



AGATA

AGATA è un abito polifunzionale, frutto di una ricerca e di uno studio finalizzati a trovare l'utilizzo più idoneo per gli scarti di produzione dell'industria calzaturiera, come materie prime secondarie per nuovi materiali da immettere sul mercato.

Il nome deriva dall'utilizzo della pietra minerale, appunto Agata usata con le macchine lucidatrici per dare brillantezza alle pelli.

A permettere la realizzazione di questo capo nello specifico è stata la cessione di sfridi di pellame da parte di due industrie::

- Calzaturificio Heros Srl, Via Spineto 3, 63837, Piane di Falerone (FM)
- Calzaturificio Luca Mode Srl, Via Garibaldi 99, 63029, Servigliano (FM).

SCARTI INDUSTRIALI

La quantità di pelle che viene **scartata** è approssimativamente di:

- un **3%** delle **pelli sintetiche**;
- un **15%** delle **pelli bovine, ovo-caprine** (quando la superficie di taglio dei pezzi è ampia, il dato sale al 25%)

In termini di ecosostenibilità, qualcosa di molto utile sarebbe evitare gli sprechi e immettere di nuovo sul mercato materiali altrimenti persi.

Eventualmente il recupero di queste pezze può essere effettuato anche a favore di altri comparti, chiudendo “A SCARTO ZERO” il ciclo di produzione delle filiere.



PRODOTTI CREATI DAL RECUPERO DI PELLI

“**PIQNIQUE**”, nécessaire da pic-nic realizzato con strisce di pelle intrecciate tra loro che si trasforma in pratica tovaglietta.

Anche i fratelli Campana hanno utilizzato la **PELLE DI STRUZZO** per la collezione di arredi firmata dall'azienda sudafricana Klein Karoo: 10 elementi e accessori per il quotidiano.

“**HIVE**” (pouf e tavolino) creato dall'Atelier svizzero Oï , prende vita da materiali di scarto, in particolare dai ritagli di pelle inutilizzati della produzione di B&B italia.



IL PATCHWORK COME SOLUZIONE

Nel campo del Fashion Design si possono trovare molti stilisti che nelle ultime stagioni hanno adottato questa tecnica per le loro collezioni.

Nella storia dei tessuti, il PATCHWORK costituisce il classico per eccellenza per quanto riguarda il RIUSO.

La rielaborazione di vecchi capi, di avanzi di stoffa o di filati, genera composizioni da cui vengono a volte distillate “mode di strada”.



Tom Ford



Givenchy



Christopher Kane



Peter Som



Proenza Schouler



Preen



Rodarte



Preen



Jasper Conran

ABITI GEOMETRICI

Entrando nello specifico, nell'ambito degli abiti geometrici, ci troviamo immersi nel mondo delle "sculture" da indossare di:



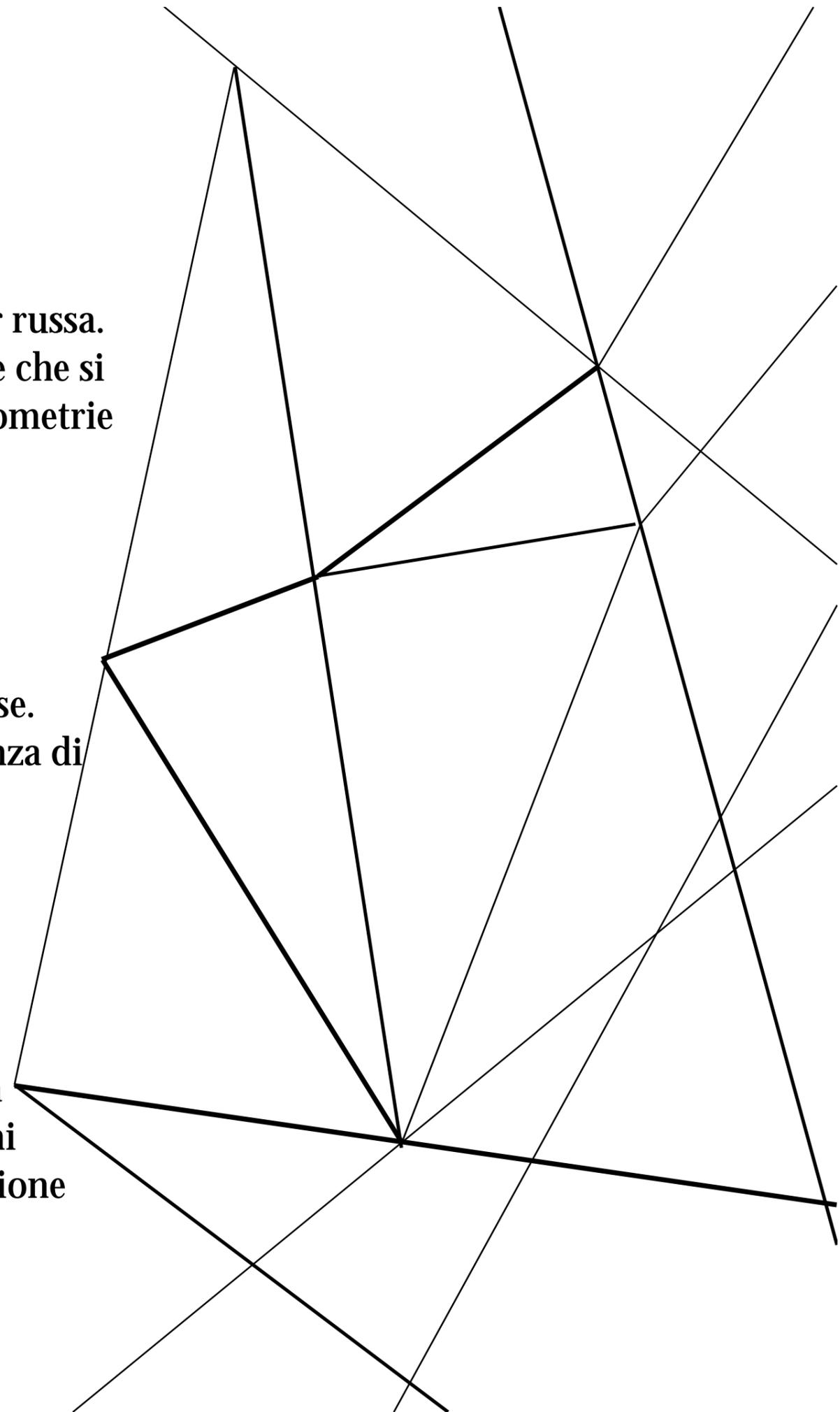
Irina Shaposhnikova, designer russa.
"Crystallographica" collezione che si basa sul rispetto di forme e geometrie molto rigide.



Issey Miyake, stilista giapponese.
Collezioni con una forte presenza di **ELEMENTI GEOMETRICI.**

