







SCRAP out  
Upcycling EXPO  
SECONDA EDIZIONE

DAL 21 NOVEMBRE AL 12 DICEMBRE 2014

ARTISTI E ARTIGIANI DA TUTTA ITALIA ESPONGONO LE LORO PRODUZIONI  
REALIZZATE DA MATERIALI DI RECUPERO



# SCRAP out Upcycling EXPO SECONDA EDIZIONE

DAL 21 NOVEMBRE AL 12 DICEMBRE 2014

ARTISTI E ARTIGIANI DA TUTTA ITALIA ESPONGONO LE LORO PRODUZIONI  
REALIZZATE DA MATERIALI DI RECUPERO

progetto ideato da:



# SCRAP OUT UPCYCLING EXPÒ 2014

## **Coordinamento e segreteria organizzativa**

*Melissa Morandin*

## **Curatori**

*Alessandro Bellotto*

*Lucia Montaguti*

## **Logistica e allestimenti**

*Mirco Donà*

## **Ufficio stampa e comunicazione**

*Caterina Benato*

*Melissa Morandin*

## **Giuria Tecnica**

*Sandro Polci*

*Eugenio Farina*

*Daniele Pario Perra*

## **Fotografie e virtual tour**

*David Selovin*

## **Progetto grafico**

*Stefano Aiello*

## **Stampa**

*Bottega Stampa*

*Riviera dei Ponti Romani, 86 - Padova*

## **Eventi musicali**

*Associazione Khorakhanè*

## **Fundraising**

*Silvia Aufiero*

PROGETTO SOSTENUTO DA



NELL'AMBITO DEL BANDO



PARTNERS TECNICI:



MEDIA PARTNER:



CON IL PATROCINIO:



Si ringrazia Coop Adriatica per il sostegno





LA MENTE COMUNE	pag. 03
LA NOSTRA STORIA	pag. 04
IL PROGETTO REFUTURE	pag. 05
SCRAPout#2 UPCYCLING EXPO	pag. 06
STRUTTURA A MATRIOSKA	pag. 09
SCRAPout#2 TEMPORARY EXPO	pag. 10
<b>ESPOSITORI</b>	
FUORICOMEUNCOPERTONE	pag. 16
FRANCO CORSO	pag. 18
RICREAZIONI	pag. 20
SPULVRAZ	pag. 22
COLLABORATORIO DI RIUSO CREATIVO	pag. 24
MAURIZIO LAMPONI LEOPARDI	pag. 26
CLARA ARPINI	pag. 28
NICOLO' GERIN	pag. 30
GERARDO ABRIOLA	pag. 32
OFFICINA MOVE	pag. 34
ANDREA GIANNI	pag. 36
FABRIZIO DE GAETANO	pag. 38
MARIO VELLA	pag. 40
<b>WORK IN PROGRESS</b>	
FABRIZIO DE GAETANO	pag. 44
CROCE ROTTA	pag. 46
HPC_DESIGNSTUDIO	pag. 48
<b>ALLESTIMENTO</b>	
AMOS TORRESIN	pag. 52
ERNESTO FAVARETTI	pag.54

# INDICE





## LA MENTE COMUNE:

La Mente Comune è un'associazione nata nel 2009 per promuovere l'autonomia e un approccio critico verso la realtà che ci circonda, dando spazio, risorse, competenze, esperienze e strumenti per l'autoproduzione. Le sue iniziative sono sempre più legate al mondo dell'eco sostenibilità, della creatività e della manualità.

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, riducendo la dipendenza dal consumo attraverso il piacere dell'autoproduzione.

La Mente Comune si trova a Padova presso l'ex macello di via A. Cornaro dove, grazie alla CLAC- Comunità per le Libere Attività Culturali, ha attivato un laboratorio di riutilizzo creativo e pratiche di sostenibilità urbana nel 2012.

## LA NOSTRA STORIA:

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 anni La Mente Comune ha realizzato oltre 50 percorsi e workshop educativi grazie a i quali i soci hanno potuto 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 pratiche 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.



# PROGETTO REFUTURE:

*Trasformazione materiale e culturale*

Il **progetto ReFuture** è nato con l'obiettivo di affermare la necessità di valorizzare le qualità del presente per costruire ora un **percorso rivolto al futuro**, mantenendo come focus l'applicazione del pensiero creativo e delle **tecniche artigianali** alla produzione di beni utili, in particolare per l'arredo, attraverso il riuso. Il progetto refuture si è sviluppato attraverso il racconto e la declinazione dei molti significati dell'upcycling in Italia. **Upcycling** per La **Mente Comune** significa **raccontare la storia di oggetti e di persone che rinascono e si trasformano**, raccontare delle alternative possibili, creare e plasmare con le pro-

prie mani il futuro. Refuture si è sviluppato con tre diverse azioni fuse e sintetizzate durante la expo SCRAPout.

