charta	pagina 2
2. Téchne e Lògos: Tecnologia	pagina 2
3. Paper Design	pagina 3
4. Tecnologia della Carta e del Paper Design	pagina 3
5. Obiettivi del Corso	pagina 4
6. Canali di Comunicazione	pagina 4
7. Esame Finale e Requisiti	pagina 5
8. Collaborazioni e Progetti esterni	pagina 6
9. Mostra "Paper Design a Ca' Pesaro"	pagina 6
10. Bibliografia consigliata	pagina 7

1. Charta

La carta è un materiale antico e familiare, caratterizzato da una struttura fibrosa capace di interagire con la luce in modo unico, esaltando la brillantezza dei pigmenti e la purezza dei bianchi. Fin dall'antichità, essa ha accompagnato l'evoluzione della civiltà, custodendone la memoria storica e culturale. Sebbene i ritrovamenti archeologici ne testimonino l'esistenza in Cina già nel II secolo a.C., la tradizione ne attribuisce l'invenzione a Ts'ai Lun, dignitario della corte imperiale, che nel 105 d.C. ne sistematizzò per primo la produzione.

Giunta in Occidente verso la metà dell'VIII secolo, la carta iniziò a sostituire progressivamente il papiro e la pergamena a partire dal XIII secolo. Proprio dal papiro deriva l'etimologia del termine in diverse lingue, come l'inglese paper, il francese papier e lo spagnolo papel. Il termine italiano "carta" ha invece una radice differente: secondo diverse fonti deriverebbe dal greco charássō (incidere, scolpire), passato poi nel latino charta.

Negli ultimi decenni, l'innovazione tecnologica ha ampliato i confini applicativi di questo materiale, declinandolo in forme e spessori estremamente diversificati. All'estremità inferiore della scala troviamo la giapponese "Tengujo", la carta fatta a mano più sottile al mondo, con uno spessore di soli 0,02 mm e una grammatura di 1,6 g/m². All'aumentare della grammatura, la classificazione tecnica muta: tra i 140 e i 360 g/m² si parla generalmente di cartoncino, oltre i quali si entra nell'ambito del cartone. Quest'ultimo è un materiale versatile, composto da più strati accoppiati, capace di raggiungere consistenze tali da essere impiegato nel design di arredi e persino in architettura. Un esempio emblematico è la Wickelhouse, una casa modulare progettata da un'azienda olandese, realizzata quasi interamente in cartone con una durata stimata tra i 50 e i 100 anni e una riciclabilità del 100%. Queste evoluzioni confermano lo straordinario potenziale della cellulosa che compone circa il 97% della materia prima, estratta principalmente da conifere e latifoglie provenienti da coltivazioni gestite per l'industria cartaria.

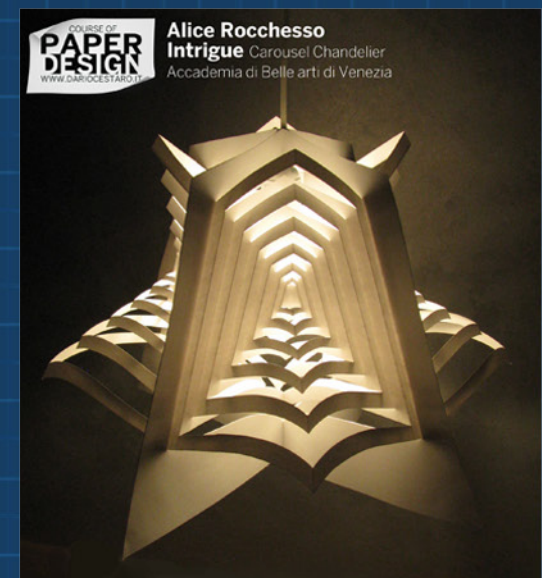
2. Téchne e Lògos: Tecnologia

Il termine tecnologia affonda le sue radici nel pensiero greco classico e nasce dall'unione di due lemmi fondamentali: **téchne** e **lògos**.

Nella Grecia antica, la **téchne** non indicava la mera esecuzione manuale, bensì un'abilità guidata dalla ragione. Era il sapere dell'artigiano, del medico o dell'architetto; un sapere finalizzato alla produzione (**poíesis**) di ciò che prima non esisteva. In questo senso, la **téchne** rappresenta l'intervento dell'uomo sulla natura per **trasformarla**, attraverso la capacità di raggiungere un fine prestabilito mediante regole codificate e trasmissibili.

