



1999

1999

1999

Plastica viva



Esperienza stage - centro ReMida



FEMIDA nasce il 2 dicembre 1990

raccolge, espone e mette a disposizione scarti di produzioni industriali e artigianali

Contrappone alla cultura dell'usa e getta la cultura dell'usa e riusa

Propone un approccio differente al materiale di scarto e scoprire la bellezza dove non siamo abituati a cercarla

La rete del FEMIDA in Italia si compone dei centri di Reggio Emilia, Napoli, Torino, Anzola Emilia (BO), Genova, Udine, Biella, Milano e Borgo San Lorenzo (FI) e numerosi anche all'estero Danimarca, Australia, Norvegia, Svezia, Germania, Oregon, Croazia.

Gli obiettivi della rete sono favorire lo scambio delle idee, progettare iniziative culturali, scambiare le esperienze, organizzare eventi, conferenze, seminari, convegni
Vengono inoltre sviluppate le relazioni con le oltre 170 aziende fornitrici
REMIDA è il centro di redistribuzione di materiali che escono dal processo produttivo in qualità di **scarti** (un costo per le aziende stesse),
e che sono proposti invece come **risorsa**

Il Centro propone e promuove l'idea un "world in progress", un mondo in cambiamento centrato sul dialogo tra cultura della **sostenibilità** e **creatività**. Il concetto di **sostenibilità** rappresenta contemporaneamente un'idea, un modo di produrre, un'opportunità che possiamo cogliere per **ripensare, rivedere e progettare** le azioni che danno forma al futuro

Gli scarti derivano dal processo di stampaggio a iniezione.

Appartengono alla classe delle materie termoplastiche.

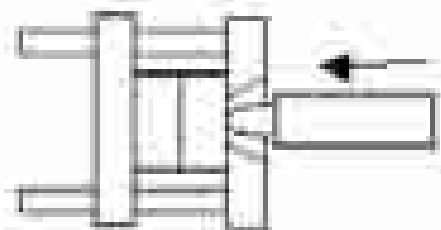
La forma e la dimensione dello scarto è assolutamente variabile e non prevedibile.

Spesso sia le colorazioni che la tipologia di materiale sono miscelate fondendo insieme.

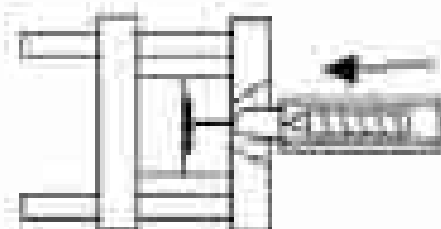


L'azienda è toscana in particolare di Barberino Val d'Elsa. EDISON GIOIATTOLI dal 1958 è una realtà commerciale di grande rilievo ed è riconosciuta come leader nel settore delle armi giocattolo.

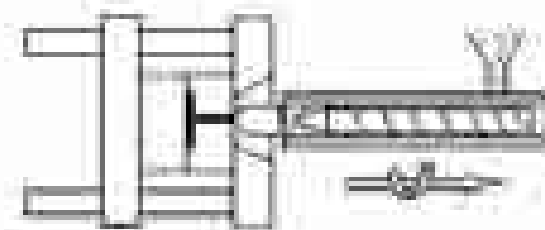
Azienda e Materiale



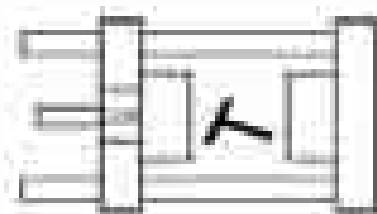
FASE 1
accostamento gruppo
filazione



FASE 2
riempimento stampo



FASE 3
estrusione filo



FASE 4
apertura stampo
estrazione pezzo

La produzione dello scarto
che ci interessa avviene tra la
fase 3 e la fase 4

la quantità migliore si
ottiene durante un processo
detto di spurgatura

Questo rappresenta una
vera e propria perdita di
materiale ancora vergine

Si presentano come un tipo
di materia il cui
raffreddamento non è
immediato dunque la materia
si adatta lentamente alle
superfici e può essere
plasmata con facilità

Le dimensioni sono variabili
così come le colorazioni o la
lucentezza

Più che una scolaranza la plastica è l'idea stessa della sua trasformazione: infinita, essa è come indica il suo nome volgare, l'ubiquità resa visibile [...] è meno oggetto che traccia di movimento.

Floris Boffetti, *Medi Oggi*, Firenze, 2000.

Ognuno di questi materiali plastici è studiato nelle diverse caratteristiche acquisite nel passaggio tra lo stato solido e lo stato liquido.

La massa di materia lasciata libera di aggregarsi genera superfici di volta in volta liscie o ruvide, piene o corrugate, rigide o morbide.

Forme organiche, disinate ad architettura incerta, elementi dinamici, forze deformanti, con il riferimento costante alle più semplici e primordiali forme organiche, con materie plastiche spesso molli, spesso dense si tende a sottolineare la libertà della materia.



Floris Boffetti, *Germano Rodotà architecture*, design art, London, 1999.