**ReGeneration:** un'incursione di tre artigiani dell'upcycling nella routine di tre classi di adolescenti per raccontare nuove possibilità attraverso azioni concrete di rigenerazione di materiali di scarto. Distruggere pregiudizi, cambiare visioni e dare nuove possibilità.

Con **ReGeneration**, 30 ragazzi/e, grazie alla loro fantasia, creatività e passione da una vecchia cucina e scarti di elettrodomestici hanno progettato e realizzato uno spazio ristoro che è diventato parte integrante dell'allestimento

SCRAPout.

**RePlay:** una raccolta di immagini ed esperienze, tre mondi e modi di intendere l'upcycling.

Un viaggio di due curiosi curatori nell'Italia dei creativi che re-inventano il mondo.

**SCRAPout:** una expo, un work in progress, dei luoghi arricchiti di relazioni.



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

## SCRAPOUT #2: UPCYCLING EXPO

*"SCRAPout#2: Upcycling Expo è un'officina mobile del processo creativo, un contenitore in costante mutamento in cui lavorano artisti, designer e artigiani accomunati dalla produzione di beni utili, attraverso il riuso. La seconda edizione del progetto SCRAPout nasce dall'esigenza di ampliare l'osservazione nel campo della conversione dei materiali di scarto in oggetti di design, da un'Expo statica ad una dimensione dinamica in cui all'utente e al fruitore del prodotto finito è concessa la possibilità di conoscere, apprendere, esaminare e giudicare le varie fasi di trasformazione che*

caratterizzano "up-cycling" durante il processo creativo degli artisti. Se l'upcycling è l'opposto di down-cycling (è il processo di conversione di materiali di scarto o prodotti inutili e/o nuovi materiali), che è l'altra metà del processo di riciclo, la logica conseguenza di uno screening consono a questa ricerca è un viaggio a ritroso nel tempo e all'interno della creazione stessa, un'indagine accurata che costruisca la storia dell'oggetto che spesso e volentieri il consumatore non conosce o non vuole conoscere rimanendo all'interno di limiti consumistici imposti da regole di mercato ormai inadeguate

alla sostenibilità ambientale (mercificazione del suo prodotto finale). William McDonough e Michael Braungart nel 2002 parlano di *"Remaking the Way We Make Things"* per chiarire in concetto di Upcycling, (una parola coniata da un ingegnere tedesco Reiner Pilz e che dal 2010 diventa un movimento mondiale che interessa tutti gli stati in via di sviluppo) giustifica l'intento della nuova Expo: se per *"rifare il nostro mondo di fare le cose"* bisogna prima avere il coraggio di ritornare indietro e di riflettere per creare un futuro, dando la possibilità al pubblico di mostra-



re questo nuovo modo di "agire". Spesso l'idea di processo creativo viene automaticamente legata al lavoro dell'artista, in maniera seriale a quello dell'artigiano e progettuale a quella del design, l'Upcycling annulla queste distinzioni a priori in quanto aspetto creativo e didattico si combinano uniformemente in vista di una ri-educuzione utilitaria. Nel campo della fenomenologia della arti la tradizione di riutilizzare oggetti trovati (*objet trouvé*) ha antenati illustri dai Dadaisti a Pablo Picasso con la testa di Toro passando per Simon Rodia, Joseph Cornell, Robert Rauschenberg, Johann Dieter

Wassmann per arrivare all'artista olandese Max Zorn che crea opere d'arte da ordinario nastro da imballaggio marrone; tutti esempi apparentemente poco consoni all'etimologia della parola Design, che indica un'attività alla base della costruzione/realizzazione di un oggetto o della progettazione in vista di una futura produzione industriale o non, apparentemente perché, in essi l'aspetto di coesione tra le varie discipline scientifiche, artistiche e umanistiche anticipano e concretizzano quella che per Renato Barilli in "Scienza della cultura e fenomenologia degli stili" vede come l'uni-

ca forma di interpretazione totale e "utile" dell'arte: una rivisitazione storiografica a ritroso nella storia di 400 anni scovando connessioni e interazioni preesistenti tra tecnologia, pittura, scultura, ingegneria, matematica, fisica, chimica, prima della distinzione rinascimentale tra queste discipline e fondamentalmente tra arti maggiori e minori e cioè tra arte e artigianato.

Il Design in altre parole è un'arte totale perché non vi è distinzione tra stili, scienze e tecnologia, ne è possibile l'assenza di arte, ne tanto meno della memoria storica, un'essenza, un archetipo della collettività, un bisogno "Riconoscere il bisogno è la condizione primaria del design". Charles Eames.