Il **lògos** è invece il principio ordinatore: la parola e il discorso razionale. Quando il lògos si coniuga alla **téchne**, la pratica artigianale cessa di essere un'esperienza puramente empirica o imitativa per elevarsi a scienza della tecnica.

La "Tecnologia" è, dunque, il discorso sulla tecnica. Essa rappresenta il momento storico e concettuale in cui l'agire tecnico diventa oggetto di indagine sistematica. Non si tratta più soltanto di "costruire un oggetto", ma di comprendere le leggi fisiche, matematiche e sociali che ne permettono la realizzazione e ne giustificano l'esistenza.



3. Paper Design

Il termine "paper design" definisce l'insieme dei progetti editoriali, cartotecnici, illustrativi e d'animazione concepiti per la riproduzione industriale, che utilizzano la carta, il cartoncino o il cartone come materiale d'elezione. Questo settore, pur essendosi consolidato significativamente nell'ultimo ventennio, rimane un ambito in costante divenire, le cui molteplici sfaccettature non sono ancora state oggetto di una codifica teorica definitiva.

L'eclittismo del paper design ne consente l'applicazione in ambiti eterogenei: dall'editoria al packaging, dal merchandising all'arredo e all'architettura, fino a toccare la scenografia e le arti visive, sia editoriali che pubblicitarie.

In questo vasto scenario, una menzione particolare spetta alla raffinata tradizione dei libri cartotecnici. Caratterizzati da complessi meccanismi che generano movimento e tridimensionalità, i cosiddetti "pop-up", essi rappresentano una delle espressioni più sofisticate della disciplina. Si tratta di una pratica che affonda le proprie radici nel XIV secolo e che, evolvendosi attraverso i secoli, continua oggi a rappresentare una sintesi perfetta tra ingegneria cartacea e narrazione visiva.

4. Tecnologia della Carta e del Paper Design

Il corso di Tecnologia della Carta offre una specializzazione avanzata nel settore del paper design, analizzandone le potenzialità progettuali attraverso diversi ambiti applicativi.

Ingegneria Editoriale (Paper Engineering)

La paper engineering applicata all'editoria trasforma il volume tradizionale in un manufatto dinamico e tridimensionale. Attraverso l'uso di meccanismi pop-up, le pagine evolvono in strutture articolate che generano movimento e profondità. La progettazione dei tracciati di fustellatura permette di ridefinire l'estetica e la funzione del libro, elevando il supporto fisico a parte integrante del contenuto narrativo.

Illustrazione e Grafica: Paper Bas-relief

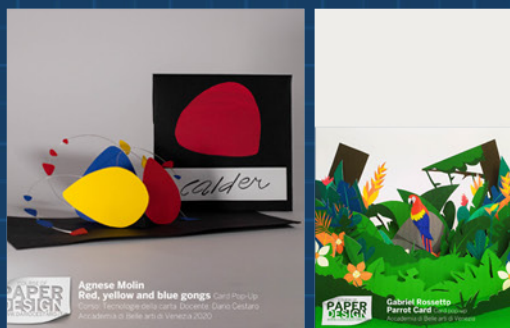
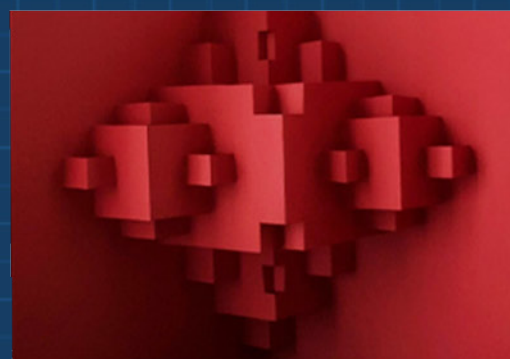
Il paper bas-relief (bassorilievo cartaceo) è una tecnica illustrativa che consiste nella stratificazione di elementi in cartoncino, sagomati e distanziati tra loro. Il risultato è un'immagine plastica e tattile, caratterizzata da una complessa gestione dei piani di profondità e delle ombreggiature naturali, che conferiscono al soggetto un forte impatto realistico.