Un nuovo tra un pensiero libero tra arte e utilità

Gianni Picoi, l'utensile della sinistra e i manici bianchi (Mars 2008)



...oggetti nei
materiali di cui si
fatta l'opera

...I messaggi
vogliono esprimere
l'origine della
vita

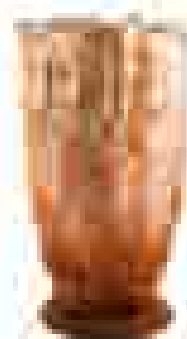
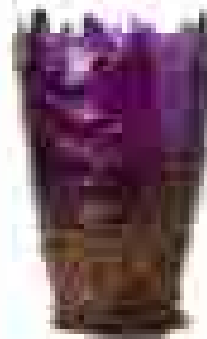
...oggetti
come concetti
L'utensile che
fatta dalla gente
finendo con il
materiali

Lo fanno dai suoi oggetti hanno
sempre alla base il concetto di
imprevisto e di non finito,
elementi essenziali all'esigenza di
unicità, quindi scostante dai
canoni formali dell'architettura e
del design. Tenta di non ricorrere
alla geometria classica in
quanto superata, però per con-
trasto serve a sottolineare la
libertà della materia.

I messaggi inviati al pubblico
mediante i prodotti, per il valore di
denuncia che spesso assumono
non sono sempre rassicuranti, e
gli esteti formali non sempre
gradevoli o comprensibili

L'oggetto scultura
Il pezzo unico
La casualità e il malfatto

CAVEMOD



YES

CANTIERO

Uno degli obiettivi è spingere l'osservatore ad andare oltre l'esperienza visiva attribuendo all'oggetto un ruolo interattivo, per cui il fruitore è stimolato a compiere nuove esperienze concettuali e sensoriali connotate di stupore e sorpresa. Anticipa la personalizzazione di massa, la esigenza umana ridotta a standard, per cui è necessario ritrovare la spontaneità dell'oggetto in copia unica e dunque la diversificazione degli oggetti prodotti in serie rappresenta l'alternativa al livellamento della esigenza umana. Uno sprito di riflessione sull'importanza dell'oggetto di design nel tessuto sociale contemporaneo.

CANTIERO
SALTA
SPICCHI



Video bmw

Il brutto è sempre stato considerato come l'ombra del bello, come il suo fratello gemello cattivo.

L'unica strategia per capire che cosa è il brutto, è vedere come acquisti progressivamente caratteri ben determinati e poi anche diritto di cittadinanza nella patria dell'arte e del design. Una sorta di "autonomia del brutto", che lo rende qualcosa di ben più ricco e complesso che non una serie di semplici negazioni delle varie forme di bellezza.

Kopernico, ad esempio, si vergognava della sua matematica e della sua astronomia, perché non voleva ammettere che il movimento dei pianeti fosse un movimento ellittico e non circolare, figura geometrica perfetta per eccellenza.

Egli resistette vent'anni prima di accettare questa bruttura, cioè che l'universo non abbia delle configurazioni geometriche accreditate.

L'estetica del brutto

Il brutto fa sentire il dolore del mondo, una specie di pianto, che invece il bello in genere cerca di eliminare in forme inventatissime. Le nuove costanti espressive sono dunque quelle dell'irregolarità, della deviazione, della mancanza di equilibrio. Un gusto per il difetto programmato spazia pervadendo molti campi dall'arte al design o la quotidianità difettosa diventa il campo di indagine. La televisione e internet non costituiscono un dinamismo di significato o non riescono a suscitare interesse nel fruitore; viceversa le espressioni perturbanti derivano dalla disarmonia.

Il brutto. Dal 1990 come guerra (1998)

Il design brutto può essere un tentativo cosciente di creare e definire standard alternativi. Come i volti dipinti degli indiani in guerra, gli stili dissonanti utilizzati nei loro lavori da molti designer contemporanei hanno lo scopo di sovvertire un nemico - l'estudino - così come di incoraggiare nuovi modi di leggere e di vedere.



Gli oggetti di design, venemente difettati, acquisiscono ricchezza stilistica e statuto di pezzo unico in virtù della loro difformità, gli avveniristici progetti architettonici sfidano le leggi della fisica per riprodurre il disequilibrio. L'architetto o il designer intraprendono progetti in grado di rompere il caos e il disarmonico come elementi che rappresentano la realtà. Così l'inegoiare, l'imprevisto diventano caratteristiche che connotano bellezza in quanto pertoclienta, diversificazione delle serie. Una bellezza che include anche i dettagli più dissonanti





Autore: www.rolata.com, Milano, Premio Design Italiano 2004

Nel caso del **décollage** e dello **strappo tridimensionale** l'inquietudine nasce dal vedere cosa (in questo caso i manifesti) non in armonia.

Nel 2004 Rolata collabora con Zerodesign realizzando una splendida collezione di pezzi unici, credenze, librerie tavoli e mobili in genere in lamiera zincata.

Assistiamo alla creazione di oggetti e prodotti di design che diventano vere e proprie sculture mentre la standardizzazione diventa nemica diretta della creatività.

Si instaura un rifiuto per tutto quello che è lo standard, la regolarità e la purezza della geometria. Forme irregolari, devianti e uniche.