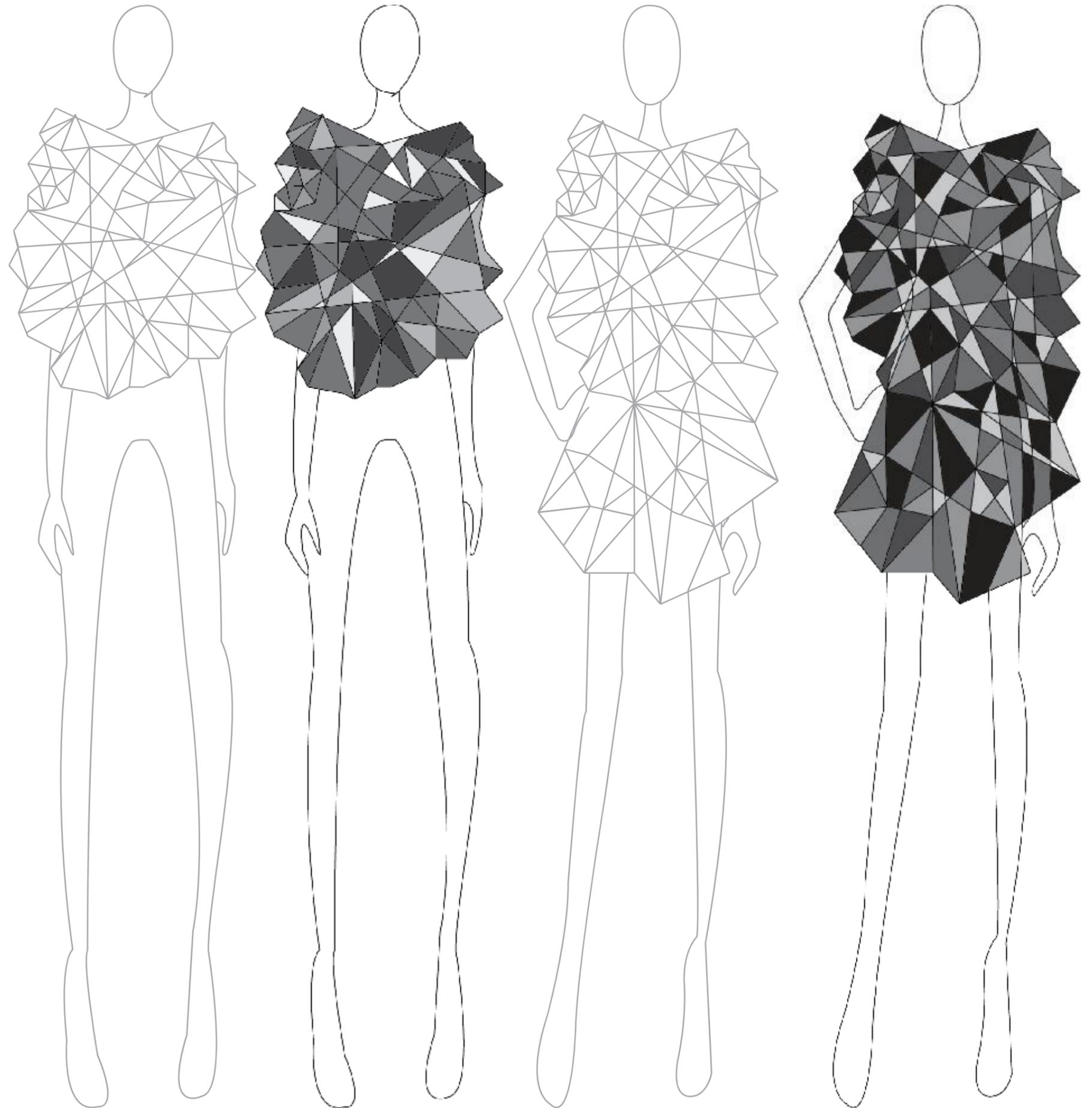


Rachel Poulter, giovane stilista statunitense, nelle sue collezioni si può trovare la stessa inclinazione geometrica.



PRIMI BOZZETTI

Una volta raccolte informazioni e aver fatto luce su cosa è stato fatto e cosa si può fare con il materiale a disposizione, inizia la FASE PRELIMINARE, necessaria ad illustrare le caratteristiche generali della creazione.

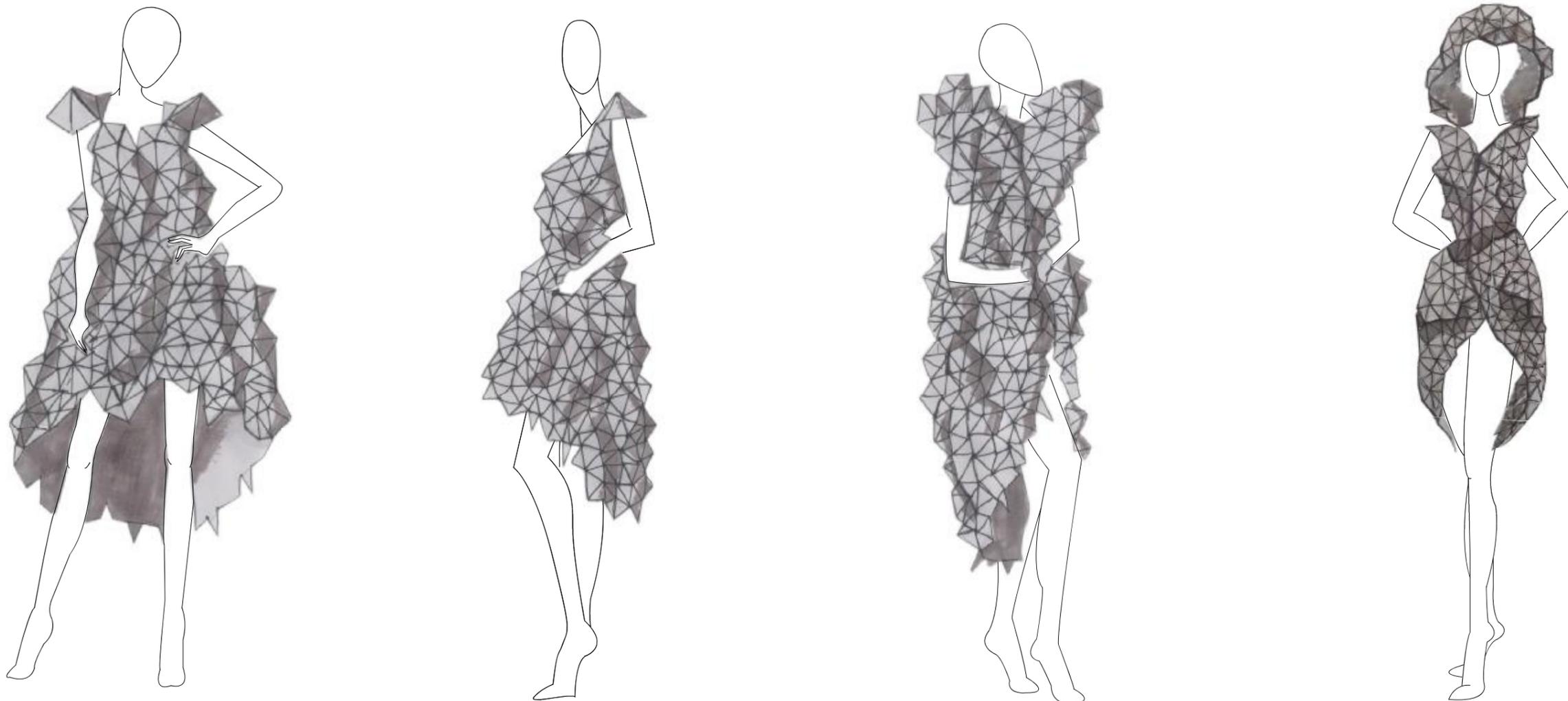


BOZZETTI DEFINITIVI

Aspetto del progetto:

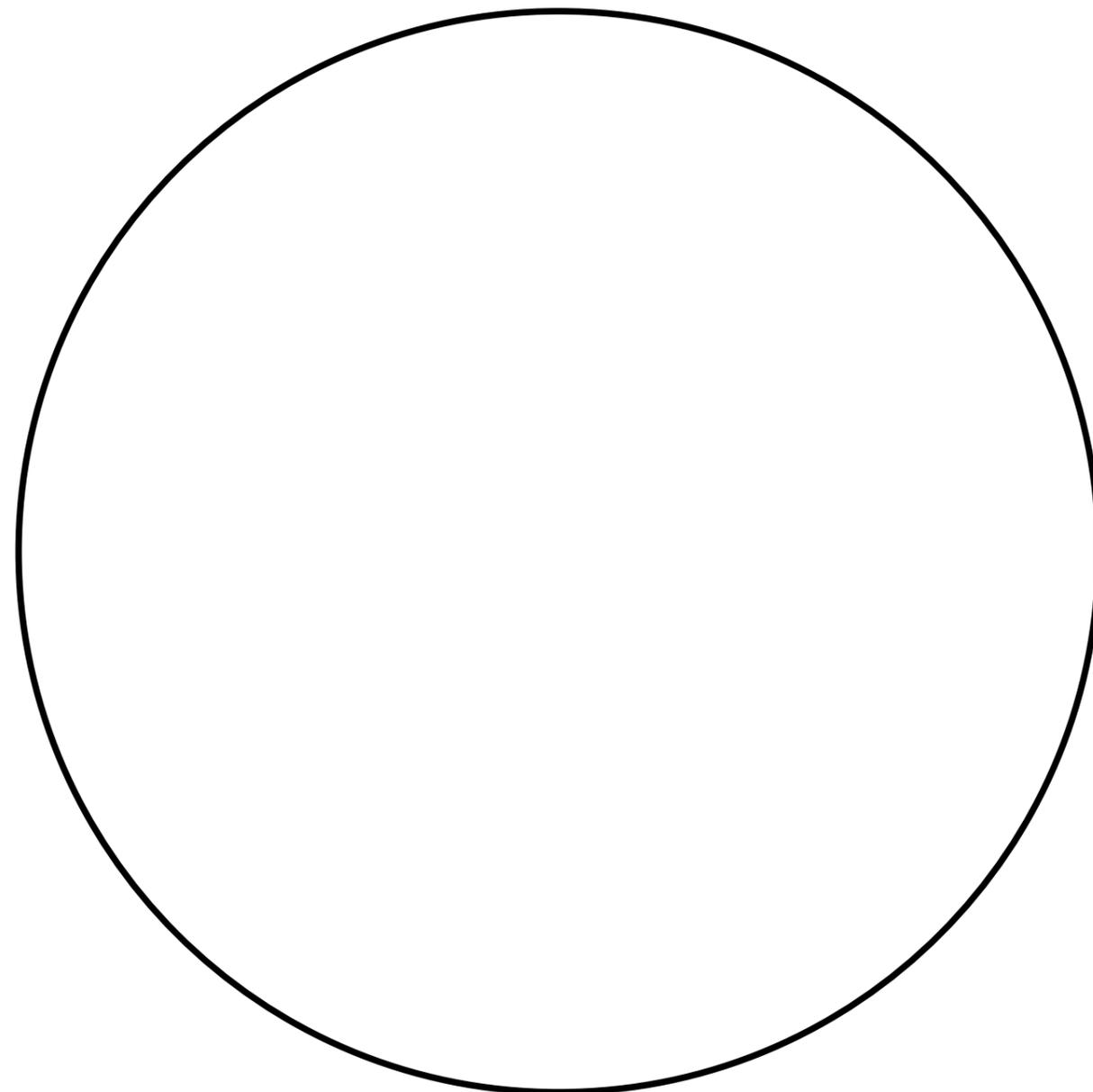
- creare **CONTRASTI EVIDENTI** tra le diverse porzioni che compongono il manufatto,
- far sì che l'oggetto assuma un **ASPETTO GEOMETRICO** ben definito,
- permetterne la **TRASFORMABILITÀ** da una versione ad altre.