L'elemento che contraddistingue dunque L'upcycling da qualsiasi forma di Design è l'armonia tra vedere (e non prevedere) un bisogno e la necessità di salvaguardare la collettività stessa. La maggior parte degli oggetti che vengono creati secondo questa metodologia sono unici in quanto nascono da rifiuti a cui viene riconfermata una nuova vita,

in questo senso sono opere d'arte nel senso più classico della parola. Marcell Duchamp asseriva che "l'opera d'arte vive realmente durante il periodo in cui le persone che la vedono possono parlarne, criticarla o rifiutarla, morte quest'ultima l'opera viene consegnata alla storia dell'arte e dunque ai musei"; questa concrescenza è il fulcro principale dell'edizione di quest'anno, una dinamica interazione tra fruitore del prodotto e creatore anticipando e trasformando il prodotto finito.

L'architettura SCRAPout#2: Upcycling Expo è progettata con una "Struttura a Matrioska". Metafora perfetta per illustrare l'Expo, in esso convive una espo-

sizione fissa di 10 espositori, 3 work in progress di maker, un allestimento in movimento in cui sono gli artisti stessi a partecipare e a organizzare lo spazio, un video-documentario che entra nel laboratorio degli artisti in giro per l'Italia, e una proiezione dell'Expo stesso in uno spazio espositivo nel centro storico della città.





## STRUTTURA A MATRIOSKA

*“La madre e il seme”*

*Tra XIX e XX secolo, Mamontov, collezionista d'arte, mecenate e ideatore della souvenir russo per eccellenza aveva allestito nella propria tenuta dei laboratori artistici riunendo attorno a sé pittori e artigiani....Il suo intento era quello di far rifiorire l'artigianato e l'arte tradizionale, per questo allesti un laboratorio-negozio.*

Come in quell'insieme di bambole che dischiudendosi svelano una nuova bellezza, l'Expo ScrapOut: ReFuture è stato pensato come una scatola cinese, un crogiolo di progetti, idee e di lavori ognuno dei quali contiene ed è contenuto senza nascondere la bellezza, la funzione e l'importanza dell'altro. Una

prospettiva convergente di lavoro sul lavoro, un laboratorio nella fabbrica, un gioco continuo, infinito, che può essere smontato a piacere, spostato per poi essere utilizzato con finalità specifiche, analizzato o studiato. Gli unici fulcri della scatola oltre i quali il gioco si conclude sono la "Madre" cioè il progetto ReFuture e l'associazione La Mente Comune, un insieme di sinapsi che lavorano all'unisono, cioè l'unico contenitore che ha reso possibile questo ambizioso lavoro e l'ultima bambola il "Seme" che non si può aprire, la più piccola che rappresenta la mostra cristallizzata nello spazio espositivo Biosfera nel ghetto di Padova.

# SCRAPOUT TEMPORARY EXPO

*Proiezione temporanea refuture*

SCRAPout#2: Upcycling è suddiviso in un laboratorio nella location della cattedrale dell'Ex Macello e una sua proiezione fisica nello spazio espositivo Biosfera sito nel cuore del ghetto ebraico di Padova.

Scindere il progetto ReFuture in due spazi espositivi è una necessità che scaturisce da esigenze differenti: nella Cattedrale l'aria che si respira è quella dei laboratori, opifici di oggetti di uso comune e di design. Opere uniche che richiedono una collocazione più consona e dunque la decisione di decontestualizzare parte dell'Expo in un negozio, una splendida vetrina nel centro storico di Padova.

Questa vuol essere un'occasione per gli artisti e un valore aggiunto si integra un evento multidisciplinare completandolo e per ottimizzare il connubio Laboratorio-Negozio, aumentandone enormemente il target di visibilità.



# SPAZI ESPOSITIVI:

SPAZIO ESPOSITIVO DELL' EX-MACELLO

VIA ALVISE CORNARO 1 PADOVA

SPAZIO ESPOSITIVO BIOSFERA

VIA SAN MARTINO E SOLFERINO, 5 PADOVA

# EX-MACELLO



# BIOFERA





# ESPOSITORI

An aerial photograph of an industrial complex, likely a water treatment plant. The central feature is a large, circular, elevated water tank. Surrounding it are various industrial buildings, pipes, and structures. The image is overlaid with a semi-transparent, light-colored grid pattern. The word "ESPOSITORI" is written in a large, brown, serif font across the top left portion of the image.

# FUORICOMEUNCOPERTONE

## *Bologna*

Dire a qualcuno che è “fuori come un copertone” significa dirgli che è davvero folle. Che è proprio fuori. Ma Fuori Come un Copertone è anche un evento: un set fotografico aperto a tutti per posare sopra/sotto/di fianco alla poltrona Degonflage. Le Degonflage, dal francese “sgonfiarsi”, sono 5 ruote riciclate pronte ad accogliere nuove strade sotto forma di poltrona. Le Degonflage sono prodotte a Bologna dal 2011 dagli artisti Iris Ferreo e Paki Belmonte e che spostandosi in ogni location diventano un set fotografico in cui la fruibilità dell'opera diventa foto-ricordo e per i visitatori dell'Expo che vogliono collaudare l'originale poltrona.



