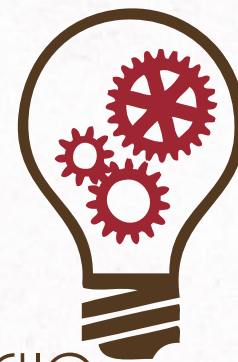




SCRAP out

Upcycling EXPO

11-28 LUGLIO



DESIGNER E ARTIGIANI DA TUTTA ITALIA ESPONGONO LE LORO PRODUZIONI  
REALIZZATE A PARTIRE DA MATERIALI DI RECUPERO

# SCRAPout

Upcycling EXPO

11-28 LUGLIO



DESIGNER E ARTIGIANI DA TUTTA ITALIA ESPONGONO LE LORO PRODUZIONI  
REALIZZATE A PARTIRE DA MATERIALI DI RECUPERO

progetto ideato dall'associazione



# SCRAP OUT UPCYCLING EXPÒ 2013

## Coordinamento

*La Mente Comune*

## Curatore

*Alessandro Bellotto-Tanis Root*

## Allestimenti

*Lucia Montaguti*

*Matteo Aldo Menduni*

## Organizzazione e logistica

*Alessandro Bellotto*

*Stefano Aiello*

*Melissa Morandin*

*Nicole Lisi*

## Comunicazione e segreteria

*Melissa Morandin*

## Fotografie

*David Selovin*

## Progetto grafico

*Stefano Aiello*

*Alessandro Bellotto*

*Monica Rocco*

## Stampa

*Nome Cognome*

progetto realizzato nell'ambito del bando



con il contributo di



**Fondazione**  
Cassa di Risparmio  
di Padova e Rovigo



Comune di Padova  
Settore Verde, Parchi, Giardini  
e Arredo Urbano

partner tecnici



media partner



LA MENTE COMUNE	pag. 03
GRUPPO CREATIVO TANIS ROOT	pag. 05
IL PROGETTO SCRAP	pag. 06
SCRAP OUT UPCYCLING EXPÒ	pag. 07
EXPÒ	pag. 11
27-C	pag. 12
ANDREA GIANNI	pag. 14
ARTEFICE	pag. 16
CATERINA CREPAX	pag. 18
EMANUELE GABUSI	pag. 20
ENRICA BATTISTON	pag. 22
FEDE & TITO	pag. 24
FRANCO CORSO	pag. 26
GIANNI GROSSO	pag. 28
GIORGIO BASTIANELLI	pag. 30
GIOVANNI SCAFURO	pag. 32
GIUSEPPE RUBICCO	pag. 34
LUCA OSELIERI	pag. 36
MACS DESIGN	pag. 38
MARASMA DESIGN	pag. 40
MARCO BELLOTTI	pag. 42
MAURIZIO LAMPONI LEOPARDI	pag. 44
STUDIO SUPERFLUO	pag. 46
EVENTI COLLATERALI	pag. 48
WORKSHOP	pag. 51

# INDICE



## LA MENTE COMUNE

L'associazione La Mente Comune è stata fondata nel 2009 da un gruppo di giovani laureati e laureandi in materie umanistiche, con la finalità favorire la partecipazione attiva dei giovani alla vita civile, potenziare una visione critica e consapevole della propria città, diffondere un approccio ecosostenibile alla quotidianità. La filosofia fondante è quella di trasformare oggetti destinati alla discarica in oggetti utili, annullando in questo modo il loro impatto ambientale, secondo la logica dell'upcycling, e riducendo la dipendenza dal consumo attraverso il piacere dell'autoproduzione. Da allora ha attivato percorsi creativi

e manuali per diffondere la consapevolezza della possibilità di prevenire i rifiuti, imparando a riutilizzare oggetti scartati, fornendo modi e contesti in cui farlo.

Nel corso di questi quattro anni La Mente Comune ha realizzato oltre 30 percorsi e workshop educativi, e oltre 500 persone hanno potuto così sperimentare e migliorare le proprie capacità creative artigianali, sartoriali e ciclomeccaniche, facendosi protagonisti in prima persona di pratiche di ecosostenibilità urbana.

La Mente Comune ha attivato nel marzo 2012 il laboratorio permanente di educazione ambientale attraverso pra-

tiche del riutilizzo - Spazio LMC - presso l'ex macello in via Cornaro a Padova.

Nello Spazio LMC si impara come riparare la propria bici con pezzi di recupero, come riutilizzare tessuti per attività di sartoria e come creare oggetti di arredo con materiali di scarto.

Nel 2012 sono oltre 420 le persone (studenti, lavoratori, disoccupati o pensionati, adolescenti, giovani, adulti o anziani, italiani e stranieri, femmine e maschi) che hanno scelto di associarsi a La Mente Comune, ed il sito [www.lamentecomune.it](http://www.lamentecomune.it) ha ottenuto oltre 29'000 contatti nel corso dell'anno. Da inizio 2013 sono già più di 400 i soci che hanno aderito all'associazione.

Nel 2013 ha realizzato il progetto SCRAP, che ha visto come azioni principali la realizzazione dei primi campionati di ciclomeccanica in Veneto (SCRAPcycle) e dell'expò dell'upcycling SCRAPout, in cui artigiani, designers e gruppi creativi da tutta Italia hanno esposto produzioni di arredo realizzate con materiali di scarto e tenuto workshop di design e autoproduzione.

Nel giugno 2013 La Mente Comune ha inoltre attivato su incarico del Comune di Padova il servizio "La Stazione delle Biciclette", un'officina di riparazione di biciclette con pezzi di recupero in cui è inoltre possibile acquistare biciclette rigenerate a partire da rottami recupe-

rati nel perimetro urbano. Il servizio è sito nei pressi della stazione ferroviaria, e oltre ad essere un centro assistenza, rappresenta anche un polo di contrasto al mercato delle biciclette rubate.

La Mente Comune partecipa a manifestazioni culturali cittadine e nel territorio nazionale (Riciclando Orvieto, Rigenart a Jesi, Stati Generali dell'Usato a Torino, Puliamo il Mondo a Venezia), e la sua esperienza associativa è stata citata ad esempio nella rivista specializzata del settore no-profit "Vita", nella guida "Le 101 cose da fare a Padova", nel documentario "2012: Fare paura alla crisi".

La Mente Comune ha collaborato con enti e associazioni come: Ufficio Progetto Giovani, Ufficio Informambiente, Ufficio Mobilità Sostenibile, Settore al Verde e arredo pubblico, Settore Cultura e CdQ5 del Comune di Padova, CSV, ESU, Mani Tese, Legambiente, Xena, CLAC - Comunità per le Libere Attività Culturali, Fondazione Cariparo e molte altre.

*Tanis è un calcio in Culo a bellezza, Arte e Società*

#### **Membri attuali**

*Alessandro Bellotto: Fondatore, Grafico, Incisore e Art Director*

*Selovin David : Fotografo, Grafico.*

*Claudioa Scolaro : Architetto*

*Laura Greco: Fotografo e grafico*

*Francesco Liucci: Social Media Analysis.*

*Tommaso Pagnin: Fotografo, Grafico.*

## GRUPPO CREATIVO TANIS ROOT

**T**anis Root è un gruppo creativo fondato nel 2010 da Alessandro Bellotto, artista, grafico, cinefilo ed esperto di storia e fenomenologia delle arti contemporanee. nasce fortuitamente dalla collaborazione tra l'artista e il fotografo di moda e grafico Tommaso Pagnin. Il suo nome deriva da un cameo, una citazione cinematografica di un vegetale a cui viene tolta un "N", per motivi stilistici e di pronuncia.

Tanis Root è un Gruppo creativo polivalente, in cui i membri possono cambiare in base al progetto, spesso vengono presi in prestito o seguono attività diverse, ma a prescindere dal fine la sua struttura interna è piramidale. Il lavoro di

questo gruppo è quello di produrre materiale artistico fondendo più discipline: dall'illustrazione e la grafica al Design e all'Arte Visiva.

Inoltre dalla volontà di Alessandro Bellotto nel 2012 è nato un progetto di critica e divulgazione di discipline artistiche tramite il circuito dei social media "Free Encyclopedia of Visual Arts Tanis", il progetto comprende anche la cura di mostre o collettive e l'allestimento di esposizioni, performance, happening e reading.

"Tannis è una pianta la cui radice decotta viene utilizzata da millenni da una ristretta cerchia di persone. Le sue proprietà consistono nel ristabilire poteri

ancestrali, che l'uomo con il passare del tempo ha perso a favore di un raziocinio totalitario.

Tanis è una soluzione di neuroni volta alla creazione libera, interattiva. Scaturisce nel 1968, anno in cui esce Rosemary's Baby, film in cui questa la radice produce "un'evoluzione" precisa nel feto di una giovanissima Mia Farrow: una fusione di sinapsi che cerca ancora menti e idee, aperta a nuove partecipazioni e contributi.

Tanis è un occhio cinico e imparziale sul panorama artistico contemporaneo, sulla sua consistenza come sulla sua vacuità, esagerandone contenuti e ridicolizzandone gli aspetti più ostici.