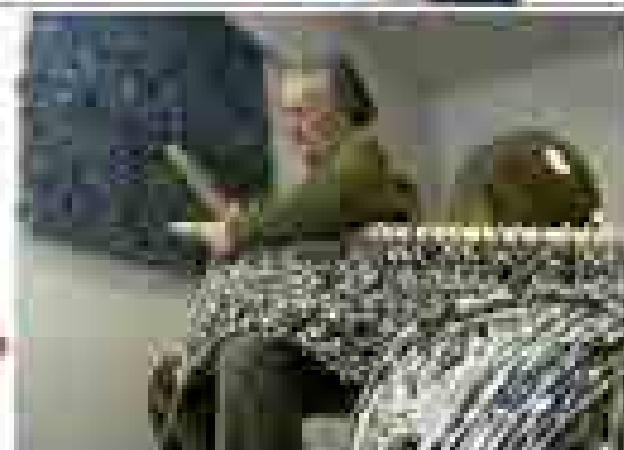
Per tutto ciò che esiste sulla terra (oggetti compresi) vale il principio di conservazione per cui nulla si crea e nulla si distrugge ma tutto si trasforma. Volendo prendere alla lettera, nel caso del design del riuso, possiamo immaginare un flusso infinito di oggetti che si trasformano sempre in qualcosa di altro senza diventare mai rifiuti, sfruttando una buona dose di immaginazione.

Si tratta di cercare un rapporto nuovo con gli oggetti, osservarli per le loro potenzialità materiche, formali, tattili, percettive, raccontarsi le storie che le materie vuole narrare, mostrarne le fragilità, cogliere l'armonia e l'abilità costruttiva di un particolare e cercare la bellezza in luoghi inaspettati.

È così che un giorno un vecchio copertone si è diventato un letto.



Joeckel & Partner - Copertone letto - collezione di oggetti per il bambino e il giovane



Renzo Vignoli - Rosa bomb-bomb -
maglieria riciclata con i giacconi di Giacomo della Spina



Influenze

Robert Steven Connett

Daniela Forti

Le creature e i mondi di Connell rappresentano realtà immaginarie post-moderna, tutto qui manca un centro, un criterio logico ordinatore. Sono rappresentazioni oniriche della complessità dei nostri tempi. L'uomo viene standardizzato, catalogato, da qui nascono personaggi inquietanti, carichi di malinconia, rappresentativi della condizione di vita attuale, esseri diversi, malati, amari, forse rifiutati, non accettabili ma comunque fedeli all'eroe sentimentale vero. Il resto



Il design è l'arte di creare oggetti
che vivono in armonia con l'ambiente,
che si integrano con la natura,
che si adattano al modo di vivere.
È un'arte che si evolve,
che si rinnova,
che si trasforma.
È un'arte che si evolve,
che si rinnova,
che si trasforma.

Daniela Forti, *Medusa* in *Apollon*

In occasione del Festival del
Elicio di Colle Val d'Elsa

Daniela Forti espone
"La Medusa", collezione
creata con il designer
Duccio Trassinelli.

Un insieme di arte e tecnolo-
gia, le sculture divergono
forse di luce allungando
ombre, proiettando colori.

Arte che è la oggetto
funzionale, si accende, si
spegne e impone la sua pre-
senza nello spazio.

Forma, colore, gusto e tra-
sparenza dunque, legati ad
una profonda conoscenza
della materia usata.



La tecnica usata in queste opere è molto più recente ma si ispira al vetro soffiato anche se si avvale di tecniche e mezzi diversi.

La **vetrofusione** significa fondamentalmente costruire un nuovo vetro dallo stato solido, assemblando diversi pezzi, che al contatto con il calore diventano così fusi da unirsi profondamente tra loro e in modo invariabile.

Tremila l'utilizzo di forni che scaldando il vetro in modo uniforme, il materiale prende la forma che gli viene imposta da uno stampo precedentemente preparato, lasciando poi che il vetro raffreddi molto lentamente, in modo da riorganizzarsi al livello molecolare, torni ad essere stabile, come prima di essere modificato nella forma e nella struttura.

I due strumenti fondamentali che l'artista deve conoscere ed utilizzare per realizzare opere con questa tecnica sono il **calore** e la **forza di gravità**.

La temperatura che si utilizza per questa tecnica può variare tra i 700 o gli 800 gradi, a seconda del tipo di vetro; il risultato dipende dal grado di comunicazione tra l'artista, il vetro e il forno che utilizza.

*Per la realizzazione del mio progetto userei
la stessa tecnica della vetrofusione
applicata però agli scarti plastici*

Tecnica di realizzazione

PLASTICAFUSIONE

Video viscosità del materiale

A seconda della tipologia gli scarti termoplastici forniti dall'azienda assumono caratteristiche diverse - così come diverso è il ciclo di vita

PS polistirolo 80%
temperatura di fusione tra i 200° e 210°
viene smaltito

PE polietilene 90%
la temperatura di fusione si aggira intorno ai 150° Una volta solidi ha una morbidezza maggiore

ABS - PP - PA
il restante 10%
viene rivenduto in particolare il Nylon in fibra di vetro e tra tutti il materiale che richiede temperature più elevate, la lavorabilità (intesa come materiale in fusione) parte da 210° a 220°

