



Accademia di Belle arti di Venezia
Corso: Tecnologie della carta 2021/2022
Docente: Dario Cestaro www.dariocestaro.it
Dispensa n°1, versione 14/10/202

1. presentazione e struttura del corso

Indice

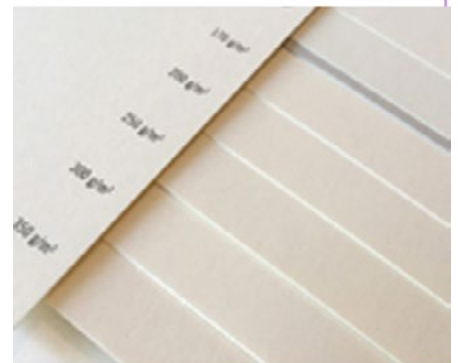
1) CARTA	pagina 2
2) PAPER DESIGN	pagina 2
2.1) Paper design	pagina 2
2.2) Tecnologie della carta	pagina 3
2.3) Paper engineering	pagina 3
2.4) Paper's bas-relief	pagina 3
2.5) Tactile design	pagina 3
2.6) Paper merchandising	pagina 3
2.7) Packading	pagina 3
2.8) Cardboard	pagina 3
3) STRUTTURA DEL CORSO	pagina 3
3.1) Orari e sede	pagina 3
3.2) Durata del corso	pagina 3
3.3) Crediti	pagina 3
3.4) Struttura delle lezioni	pagina 3
3.5) Obbiettivi	pagina 3
3.6) Consegne	pagina 4
3.7) Cartella condivisa su OneDrive	pagina 4
3.8) Teams	pagina 4
3.9) Gruppo Whatupp	pagina 4
3.10) Mail	pagina 4
3.11) Modalità dell'esame	pagina 4
3.12) Materiale necessario	pagina 5
3.13) Sponsorizzazioni e mostre	pagina 5
3.14) Bibliografia	pagina 5
3.15) Consigli utili	pagina 5
4) PROGRAMMA DEL CORSO	pagina 5
5) CALENDARIO DELLE LEZIONI E DELLE CONSEGNE	pagina 6

1) CARTA

La carta è un materiale antico e domestico, dalla superficie granulosa e organica, capace di assorbire la luce con tanta morbidezza restituendo colori brillanti e bianchi cristallini. Ha accompagnato la storia dell'uomo fin dall'antichità, da quando, secondo la leggenda, nel 105 d.C., il dignitario della corte imperiale cinese Ts'ai Lun la scoprì, creando per la prima volta dei fogli tramite brandelli di stoffa usata, corteccia d'albero e reti da pesca. In occidente arrivò verso la metà dell'VIII secolo e poco per volta sostituì la funzione che fino ad allora era stata svolta dalla pergamena o dal papiro. È quest'ultimo supporto, il papiro, che ha lasciato in eredità l'etimologia del nome in diverse culture: dall'inglese "paper", al francese "papier", in spagnolo "papel". Il termine italiano invece, secondo alcune fonti, viene fatto risalire al termine greco charàssō = incidere, secondo altre è riconducibile al termine quarta = foglio piegato in quattro.

In questo ultimo ventennio, grazie alle nuove tecnologie e allo sviluppo della ricerca, la carta ha conosciuto molteplici nuovi settori di applicazione, investendo sempre più il nostro quotidiano. Del resto tante sono le forme e le consistenze nelle quali oggi si presenta. La carta più sottile ha uno spessore di mm. 0,03, mentre la carta comune da fotocopia ha una grammatura di 80 (=peso di un metro quadro di superficie). Dai 140 grammi fino ai 360 circa si parla di cartoncino (i parametri non sono universalmente codificati). Dal cartoncino si passa al cartone, materiale molto variegato nelle sue forme e in sviluppo. Il cartone infatti può essere composto da più strati accoppiando fogli piatti e ondulati. È in grado di raggiungere spessori e consistenze tali da essere utilizzato anche per la produzione di mobili e non solo. Nel 2016 una società olandese ha progettato una casa composta quasi interamente in cartone. Si tratta della Wickelhouse, in grado di durare dai 50 ai 100 anni. Un progetto per far fronte ai cambiamenti climatici, riciclabile al 100%.

