



Dispensa n° 1:

PROGRAMMA 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 3 |
| 3.7) Cartella condivisa su OneDrive | pagina 4 |
| 3.8) Gruppo Whatupp | pagina 4 |
| 3.9) Mail | pagina 4 |
| 3.10) Modalità dell'esame | pagina 4 |
| 3.11) Materiale necessario | pagina 4 |
| 3.12) Scheda studente Tecnologia della carta | pagina 4 |
| 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. Sono tante 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 via 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, ma 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 formidabile materiale che al 97% è composto da polpa di cellulosa, comunemente ricavata da abeti e pioppi appositamente coltivati per la sua produzione, mentre il restante 3% è dato da collanti, cariche minerali, coloranti e additivi.



2) PAPER DESIGN

2.1) Paper design Con il termine Paper design, si definiscono tutti i progetti di design, illustrazione e video animazione, ideati per essere riprodotti in serie, in cui il materiale principale è costituito da fogli in cartoncino, carta o cartone.

Il settore del paper design è un ambito recente, sviluppatosi in questo ultimo ventennio e non ancora pienamente indagato e definito nelle sue sfaccettature. All'intero di questo corso si è scelto di stabilire alcuni termini per distinguere le specifiche tematiche e funzioni dei progetti.

I settori in cui vengono utilizzate opere di Paper design 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 delle aziende verso la richiesta del pubblico, di alternative ecologiche rispetto l'uso della plastica e del devastante impatto che essa sta avendo sul pianeta. Dall'altro il crescente desiderio di ricerca di una dimensione artigianale e analogica, capace di restituire una misura intima, della quale si percepisce la mancanza, essendo sempre più connessi con le 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 presenza domestica le conferiscono qualità a livello percettivo, in grado d'



instaurare un rapporto confidenziale 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 spesso 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 una scelta sempre più condivisa.

2.7) Packading Il settore del packading da sempre trova nel cartone, il suo più praticato 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 1° anno del biennio della scuola di Illustrazione e fumetto si svolge con cadenza settimanale, il lunedì dalle ore 9,00 alle ore 18,00 in aula 27 della sede centrale. Il calendario delle lezioni è riportato al termine di questa dispensa.

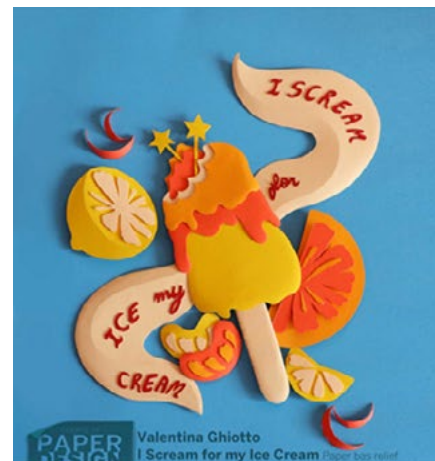
3.2) Durata del corso: 125 ore

3.3) Crediti: il superamento dell'esame finale consente di ricevere n°10 crediti formativi.

3.4) Struttura delle lezioni: Ciascuna lezione è composta da una parte teorica e una laboratoriale per esercitazioni pratiche, avanzamento dei progetti e revisioni. Il corso è di natura prevalentemente laboratoriale.

3.5) Obiettivi :

- conoscenza della materia carta attraverso le sue caratteristiche storiche, tecniche, percettive e commerciali
- conoscenza dell'attrezzatura specifica relativa alla professione del paper engineer
- conoscenza delle fasi di progettazione nell'ambito di specifiche commissioni
- 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 dei progetti
- conoscenza delle fasi di produzione e stampa di un progetto cartotecnico
- Realizzazione dei tracciati di fustella
- 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 di paper design". La descrizione dei progetti si trova nel capitolo "Programma"

3.7) Cartella condivisa su OneDrive: si chiama "Tecnologie della carta 2022/23". 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 necessarie per il corso. Le dispense verranno caricate durante lo svolgersi del programma

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

Cartelle consegne dal n°1 al n°6: verranno caricate durante lo svolgimento del programma.

Il link per accedere alla cartella condivisa è:

https://accademiaveneziait-my.sharepoint.com/:f/g/personal/dario_cestaro_accademiavenezia_it/EgLfVfAxABOoQXfRVTdbpUB-qM1F6b-VcRL5gLozool6vw?e=PFKxQz

3.8) Gruppo Whatupp: per agevolare le comunicazioni risulta utile l'uso di 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 e non tramite messaggi privati.

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

3.10) Modalità dell'esame: i requisiti per accedere all'esame sono la realizzazione dei 6 progetti descritti nel programma, correlati di foto e video e n° 2 revisioni per ciascun progetto (tot:12)

L'esame avrà luogo principalmente nella sessione di giugno, e per esigenze specifiche, nelle sessioni di settembre e a febbraio 2024.

L'esame consisterà nella valutazione dei 6 elaborati realizzati durante il corso.