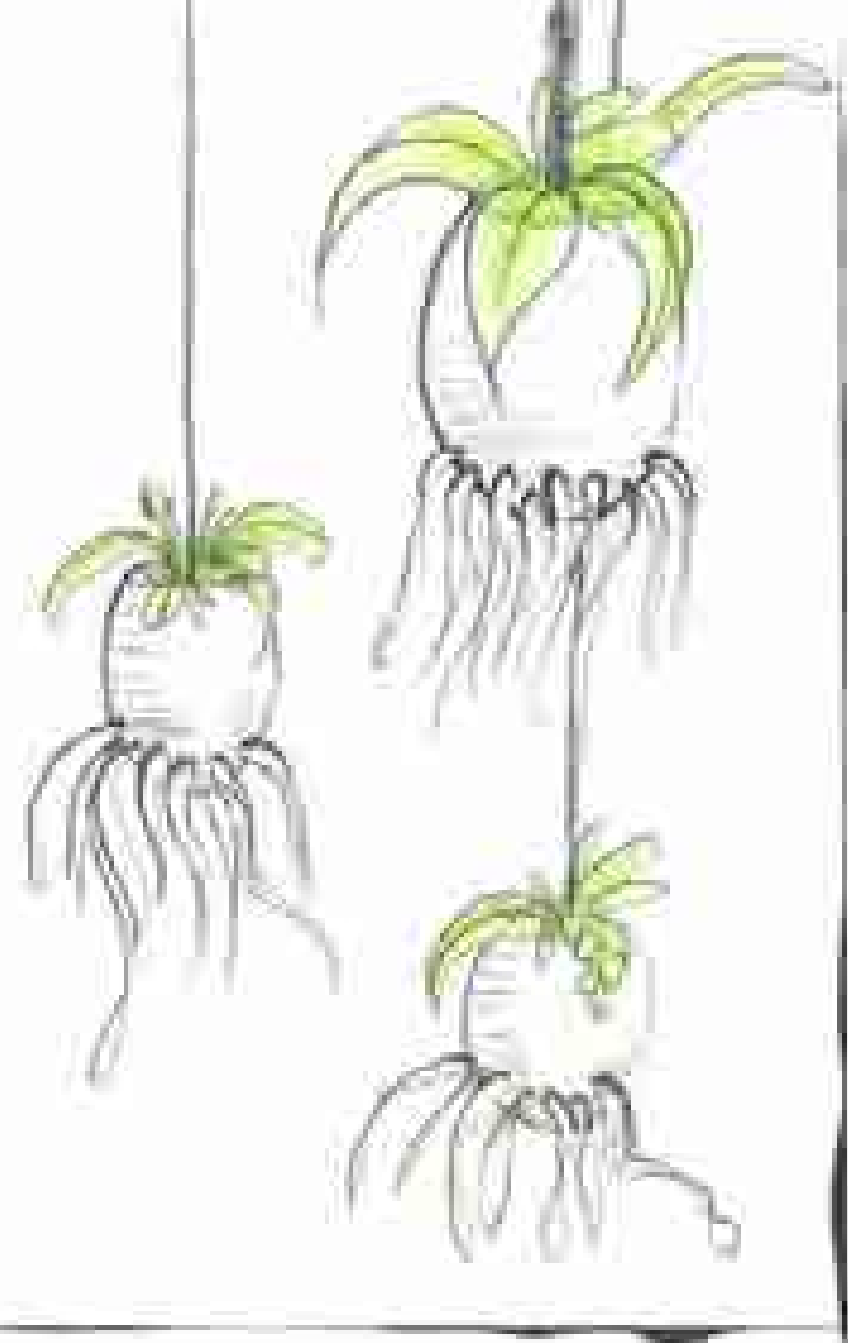


Scarti

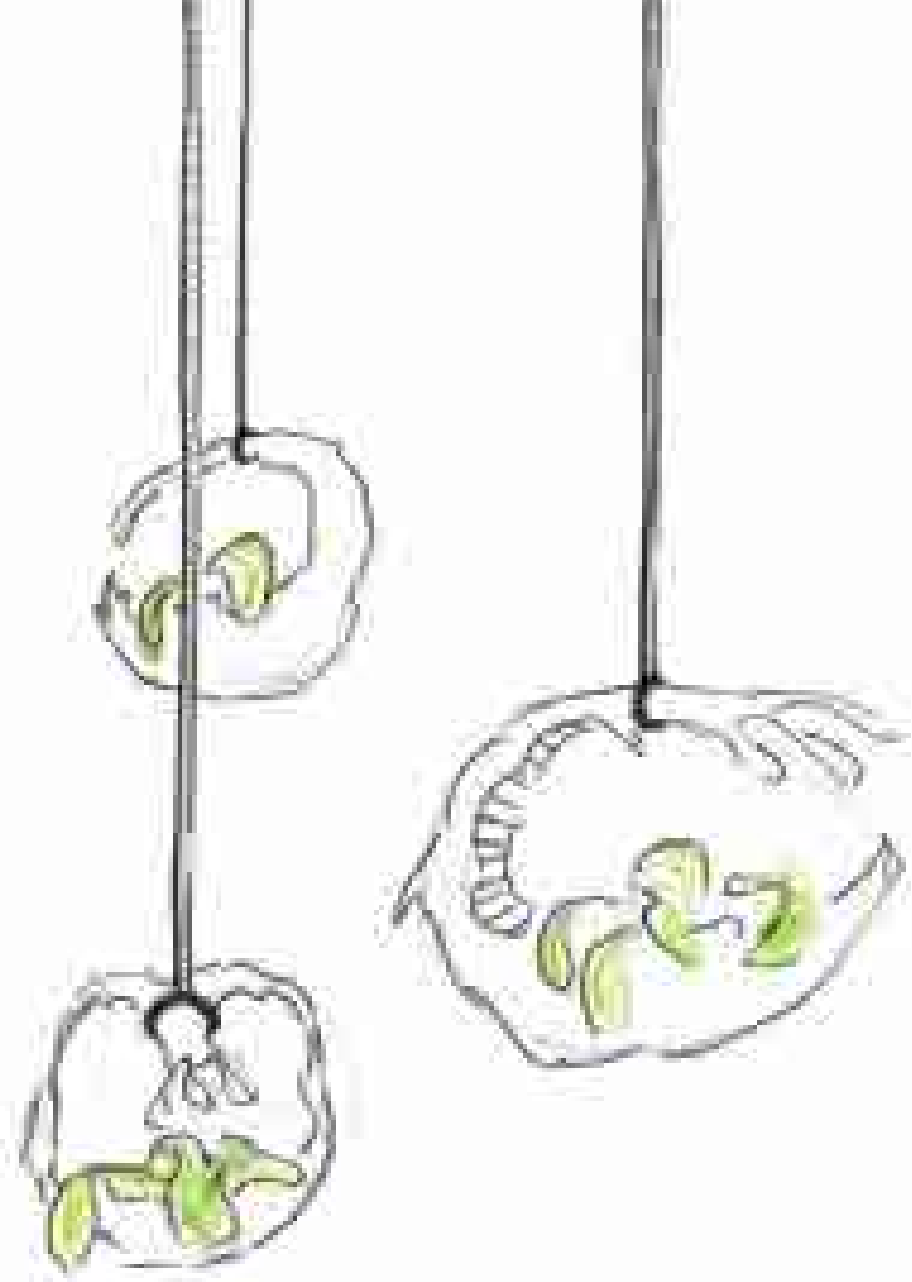