In questa fase appare chiaro quale sarà approssimativamente il profilo che avrà l'abito a progetto finito, pur tenendo in considerazione che nella fase di realizzazione potrebbero presentarsi degli impedimenti che influirebbero sul risultato finale rispetto all'idea di bozza.

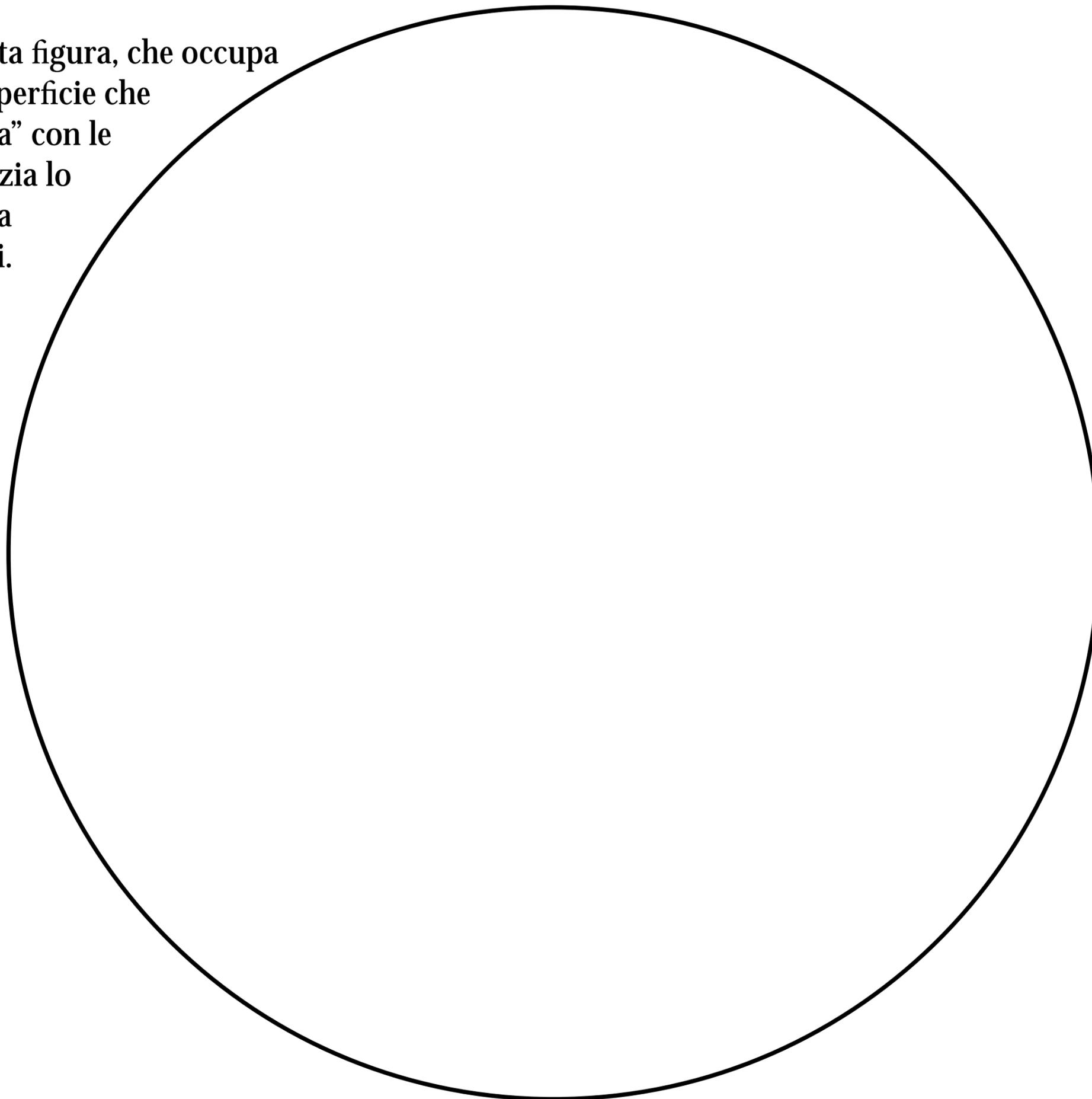


STUDIO DELLA FORMA

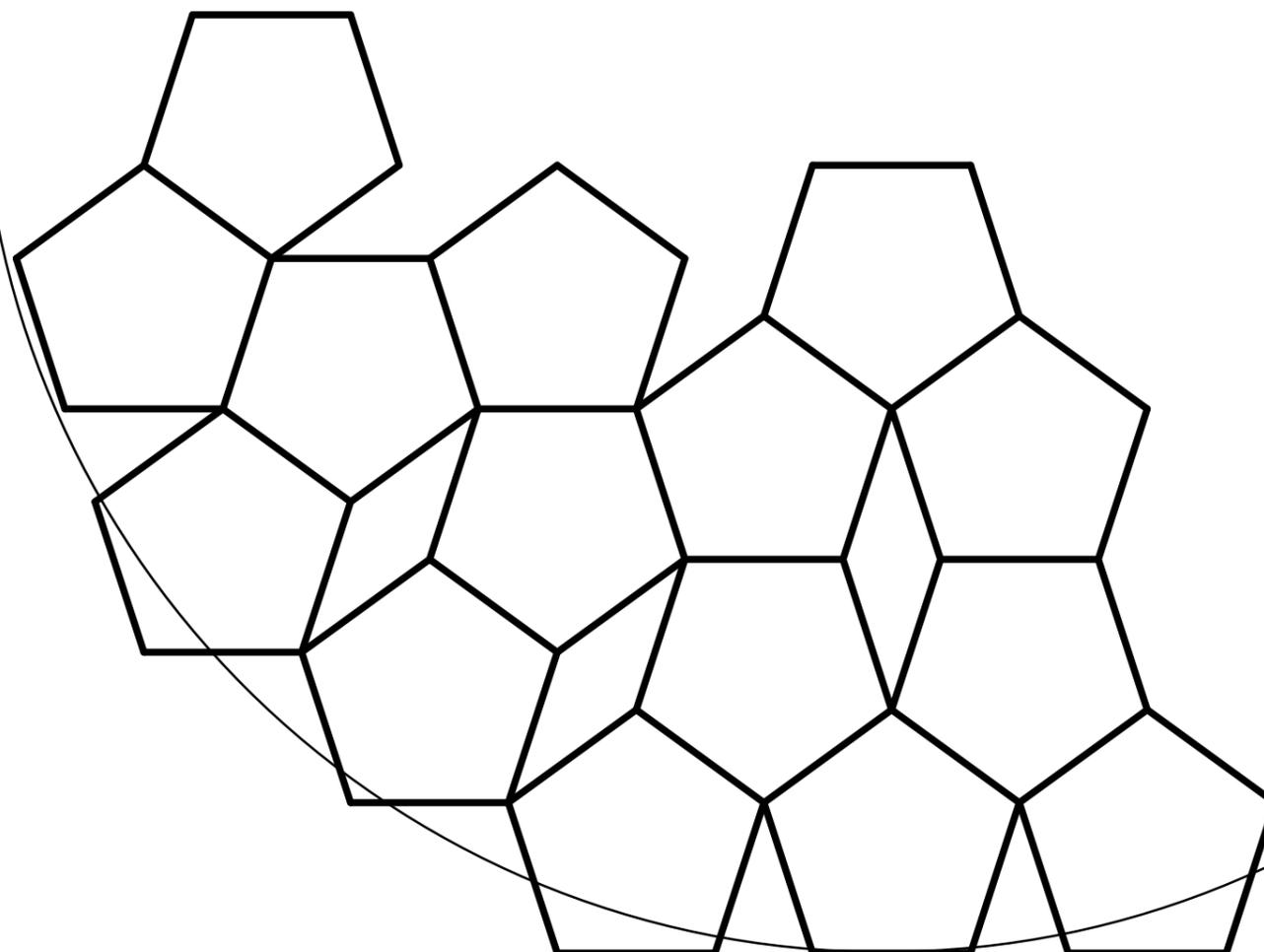
Poichè la volontà era quella di creare un abito voluminoso, si è deciso di partire da una forma “a ruota”.