## IL PROGETTO SCRAP

Con il progetto SCRAP\* - Socializzare il Cambiamento: Riuso e Arte nei Parchi, l'associazione La Mente Comune ha voluto riattualizzare la memoria storica di due importanti aree verdi di Padova e dare forma e visibilità all'arte del riutilizzo.

Il progetto è iniziato a dicembre 2012 con una raccolta di testimonianze e documenti sulla storia delle aree scelte: il Parco d'Europa di via Venezia e soprattutto l'ex macello di via Cornaro, dove La Mente Comune ha attivato un laboratorio permanente per l'autoproduzione. SCRAP ha poi intrapreso una parte for-

mativa attraverso una serie di workshop per la produzione di arredo urbano presso all'ex macello, negli spazi messi a disposizione dalla CLAC - Comunità per le Libere Attività Culturali. La prima iniziativa rivolta anche ad un pubblico spettatore, oltre che a fruitori attivi, è stata SCRAPcycle - Campionati di Ciclomeccanica: una sfida a squadre per realizzare bici creative partendo da rottami, che ha avuto luogo il 23 giugno 2013 presso il Parco d'Europa. Altra tappa fondamentale del progetto è stata SCRAPout -l'expo dell'upcycling, tenutasi dall'11 al 28 luglio presso la ex sala di macellazione bovini (sempre nel complesso di via Cornaro, a Padova).

\* SCRAP in inglese significa materiale di scarto utilizzabile, e si distingue da altri termini come trash, waste o garbage, perché inutilizzabili.

All'expo hanno partecipato opere di arredo autoprodotte attraverso pratiche di riuso creativo da designers, artigiani, artisti e gruppi creativi provenienti da tutt'Italia. SCRAPout è stata arricchita da workshop con designers, serate a tema musicale e momenti di approfondimento sui processi di trattamento dei rifiuti e sulla storia dell'ex macello (Tesoro dell'UNESCO ed area protetta per l'archeologia industriale e le caratteristiche paesaggistiche) e della CLAC, che vi opera dal 1975. L'ultima azione di SCRAP è la realizzazione di un fumetto che ripercorra il progetto e presenti alcuni spunti

emersi dalla ricerca di memoria storica svolta durante l'inverno.

L'esperienza sociale e culturale, vissuta con forte coinvolgimento da parte del pubblico, dei makers e dell'organizzazione, oltre alle critiche positive da parte degli addetti ai lavori ottenute da SCRAPout ci hanno fatto optare per dedicare ad essa questo catalogo.

## SCRAP OUT E UPCYCLING

È ormai evidente che nel panorama nazionale e internazionale si assiste ad un periodo di crisi strutturale e di conseguenza ad una propulsione verso la ristrutturazione dei valori di riferimento, con una crescente sensibilità verso i rischi ambientali determinati da stili di vita non ecocompatibili. Nella dimensione economico-sociale degli scambi di prossimità, promuovere la pratica del riutilizzo/recupero si concretizza nel dotare la cittadinanza di un patrimonio di competenze utili all'autonomia, generando così nuove possibilità di produzione e di consumo grazie ad attività artistico-artigianali. Il mondo dell'upcycling a partire dalla

seconda metà degli anni 2000 sta vivendo un vero proprio boom, sia per quanto riguarda le pratiche di autoproduzione, che di produzione per la vendita. Attorno al concetto di riutilizzo creativo -inteso come il reimpiego di oggetti e materiali altrimenti destinati alla distruzione per mezzo del lavoro manuale e della creatività- si stanno ri-orientando i comportamenti di artisti professionisti, artigiani, designer e gruppi creativi che cercano nuove vie per coniugare sostenibilità economica ed ambientale. Il risultato è che questo approccio alla materia sta inserendosi sempre di più nell'ambito dell'arte.

SCRAPout si è preposta il compito di rappresentare un momento di riflessione sullo stato dell'arte, sulle nuove figure professionali e soprattutto sulla diffusione di buone pratiche eco-sostenibili che sempre di più entrano a far parte del quotidiano, della cultura comune e della ricerca artistica.

Il curatore della mostra insieme agli organizzatori del progetto SCRAP ha avviato una ricerca su tutto il territorio nazionale, non solo per individuare artefici già affermati, ma anche artigiani e gruppi che non avevano ancora avuto modo di esporre le loro opere.

In questo scritto abbiamo deciso di usare il termine artefice per riferirci ai

produttori delle opere, in quanto non si tratta né di artisti, né di designer, né artigiani in senso tradizionale.

Ciascun artefice presenta opere e metodi di lavoro più vicini a quelli di un artista, di un designer o di un artigiano, ma nessuno di questi termini può definire propriamente il lavoro che svolge chi realizza opere di upcycling, come categoria.

La linea guida su cui ci siamo basati nella ricerca degli artefici e delle opere da presentare è tracciata sulla intuizione che, trattandosi di upcycling, le opere da considerare abbiano prima di tutto una funzione dovuta alla loro utilità, in secondo luogo che dovessero

essere prodotte a partire da materiale di recupero, e che fossero frutto di una lavorazione artigianale piuttosto che industriale.

SCRAPout ha quindi escluso opere che utilizzassero materiali riciclati (down-cycling) ed opere di mera funzione artistico-estetica.

A partire da questi principi sono state selezionate opere che rappresentassero insieme alto valore estetico e una carica creativa immediatamente percepibile.

Il valore simbolico-culturale rappresentato in questo contesto non giace su una simbologia o su un linguaggio di cui l'opera come prodotto finito sia

segno e fine, quanto piuttosto sulla grammatica del processo di ideazione, scelta delle forme e lavorazione dei materiali che precedono la fine dell'opera e ne fanno la storia, ridisegnando il destino dei materiali e degli elementi che la compongono. Si tratta pertanto anche per l'upcycling di riconoscere l'ennesimo ribaltamento antropologico di cui gli artefici (o per usare un neologismo "altrigiani", in quanto operano per rendere "altro" quel che già c'è, con una propria identità di oggetto) si fanno espressione.

La qualità della lavorazione delle opere presentate in alcuni casi rende difficile (per l'osservatore casuale o per chi non

può visionare l'opera nella sua tridimensionalità) riconoscerne la natura di oggetti realizzati a partire da materiali di recupero; per questo nel realizzare il catalogo abbiamo raccolto piccole descrizioni o spunti sulle opere, che presentiamo insieme alle fotografie delle stesse.





## SCRAP OUT UPCYCLING EXPÒ

Visita virtuale al Scrap Out Upcycling Expò su  
<https://dl.dropboxusercontent.com/u/72987574/ScrapoutVT/pano2vr-scrapout.html>

## 27-C



Nato a Milano il 9 marzo del 1967, dopo aver terminato lo IED Istituto Europeo di Design, ha lavorato nel mondo della moda come designer di accessori, negozi e show room per diversi marchi. Nel 2011 ha aperto una Design Sartoria a San Giovanni in Marignano (NA), progettando e realizzando tutto l'arredamento, con una ricerca accurata del recupero di elementi e strutture. Attualmente realizza arredamento e complementi d'arredo nel puro stile del recupero dal ventisettesimo e ultimo piano di un grattacielo che è anche la sua casa, il suo studio, la sua officina e il suo punto più alto d'ispirazione.

“ Ogni oggetto è unico, come le persone ” questo è il mio motto. Gli oggetti abbandonati portano con sé una loro bellezza intrinseca perché ricchi di storia. Hanno una memoria che non deve essere cancellata, per questo motivo cerco di lasciare il più possibile invariato lo stato delle cose che trovo, per non cancellare la loro memoria. Cerco di unire il passato al futuro, utilizzando oggetti dimenticati, per riuscire a creare cose uniche e irripetibili, come le persone. Quando finisco una cosa, la vernicio sul fondo di colore rosso, come le suole delle scarpe di prestigio, perché tutto ciò che è stato utilizzato da qualcuno porta con sé anche la sua essenza, la cosa più prestigiosa che possa esistere. Il risparmio dei materiali è fondamentale, le ore di lavoro non si contano, la duplicità non è contemplabile mentre lo sviluppo, l'evoluzione, la reinterpretazione delle idee sì. La prima fonte d'ispirazione e la vera esploratrice è la compagna della mia vita, Nadia, il mio Angelo custode. **Gerardo Abriola** ”

### **CUCINAITINERANTE** - "Cucina mobile"

Volevo avere una cucina indipendente per poter cucinare ovunque, anche all'aperto ma soprattutto volevo una cucina unica e realizzata con oggetti dimenticati. La cucina itinerante nasce da un vecchio baule recuperato da un rigattiere e modificato artigianalmente aggiungendo 4 ruote 2 maniglie una grata e gli elettrodomestici necessari per cucinare.