Le competenze richieste sono:

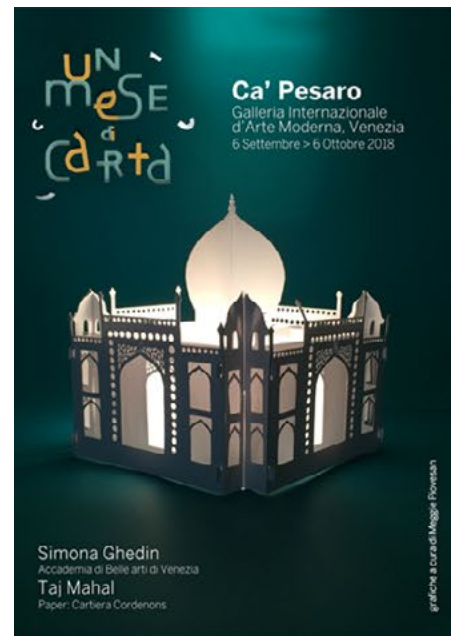
- Perizia e pulizia nella realizzazione degli elaborati
- Perizia e pulizia nella realizzazione delle foto degli elaborati
- Spettacolarità dell'opera
- Valore dei contenuti
- Efficacia del progetto in relazione agli obiettivi e al target a cui è rivolto

3.11) 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

3.12) Scheda studente tecnologia della carta: è presente nella cartella condivisa in Onedrive, va scaricata, compilata e rispedita al docente

3.13) Sponsorizzazioni e mostre: Il corso Tecnologia della carta è spon-



sorizzato 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 2024 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

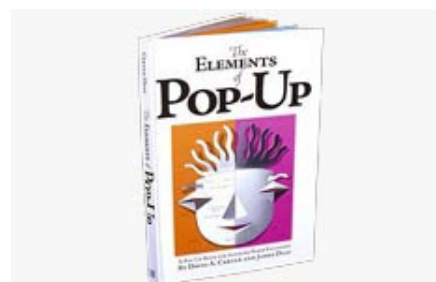
3.14) Bibliografia: è consigliata la lettura dei seguenti volumi:

"Elements of pop-up" di David Carter. Il migliore manuale di pop-up design mai prodotto, con elementi pop-up realmente presenti. Lo si trova 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



4) PROGRAMMA DEL CORSO

| N° | Settore | Tematica |
|----|---|---|
| 1 | Kirigami book | Kirigami silent book da realizzare con spreads in kirigami pop-up |
| 2 | Carousel book | Creazione di un libro carousel pop-up |
| 3 | Paper's bas-relief | Cover di una illustrazione in paper's bas-relief tema ritratto |
| 4 | Tactile design Action figure | Realizzazione di una action figure mobile per video in stop motion |
| 5 | Paper Dioram | Realizzazione di un diorama di carta retroilluminato |
| 6 | Paper toys | Realizzazione di un paper toys illustrato Comprensivo di tracciati di stella |

5) CALENDARIO DELLE LEZIONI E DELLE CONSEGNE

Il calendario potrà subire delle variazioni che verranno preventivamente comunicate

| N° | Data | Orario | Luogo | Lezioni e consegne |
|----|-------------------------|----------------|--------------------------|--|
| 1 | Lunedì 27 febbraio 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: presentazione del corso Laboratorio: esercitazioni kirigami |
| 2 | Lunedì 6 marzo 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: pop-up e kirigami Laboratorio: progetto n°1 Kirigami silent book |
| 3 | Lunedì 13 marzo 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Carta Laboratorio: progetto n°1 Kirigami silent book |
| 4 | Lunedì 20 marzo 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: carousel book Laboratorio: progetto n°2 Carousel book Consegna: progetto n°1 Kirigami silent book |
| 5 | Lunedì 27 marzo 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: tracciati di fustella produzione Laboratorio: progetto n°2 Carousel book |
| 6 | Lunedì 17 aprile 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: soggetto contenuto e storytelling Colorazione digitale Laboratorio: progetto n°3 Paper's bas-relief Consegna: progetto n°2 Carousel book |
| 7 | Lunedì 24 aprile 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: foto still life Laboratorio: progetto n°3 Paper's bas-relief |
| 8 | Lunedì 8 maggio 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Tactile design Laboratorio: progetto n°4 Tactile design action figure Consegna: progetto n°3 Paper's bas-relief |
| 9 | Lunedì 15 maggio 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Tactile design Laboratorio: progetto n°4 Tactile design action figure |
| 10 | Lunedì 22 maggio 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: carta e luce Laboratorio: progetto n°5 Paper dioram Consegna: progetto n°4 Tactile design action figure |
| 11 | Lunedì 29 maggio 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Paper dioram Laboratorio: progetto n°5 Paper dioram |
| 12 | Lunedì 5 giugno 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Paper toys Laboratorio: progetto n°6 Paper toys Consegna: progetto n°5 Paper dioram |
| 13 | Lunedì 12 giugno 2023 | 09,00 18,00 | Aula 27 sede centrale | Teoria: Paper toys Laboratorio: n°6 Paper toys Consegna: n°6 Paper toys |

Buon lavoro



Dario Cestaro