Tactile Design e Scenografia

Le composizioni di tactile design sono vere e proprie micro-scenografie tridimensionali a "tutto tondo". Sebbene nascano spesso per essere fotografate e utilizzate come illustrazioni statiche, queste strutture possono evolvere in set video (paper set) o allestimenti espositivi (paper scenography). Sia il bas-relief che il tactile design rappresentano oggi strumenti d'eccellenza nel settore pubblicitario per la loro capacità di comunicare artigianalità e innovazione.

Paper Merchandising e Sostenibilità

Nel settore del merchandising, l'impiego della cellulosa e dei suoi derivati è in costante espansione. La crescente sensibilità verso la sostenibilità ambientale e la ricerca di alternative plastic-free rendono i progetti in carta una scelta strategica, capace di coniugare etica ecologica e ricercatezza estetica.



Cartone e Packaging Avanzato

Il cartone si conferma un materiale d'avanguardia, fulcro di una ricerca tecnologica incessante. Se il packaging rappresenta il suo ambito applicativo più consolidato, l'evoluzione dei materiali (come il cartone alveolare o tripla onda) ne permette oggi utilizzi che ne sfruttano l'eccezionale rapporto tra resistenza strutturale e leggerezza per soluzioni di imballaggio e stoccaggio sempre più intelligenti e funzionali.

5. Obiettivi del Corso

Il corso di Tecnologia della Carta adotta una metodologia didattica integrata, che alterna lezioni teoriche frontali a sessioni di laboratorio applicativo.

Obiettivi teorici:

- **Progettazione industriale:** acquisizione delle metodologie necessarie per lo sviluppo di manufatti complessi nel settore del paper design.
- **Conoscenza dei materiali:** approfondimento della storia, delle classificazioni merceologiche, delle proprietà fisico-meccaniche e delle potenzialità percettive dei diversi supporti cartacei.
- **Analisi della filiera:** comprensione delle dinamiche e dei flussi di lavoro della produzione cartotecnica, dalla fase di concept alla realizzazione finale.
- **Competenze tecniche:** apprendimento della progettazione dei tracciati di fustella e dei fondamenti della fotografia still-life applicata ai prototipi cartacei.
- **Cultura editoriale:** analisi dell'anatomia dell'oggetto libro nelle sue componenti strutturali, materiche e grafiche.
- **Tecnologie di stampa e nobilitazione:** studio dei principali sistemi di stampa e delle tecniche di finitura (stampa a caldo, rilievo, verniciature) per l'impreziosimento del prodotto editoriale.
- **Teoria del colore:** studio della storia e dei principi della cromatologia, con particolare attenzione ai contrasti e all'applicazione nel settore della grafica editoriale.

Obiettivi laboratoriali:

La componente pratica del corso prevede lo sviluppo di una serie di progetti finalizzati alla verifica delle competenze acquisite.

- **Elenco Progetti:** La lista dettagliata degli elaborati da presentare è consultabile nel documento "1.2 Programma e Calendario", disponibile nella cartella condivisa "1. Teoria".
- **Specifiche Tecniche:** Per ogni esercitazione verrà fornita una dispensa tecnica dedicata, caricata nella cartella condivisa "2. Progetti" contestualmente alla presentazione in aula.

6. Canali di Comunicazione

Per un'efficace gestione delle attività didattiche, sono previsti i seguenti canali di comunicazione e condivisione:

- **Posta elettronica:** il canale ufficiale di comunicazione è la mail istituzionale del docente: dario.cestaro@accademiavenezia.it. Gli studenti sono tenuti a utilizzare il proprio indirizzo accademico per ogni corrispondenza.
- **Consegna dei progetti:** ciascun elaborato deve essere sottoposto al docente entro la data di scadenza prefissata. La consegna deve includere la documentazione file, fotografica e video descritta nelle specifiche dispense di progetto. Le foto richieste devono seguire i criteri tecnici illustrati nella di-



spensa teorica "1.5. Photo still life".

- **Denominazione dei file:** al fine di garantire una corretta archiviazione di tutta la documentazione inviata al docente, è necessario che ogni file riporti nel nome il nome e il cognome (in questo preciso ordine) dell'autore.