### **ASSEMBILE** - "Arredamento illuminante"

Un mobile utile, ricavato dalle assi in disuso di un imbianchino e completo di lampada intrecciata nel fil di ferro arrugginito. La sfiori e si accende. L'Assemble è trasformabile in tante altre assemblei... È una questione di fantasia e creatività

### **BAULEBAR - (Bar Trunk)** - "Lampada da aperitivo"

Un baule del passato diventa un mobile del passato ma contemporaneo. La singolare illuminazione trasforma il Baulebar in lampada mentre il rosso, quattro gambe di una credenza mozzate, una molla, il tessuto di scarto di una sartoria e un vecchio tubo dell'acqua completano l'opera.



## ANDREA GIANNI



Andrea Gianni nasce a Milano il 6 marzo del 1969 e nella stessa città consegue la laurea in architettura presso il Politecnico ed intraprende l'attività di architetto nel campo della progettazione architettonica collaborando come libero professionista con un noto studio con sede a Milano e New York.

Dal 2003 alla sua attività prevalente affianca un'attività di ricerca sul design e l'oggetto autoprodotta.

Nel 2004 apre "Laboratori Lambrate" un luogo dove vengono ideati e realizzati nuovi oggetti, un laboratorio/studio dove tentare l'avventura dell'autoproduzione e nello stesso anno mostra per la prima volta i suoi lavori al pubblico durante il Salonesatellite nell'aprile del 2004.

Successivamente apre lo spazio espositivo "subalterno 1" un luogo dedicato a mostre ed eventi sul design autoprodotta in Italia e nel 2013 viene chiamato a partecipare, come docente a contratto, ad un corso presso il Politecnico di Milano sul design autoprodotta. Attualmente segue e coordina l'apertura del marchio "autoproduzioni italiane". Ha partecipato a diverse mostre nazionali e internazionali, i suoi progetti sono stati pubblicati su diverse testate di settore.

La sua ricerca verte sul riuso di materiale e immagine, oggetti decontestualizzati e l'ombra dell'archetipo sono elemento ricorrente nei suoi lavori, materia prima per nuovi progetti.

in questa pagina

### I VASI

L'archetipo del vaso, un materiale riciclato e riciclabile, scritte e immagini pubblicitarie che diventano decori e simboli rendendo ogni oggetto un pezzo unico.

nella pagina a fianco

### TRIPOD CHAIR

Sedia realizzata per assemblaggio di tubi e raccordi in ghisa filettati provenienti dal settore idraulico, con seduta in multistrato.

### LAMPADA TUBO

lampada realizzata per assemblaggio di tubi e raccordi in PVC provenienti dal settore edile.



## ARTEFICE

La fonte d'ispirazione di Menduni è il "Sapere", sapere di che cosa sono composti e come funzionano i prodotti che ci circondano e che formano "l'architettura della nostra realtà".

Lui è "Artefice" della trasformazione; in quanto la sua arte si basa su una totale e integrale metamorfosi dell'oggetto che ha perso la sua connotazione, la sua "dignità" all'interno di società in cui il consumismo ci porta inevitabilmente a gettare quello che si ritiene sorpassato o vecchio senza rendersi conto che quest'ultimo non ha perso la sua funzione.



in questa pagina

### ROTOPOLTRONA

Studio per design di poltrona applicato al recupero di uno scaldacqua d'acciaio. Primo tentativo per facilitare lo spostamento di oggetti pesanti di metallo. La Rotopoltrona è composta da 2 geometrie solide: un cilindro posizionato orizzontalmente e due semi ellissoidi posizionati alle due estremità del cilindro. Al suo interno un'amplificazione audio con ingresso jack per poter collegare una qualsiasi sorgente musicale.

### TRANSITDIVANO

Studio per design di divano applicato al recupero di una porzione di carrozzeria di Ford Transit del 1983. "Transitdivano è stato l'intervento di riforma con l'oggetto più grande che abbia mai recuperato: un furgone".

nella pagina a fianco

### 31.5

31.5 è un quarto di una 126 FIAT incidentata. Il vetro posteriore diviso in due parti diventa la "credenzina" dove riporre oggetti ed il tettuccio in lamiera metallica si trasforma nella facciata visibile dei cassetti.

“ Il mio progetto si basa sul recupero e la trasformazione dei materiali di scarto della nostra società. Ri-disegnare e riconsegnare in un'altra forma tutto ciò che viene considerato come rifiuto, quindi allenare l'immaginazione a trovare le combinazioni possibili di forma o funzione che risiedono all'interno di ogni cosa: lo scheletro invisibile di ogni cosa...”

...Ridare vita autonoma agli oggetti prima del riciclo.

Matteo Menduni

”



## CATERINA CREPAX

Caterina Crepax nasce a Milano nel 1964. Si laurea in Progettazione Architettonica al Politecnico di Milano e lavora come architetto d'interni svolgendo attività parallele nel campo della grafica e dell'allestimento di spazi espositivi. Figlia del noto disegnatore di fumetti Guido Crepax, ne eredita la passione per il disegno ma soprattutto l'abilità manuale e la fantasia nel trasformare un semplice foglio di carta bianca in una fantastica costruzione tridimensionale.

"Il suo rapporto con la carta è un indissolubile filo che dall'infanzia la porta, oggi, ad affacciarsi sul composito e sorprendente panorama dell'arte contemporanea". Con un'attenzione particolare per il riciclo, il riutilizzo di materiali cartacei di uso comune, come gli aridi scarti della burocrazia: scontrini fiscali, documenti triturati, bordi forati dei tabulati del computer o avanzi del lavoro della tipografia, ama l'ironico gioco della metamorfosi della trasformazione in "tessuti" preziosi in abiti sontuosi dai dettagli sorprendenti, raffinati oggetti del desiderio. Tagli, pieghe, arricciature, plissettature, sbuffi e intarsi danno vita a magiche creature, a volte illuminate al loro interno, corazze di carta fragili ed aggressive, abiti scultorei che prendono spesso ispirazione dal mondo animale o vegetale o dagli elementi di decorazione architettonica quasi "crisalidi svuotate di un corpo del quale conservano la memoria".



### RICCADIRICCIOLI

Bustino realizzato nel 2005 con rotolini per scontrini fiscali per la gonna, cordino di carta arrotolata per il bustino, base in carta velina e colla vinilica

### ABITO CARTA LORIE

Abito realizzato nel 2011 con bustino di piumette ritagliate dai pirottini (vassoietti per dolci) e gonna in carta silk con nervature in cordino di carta arrotolata



## EMANUELE GABUSI



### TAVOLO BOBINA

tavolo realizzato con una bobina per cavi

### POLTRONA BIDONA

Poltrona realizzata con bidone per olio industriale

### VENTILAFIORE LAMPADA CON EOLICA PER VENTILAZIONE

Il ventilafiore origina da un'idea legata alla forma del ventilatore che di fatto richiama quella di un fiore. Per realizzare i petali e la struttura portante della lampada è stato utilizzato un vecchio ventilatore proveniente da un'isola ecologica; il capolino del fiore (ovvero la parte centrale) è costituito dalla lampadina. lo stelo è realizzato da un tubo flessibile recuperato da una vecchia lampada e il basamento è formato da un vaso di terracotta. All'interno del vaso è stato posizionato un disco di alluminio per sorreggere e bloccare il tubo entro il quale scorre il filo elettrico della lampadina. Sulla superficie invece, sono stati sistemati alcuni ciottoli di marmo di Carrara provenienti da materiale per l'edilizia in avanzo.

“*Recupero tutto ciò che, seppur rotto o scartato mi piace perché ha una bella forma, è un buon materiale o perché in qualche modo mi “ispira”. Cerco ovunque ci siano scarti (spesso sinonimo di sprechi): fabbriche, industrie, isole ecologiche, mercatini dell'usato, solai, cantine, cassonetti. Spesso l'idea arriva dopo un lavoro di studio, dopo aver maneggiato il materiale e/o accostato ad un altro oggetto, talvolta anche dopo averlo accantonato per mesi. Altre volte è lo stesso progetto che mi muove alla ricerca di un particolare materiale, quindi recupero dal più piccolo e apparentemente inutile componente fino ai bidoni dell'olio industriale.*”

*Emanuele Gabusi*



## ENRICA BATTISTON

Enrica Battiston è una designer che da sempre ama gli esperimenti artistici e creativi. La formazione artistica parte dalla famiglia (madre pittrice) e dalle scuole medie dove entra in contatto con tecniche come l'affresco e l'intaglio del legno. Sviluppa successivamente un proprio stile nella pittura a mano su seta e partecipa a diversi mercati cittadini con le sue creazioni di foulard. Trasferitasi a Milano per gli studi, si laurea in disegno industriale al Politecnico di Milano dove poco dopo inizia a dedicarsi all'autoproduzione e approfondisce tecniche di lavorazione del legno e del ferro e con i quali partecipa all'allestimento della mostra.