Con questa prospettiva si può intuire quanto notevoli siano le possibilità di applicazione di questo materiale che al 97% è composto da polpa di cellulosa, comunemente ricavata da abeti e pioppi appositamente coltivati per la sua produzione. Il restante 3% sono collanti, cariche minerali, coloranti e diversi additivi.

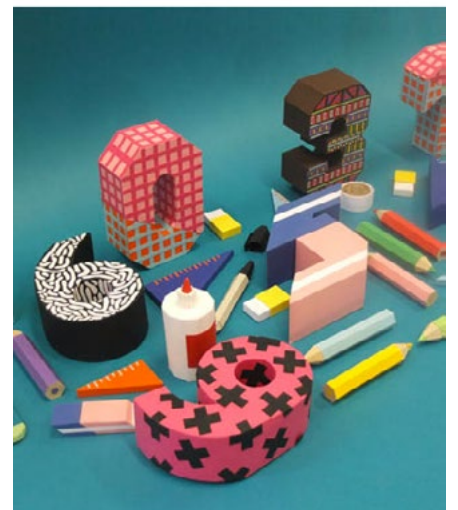
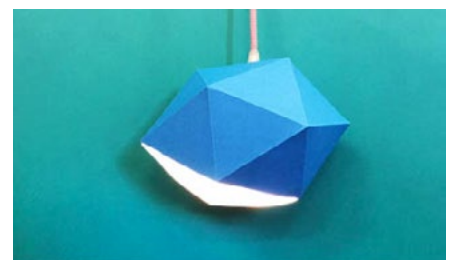


2) PAPER DESIGN

2.1) Paper design Con il termine Paper design si definiscono tutte le forme di espressione artistica che prevedono la progettazione e la realizzazione di composizioni il cui materiale principale è la carta. Il settore del paper design è un ambito sviluppatosi abbastanza recentemente e non ancora ben definito nelle sue varie sfaccettature. Ecco perché alcuni dei termini con cui si è scelto di definire le specifiche tematiche indagate durante il programma di tecnologia della carta, non sempre trovano riscontro al di fuori del corso.

I settori cui il Paper design si applica sono molteplici: editoria, merchandising, arredo, mobili, illustrazione editoriale e pubblicitaria, scenografia e animazione. In questo panorama va inclusa anche la grande tradizione dei libri pop-up, dove la paper engineering trova le sue espressioni più complesse e virtuose. Una pratica che affonda le radici nel quattordicesimo secolo, proseguendo longeva fino ai giorni nostri.

Ad alimentare la tendenza verso l'utilizzo della carta, vi sono due fattori considerevoli: da un lato la risposta di molte aziende verso la sempre più consistente richiesta da parte del pubblico, di percorrere alternative ecologiche rispetto l'uso della plastica, a causa del devastante impatto che essa sta avendo nel pianeta. Dall'altro una volontà di ricerca artigianale e analogica, capace di restituire una dimensione intima, sempre più rara, a causa delle massiccio uso delle nuove tecnologie digitali. La carta è un materiale estremamente duttile, che si presta a ricoprire molti ruoli. La sua natura organica, vulnerabile ed effimera, la sua pre-



senza domestica le conferiscono qualità in grado d'instaurare un rapporto intimo con il pubblico.

2.2) Tecnologie della carta è un corso di approfondimento e specializzazione nell'ambito del paper design e delle sue diverse sfaccettature artistico-commerciali. Qui di seguito ne descrivo le principali:

2.3) Paper engineering applicata al settore editoriale permette la creazione di libri con pagine dotate di meccanismi che producono tridimensionalità e movimento attraverso l'uso delle tecniche comunemente note come pop-up. La progettazione dei tracciati per la fustellatura consente di rimodellare i libri anche nel loro aspetto estetico, trasformandoli in oggetti di design.

2.4) Paper's bas-relief è una tecnica di illustrazione tramite la quale si ottengono immagini tridimensionali grazie all'uso di segmenti in cartoncino, sormontati e distanziati tra di loro. Il risultato è una raffigurazione distribuita in più livelli, ricca di ombreggiature e plasticità.

2.5) Tactile design Le composizioni in Tactile design sono piccole scenografie realizzate in cartoncino, tridimensionali a tutto tondo. Servono ad ottenere un'immagine da fotografare e utilizzare con le stesse modalità con cui si utilizza un'illustrazione, ma possono fungere anche da set per video o allestimenti per le vetrine di esercizi commerciali. In questi casi si parla di paper set e di paper scenography. Il paper bas-relief e il tactile design sono tecniche molto utilizzate nel settore pubblicitario.