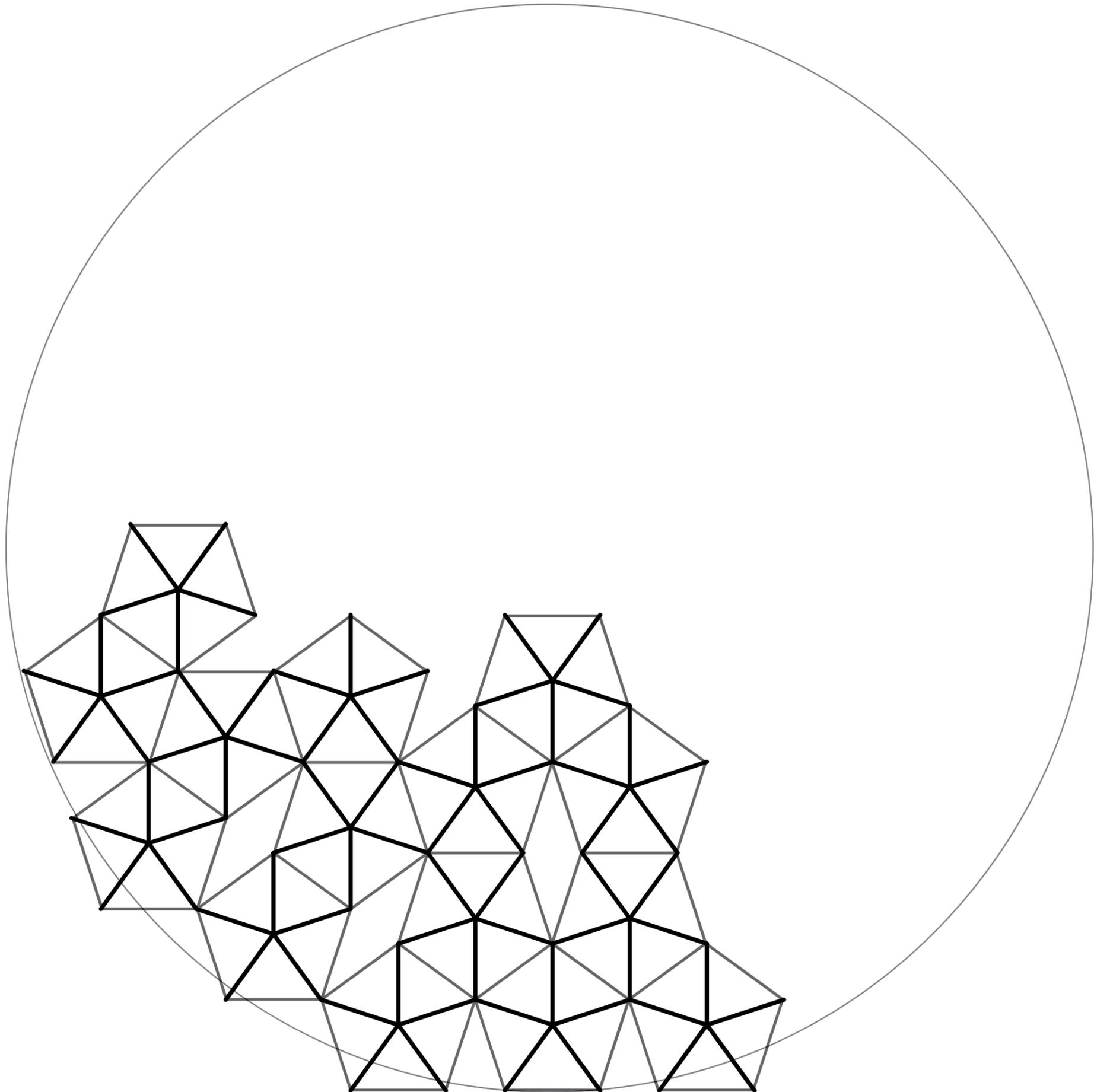


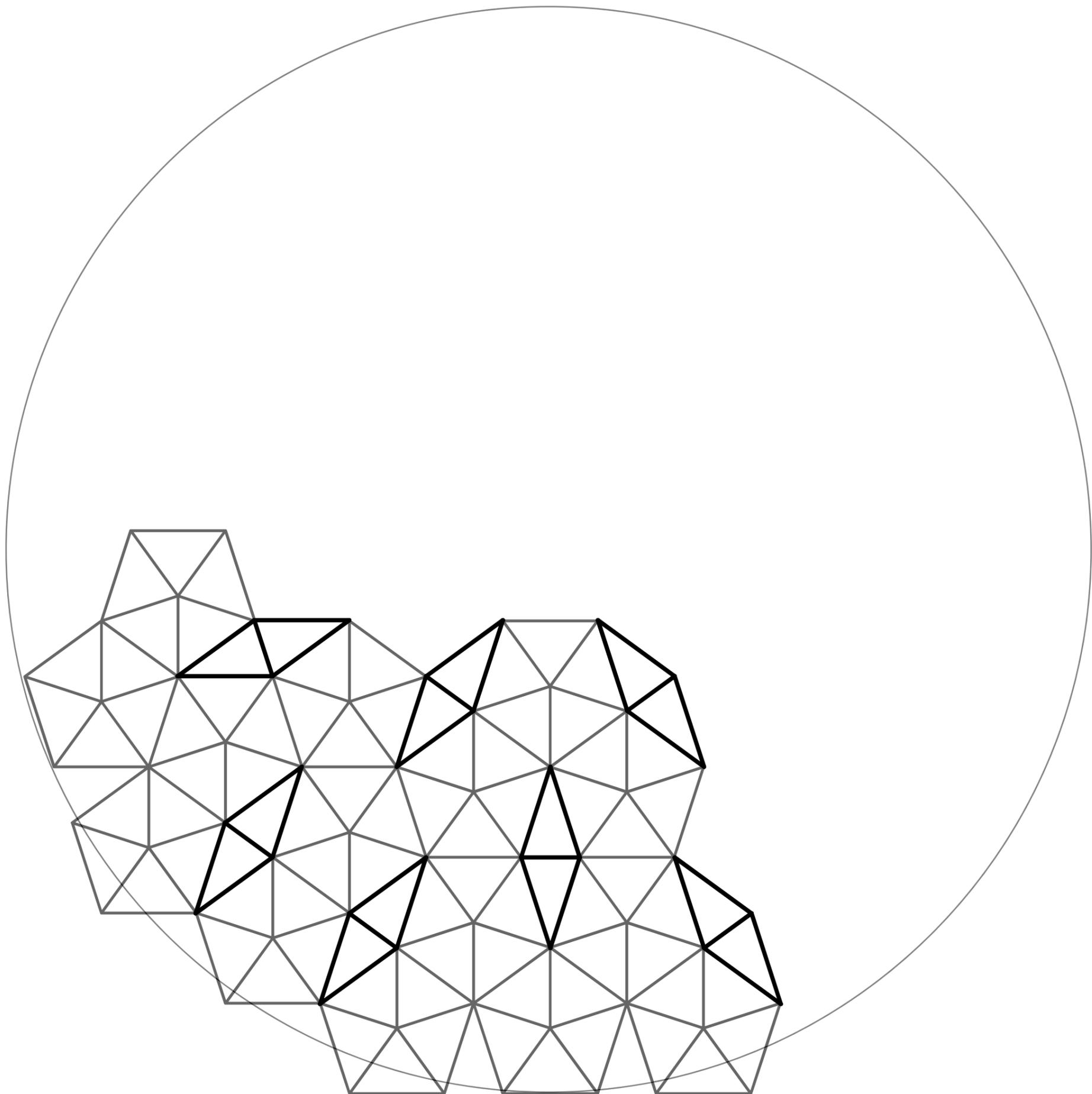
A partire da questa figura, che occupa quindi tutta la superficie che andrebbe “coperta” con le pezze di pelle, inizia lo studio della forma delle singole parti.