TO  
SIGN.  
TE.  
ODA.  
RIED  
DIL  
ERA  
festa



# FRANCO CORSO

*Milano*

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 paradossale, 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 sculture in cui dona una nuova vita.



# RICREAZIONI

*Milano*

Ricreazioni è un laboratorio creativo che realizza mobili e complementi d'arredo utilizzando materiali di recupero. Lavorare oggetti dimenticati dal tempo per adattarli a una nuova dimensione, è come ascoltare una storia capace di risvegliare l'anima addormentata delle cose. Ogni oggetto diventa interessante, reinventabile, trasferibile ad altri usi. Ricreare vuol dire giocare, educare la mente alla fantasia. Un gioco che porta con sé una delicata suggestione romantica: mondi e tempi lontani entrano a far parte del quotidiano, intrattenendoci in una sottile conversazione con il passato.





# SPULVRÄZ

## *Bologna*

Spulvraz è un'officina creativa dove ci si sporca le mani. Flessibile, smeriglio e saldatrice sono gli strumenti del mestiere che plasmano materiali riciclati selezionati in elementi di design unici ed originali. Solidi di ferro, marmitte in acciaio, reti metalliche e ruggine, con luci implementate possono trasformarsi in originali forniture per spazi all'avanguardia. Spulvraz lavora per te su commissione, concretizza le tue idee, costruisce mobili su misura, cancelli, fornisce complementi d'arredo vintage e allestisce i tuoi spazi.



# COLLABORATORIO DI RIUSO CREATIVO

## Marche-Fermo

Collaboratorio di Riuso Creativo è un marchio nato dall'incontro di tre diverse professionalità (artigianato, progettazione, moda) con l'intento di realizzare elementi di arredo, accessori, abbigliamento ed ambienti dando nuova vita a materiali ed oggetti esistenti scartati e/o inutilizzati. Il nostro motto è "Perché tutti hanno il diritto di rifarsi una vita..." Il team è costituito da un progettista, due artigiani professionisti ed una stilista, tutti residenti nel fermano; l'idea nasce dalla passione che ci accomuna per il design, in tutte le sue forme ed espressioni, unita alla formazione specifica che ciascuno di noi possiede nel proprio settore di competenza, ed all'attenzione per temi socialmente rilevanti come la sostenibilità ed il rispetto per l'ambiente, e dunque per noi stessi. L'unione di intenti ed esperienze professionali altamente qualificate ci ha così spinti a creare oggetti di design di elevata qualità, a partire da prodotti erroneamente considerati "di scarto", donando loro quel valore aggiunto capace di trasformarli da oggetti "comuni" in elementi unici, preziosi ed originali. Reinventando forme e funzioni in modo non convenzionale l'oggetto di design è più simile ad un'opera d'arte che non ad un prodotto seriale, a maggior ragione in un mondo in cui si incentiva il consumo industriale. Inventare nuove vite alle cose e prolungarne l'uso significa risparmiare risorse due volte: nel produrre il nuovo oggetto, e nello smaltire quello vecchio. L'accuratezza della manifattura unita ad un'ottima conoscenza dei materiali e delle tecniche produttive, alla sensibilità verso il risparmio delle risorse e all'attenzione per l'ambiente, ha favorito la nascita di questo progetto di "creatività sostenibile": un oggetto di "redesign" è unico per eccellenza, ed è capace da solo di personalizzare un ambiente o la persona che lo indossa. Quante volte ci siamo convinti di avere cantine e soffitte piene di "cianfrusaglie inutili" e scarti... la vera domanda è: "siamo sicuri che si tratti di scarti?!"





# MAURIZIO LAMPONI LEOPARDI

*Milano*

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".