“*Ho iniziato a pensare al riciclo, e all'auto-produzione più in generale, per due motivi: il primo dipende dal profilo da accumulatrice seriale appartenente a mia nonna, a mia madre e che ha decisamente colpito anche me. Il secondo ha a che fare con i plurimi traumi, dovuti alle molteplici abilità di mia madre, che subivo quando alla mia richiesta "mi compri questo?" la risposta era sempre e solo "ti insegno a farlo! È divertentissimo e abbiamo tutto quello che serve a casa". E in effetti il più delle volte era assolutamente vero. Ora questa frase mi appartiene e questa logica del saper fare ciò che si ha in testa è diventata un po' uno stile di vita: sono poche le cose che davvero non siamo in grado di auto-produrre partendo da ciò che abbiamo, da scarti di vario genere o direttamente dalle materie prime. E allora perché no? Questa strana malattia conosciuta ai più come "rifiuto del rifiuto" porta il malato, la sottoscritta, a non riuscire a buttare nulla che possa avere una potenziale seconda vita. Da questa idea sono nati gli oggetti che ho esposto alla mostra.* Enrica Battiston ”



in questa pagina

### TAVOLO DIVIETO

Nasce da un cartello stradale trovato a bordo strada e da un appendiabiti ormai distrutto che riposava sotto un manto di ragnatele in una cantina. Una semplice somma di oggetti, qualche piccola soluzione per dare stabilità e eleganza ed ecco un piccolo tavolo per una sosta.

nella pagina a fianco

### L'ELEGANZA DEL TIR

Dobbiamo risalire a circa 10 anni fa quando al cambio degli specchietti del camper IVECO di famiglia ho ben pensato d'intascare uno dei due fantastici enormi specchi. Ed ecco una soluzione semplice e originale di intendere un mix fra porta collane e toilette da trucco.



## FEDE & TITO

Attraverso differenti metodi espressivi, Fede&Tito creano oggetti sia con una funzionalità specifiche che opere esclusivamente artistiche.

Tito si occupa della lavorazione del metallo. Utilizzando attrezzi quali saldatrice, piegatrice, smerigliatrice ed altri utensili crea oggetti ricavati da scarti di ferro, acciaio e latte d'olio.

Fede, che prevalentemente si dedica a quadri e murales, segue invece la parte legata alla colorazione.

Ogni opera è il risultato del loro legame, della reciproca influenza, delle due teste messe assieme.



in questa pagina

### **POMPA DI BENZINA-PORTABOTTIGLIE**

La Pompa di benzina è una pompa Gilbarco originale del 1966, nella cui parte contenente al tempo il gasolio e la benzina è stata creata una nicchia portabottiglie, diventando così un mobile bar di design.

### **POSACENERE BOMBA**

Il posacenere bomba è stato creato con scarti metallici, prevalentemente ferro, e colorato con effetto corten/ ruggine per dare l'idea del tempo passato. Sono stati ricavati sia uno spazio per spegnere e buttare le sigarette sia un ripiano poggia calice, è quindi un elemento d'arredo esterno particolarmente utile per locali, bar, discoteche o ristoranti.

nella pagina a fianco

### **LEGGIO**

Il Leggio è stato assemblato con scarti metallici quali ferro e acciaio, lavorati con plasma, piegatrice e saldatrice e successivamente colorati in stile liberty, è adatto a locali, ristoranti o gallerie come supporto per il libro di commenti e firme o per il menù.





## FRANCO CORSO



Franco Corso è un architetto d'interno, siciliano, "trapiantato" per scelta a Milano dove vive e lavora da oltre 15 anni. Ha intrapreso un percorso di ricerca e di attività inverso a quello dello studio: dal "progetto" ha sentito l'urgenza di spostarsi sulla realizzazione, di passare all'idea astratta all'oggetto d'utilizzo. Ama definirsi "artigiano" per nobilitare la fisicità e le lavorazioni tecniche presenti nelle sue produzioni che, in realtà, riflettono la sua passione per l'arte contemporanea e la sua curiosità intellettuale. Segue la "vocazione a fare" e sceglie una connotazione che lo contraddistingue tuttora: l'utilizzo del materiale di recupero per creare vita da situazioni di abbandono. Così le fonderie, le fornaci, i mercatini dell'usato, i laboratori di ceramica, diventano per Corso luoghi di ispirazione e di approvvigionamento di materiale ed oggetti da "interpretare" all'interno del suo laboratorio. Un design fatto a mano che predilige materiali che si prestano alla lavorazione quali metalli, ceramica e vetro. Il risultato è una sintesi di stile, forma e colore, irriverente infrazione delle regole "logico-funzionali". Il gusto del paradosso, infatti, caratterizza molte delle sue opere donando ad esse un ironico non-sense. Attraverso un processo metamorfico nascono così complementi d'arredo studiati su misura e ibridati assemblaggi scultorei cui dona una nuova vita.

“Ogni oggetto ha una vita diversa a seconda del contesto in cui è inserito. Il mio lavoro consiste nello scoprire la migliore combinazione possibile tra l'oggetto, il nuovo contesto e le richieste del cliente. Franco Corso”

in questa pagina

### "BAULETTO"

Materiali vari

### "CAVALLETTI"

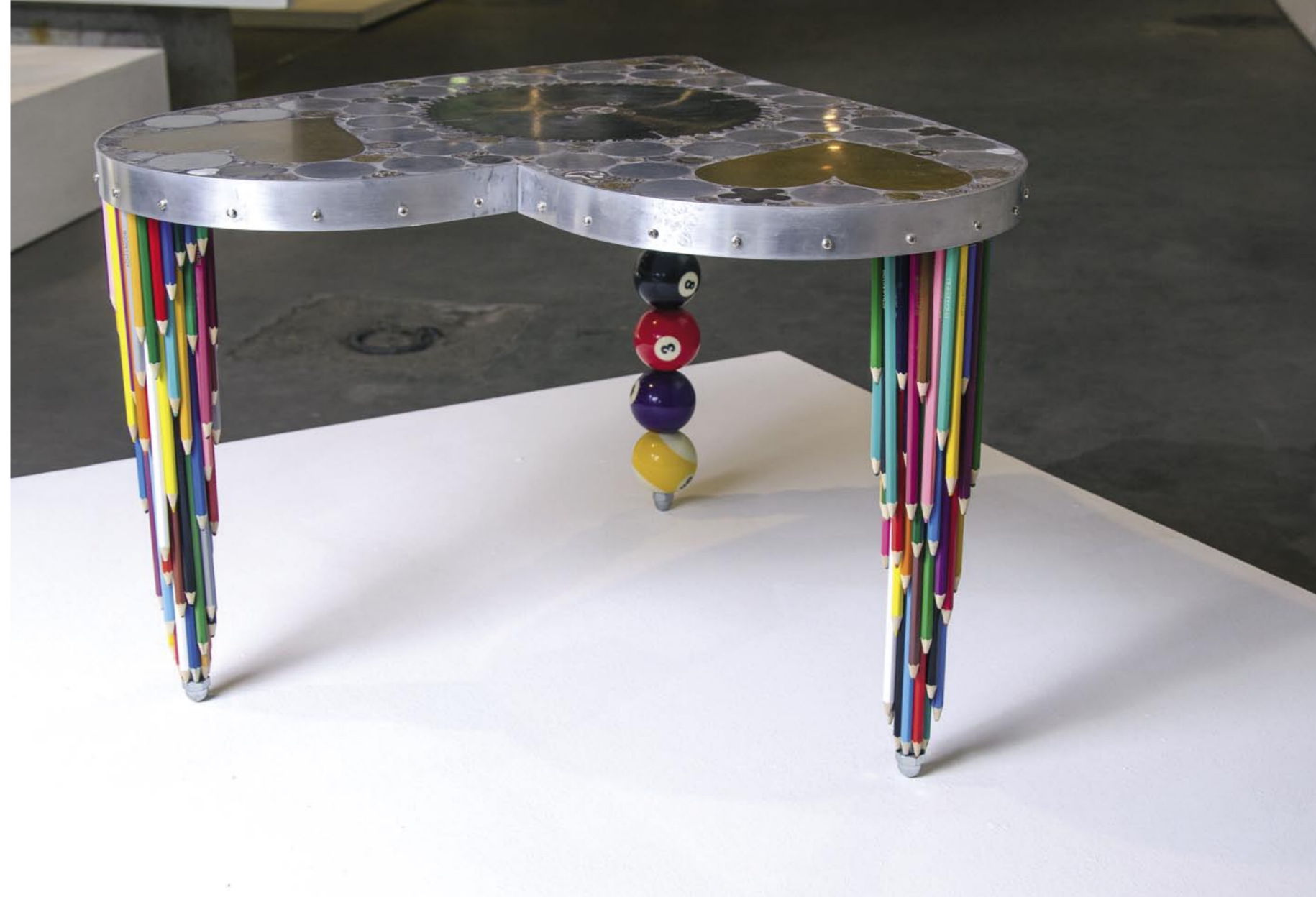
Tavolo ricavato da materiali vari

nella pagina a fianco

### "CUORE"

Tavolo ricavato da Metalli, Pastelli, Palle da biliardo

La base delle sue creazioni è spesso un oggetto di recupero "nobilitato", sebbene non si precluda l'utilizzo di nessun materiale: nei suoi oggetti convivono mescolati e giustapposti ingranaggi arrugginiti, cristalli preziosi, chiodi, scarti di trafleria, posate d'argento e minuterie metalliche.