- **Invio file:** per l'invio di file pesanti o numerosi, è richiesto l'utilizzo del servizio WeTransfer o SwissTransfer verso la mail del docente. Per chi non avesse familiarità con la piattaforma, è disponibile un video tutorial al seguente link: <https://www.youtube.com/watch?v=Vu0otNnMGR8>. Il tutorial mostra come caricare file o cartelle fino a 2 GB e come completare l'invio inserendo l'email del destinatario e la propria.

- **Cartella condivisa:** lo scambio dei materiali avviene tramite la cartella condivisa sulla piattaforma indicata nella dispensa "1.2.Link, Programma & Calendario". L'accesso avviene su invito del docente, previa iscrizione al corso.

La struttura della cartella è organizzata in tre sezioni:

- 1. **Dispense teoria:** contiene i materiali teorici, caricati progressivamente in base agli argomenti trattati.

- 2. **Cartelle esercitazioni:** raccoglie le specifiche tecniche e i materiali necessari per la realizzazione dei singoli progetti.

- 3. **Cartelle Studenti:** spazi individuali dedicati alla condivisione di materiali personali tra lo studente e il docente.

- **Programma e calendario:** i dettagli aggiornati sono consultabili nella dispensa "1.2.Link, Programma & Calendario".

- **Materiale tecnico:** l'elenco degli strumenti necessari per le attività di laboratorio è indicato nella dispensa "1.3. Materiali".

- **Scheda studente:** il documento è reperibile nella cartella "1. Teoria" con il nome "1.4. Scheda studente". Per una corretta gestione, lo studente deve:

- Scaricare il file.
- Rinominare il documento con il proprio Nome Cognome seguito dalla dicitura Scheda Studente.
- Compilare tutti i campi richiesti.
- Inviare il file compilato al docente tramite mail.

- **WhatsApp:** per comunicazioni urgenti e per la condivisione rapida di riferimenti visivi, viene attivato un gruppo WhatsApp dedicato. Il link d'invito è presente nella dispensa "1.2. Programma e Calendario". Il gruppo deve essere utilizzato

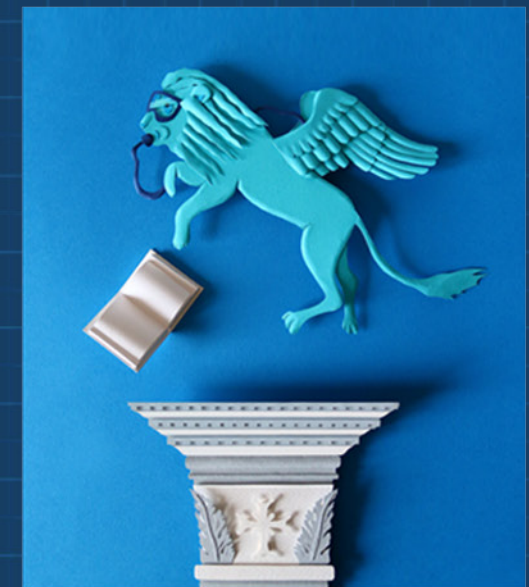
7. Esame Finale e Requisiti

L'esame per il conseguimento dei crediti formativi (CFA) si svolge ordinariamente durante la sessione estiva, con appelli previsti, laddove necessario, anche nelle sessioni autunnale e invernale.

- **Requisiti di ammissione:** il superamento dell'esame è subordinato alla realizzazione di tutti i progetti previsti dal programma. Ogni elaborato deve essere stato preventivamente visionato e revisionato dal docente durante le ore di laboratorio.

- **Criteri di valutazione:** la valutazione finale terrà conto di due componenti fondamentali:

1) **Produzione laboratoriale:** la valutazione si basa sulla perizia esecutiva, sull'impatto visivo e la "spettacolarità" dell'opera, sul valore dei contenuti proposti e sull'efficacia progettuale in relazione agli obiettivi e al target di riferimento.



2) Preparazione teorica: è richiesto l'apprendimento critico degli argomenti trattati durante le lezioni e approfonditi nelle dispense fornite.

• **Frequenza e modalità di lavoro:** Per accedere all'esame finale è obbligatorio aver garantito almeno l'80% delle frequenze.