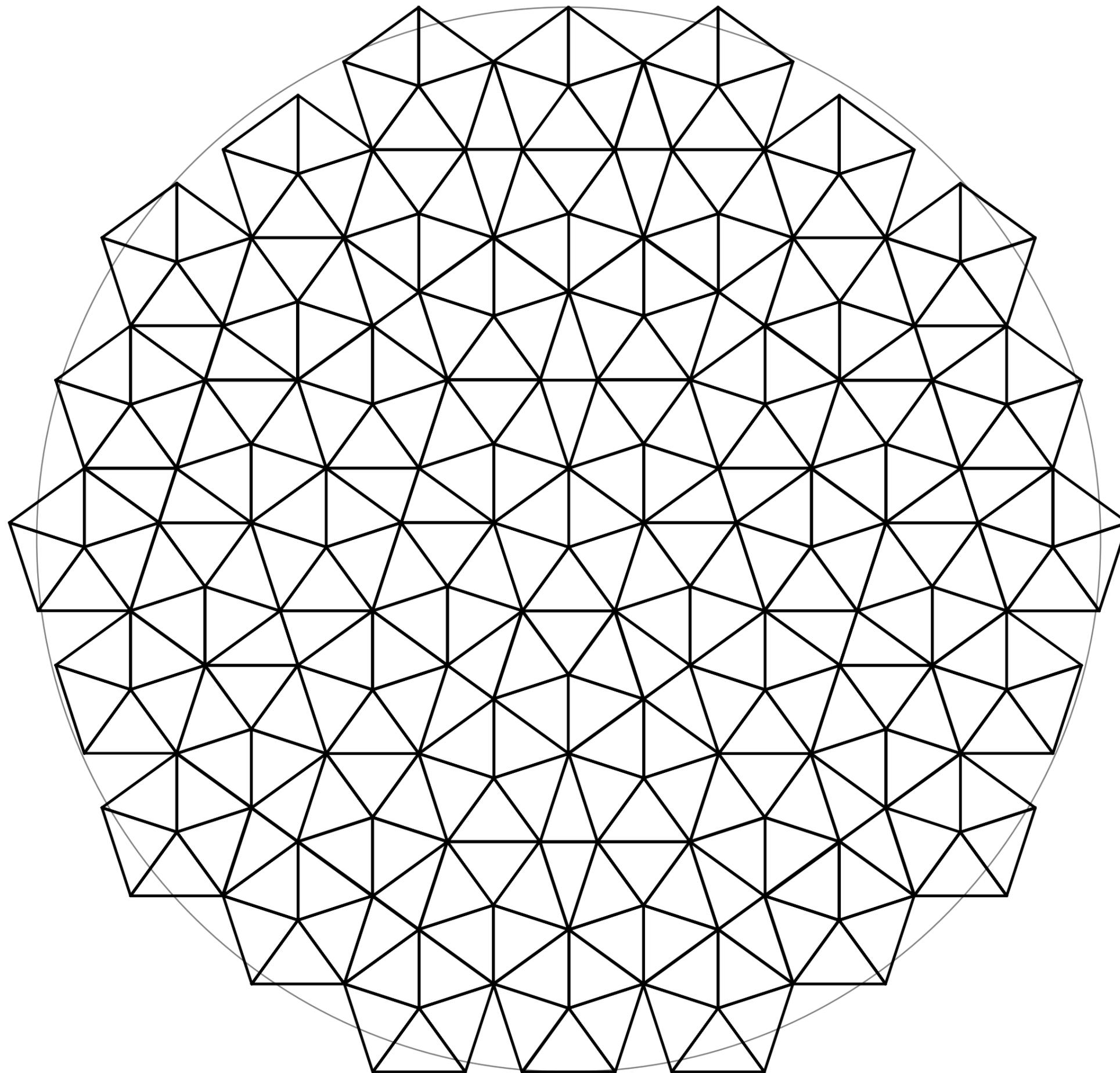


Volendo attribuire al progetto una notevole voluminosità, si va a campire la superficie di base con forme poliedriche quali le piramidi a base pentagonale.