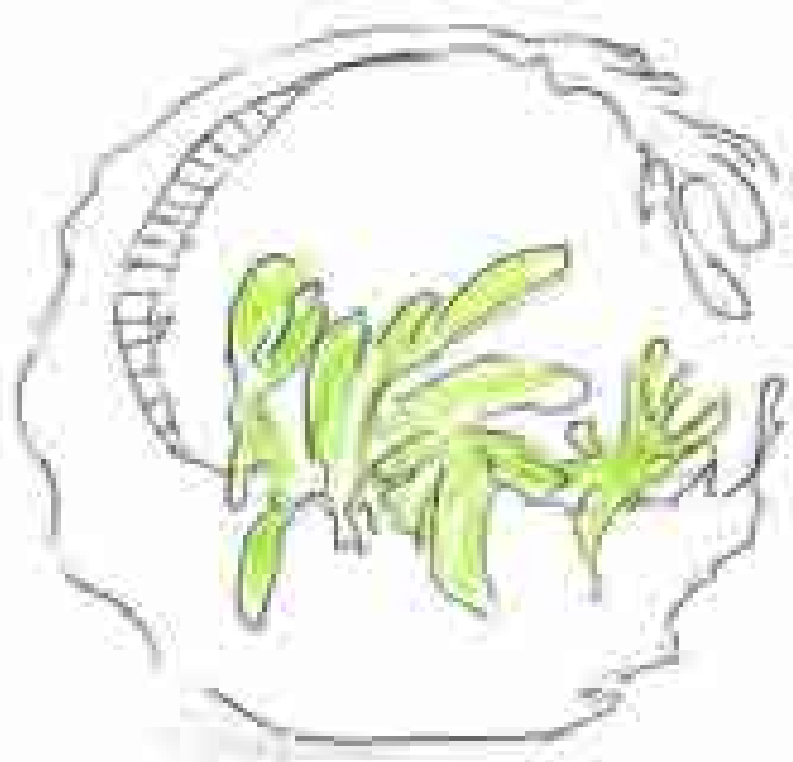
Modelare il blob di materiale tepido