## GIANNI GROSSO



“ Sono nato a Milano nel 1961 dove vivo e lavoro. Il percorso può apparire strano, ma per me inevitabile. Studi non artistici e lavori centrati sulla vendita e sul marketing, hanno caratterizzato la mia vita fino al '99, anno in cui ho tolto giacca e cravatta per trasformare un giovane hobby in un lavoro a tempo pieno.

*È stato un richiamo forte, un impellente bisogno di lavorare con le mie mani.*

*Realizzo prevalentemente pezzi unici, fortemente legati alla natura. Progetto e creo cercando in ogni cosa, quell'unicità e quell'anima propria più alla scultura che alla sua funzione. La mia luce non serve ad illuminare, ma ad accendere e ridare vita ad oggetti apparentemente spenti ed inutili.*

*L'ispirazione è nella natura. A volte mi sembra non ci sia nulla da creare che non esista già. I miei elementi vengono dalla terra, perché è da lei che nascono tutte le cose. Cerco soltanto di dare un'anima e un valore nuovo ad elementi apparentemente poveri. Combinarli e modellarli non è nulla in fondo, visto che in loro c'è già tutto! Quello che sembra povertà diventa ricchezza. La natura è semplicità, per tanto la mia è solo la ricerca dell'anima che una "povera" pietra, un pezzo di legno nascondono al loro interno. Prendo in mano un legno, lo poso sul tavolo e comincio a guardarlo. Lo giro, lo faccio ruotare; lo osservo a volte per ore e scopro la sua storia, i suoi anni. Attraverso le venature, i nodi, le ferite, riesco a sentire le sue fatiche: i periodi di siccità, l'aggressione di parassiti su punti deboli ed è guardandolo attentamente che lui mi suggerisce quello che ha dentro, quello che potrà diventare. Non si tratta di trasformarlo in qualcos'altro, lui è materia "viva" ed è come se mi dicesse: "evidenzia la mia natura, fai vedere anche ad altri cosa sono e cosa nascondo.*

*Gianni Grosso*

”



in questa pagina

### GOMMOSO E GOMMOSO BLACK

Realizzato con un puzzle di sassi, piastrelle e vetri levigati dal mare, cercati minuziosamente sulle spiagge e uniti con uno stampo di silicone. Il risultato è un vassoio deformabile al tatto come se fosse di gomma.

### APPENDI

Appendiabiti in legno di noce laccato bianco.

nella pagina a fianco

### EVA

Lampada scultura prodotta a partire da un albero secolare colpito da un fulmine.

### LAMPADA TRAVE

Nasce dalla trave di una fabbrica caduta dal soffitto e lacerata. L'artista non ha modificato la forma data dalla caduta, l'ha colorata internamente di bianco per renderla più slanciata verso l'alto.



## GIORGIO BASTIANELLI



Giorgio Bastianelli è un artista/artigiano che vive e lavora a Cattolica.

Le sue opere, un connubio di eleganza dal sapore antico e povertà di materiali, nascono da vecchie botti di vino recuperate e trasformate con la stessa tecnica utilizzata dagli artigiani per curvare le assi nella realizzazione delle botti.

“ Cominciai dalla Bottega come i grandi Artisti, esercitando il lavoro di falegnameria. Da lì trovai emozioni e stimoli, e per questo che ancora oggi continuo a svolgere la mia attività con grande passione ottenendo ottimi risultati.

*Ho cercato l'arte anche nella musica e nella pittura, facendo varie mostre personali.*

*Dopo i miei 38 anni di esperienza nel settore artigianale ho ben capito che l'arte non arriva per contratto o per scuola, ma è presente nel percorso del nostro vivere.*

*Giorgio Bastianelli*



in questa pagina

### TAVOLO DI VECCHI SAPORI

lavorazione artigianale con creatività di legno massello in rovere recuperato da botti di vino.

### RICORDI

Sedia realizzata attraverso la lavorazione artigianale di tavole da cantiere, fondale di botte e lava panni.

nella pagina a fianco

### LE FINESTRE DEL CASOLARE

Credenza realizzata grazie il recupero delle travi di legno di un vecchio casolare.



## GIOVANNI SCAFURO

Giovanni Scafuro nasce e vive a Napoli. Dopo aver fatto una serie impressionante, per numero e tipo, di lavori (dal benzinaio, al cameriere, al guardiano, al portinaio, al pizzaiolo, al cuoco, all'esattore comunale), tanto che spesso ci si interroga sulla sua vera età, dal momento che afferma di essere nato "solo" nel 1971, viene assunto come disegnatore Cad presso uno studio professionale. È qui che inizia ad entrare in relazione con l'ambiente e il ruolo a lui più congeniali: da un lato i progettisti e dall'altro gli artigiani, che spesso segue nell'esecuzione dei lavori. Sicuramente questa è la tappa più importante nella sua formazione, mentre la sua curiosità e abilità manuale lo portano ad acquisire una serie di competenze tecniche molto preziose. Il concetto intorno al quale ruota quella che adesso è diventata la sua attività è molto semplice: il mondo è già stracolmo di tutto e tutto è già stato fatto. E allora quel che resta da fare è solo guardare le cose da un punto di vista diverso da quello solito, senza i pregiudizi che l'uso comune degli oggetti implica. Dalla quotidianità al quotidiano. La sua "missione" è dunque liberare gli oggetti intrappolati dalla quotidianità, non dalla funzionalità invece sempre ricercata, per poi ricollocarli nella vita di tutti i giorni, nel quotidiano, investiti di nuova luce. È in questo modo che l'incontro con una forchetta acquista il senso di "bussola" con la quale orientare la propria ricerca: un oggetto così comune non è più veicolo di bocconi prelibati, ma fonte d'ispirazione, volontà di stravolgere ed interpretare la dignità di utilizzo di questa forma così abituale ed unica, rinnovarla, manipolarla e assencondarla alla sua creatività.



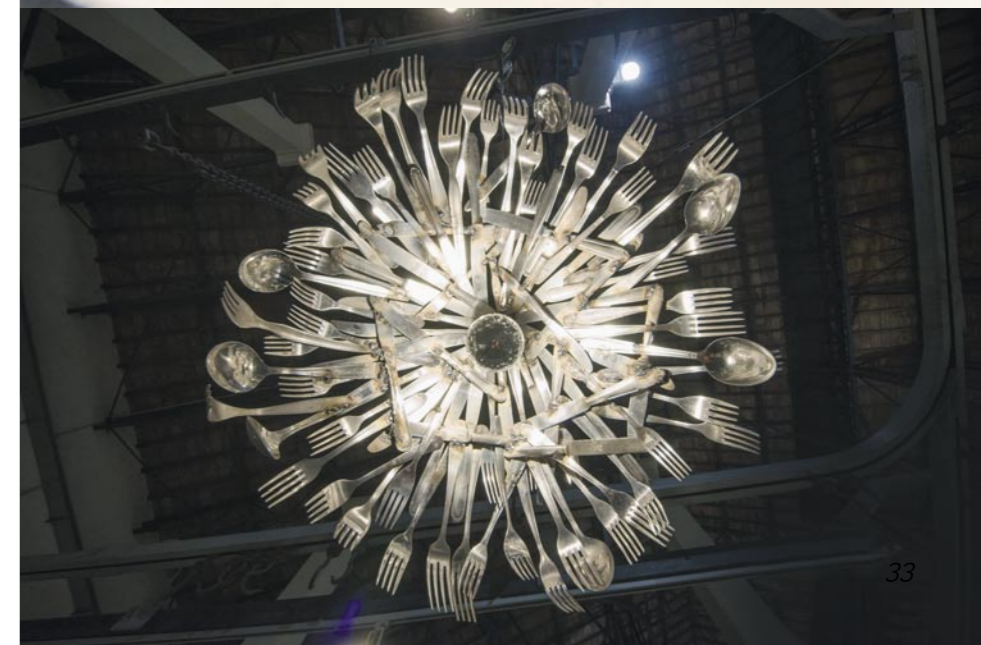
in questa pagina

### **BABELE COLTELLI**

lampadario realizzato con posate in acciaio filo metallico recuperato da materiale di scarto di lavorazioni industriali

### **SPARPAGLIATE**

Centrotavola realizzato con vecchie posate in alpacca, placcate argento



## GIUSEPPE RUBICCO



Giuseppe Rubicco è uno scultore specializzato in arte del riciclo e nel donare nuova vita materiale diversamente inerte. Dopo aver conseguito la Maturità Artistica presso l'Istituto Statale d'Arte di Avellino, continua la sua formazione artistica a Napoli, dove frequenta l'Accademia di Belle Arti, e a Milano presso l'Accademia di Brera. Le sue opere, fin da subito affrontano tematiche esistenziali e si caratterizzano per la ricerca basata sui materiali che lo portano ad utilizzare dall'argilla al tufo, dal legno al ferro, fino ad approdare al riciclaggio rendendo così distintivo il suo lavoro. Attraverso la sua arte interpreta la storia, se ne fa testimone e si proietta verso un futuro con un intento ben preciso, con un obiettivo ben chiaro e definito: esaltare la vita in tutte le sue forme. Nascono così capolavori unici nel loro genere, un inno alla vita nelle sue manifestazioni più semplici, ma nello stesso tempo più inquietanti, come inquietante sa essere soltanto questa nostra vita, esposta ai rischi più imprevedibili ma comunque capace di risorgere, di liberarsi della pesantezza della materia grezza e proiettarsi verso l'alto, verso il cielo, fino a confondersi con esso, fino a perdersi...