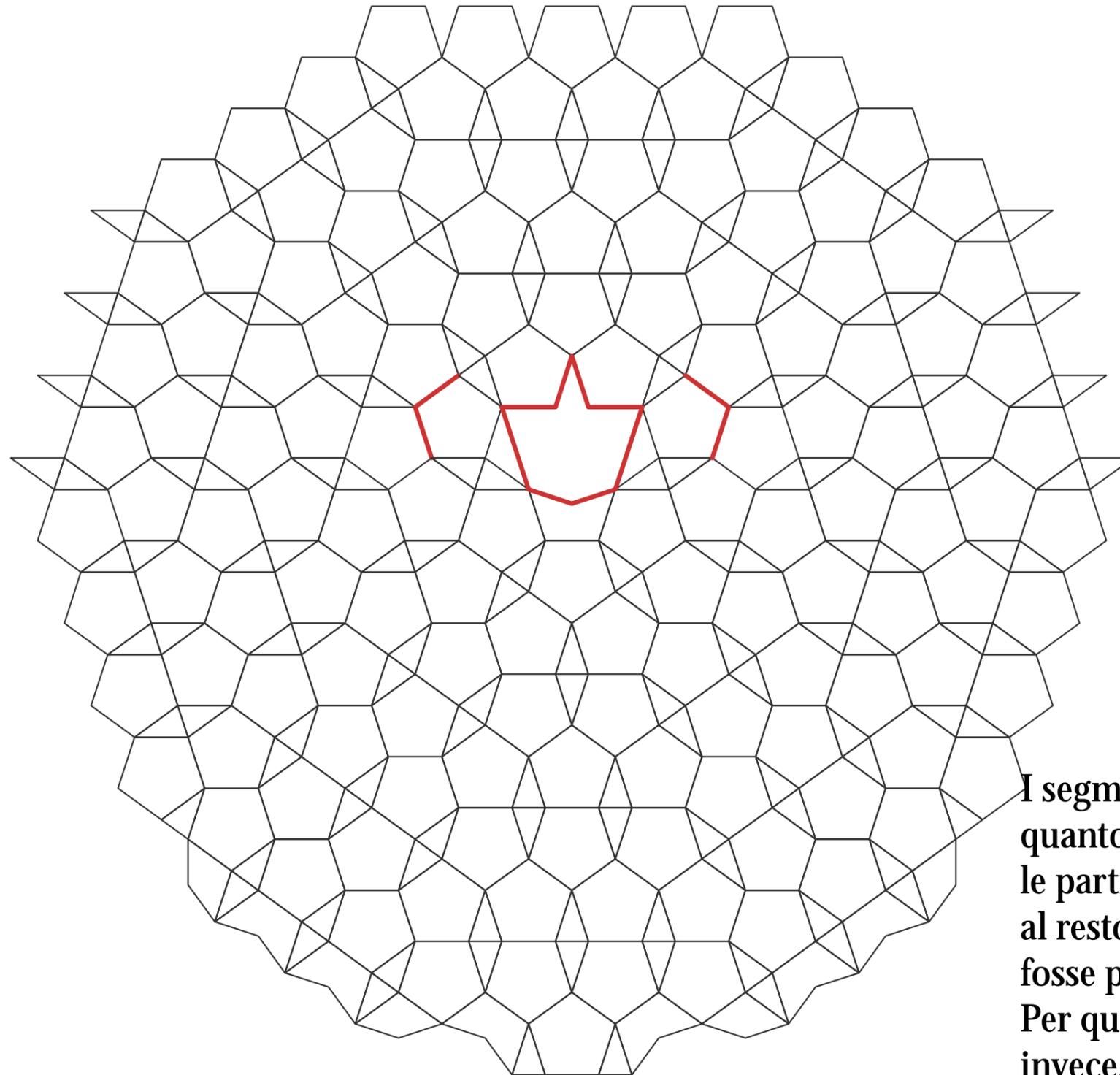






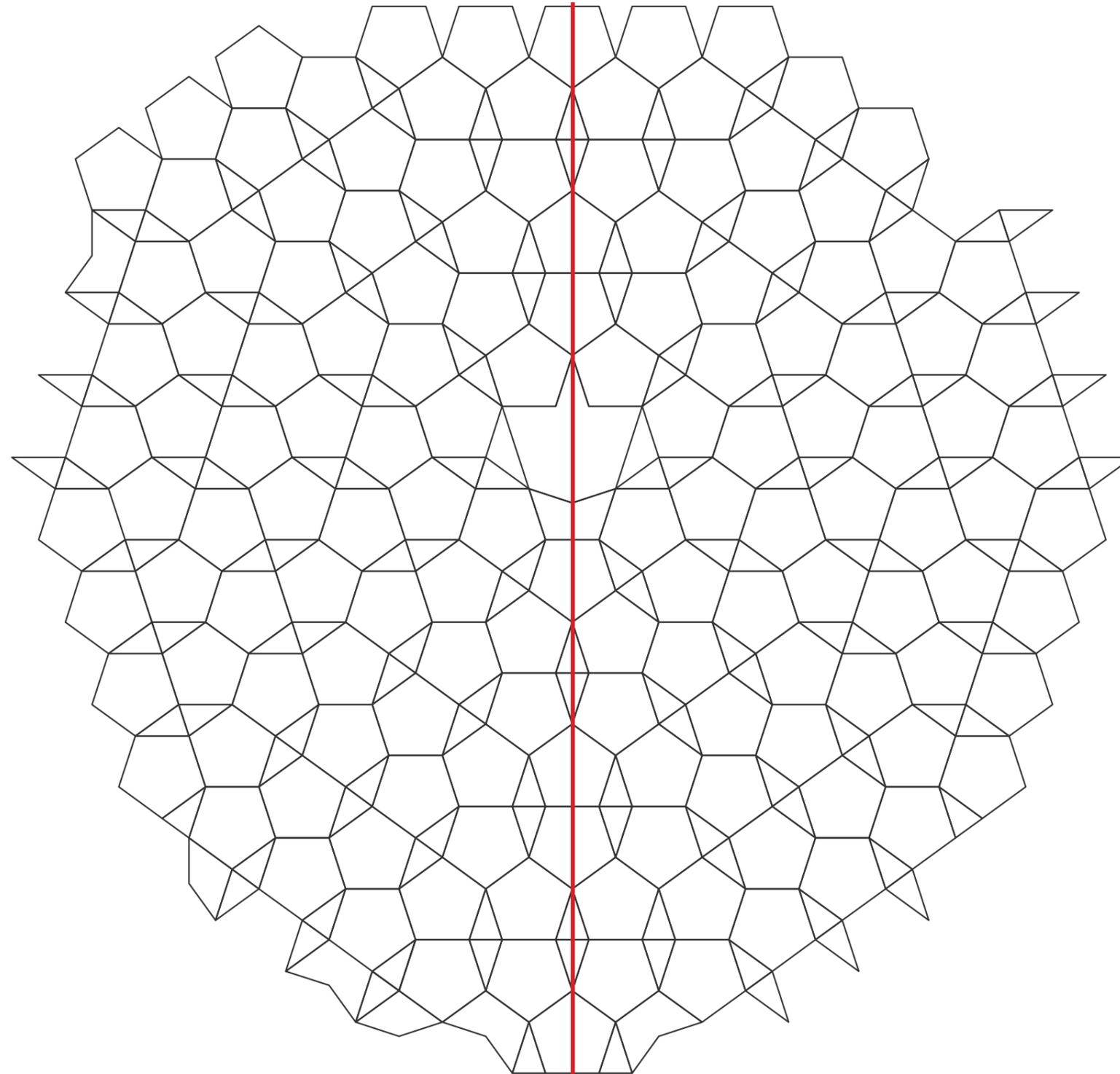


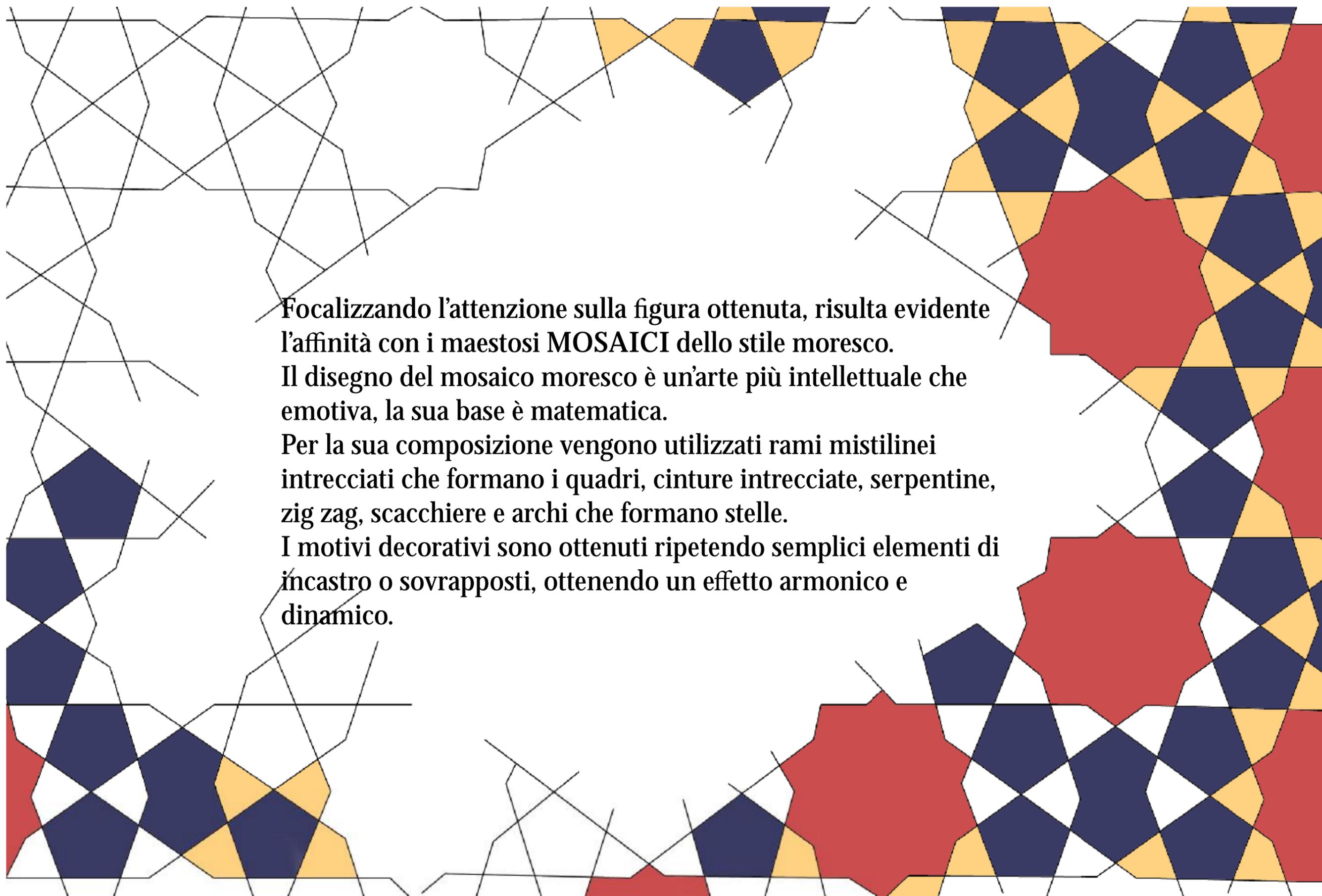
Dopo aver lavorato sulle dimensioni e proporzioni della forma di base e aver impostato la POSIZIONE DELLE SPALLINE E DELLO SCOLLO del vestito,



I segmenti in rosso indicano, per quanto riguarda le spalline, le parti “libere”, cioè non attaccate al resto. Ciò è stato ideato affinché fosse possibile infilare le braccia. Per quanto riguarda lo scollo, invece, l’area da lasciare del tutto vuota.

Dopo aver lavorato sulle dimensioni e proporzioni della forma di base e aver impostato la POSIZIONE DELLE SPALLINE E DELLO SCOLLO del vestito, sono stati apportati dei cambiamenti alla struttura in relazione alla SIMMETRIA.





Focalizzando l'attenzione sulla figura ottenuta, risulta evidente l'affinità con i maestosi MOSAICI dello stile moresco.

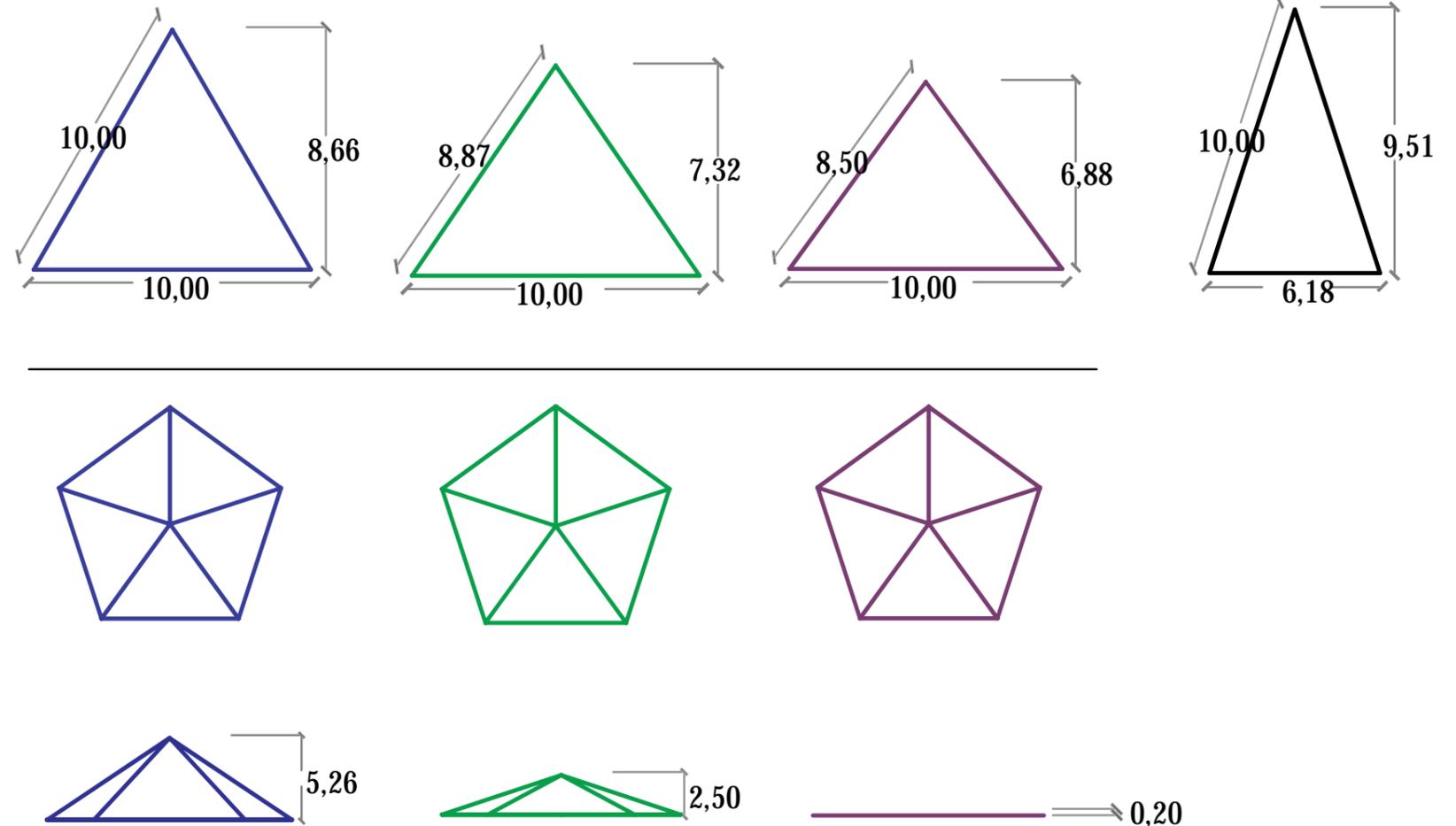
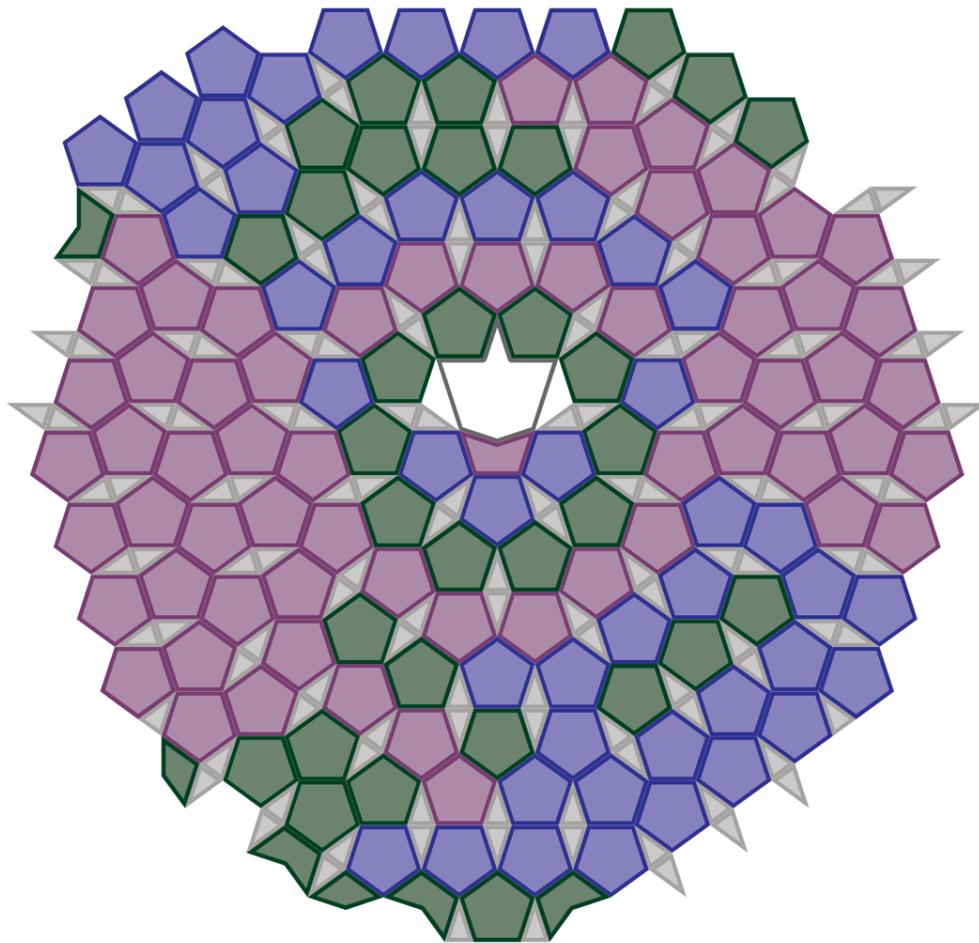
Il disegno del mosaico moresco è un'arte più intellettuale che emotiva, la sua base è matematica.