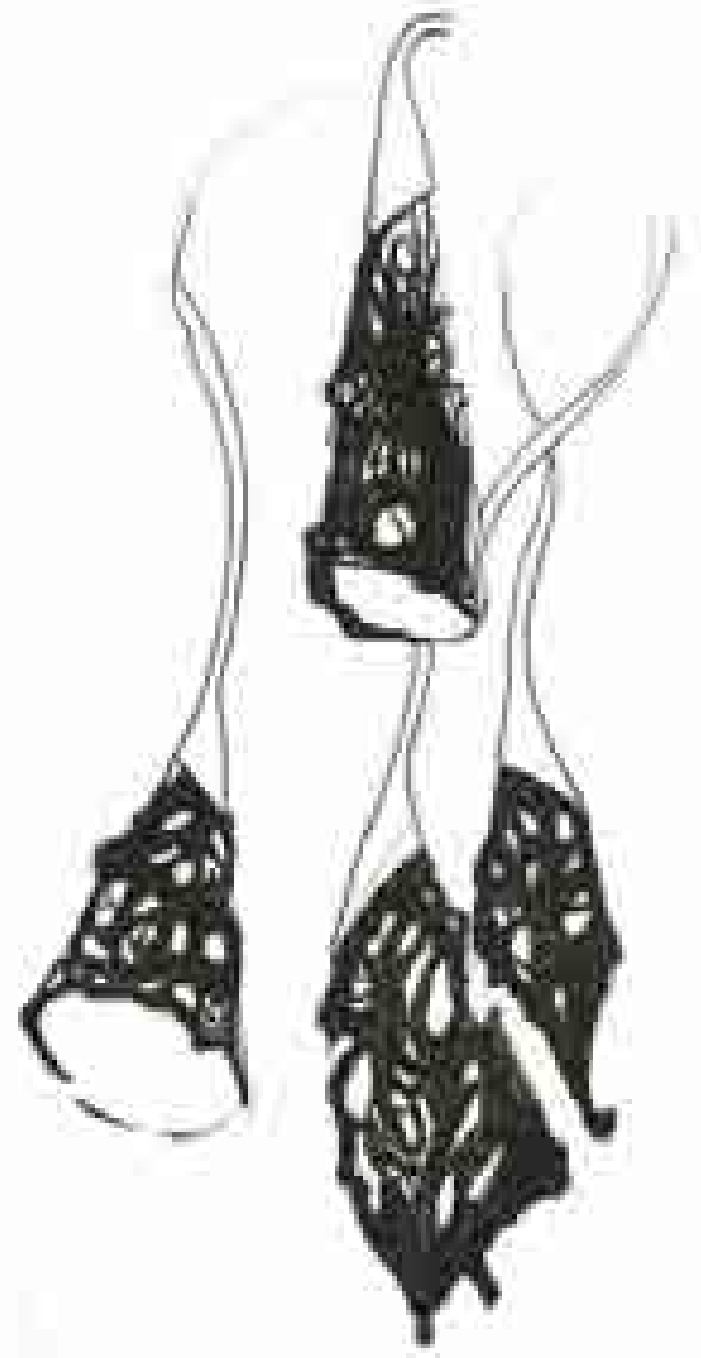
Gestire una colata su uno stampo
in modo da realizzare una texture
che sfrutti il pieno e il vuoto

Versare il materiale caldo su una
superficie forata e gestire la colata
che fuoriesce dallo stampo



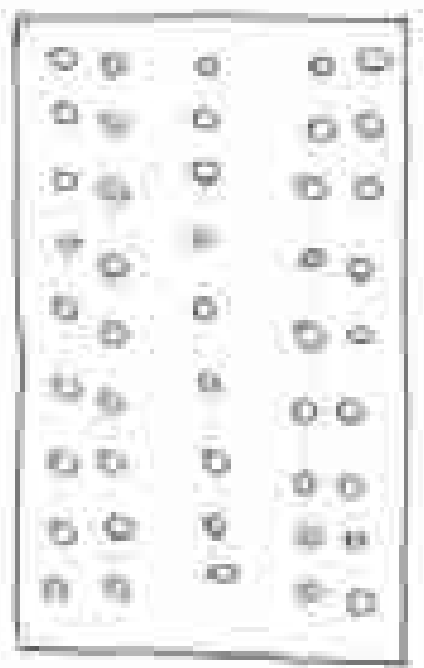
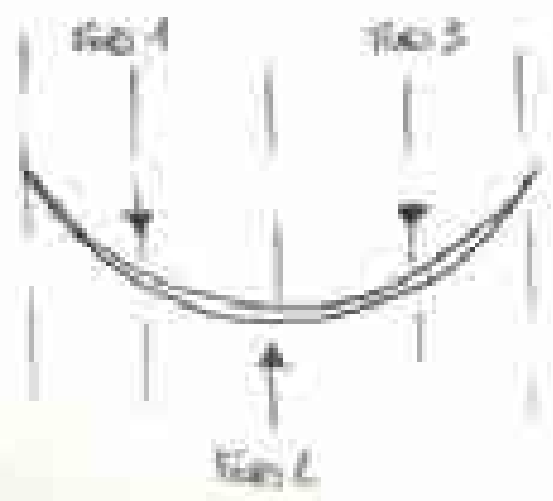
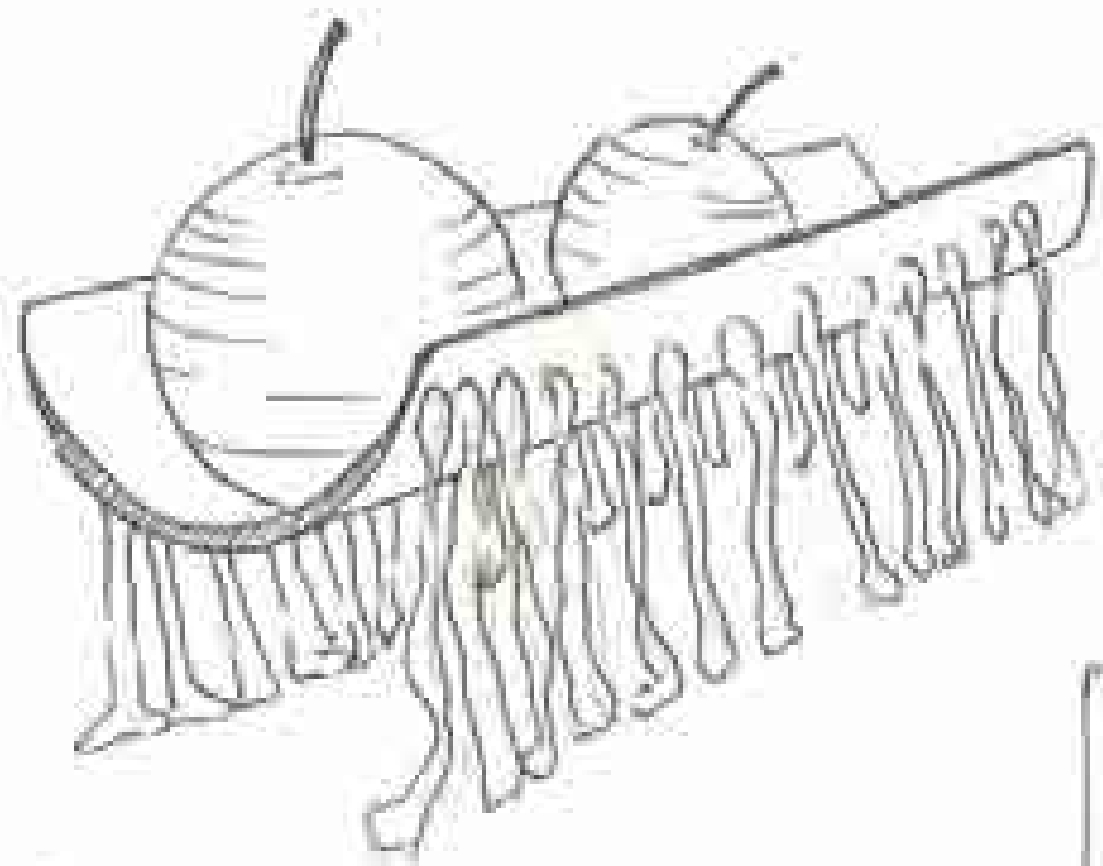
Metodologie di riutilizzo degli scarti