# CLARA ARPINI

Milano

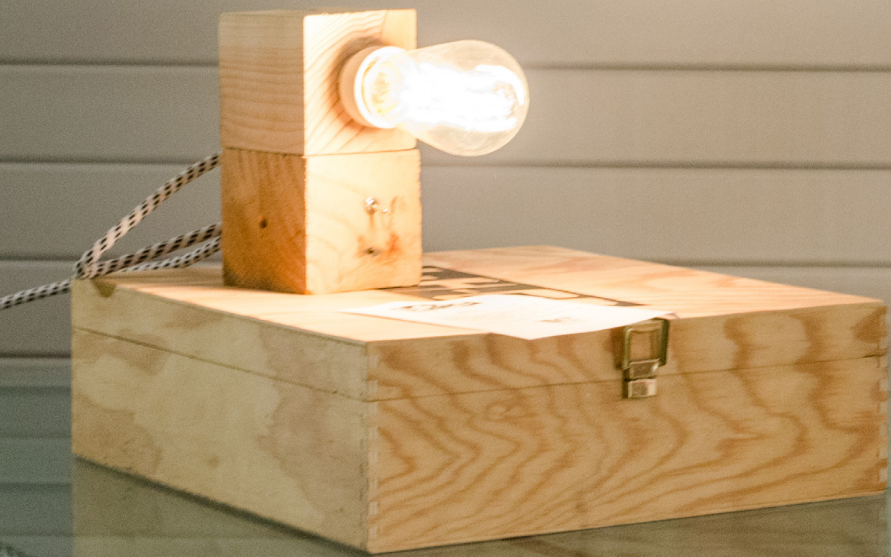
**N**el gennaio 2014 nasce il progetto NODO da un esperimento casuale: “stavo soppalcando la stanza della mia casa riutilizzando le doghe e pezzi di legno del mio vecchio letto e nel frattempo con filo avanzato che avevo in casa ho pensato di impagliare un mobile per il bagno, non funzionava, si spezzava e provato con un filato molto resistente che sembrava adatto al mio scopo. Dopo qualche giorno ho iniziato a intrecciare quel filato sulla sedia in vimini degli anni '50 recuperata dalla casa di mia nonna. Il caso vuole che negli oggetti accumulati in box, ho ritrovato molte sedie che probabilmente avrei gettato e così ho potuto lavorarci rianimando la tecnica dell'impagliatura. Il risultato mi ha entusiasmato da subito...”



# NICOLÒ GERIN

Lecco

Nasce a Lecco, il 9 aprile 1989. Attraverso le discipline scolastiche e non, scopre il suo talento e la sua sfrenata curiosità per tutto ciò che è artistico. Ottenuto il diploma presso il liceo artistico “Medardo Rosso” di Lecco, non può che continuare a coltivare la vena artistica, continuamente nutrita da tutto ciò che abbia, anche un minimo, potenziale artistico. Studia “Design del prodotto” presso NABA, Nuova Accademia di Belle Arti, a Milano, dove consegue nel febbraio del 2013 la laurea triennale, con un progetto di tesi di gruppo, dotato di forte impatto e inventiva, al quale è stato dedicato un articolo sulla rivista “Domus”. Una sfrenata passione per la duttilità dei materiali lo spinge a sperimentare sempre cose nuove, tentando di trovare il materiale perfetto per ciascun oggetto. La sete, poi, di imparare e crescere, per diventare un artista a tutto tondo, lo porta a confrontarsi con chi, nel mondo dell’arte, già lavora, quali inizialmente il designer Marco Guazzini e successivamente, Ctrlzak Art & design studio, ove trova una linea progettuale e di pensiero che lo rispecchia. Nel 2013, però, le esigenze cambiano: fonda, con alcuni colleghi, un’associazione culturale, Walnuts Factory, volta a far conoscere e a diffondere l’arte in ogni sua forma e a promuovere ciascun individuo che possieda il talento di trarre, anche da un oggetto desueto e ritenuto di poco conto, una grande opera. Fino ad arrivare ad oggi, nel 2014, quando Nicolò, decide di lavorare come freelance. Questa avventura lo porta a continue collaborazioni: la più recente, quella con Hpc Design Studio e Walnuts Factory, lo ha visto protagonista di un’installazione.



# GERARDO ABRIOLO

*Italia-Spagna*

Luce al Cubo è il mio cubo di luce personale. Cercavo uno spazio colorato da guardare. Avevo bisogno di creare un oggetto che contenesse e creasse uno spazio colorato e che allo stesso tempo potesse anche fare del bene o che in qualche modo portasse benessere. È nato così Luce al cubo, l'ultima opera, anche se a me sembra la prima. Uno spazio colorato racchiuso in un cubo di legno. Le assi che lo creano riportano tutti i segni del tempo e del loro lavoro, ogni singolo centimetro ha la sua storia. In quelle trovate all'interno di antichi casali si notano i fori delle viti, il lavoro dei chiodi che in passato le hanno tenute insieme e i segni inevitabili dei tarli che per lungo tempo hanno vissuto al loro interno; quelle trovate in campagna invece sono striate di ruggine e hanno le sfumature della terra, dell'acqua e del sole. Esse hanno forme distorte, spessori e pesi diversi ma ognuna diventa custode della luce che contiene. Ogni lato del cubo è un quadro. Realizzerò 27 opere uniche con le assi trovate in antichi casali di campagna, tra uliveti secolari, nelle splendide colline italiane. Ogni luce al cubo che creo ha una sua storia, una forma e colori diversi. Il metallo fuso che utilizzo per sigillare la lampada sarà realizzato con metalli diversi, anche preziosi.