Per la sua composizione vengono utilizzati rami mistilinei intrecciati che formano i quadri, cinture intrecciate, serpentine, zig zag, scacchiere e archi che formano stelle.

I motivi decorativi sono ottenuti ripetendo semplici elementi di incastro o sovrapposti, ottenendo un effetto armonico e dinamico.

DEFINIZIONE DELLE PARTI

Ora che si conosce la “forma globale” del progetto si possono definire le **SINGOLE PARTI**, stabilendo nello schema dove posizionare le piramidi in base alle altezze.



In base alle loro altezze, i poliedri sono stati “disposti” nello schema.

Come possiamo vedere, alle figure di colore viola non è stata conferita alcuna altezza, al di fuori dello spessore del materiale che lo comporrà.

Si è deciso di lasciare dei pentagoni “piatti” in modo da non creare troppo ingombro in alcuni punti.

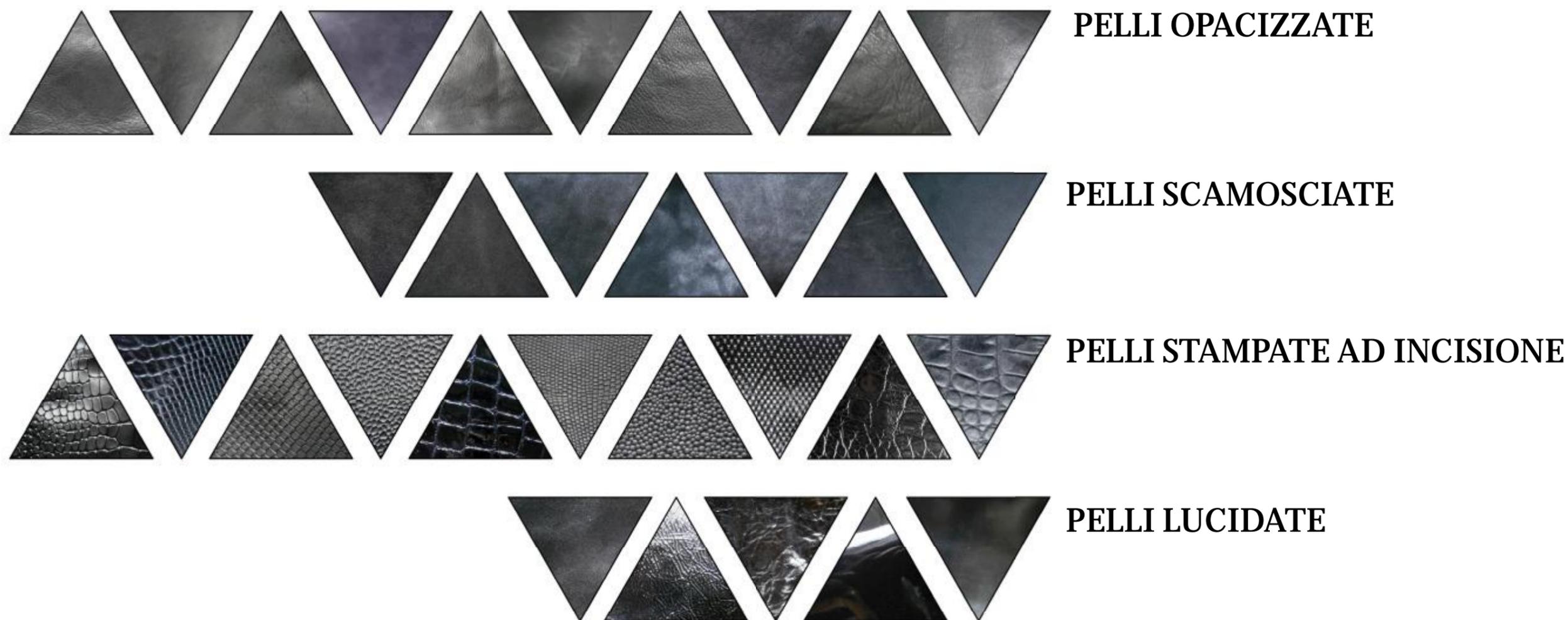
Per far sì che le piramidi mantenessero le stesse misure di base, ma altezze diverse, si sono dovute stabilire misure differenti per ogni triangolo che va a comporre le facce dei poliedri.

A questo punto siamo a conoscenza delle misure alle quali dobbiamo far riferimento per tagliare il materiale che andremo ad utilizzare.

MATERIALE UTILIZZATO: PELLE DI SCARTO

Ora che la forma finale è stata definitivamente stabilita, si fa un inventario delle pelli di scarto che sono state fornite dai calzaturifici e si stabilisce di non collocare in maniera ravvicinata pelli che hanno subito processi di rifinitura simile durante la fase di conciatura.

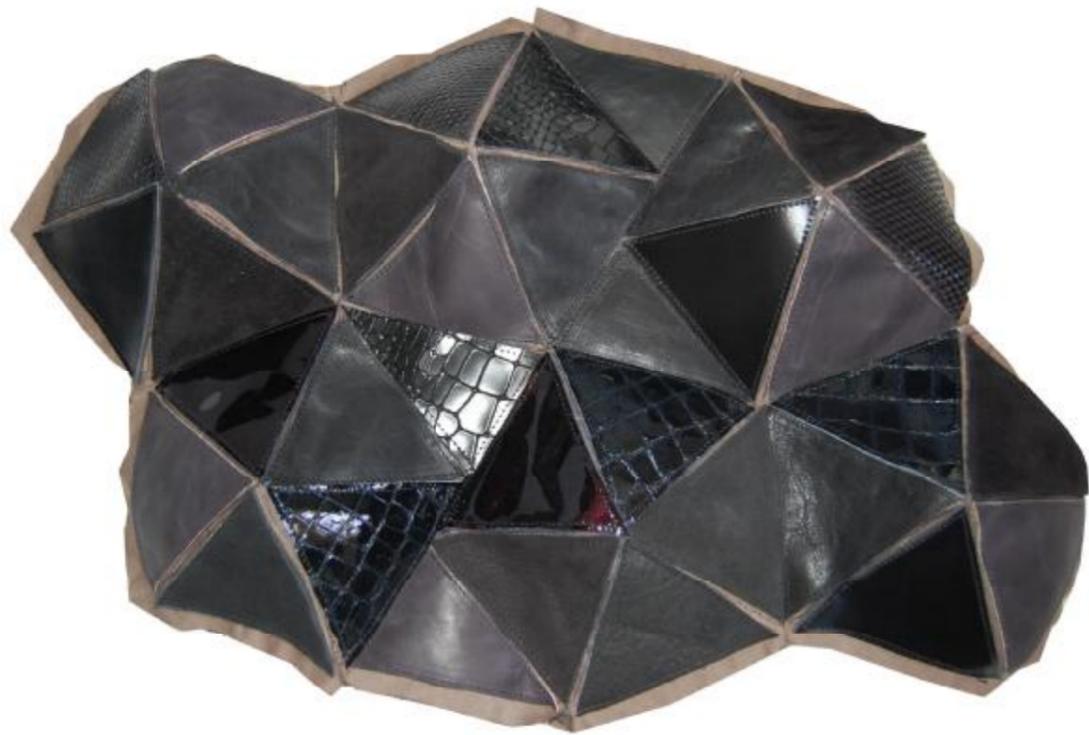
Sono stati così delineati quattro macrogruppi ed è stato fatto un “inventario” per ben distinguere le pelli. Durante la fase di raccolta del materiale, sono state richieste di proposito pelli della stessa colorazione, in modo da accentuare i contrasti tra i frammenti grazie solo agli effetti di luce.