2.6) Paper merchandising Nel settore del merchandising vengono prodotti una moltitudine di oggetti realizzati in carta, cartoncino e cartone. Grazie all'eco-sostenibilità di questi progetti e ad un pubblico sempre più attento verso scelte rispettose dell'ambiente, l'uso di materiali in cellulosa sta diventando un'alternativa sempre più ricercata rispetto all'uso plastica.

2.7) Packaging Il settore del packaging da sempre trova nel cartone, il suo più diffuso supporto.

2.8) Cardboard è un materiale molto variegato, il cui utilizzo è oggetto contemporaneo di ricerca.

3) STRUTTURA DEL CORSO

3.1) Orari e sede: Tecnologia della carta per il Triennio si svolge con cadenza quattordicinale, il lunedì dalle ore 9,30 alle ore 17,00. Le lezioni avverranno contemporaneamente online e in presenza, con un numero di affluenza all'aula contingentato e su prenotazione. Il calendario delle lezioni è riportato al termine di questa dispensa.

3.2) Durata del corso: 75 ore

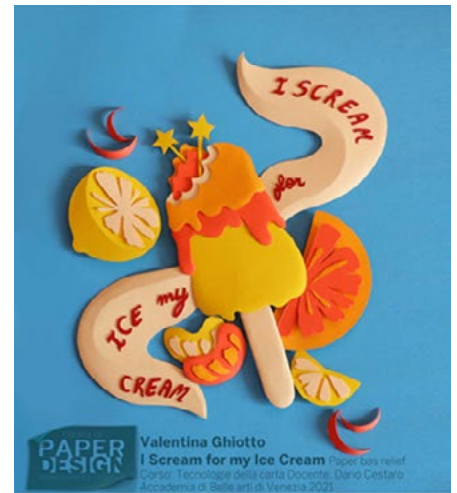
3.3) Crediti: il superamento dell'esame finale consente di ricevere n°6 crediti

3.4) Struttura delle lezioni: Ciascuna lezione inizia con una parte teorica, mentre il resto del tempo viene utilizzato per esercitazioni pratiche, avanzamento dei progetti e revisioni. Il corso è di natura prevalentemente laboratoriale.

3.5) Obiettivi tecnologie della carta è un corso di approfondimento e specializzazione nell'ambito del paper design e delle sue diverse sfaccettature artistico-commerciali.

Gli obiettivi del corso sono:

- conoscenza della materia carta attraverso le sue caratteristiche



- storiche, tecniche, percettive e commerciali
- conoscenza dell'attrezzatura specifica della paper engineering.
- conoscenza delle fasi di progettazione nell'ambito di una specifica commissione
- conoscenza della ricerca iconografica
- esperienza di brainstorming sul progetto
- conoscenza delle problematiche relative alla produzione
- esperienza di ricerca sui contenuti, ambientazione e storytelling relativi allo sviluppo di un progetto
- conoscenza delle basi della fotografia still life

3.6) Consegne: durante lo svolgimento del programma vengono sviluppati n°6 progetti inerenti l'ambito del paper design. Ciascun elaborato, deve essere presentato correlato di foto e video da realizzate con le modalità descritte nella dispensa "Fotografare i progetti del corso". La descrizione dei progetti si trova nel capitolo "Programma"

3.7) Cartella condivisa su OneDrive: si chiama "Tecnologie della carta 2021/22". Vi si accede su invito del Docente, che avverrà dopo l'iscrizione al corso e la comunicazione della mail istituzionale. In questa cartella vengono condivise tutte le dispense, le foto e il materiale necessario per seguire il corso. È ordinata in questa maniera:

Cartella dispense: contiene tutte le dispense del corso. Vengono caricate

Cartella studenti: è a disposizione, se necessario, per la condivisione di materiale specifico tra singolo studente e docente

Cartelle consegne: fanno seguito le cartelle numerate dall'1 al 6, relative alle consegne. Tali cartelle verranno caricate durante lo svolgimento del programma

Il link per accedere alla cartella condivisa è:

https://accademiaveneziait-my.sharepoint.com/personal/dario_cestaro_accademiavenezia_it/_layouts/15/onedrive.aspx?id=%2Fpersonal%2Fdario%5Fcestaro%5Faccademiavenezia%5Fit%2FDocument%2FTecnologie%20della%20carta%202021%2022