# OFFICINA MOVE

*Roma*

OfficinaMove nasce dalla consapevolezza del fascino che i vecchi mobili conservano e dell'impatto ambientale che il loro smaltimento avrebbe sull'ecosistema: tornare a dar loro parola, donare nuova forma alla loro anima, creare un ponte tra passato e presente è l'obiettivo del progetto. Move come movimento, necessario per trasportare pezzi di arredamento del secolo scorso nel nuovo millennio; Officina come manualità, concretezza, funzionalità: ogni mobile passa attraverso un processo di recycle, redesign, restyle, reuse e approda a una nuova vita, sintesi perfetta tra classico e moderno, bellezza e praticità



# ANDREA GIANNI

*Milano*

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.



# FABRIZIO DE GAETANO

*Milano*

Stringimi è una linea di arredo in legno che utilizza solo incastri e nastri senza chiodi o viti, facile da montare, disponibile in diversi modelli e soluzioni: dalla più piccola e portatile fino ad estendersi ad un'intera parete. Stringimi design concilia e unisce la semplicità di un arredo industriale alle infinite possibilità di uno su misura pezzo per pezzo. Vicino alla versione industriale De Gaetano per SCRAPout disegna e produce la versione Legami Upcycling, lo stesso concetto, la stessa forma ad incastro, ma con assi di legno recuperato sostituendo i nastri con freni di bici scartati.



# MARIO VELLA

*Milano*

Lucitazione e' una parola composta da Luce, Meditazione ed Emozione. Lucitazione è una filosofia di lavoro che ha l'obiettivo di rendere una fonte di luce capace di provocare un'emozione e di stimolare la meditazione. Per ottenere questo risultato, è necessario che il "Punctum" non sia la luce diretta, ma che diventino protagonisti ciò che traspare, i riflessi e le ombre che la fonte di luce genera passando attraverso la materia. La luce diventa compagna dei momenti dedicati all'interiorità, al godimento del relax, alla lettura di un buon libro, all'ascolto di buona musica, arricchendo l'atmosfera e consentendoci di sognare persi nell'oblio. Come in ogni ambito, ciò che conta è la qualità e non la quantità. Così per la luce vale la stessa regola. Fin dai tempi dei tempi, l'uomo ha bisogno di emozionarsi e di meditare. Lo sguardo rapito dal fuoco del camino, rivela il viaggio immobile della nostra mente. Lo stupore e l'ammirazione nell'osservare una tela del Caravaggio, apprezzando il sapiente uso della luce e delle ombre, ci fanno viaggiare nel tempo restando immobili. Il supremo obiettivo della Lucitazione è quello di rendere possibile il viaggio mentale, penetrando nella luce e nella materia.