“ *La vita è un percorso vuoto, povero di contenuti, sterile ed arido se non supportato dal peso della mente. Essa è la ricchezza più produttiva che l'uomo possiede, ed è l'unica in grado di sostenerlo e di farlo uscire dal marasma confuso che sovente alberga in lui. La saggezza e la sapienza, doni peculiari di una mente che si evolve, aiutano e sorreggono l'uomo, lo rendono libero di essere cosciente e cosciente, attraverso un percorso in quattro tappe fondamentali.* ”

*Giuseppe Rubicco*

”

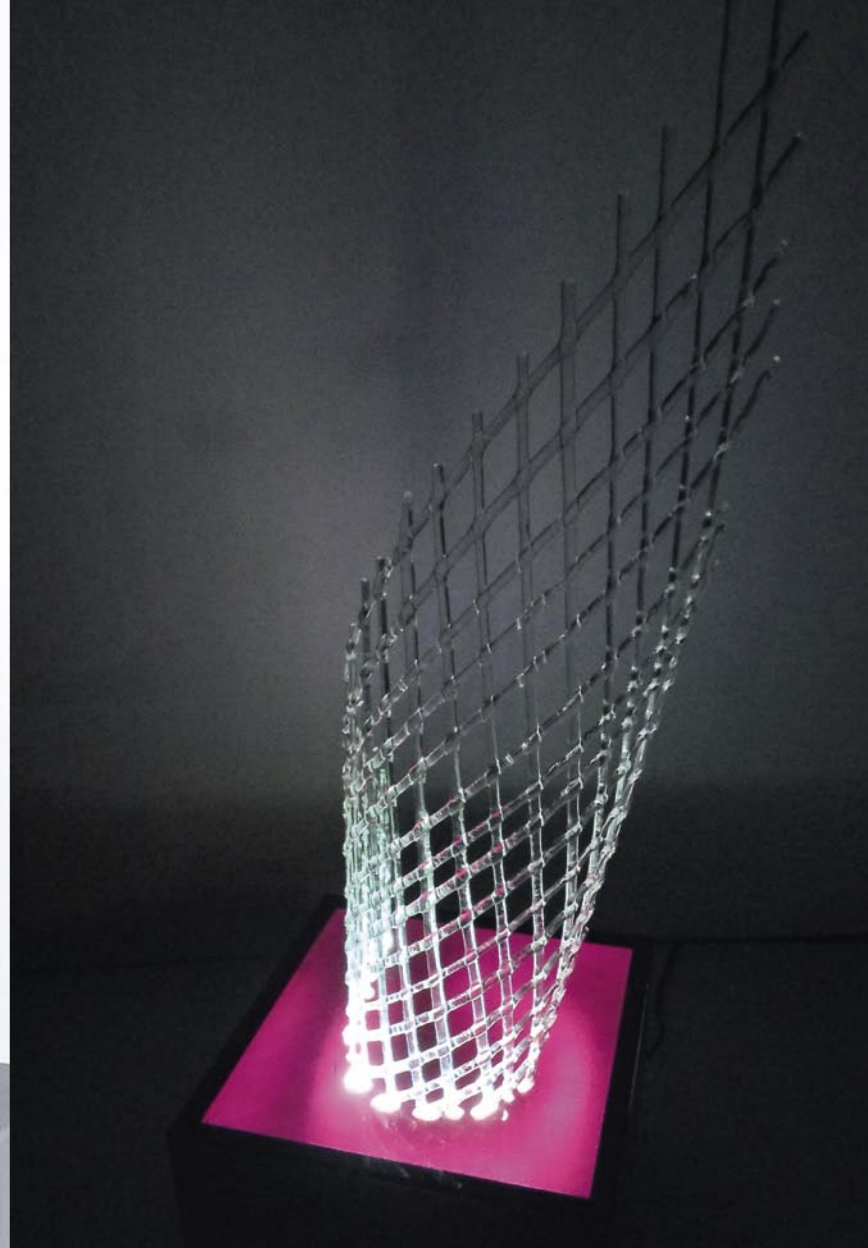
in questa pagina

### VASI SCULTURA

vasi realizzati in vetro fusione di vetro riciclato:  
scarti di opalina nera  
vecchia finestra anni '70

### LAMPADA SCULTURA

lampada realizzata in vetro riciclato



## LUCA OSELIERI

“ Di solito le mie Opere non portano nome, siano essi sculture, quadri o altro... non mi piace... una sedia è una sedia! Un quadro è solo un quadro!  
In quel “solo” si racchiude tutto quello che provo quando realizzo qualcosa... Tanto, forse troppo!  
Quel tanto che non voglio banalizzare con un nome soltanto!  
Quel tanto che è emozione libertà... Quindi sarà solo SEDIA oppure SEDIA1.

Solo in rare occasioni, quando una denominazione scaturisce spontanea, nel momento della realizzazione dò un nome all'opera, altrimenti il suo titolo sarà un numero progressivo che indica un ordine, lo stesso ordine che nascondono gli oggetti che ci circondano.  
Un ordine che può essere anche un disordine.

Costruire una sedia significa per me far capire che con i più svariati materiali, per lo più destinati ad una discarica (freddi, vecchi, sporchi, colorati ecc.) si possono costruire cose di rara bellezza! Forse è proprio la mia continua ricerca della bellezza che mi porta a scovare in tutto quello che mi circonda una sua funzione, un'ubicazione, un ordine supremo che è sintonia ed equilibrio.” **Luca Oseleri** ”



### SEDIE

#### sedia1

policarbonato polipropilene ferro gomma (gomma della camera d'aria di un'auto)

#### sedia 2

policarbonato -polipropilene

#### sedia 3

policarbonato polipropilene, raffia, alluminio, ferro

#### sedia 4

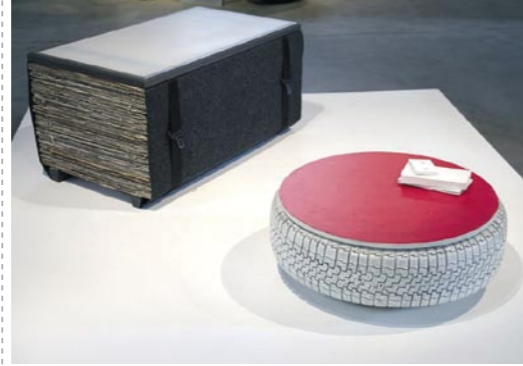
policarbonato polipropilene

#### sedia 5

policarbonato polipropilene cordino in gomma



## MACS DESIGN



Nato a Venezia il 12 ottobre 1980 e trasferitosi a Treviso dal '89, comincia la sua formazione professionale nel '99 quando, terminati gli studi tecnici, intraprende il percorso nel mondo del lavoro come progettista. Una specializzazione in arredamento d'interni lo ha poi portato negli anni successivi a coltivare la passione per il design e ad avere diverse esperienze come progettista e creativo all'interno di aziende del settore arredo.

Dal gennaio del 2008 decide di aprire la MACS DESIGN e poco dopo di lanciare il brand RICAMBI ORIGINALI di progettazione e produzione arredi e allestimenti. Il brand RICAMBI ORIGINALI nasce dall'analisi dei contesti industriali e urbani. All'interno di questi Massimo Furlan ha potuto constatare un consistente spreco di materiali inutilizzati destinati allo smaltimento, percependoli come opportunità di produrre oggetti senza sfruttare materie prime.

“ *La nostra innovativa caratteristica si basa sull'utilizzo di materiali post-industriali ed eco-sostenibili. Gli aspetti estetici e funzionali delle attrezzature sono esclusivi e studiati per ottenere i migliori risultati in termini di visibilità e valorizzazione dei prodotti.* ” *Massimo Furlan*

### STRATIFY TABLE

Tavolo realizzato in strati di cartone, piano in plex, feltro, cinture sicurezza, legno, metacrilato

### WHITE AROUND

Tavolo basso costituito da pneumatico verniciato e piano in multistrato rivestito in polipropilene. Base dotata di ruote.