3.8) Teams le lezioni online si svolgeranno nel canale teams "Tecnologie della carta 2021/22". Vi si accede su invito del Docente, che avverrà dopo l'iscrizione al corso e la comunicazione della mail istituzionale:

https://teams.microsoft.com/#/school/conversations/Generale?threadId=19:EEcfvQfITe6xP_AVOpvYWm0XP93g5MDIADAPLEAwDpwI@thread.tacv2&ctx=channel

3.9) Gruppo Whatupp: per agevolare le comunicazioni risulta molto utile avere a disposizione un apposito gruppo whatupp al quale è possibile accedere mandando una richiesta al numero di cellulare 3497764506. A parte il messaggio di richiesta di partecipazione, whatupp va usato esclusivamente all'interno del gruppo apposito

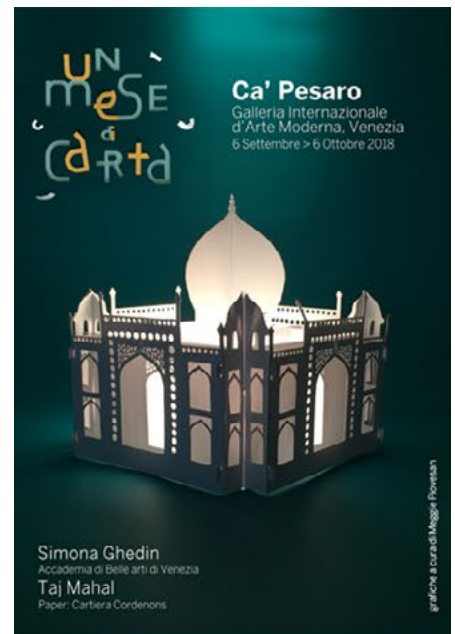
3.10) Mail il canale ufficiale di comunicazione rimane sempre la mail istituzionale del docente: dario.cestaro@accademiavenezia.it

3.11) Modalità dell'esame: i requisiti per accedere all'esame sono la realizzazione dei 6 progetti descritti nel programma, correlati di foto e video e almeno n° 3 revisioni di tutti gli elaborati avvenute durante lo svolgimento del corso

L'esame avrà luogo nelle sessioni di giugno, settembre 2022 e a febbraio 2023, nella sessione straordinaria. Consisterà nella valutazione dei 6 elaborati realizzati durante il corso.

Le competenze richieste sono:

- Perizia e pulizia nella realizzazione degli elaborati
- Perizia e pulizia nella realizzazione delle foto degli elaborati
- Spettacolarità dell'opera
- Valore dei contenuti
- Efficacia del progetto in relazione al target a cui è rivolto



3.12) Materiale necessario: la lista dei materiali è elencata nella dispensa 2.EQUIPMENT presente nella cartella condivisa in Onedrive. Per accedere alla cartella condivisa e alle lezioni online, è necessario avere la mail istituzionale dell'Accademia di Belle Arti di Venezia Compilazione della "Scheda studente di Tecnologie della carta" presente nella cartella condivisa in Onedrive.

3.13) Sponsorizzazioni e mostre: Il corso Tecnologia della carta è sponsorizzato dalla cartiera Cordenons attraverso la fornitura gratuita di cartoncini colorati messi a vostra disposizione.

Nel mese di giugno ci saranno le selezioni degli elaborati per la partecipazione alla mostra Un mese di Carta 2023 che si terrà alla Galleria Internazionale d'Arte Moderna Ca'Pesaro a Venezia.

È possibile che altre opportunità si affaccino durante lo svolgimento del programma

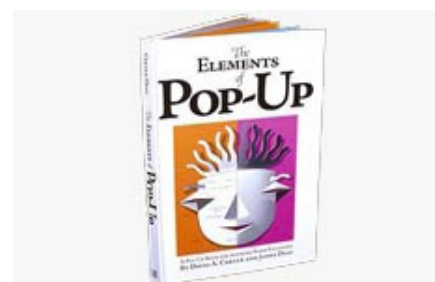
3.14) Bibliografia: è consigliata l'uso e la lettura dei seguenti due volumi: "Elements of pop-up" di David Carter. Il migliore manuale di paper engineering mai prodotto, con elementi pop-up realmente presenti

Lo si trova ordinariamente su Amazon in lingua inglese

"Story" di Rober McKee: contenuti, struttura, stile, principi per la sceneggiatura e per l'arte di scrivere storie. Questo volume è un utilissimo riferimento per approfondire i concetti di storytelling, ambientazione e contenuto in relazione ai progetti che vengono sviluppati durante il corso.