WORK IN PROGRESS

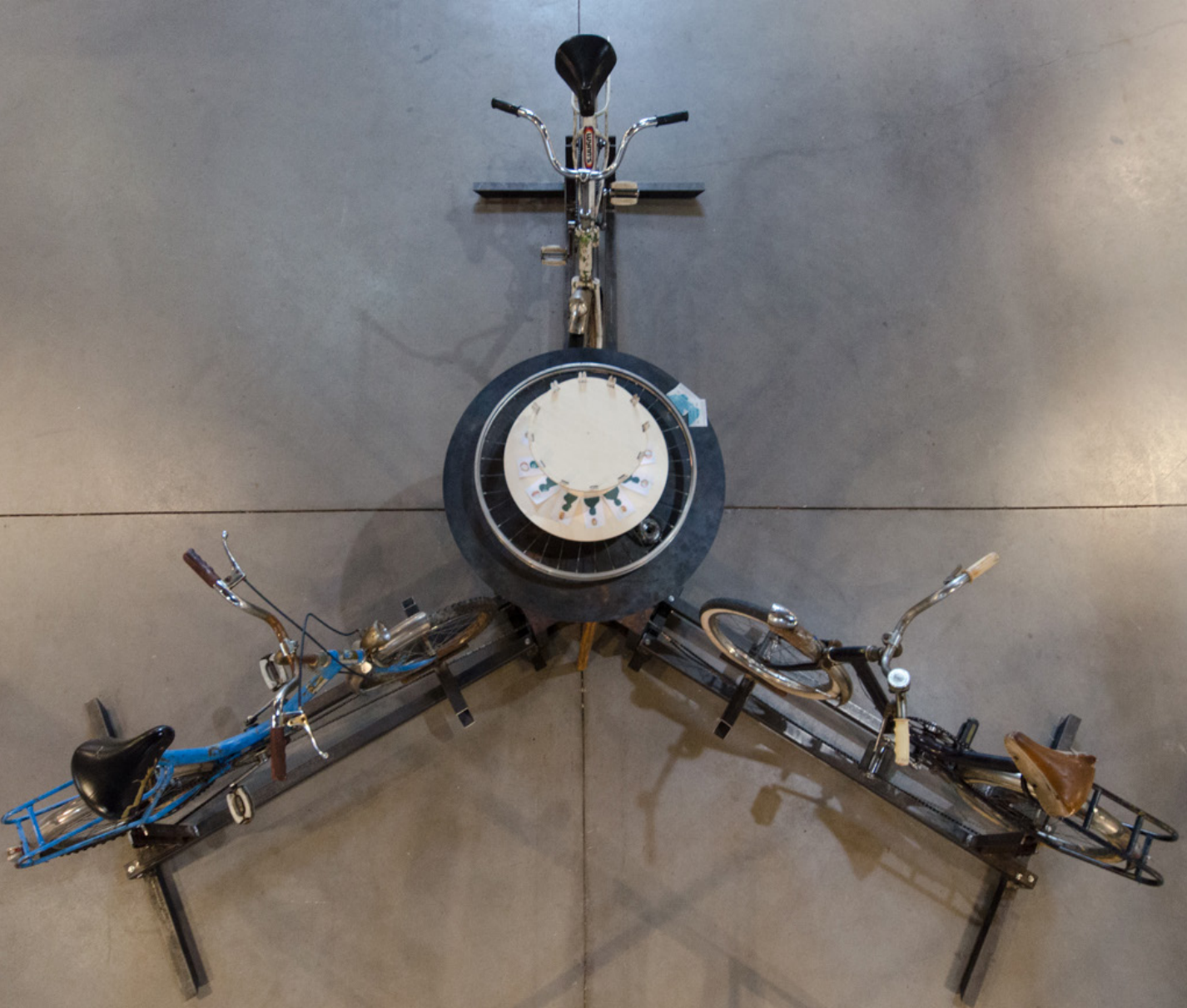
# FABRIZIO DE GAETANO

Milano

Fabrizio De Gaetano dice di lui: *“Sono un ricercatore a 205 gradi ....voglio arrivare a 360”* . Di fatti De Gaetano realizza progetti, prototipi, oggetti su misura coinvolgendo professionisti di ogni genere per offrire soluzioni dalle più semplici alle più ambiziose Organizzando corsi di manutenzione, sperimento il riuso con diversi materiali come il vetro e il cartone lavora all'interno del **BIGMAGMA**, una **MULTIFACTORY** un integratore di competenze favorendo la realizzazione di progetti proposti e sviluppati dai propri soci. Perché faccio parte di bigmagma: E' l'humus perfetto per poter crescere, imparare e diventare quello che immagino di essere.

## PROGETTO:

Cattura sguardi è una macchina interattiva, un'installazione a pedali senza batterie, un meccanismo elettromeccanico che genera spettacolo puro: cioè uno Zootropio. L'antenato del proiettore, lo zootropio, è un dispositivo ottico per visualizzare immagini, disegni, in movimento, ed è lo stesso significato della parola che spiega il lavoro dell'artista Milanese, l'unione dei termini zoe (vita) e tropos (girare) forgia la “ruota della vita”. Una giostra cabalistica e surreale che crea energia e spettacolo catturando gli sguardi delle persone che la muovono.



# CROCE ROTTA

*Bari-Roma*

Croce rotta upcycling & design, nasce dalla collaborazione tra Sergio Scarcelli e Alessandro Ciafardini. Si può immaginare un mondo diversamente divertente, creativo e sobrio, la sfida è andare oltre l'immaginazione, l'incontro è creatività è sovversione se si hanno mani pensanti e visioni lontane di un mondo consumato non ne facciamo rifiuti...lo trasformiamo con la bizzarra idea che niente e nessuno è mai perso...abbiamo indossato camici e preparato sale operatorie ma prima bisogna passare dal primo soccorso...di CROCE ROTTA

## PROGETTO:

Costruzione di un divano modulare ricavato dalle ruote di un antico carro agricolo, una scrivania moderna ed un tavolino inserito nella struttura, creato da vecchi pallet. Crocerotta è l'unione di due stili e due metodologie di lavoro che manipolano dei materiali diversi. Il work in progress svelerà come artigiani e artisti del riciclo possano operare insieme completandosi a vicenda. Dal Design all'Upcycling e dall'Upcycling al Design. Collasso è il nome perfetto per un salotto e splendida metafora sulla mutabilità della vita e della professione: una rottura tra la certezza di una normalità acquisita e la capacità di re-inventarsi continuamente."



# HPC\_DESIGNSTUDIO

Lecco

**P**ercorriamo un filone laboratoriale, dove progettare significa interagire e giocare con la materia, dalla più nobile alla più povera. Siamo un punto di riferimento per ogni ambito che richieda l'ideazione, l'allestimento, la decorazione o la customizzazione di ambienti ed oggetti nonché il recupero (UpCycling) o il restauro degli stessi. H.P.C. accoglie il suo interlocutore, fabbrica alternative, e tramite la sua accuratezza tecnica e formale, individua e coordina proposte di esecuzione, dal "cantiere" alla messa in opera. Operiamo nel rispetto dell'ambiente, massimizzando l'impiego di risorse sostenibili e reperibili in loco. Confidiamo in opere che riducano "l'eccedente", affinché ad ogni prodotto così scomponibile, durevole e valido sul mercato, vengano conferiti un ciclo di vita e una dignità rinnovabili.