### SCIALLA

riuso materiali dismessi: pneumatici, lamiera acciaio



## MARASMA DESIGN



**M**arasma Design è un collettivo che si occupa di progettazione sostenibile. Sostenibile in tutti i suoi possibili significati, da quello ambientale a quello sociale e culturale, attraverso una progettazione di spazi d'incontro, di oggetti d'arredo prodotti con materiale di recupero e la diffusione di cultura tramite l'organizzazione di workshop, eventi e collaborazioni con gruppi e personalità attive e creative. Ogni progetto ha necessariamente una componente sociale, in quanto andrà a far parte di un ambiente vissuto da persone e dai loro desideri; che sia lo spazio privato o lo spazio pubblico, ciò che caratterizza parte del nostro mondo sono le relazioni, con le persone e con gli oggetti; Marasma progetta spazi e arredi in modo da coinvolgere tutti questi aspetti. L'autoproduzione e l'artigianalità sono per noi parte dell'alternativa a un sistema industriale massivo, energivoro e inquinante; la condivisione di conoscenze e abilità come via di diffusione di cultura e coesione sociale; l'uso di materiale di recupero come primo passo verso una riprogettazione dell'intera catena produttiva, nell'ottica di un futuro senza scarti, ma solo materie prime.

“ *Sgabelun 1.0 è la prima collezione di Marasma e vuole essere una precisa dichiarazione di intenti: la nostra azione progettuale è inscindibile dalla realizzazione, dal fare a mano, dal rendere fisico ciò che troppo spesso viene lasciato solo su carta, per questo motivo ci definiamo autoproduttori, promotori del nostro lavoro; il nostro approccio inoltre è inscindibile dal rapporto con gli artigiani, dai quali prendiamo materiali, ma, soprattutto, cultura e consigli.* ”



### SGABELUN

"Sgabelun 1.0 è una serie limitata di otto sgabelli, interamente realizzati con materiali di recupero. La stoffa del rivestimento è realizzata con scarti e campioni di tessuto donati da tappezzieri, come anche la gomma piuma per l'imbottitura. Le gambe sono ottenute dal disassemblaggio di vecchie sedie trovate in strada, opportunamente sverniciate e levigate. Come le gambe anche i piani di seduta sono ottenuti da pannelli di legno di recupero. Il recupero di elementi di sedie impone accostamenti di stili differenti, che nell'insieme, seppur composito, generano un linguaggio omogeneo in un simpatico accostamento.

### TABULO

Tavolini realizzati con legno di recupero.





## MARCO BELLOTTI



L'arte di Marco Bellotti è caratterizzata da un'evidente vocazione ironica che ricorda l'opera di un colto e arguto giullare, attento ad interpretare i sogni poetici dell'uomo e i suoi racconti letterari.

Giocando e accostando diversi materiali, rivela una profonda conoscenza di tecniche artistiche scultoree e pittoriche, che in modo delicato conferiscono una nuova vita a vecchi oggetti inutilizzati e dimenticati.

Le mani dell'artista, attraverso un uso sapiente dell'arte e del riciclo, trasformano scope, racchette, cassetti... dandogli le sembianze di lupi solitari, simpatici cocco-drilli e cornacchie colorate.

“ *Dunque qui si raccattano e assemblano scarti di ogni tipo: sedie rotte, pezzi di legno da cantiere consumati dal cemento e dalla pioggia, vecchie porte e travi di cascine abbandonate, cassetti e mobili sgombrati e destinati alla discarica, ritagli di stoffe avanzate da poltrone e divani.. il materiale raccolto viene modificato il meno possibile. Accostamenti, piccoli tagli e rapidi tocchi di smalto danno vita a sculture mobili, smontabili e sonore.* ”

*Marco Bellotti*

in questa pagina

### PABLO

Cavalletto a Dondolo realizzato attraverso parti di vecchie sedute, scarti di legno e corda

### GIRAFFA

mobile multi funzione realizzato con un assemblaggio di scarti di legno provenienti dal supporto del tombolo e vecchi appendini.

### LE MANI

cassetto rapinato: assemblaggio di un vecchio cassetto con scarti di legno

nella pagina a fianco

### TORO SEDUTA E MUCCHA Lightthe

Sedie con lampada incorporata. Vecchie sedie, lampadina e materiale elettrico.



## MAURIZIO LAMPONI LEOPARDI

**M**aurizio Lamponi Leopardi è nato a Milano e si è diplomato come perito nel 1968. Dopo aver frequentato per un paio d'anni ingegneria meccanica a Milano, decide di abbandonare gli studi per ricercare ambiti più creativi. Per alcuni anni lavora nella fabbrica di famiglia, dove impara le tecniche di fusione dei metalli, ma presto decide di dedicarsi completamente all'arte della fotografia, aprendo un suo studio nel 1976. Inizia inoltre una fase di produzione e vendita di oggetti e lampade in legno e di realizzazione di tromp l'oeil. Ma è soltanto nel 2001, che abbandonata la fotografia e la ricerca grafica, torna con più forza a coltivare la sua prima passione: "costruire".

“ *La mia storia cominciò in un parco rottami dove avevo accompagnato un amico. Da quel marasma di pezzi di metallo, plastica, ecc. vidi spuntare un oggetto paciarotto, era il carter in alluminio di una vecchia lucidatrice. Era fantastico, me ne innamorai subito senza sapere ancora cosa ne avrei fatto. A casa lo pulii e gli detti una lucidata, era proprio bello e in quel momento decisi di dargli un nuovo scopo di vita. Divenne una lampada, la prima di una lunga serie... Il lavoro svolto fino ad oggi nasce dal desiderio di ridare vita a questi oggetti dimenticati la cui forma nasceva per essere l'involucro di una macchina che, esaurita la sua funzione, veniva rottamata insieme al suo vestito. Ma il vestito era ancora bello, perché distruggerlo? C'è poi il discorso del gioco. Io continuo a fare quello che facevo da bambino, rompo e ricostruisco mettendo insieme pezzi di varie estrazioni per realizzare quelli che erano i sogni e le fantasie infantili. In fondo cosa è che ci spinge a vivere? Non è forse il desiderio di realizzare le nostre aspirazioni che poi non sono altro che i nostri sogni di quando guardavamo il mondo ancora con meraviglia?* **Maurizio Lamponi Leopardi** ”



in questa pagina

### LAMBRETTA

è del 2009, il manubrio e il nasello centrale sono originali della fine degli anni '50 mentre tutto il resto è nato come supporto. Il gruppo faro è originale e monta una lampadina da moto da 12V alimentata da un trasformatore situato nella base.

nella pagina a fianco

### CORSA

La CORSA è fatta con un vecchio manubrio di bicicletta da corsa, nel vecchio faro è inserita una lampadina alogena e il gambo di acciaio cromato è flessibile.



# STUDIO SUPERFLUO



Studio Superfluo nasce nel Giugno del 2010, a Roma, dall'idea di un eterogeneo gruppo di designer con attitudini diverse.

Dopo un periodo di ricerca, il collettivo si orienta sempre più verso la progettazione sostenibile ed il riuso di materiali, realizzando iniziative culturali con l'obiettivo di riscoprire e promuovere atteggiamenti compatibili con la natura.

Produzione artigianale, condivisione del sapere e del saper fare sono alla base di workshop e incontri organizzati nel corso del primo anno di attività: rendere il pubblico consapevole del valore aggiunto che un oggetto auto-prodotto può avere, non solo a livello strettamente economico o emozionale, ma anche affettivo e culturale.

Si creano così le basi per pensare in una prospettiva più ampia, dove il raggiungimento di una parziale indipendenza dall'attuale processo industriale rappresenta il primo passo verso una riprogettazione più articolata, sostenibile ed ecologica della catena produttiva, prendendo ispirazione dallo sviluppo naturale in cui non esistono scarti, ma solo input per altri processi.

Studio Superfluo è un punto d'incontro di una rete in forte sviluppo basata sulla condivisione di idee, risorse, pensieri e sulla diffusione libera di cultura e competenze.

Fotografie dei lavori e dei workshop realizzati da Studio Superfluo



## EVENTI COLLATERALI

### GIOVEDÌ 11 LUGLIO

Dalle 18:00

Inaugurazione SCRAPout EXPO.  
Buffet a cura di Progetto REATable  
expo & dinner su misura.

### VENERDÌ 12 LUGLIO

Dalle 21:00

Musica 8 bit.  
Live set con Kenobit (MI).  
Un Game Boy elettricamente  
modificato per suonare happy  
chipcore, techno e sperimentazioni  
videogiochesche da ballare.

<http://kenobit.tumblr.com/>

### SABATO 13 LUGLIO

Dalle 16:00 alle 20:00

Workshop "Io sono il mio Eco-designer: Come progettare arredi a partire da materiali di scarto".  
A cura di Progetto Riciclati di Massimo Furlan e Debora Basei (TV).

[www.macsdesign.it](http://www.macsdesign.it)

### DOMENICA 14 LUGLIO

Dalle 20:30

L'ex macello e la Comunità per le Libere Attività Culturali: storia e destino di un Tesoro dell'UNESCO.  
Serata a cura di CLAC- Comunità per le Libere Attività Culturali.

[www.clacpd.org](http://www.clacpd.org)-[www.exmacello.org](http://www.exmacello.org)

### VENERDÌ 19 LUGLIO

Dalle 19:00

"Tutto quello che vorresti sapere sulla plastica". Serata di approfondimento in collaborazione con Informambiente Padova e Legambiente Padova.