Data la natura tecnico-specialistica del corso e l'eterogeneità delle tematiche affrontate, la partecipazione assidua è considerata un requisito indispensabile per il successo formativo. Lo sviluppo degli elaborati deve avvenire prevalentemente in aula, sotto la supervisione diretta del docente, al fine di garantire la corretta applicazione delle metodologie progettuali e un monitoraggio costante del processo creativo.

8. Collaborazioni e Progetti esterni

Il corso ha consolidato nel tempo numerose sinergie con enti e istituzioni, offrendo agli studenti l'opportunità di applicare le proprie competenze in contesti professionali reali e, in diversi casi, di aggiudicarsi borse di studio e premi di merito.

Tra le collaborazioni più significative si annoverano:

2019 Autorità di Sistema Portuale del Mare Adriatico Settentrionale: contest per la realizzazione di un leporello in paper cutting destinato a omaggio di rappresentanza dell'ente.

2019/20 Fondaco dei Tedeschi: progettazione e realizzazione dell'allestimento per le dodici vetrine esterne e gli spazi interni del lifestyle department store.

2023/26 Apogeo Editore: contest per la progettazione della copertina della ristampa del volume "La terra è di tutti" di Ferdinando Camon.

2023/26 Pellegrini S.p.A.: realizzazione di opere in paper cutting per l'allestimento della mostra "100 anni di Pellegrini" presso la Venezia Heritage Tower.

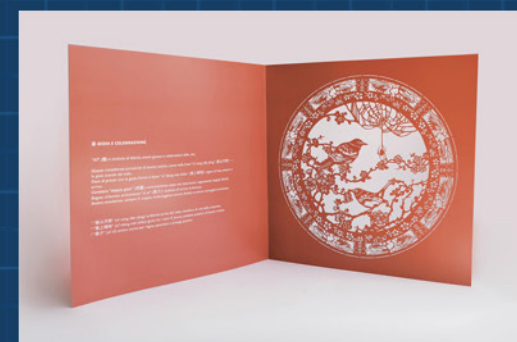
2023/24 Nova Charta Edizioni: contest per la realizzazione della copertina della rivista Charta, dedicata al centenario della morte di Giacomo Puccini.

2025 Biennale Architettura: allestimento del padiglione dell'Isola di Grenada. L'intervento ha previsto la creazione di silhouette in paper cutting distribuite nell'intera area espositiva.

9. Mostra "Paper Design a Ca' Pesaro"

Dal 2017, la prestigiosa Galleria Internazionale d'Arte Moderna di Ca' Pesaro a Venezia ospita, con cadenza annuale, la mostra "Paper Design a Ca' Pesaro". L'esposizione è interamente dedicata alle opere d'eccellenza realizzate dagli allievi dei corsi di Tecnologia della carta.

L'evento si tiene solitamente nel periodo compreso tra febbraio e marzo presso la Project Room, situata al piano terra del museo, e rimane aperta al pubblico per circa due mesi. Questa iniziativa rappresenta un'importante vetrina istituzionale, permettendo ai progetti degli studenti di dialogare con uno dei contesti museali più significativi del panorama artistico contemporaneo.



10. Bibliografia consigliata

Per approfondire i temi trattati durante il corso, si consiglia la consultazione dei seguenti testi di riferimento:

- **Sandro Tiberi, *Incontro con la carta*, Chiaredizioni:** un volume che esplora le proprietà fisico-tecniche, la storia e i metodi di fabbricazione manuale della carta, scritto da uno dei più illustri mastri cartai italiani.

- **David A. Carter e James Diaz, *The Elements of Pop-Up*, Little Simon:** considerato il testo fondamentale per gli aspiranti paper engineers, analizza in modo interattivo le principali strutture e i meccanismi della cartotecnica. Il volume è disponibile in lingua inglese.

- **Robert McKee, *Story. Contenuti, struttura, stile e principi per la sceneggiatura*, Omero Editore:** un saggio essenziale per comprendere i meccanismi dello storytelling. Sebbene focalizzato sulla scrittura, i suoi principi di progettazione narrativa sono applicabili con successo all'ideazione di libri d'artista e progetti editoriali complessi.