## PROGETTO:

**S**crap'ier cheff è una cucina realizzata con la tecnica dell'upcycling, utilizzando materiali e mobili di riutilizzo, una cucina modulare e mobile che permette di ottenere più soluzioni, per la zona cucina in base allo spazio di cui si dispone. Il progetto di 3 moduli, che contengono elettrodomestici fondamentali nell'ambiente della cucina delinea perfettamente il brand del gruppo creativo di Lecco che è una sobria e creativa miscela di progettazione e ingegnosità.





**HPC**  
Handmade DesignStudio





# ALLESTIMENTO

# AMOS TORRESIN

Padova

Per la leggerezza, per la composizione in legno naturale e per la facilità di montaggio, il bancale ispira profondamente l'Ecodesign del riuso contemporaneo, con effetti estetici notevoli. I progetti realizzati sono frutto di un accurato esame del materiale. Si differenziano tra loro perché diverse sono, ogni volta, le tipologie, le forme e la quantità del materiale a disposizione. Un vecchio congegno non più funzionante, come una macchina da scrivere o un telefono o ancora un videoregistratore, viene recuperato, smontato e completamente riassembleto su assi di legno rovinate dal tempo. L'apparecchio assume una forma diversa e acquista una nuova vita ora meccanica, ora elettronica. Gli oggetti abbandonati dalla nostra società, obsoleti o danneggiati, perdono la loro funzione originaria diventando elementi di design artistico, che mirano a mostrare la valenza della creatività e del riuso. Nel suo laboratorio di idee, Amos vive il processo creativo con la mente, con gli occhi e con le mani, con azioni che muovono emozioni nuove, diverse da quelle di origine. Ri-guarda gli oggetti in una prospettiva differente da quella in cui sono stati concepiti.

**Antoine Lavoisier:** *"Nulla si crea, nulla si distrugge, tutto si trasforma".*



# ERNESTO FAVARETTI

## Padova

Nella sua “baracca”, com’egli definisce il suo laboratorio di magie, dimentico del tempo, l’artista dà vita ad un’intera generazione di Pinocchi: piccoli, grandi, giovani, vecchi, che hanno l’aura e l’energia del legno e che regalano un’enigmatica fascinazione a smemorarci in un mondo Altro, quasi rapiti da quel discreto sussurro che i Pinocchi sembrano svelare. L’itinerario artistico di Ernesto Favaretti incomincia con lunghe passeggiate lungo il delta del Po, in un contatto profondo con la natura. Dalle spiagge libere del delta egli raccoglie camminando lungo le dune, tronchi sabbati e argentei ramaglie, che hanno il vissuto delle acque e acquistano una risonanza interiore: assumono simboliche reminiscenze e tornano a vivere in mutate forme. Dai bianchi rami contorti, l’artista scolpisce i suoi pinocchi che hanno una doppia anima: quella del legno “...nato, vissuto e morto” e quella dell’acqua. Essi conservano l’innocenza e lo stupore di Pinocchio, le velate malinconiche dei tramonti sul delta del Po e il ricordo del becco giallo dei gabbiani.. Illusorietà e sogno dialogano con questi Pinocchi, che sembrano blandire ogni affanno e quasi lenire le paure del grande scenario esistenziale.







## **RINGRAZIAMENTI:**

*ScrapOut #2 è stato un progetto molto ambizioso reso possibile dalla volontà e collaborazione di molte persone.  
Grazie al sostegno del Bando Culturalmente della Fondazione Cassa di Risparmio di Padova e Rovigo e all'Ufficio*

*Informambiente del Comune di Padova e al Settore Cultura e Turismo.*

*Grazie ai soci e i volontari de La Mente Comune, ad Alessandro Bellotto, Davide Selovin, l'ass. Khorakhanè,  
Legambiente Padova, Kinocchio, Marco Fantacuzzi e Lisa, Anna Garbo,*

*Grazie alla Rete Riuso Padova e gli oggetti rifiutati e di scarto dai quali traiamo costante ispirazione.*

*Grazie agli artisti tutti, il cielo il mare e i trulli della Puglia, la fitta rete di collaborazioni di Milano,  
la cornice incantata di Brivio, i ragazzi di Bigmagma e del Made in Mage.*

*Grazie a Sandro Polci, il nostro giurato preferito. Grazie alla disponibilità di Luisa Malatesta*

*Grazie ai ragazzi e ai professori delle scuole Nievo e Selvatico*

*Grazie a tutti i visitatori sperando di averli ispirati e stimolati a creare dal quotidiano un futuro più sostenibile.*



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

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

facebook: La Mente Comune