MILLEPIED



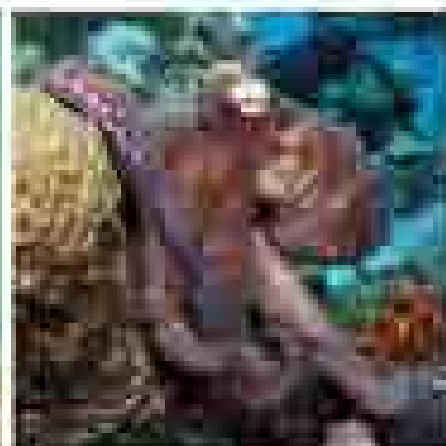
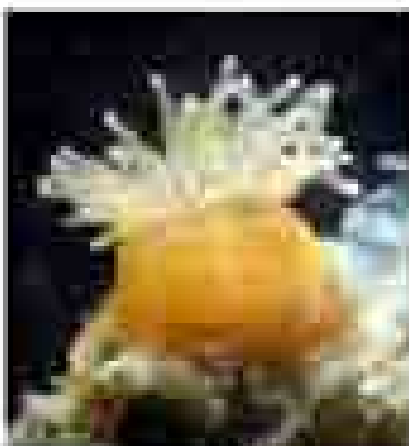


Concept e progetto

Il risultato è il frammento della materia i
 filamenti piccoli e isolati, che si
 intrecciano e si addossano l'un l'altro creando
 geometrie complesse ma in realtà come
 alcuni pezzi non collegati a