3.15) Consigli utili per far funzionare bene il corso:

- Consultare approfonditamente le dispense
- Sviluppare gli elaborati in aula, seguiti dal docente
- Consegnare gli elaborati entro giugno, in modo da poter partecipare alle selezioni della mostra Un mese di carta



4) PROGRAMMA DEL CORSO

N°	Settore	Tematica	Note
1	Kirigami booklet	Kirigami silent book da realizzare con spreads in kirigami pop-up	Progetto individuale
2	Card pop-up	Tema botanica oppure tema museale connessa con la galleria d'arte moderna Ca'Pesaro a Venezia	Progetto individuale
3	Paper's bas-relief	Cover di un libro oppure Manifesto cinematografico	Progetto individuale
4	Tactile design	Fauna marina della laguna di Venezia realizzata come soggetto a tutto fondo oppure come piccola scenografia all'interno di una campana di vetro	Progetto individuale
5	Paper Dioram	Scomposizione di un'immagine attraverso le ombre o i segmenti di carta	Progetto di gruppo
6	Cardboard	Progetto di packaging oppure realizzazione di una pianta ad incastri	Progetto individuale

5) CALENDARIO DELLE LEZIONI E DELLE CONSEGNE

Il calendario potrà subire delle variazioni che verranno preventivamente comunicate

N°	Data	Orario	Luogo	Lezioni e consegne
0	Lunedì 25 ottobre 2021	13,30–15,30	Canate Teams: Tecnologie della carta 2021/22	Presentazione del corso
1	Lunedì 15 novembre 2021	9,30 – 17,00	Aula (da definire) con presenza contingentata su prenotazione e Canate Teams: Tecnologie della carta 2021/22	Lezione sul progetto n°1: Kirigami silent book
2	Lunedì 29 novembre 2021	9,30 – 17,00	Aula (da definire) con presenza contingentata su prenotazione e Canate Teams: Tecnologie della carta 2021/22	Lezione sulla carta Revisione del progetto n°1: Kirigami silent book
3	Lunedì 13 dicembre 2021	9,30 – 17,00	Aula (da definire) con presenza contingentata su prenotazione e Canate Teams: Tecnologie della carta 2021/22	Lezione sul progetto n°2: Card pop-up Consegna del progetto n°1 Kirigami silent book
4	Lunedì 17 gennaio 2022	9,30 – 17,00		Lezione sulla foto still life Revisione del progetto n°2: Card pop-up
5	Lunedì 31 gennaio 2022	9,00 – 17,00		Lezione sul progetto n°3: Paper's bas-relief Consegna del progetto n°2: Card pop-up
6	Lunedì 14 febbraio 2022	9,30 – 17,00		Lezione su contenuti ambientazione e storytelling Revisione del progetto n°3: Paper's bas-relief
7	Lunedì 21 febbraio 2022	9,30 – 17,00		Lezione sul progetto n°4: Tactile design Consegna del progetto n°3 Paper's bas-relief
8	Lunedì 7 marzo 2022	9,30 – 17,00		Lezione su carta luce e grammature Revisione del progetto n°4: Tactile design
9	Lunedì 21 marzo 2022	9,30 – 17,00		Lezione sul progetto n°5: Paper dioram Consegna del progetto n°4 Tactile design
10	Lunedì 4 aprile 2022	9,30 – 17,00		Lezione sul cartone Revisione del progetto n°5: Paper dioram
11	Lunedì 2 maggio 2022	9,30 – 17,00		Lezione sul progetto n°6: Cardboard Consegna del progetto n°5 Paper dioram
12	Lunedì 16 maggio 2022	9,30 – 17,00		Revisione del progetto n°6: Cardboard Revisioni
13	Lunedì 30 maggio 2022	9,30 – 17,00		Consegna del progetto n°6 Tactile design Revisioni
14	Lunedì 6 giugno 2022	9,30 – 17,00		Revisioni

Buon lavoro



Dario Cestaro