### SABATO 20 LUGLIO

Dalle 15:00 alle 20:00

Studio Superfluo (TO). Workshop su Upcycling, innovazione sociale e riqualificazione delle aree urbane.

[www.studiosuperfluo.com](http://www.studiosuperfluo.com)

### VENERDÌ 26 LUGLIO

Dalle 19:00

"Tutto quello che vorresti sapere sui rifiuti RAEE".  
Serata di approfondimento in collaborazione con Informambiente Padova e Legambiente Padova.

### SABATO 27 LUGLIO

Dalle 16:00 alle 20:00

Workshop di Circuit Bending.  
Introduzione alla filosofia e alla tecnica che permette di piegare i circuiti elettronici per fare musica e sperimentazioni con pianole, videogiochi, robottini e qualsiasi cosa che emetta suoni elettronicamente.

Dalle 21:00

Live set con i Cobol Pongide:  
il duo umano robotico che produce Toy music dallo spazio e dalla spazzatura. Nel 2011 i Cobol Pongide sono stati nominati band ufficiale per la sonorizzazione della missione su Marte con equipaggio umano del 2021.

[www.cobolpongide.org](http://www.cobolpongide.org)

### DOMENICA 28 LUGLIO

Dalle 16:00

Giornata dell'autoproduzione:  
un mercatino di prodotti artigianali, animazione musicale e scambio di saperi.

Dalle 18:00

Tutti all'asta: Bicycreative ed ecoarredi che si aggiudicheranno i più generosi. I fondi raccolti saranno impiegati progetti di cooperazione nel sud del mondo di Mani Tese e ai progetti di riqualificazione dell'ex Macello.

[www.manitese.it](http://www.manitese.it)



### MACSDESIGN

Massimo Furlan, Debora Basei, Progetto Riciclati  
**IO SONO IL MIO ECO-DESIGNER:  
Come progettare arredi a partire da materiali di scarto**

Durante l'Expo, Massimo Furlan e Debora Basei hanno realizzato il Workshop: "io sono il mio eco-designer" rivolto a tutti coloro che desideravano conoscere o migliorare tecniche di progettazione e produzione di oggetti, dallo sviluppo di un'idea e alla realizzazione di un prodotto (ovviamente con materiali di scarto). Il workshop ha toccato diverse tematiche: dall'utilizzo del nostro lato creativo e del pensiero laterale, alle note storiche sul pensiero dadaista; dai materiali di scarto (il loro ciclo di vita, le tipologie e il reperimento) al come utilizzarli ed assemblarli per produrre un oggetto. Il tutto prestando particolare attenzione a come sviluppare un'idea, valutare la funzionalità e l'estetica.

### STUDIO SUPERFLUO

**UPCYCLING, RIGENERAZIONE URBANA,  
INNOVAZIONE SOCIALE**

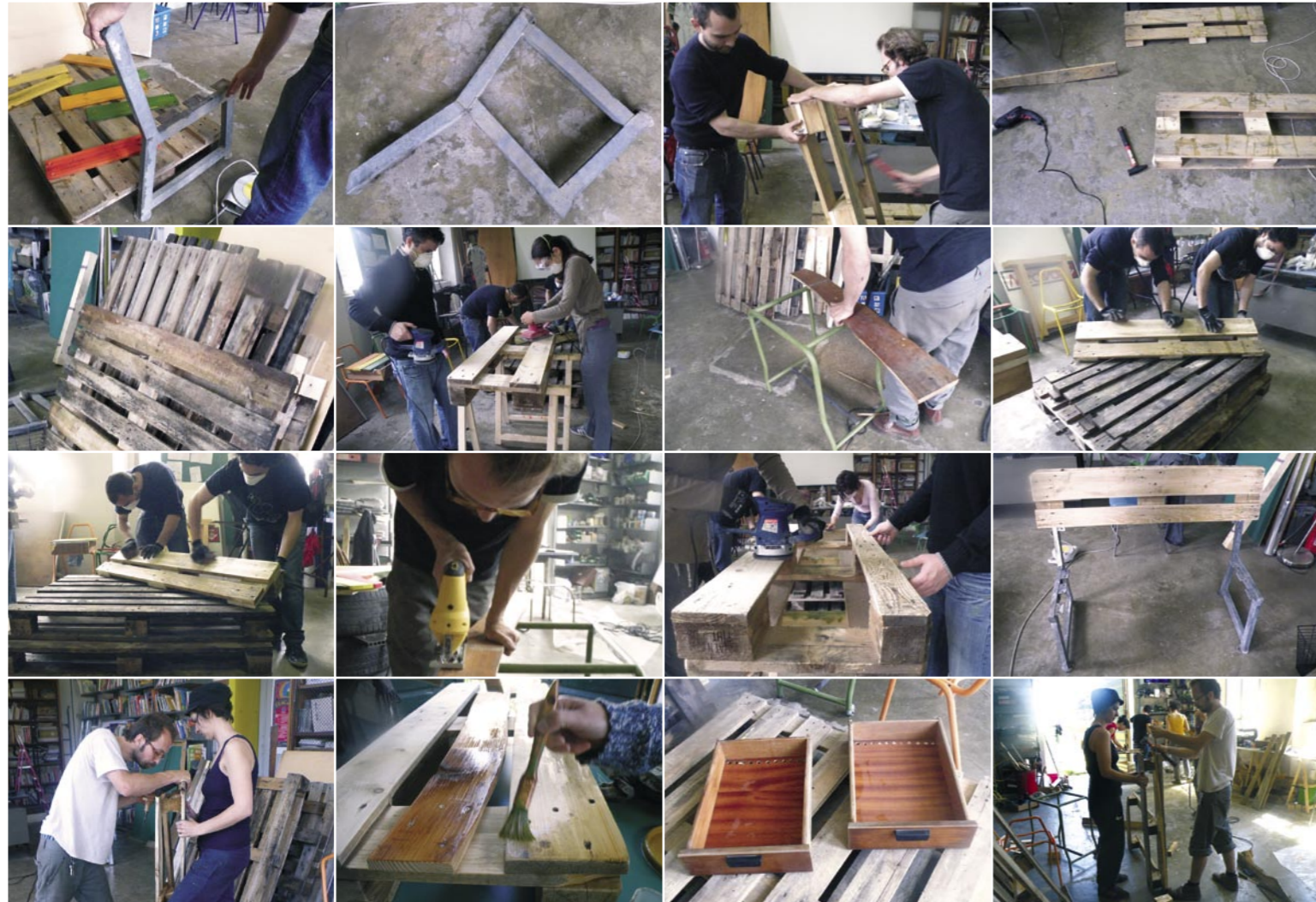
Durante questo workshop Studio Superfluo ha affrontato il tema dell'upcycling, spiegandoci cos'è e che impatto può avere nell'innovazione sociale e nella riqualificazione delle aree urbane in confronto al ciclo produttivo attuale e all'impatto ambientale che genera.  
Il tutto introdotto da una performance in cui si costruirà un oggetto in materiale di recupero in cui si è realizzata la sediola Scrapout: una piccola seduta frutto del lavoro a più mani dei partecipanti.



## WORKSHOP

L'expo SCRAPout è stata ospitata all'interno della cattedrale dell'ex Macello collocata nel parco della CLAC. In preparazione a tale evento, La Mente Comune, si è occupata di allestire nella parte del parco antecedente alla mostra, una sezione di eco-arredi, realizzata durante un workshop di progettazione partecipata che ha visto giovani cittadini interessati, lavorare insieme per sperimentare l'esperienza dell'upcycling producendo tavoli, panche e sedute rigorosamente con materiale recuperato. Gli oggetti realizzati sono stati esposti nella sezione all'aperto ad ingresso dell'expo, una collocazione che ben ha rappresentato l'essenza di SCRAPout: un luogo di collegamento ed apertura tra cittadini-città di Padova e gli artisti che portano avanti questo tipo di ricerca.











## *RINGRAZIAMENTI*

*SCRAPout è stato possibile grazie a chi ha creduto e sostenuto la nostra idea:*

*La fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo; i volontari de La Mente Comune;  
il Comune di Padova con il Settore Cultura, il Settore Verde Parchi Giardini e Arredo Urbano  
e l'Ufficio Informambiente; Tanis Root con Alessandro Bellotto e David Selovin;  
tutti gli artisti e gli ospiti degli eventi collaterali, in particolare Matteo Aldo Menduni;  
i partecipanti alle iniziative collaterali ed i visitatori dell'expo;  
le realtà partner del progetto, in particolare la CLAC, Mani Tese e la cooperativa 3 Cose ai Giovani;  
tutti gli oggetti rifiutati e riutilizzati attraverso l'expo,  
che per noi sono la più grande fonte di ispirazione.*



[www.lamentecomune.it](http://www.lamentecomune.it)

[www.facebook.com/lamente.comune](https://www.facebook.com/lamente.comune)

[www.progettoscrap.it](http://www.progettoscrap.it)

[lamentecomune@gmail.com](mailto:lamentecomune@gmail.com)