nessuna regola

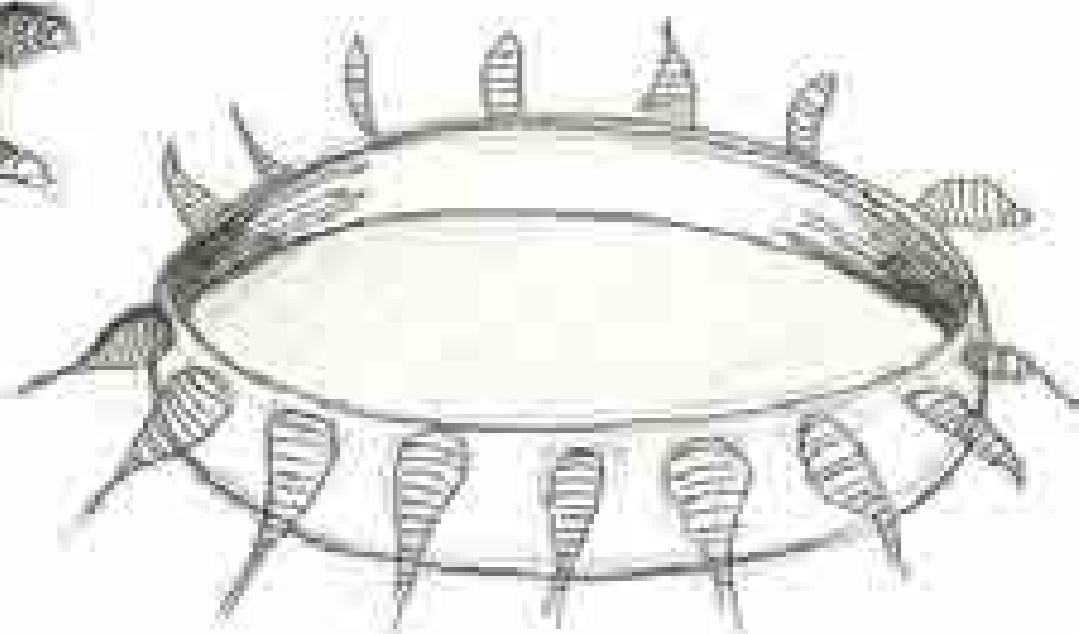
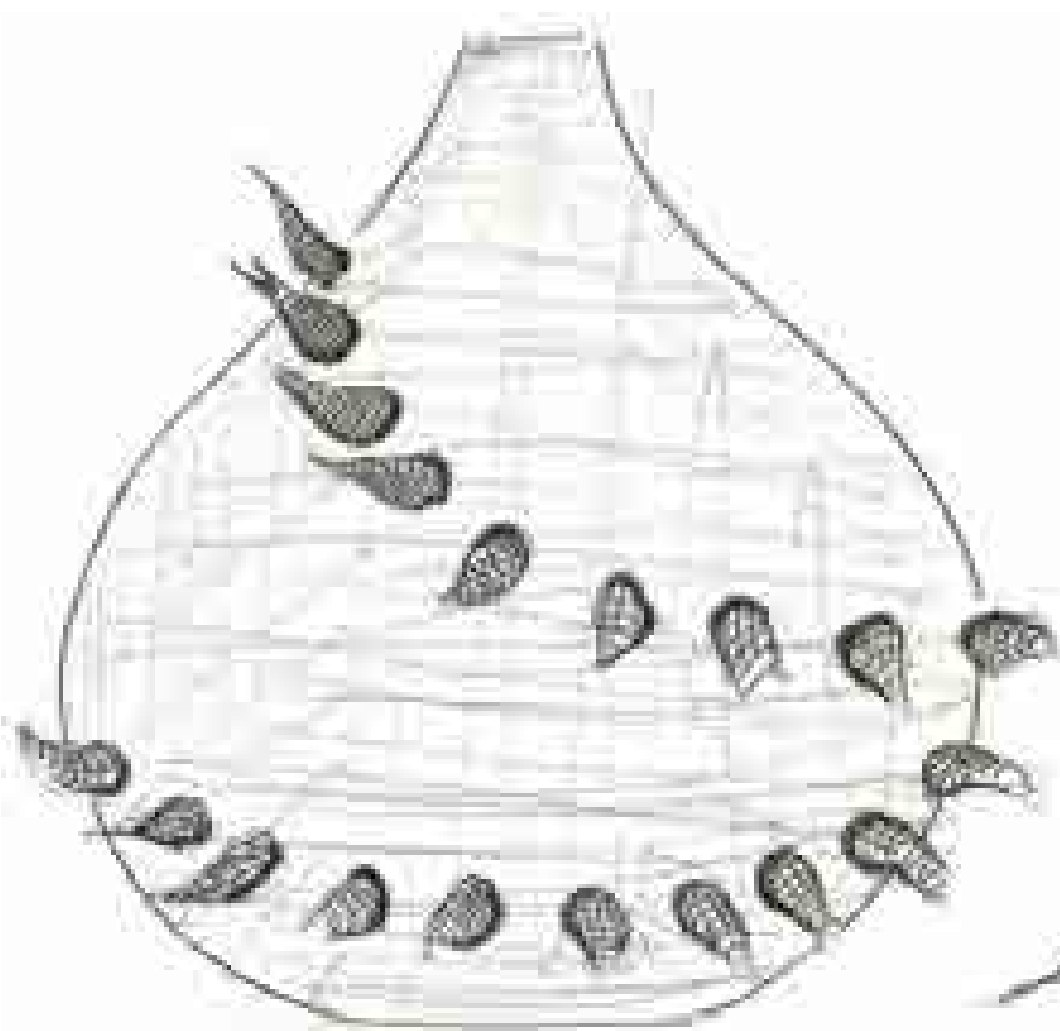
Sono imprevedibili come una
 scamboccata, le geometrie si compattano ma
 è sempre fatto uno, anche qui non rim-
 stano più uno uguale all'altro



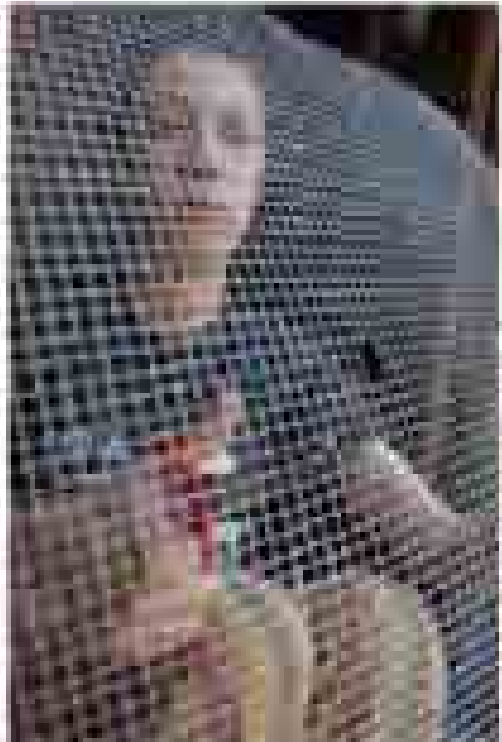
Tutte le cose si riducono a un oggetto che si muove in un
 mezzo liquido che si muove, si riempie
 e si scontra sulle forze del
 primo momento due stati, si inghiottisce
 Organismi primitivi, invertebrati,
 Anziché battere, digerire
 invertebrati, fra loro molto
 piccoli e fluidi: l'assorbimento di materia
 in movimento e designa
 l'eccezione a quella di materia oggi
 che racconta la storia della materia



Oggetti liquidi, filamentosi, della morfologia organica più elementare e primitiva
 La materia non termina il suo ciclo di vita ma si trasforma ancora una volta























Plastica viva