PRIME PROVE

Per poter “unire” tra loro i vari frammenti, è necessario possedere una fodera o comunque qualcosa che permetta la cucitura a macchina tra le parti.

In questo caso sono state utilizzate comunque pezze di di scarto. Nonostante le grandi dimensioni del lavoro, non è necessario avere a disposizione stoffe di dimensioni estese, poichè dovendo creare figure in rilievo, resta più facile cucire le singole parti e unirle in seguito.



Le prime prove sono state effettuate su stoffe di colore contrastante rispetto alle pelli.



A seguito della resa poco soddisfacente, si è optato per stoffe nere.



Tutto il lavoro a questo punto si basa sull'ASSEMBLAGGIO delle parti, in base all'impostazione preliminare che era stata definita.

PRODOTTO FINITO

Variante 1

Il risultato è un abito davvero suggestivo, un'esplosione di **CONTRASTI DI LUCI E OMBRE**, volumi vuoti e volumi pieni.



Per conferire maggiore anatomicità all'abito, si è deciso di applicare dei passanti nella fodera interna, all'altezza della vita che permettessero il passaggio di un tubolare elastico e dei fermi laterali.

In questa maniera è possibile stringere gli elastici per regolare la larghezza del vestito sul punto vita.

Variante 2



Portando dietro al collo la parte anteriore del vestito, si ottiene una versione di esso nella quale l'altezza posteriore della gonna si abbassa e l'abito prende le sembianze di un cappotto con un collo particolarmente voluminoso.

Variante 3



Altra versione dell'abito è quella in cui la parte che forma il collo del cappotto, viene tirata avanti e viene adagiata sopra la testa, in modo che funga da cappuccio.

Variante 4



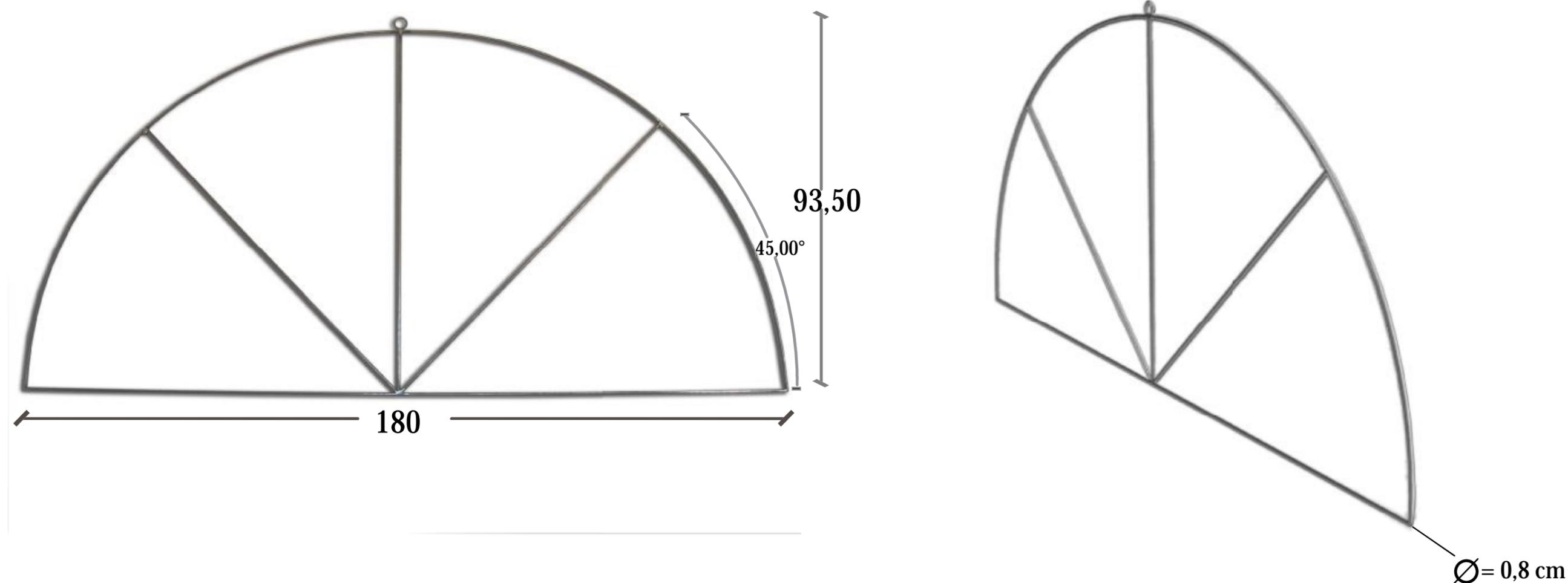
Variante 5



In questa versione, l'abito è appeso ad un supporto metallico fissato al muro, a mo' di arazzo.

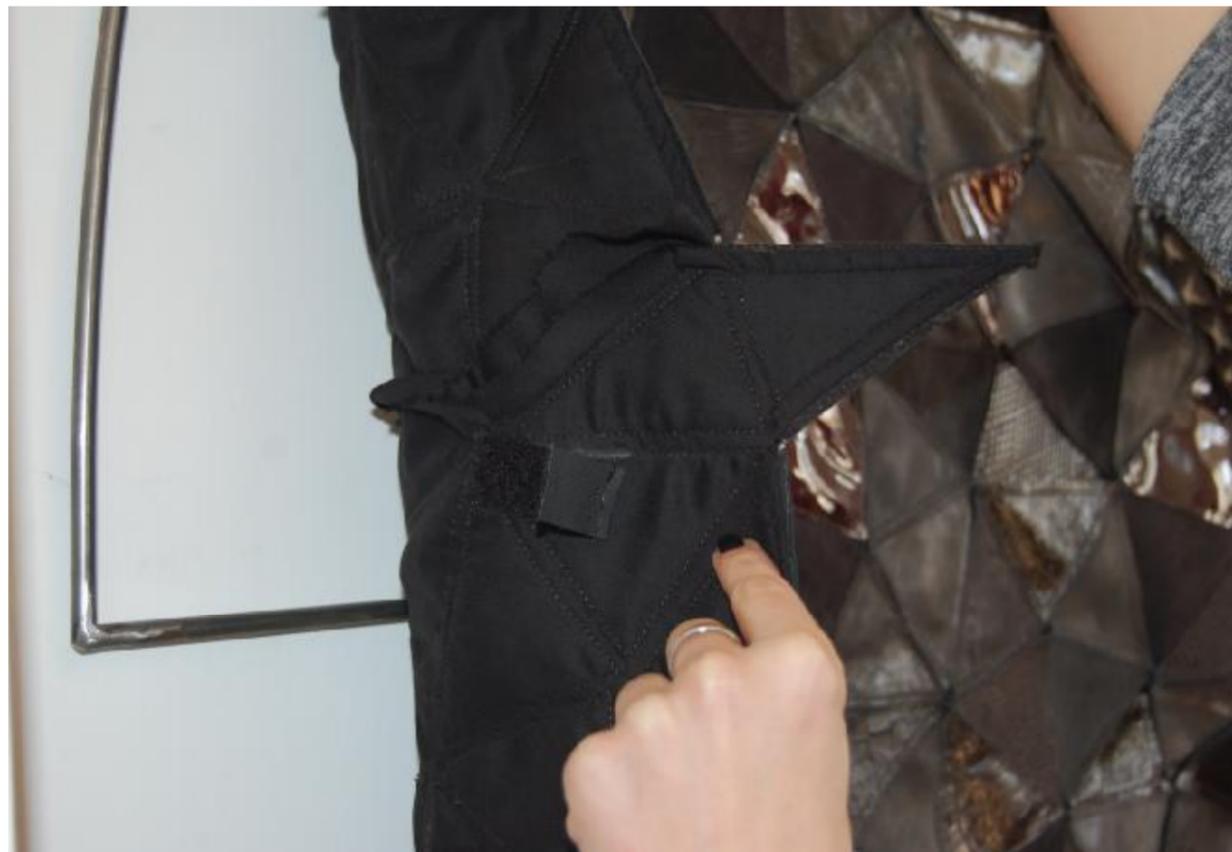
SUPPORTO METALLICO

Per permettere che l'abito si potesse appendere, è stato realizzato un supporto metallico a raggiera, con un occhiello che ne facilita il fissaggio al muro. In questo modo, quando l'abito è indossato, rimarrà alla parete lo scheletro metallico che fungerà comunque da "scultura geometrica".



MODALITÀ DI FISSAGGIO DELL'ARAZZO

L'applicazione di passanti in velcro (5cm x 2cm) nella fodera interna dell'abito, posizionati in punti equidistanti in corrispondenza dell'arco del supporto, permette che l'abito si riesca ad appendere con estrema facilità e resti ancorato stabilmente alla struttura



MODALITÀ ARAZZO





▲ G ▲ T ▲

Racconta la storia delle pezze di fine lavorazione o scarti dei calzaturifici che, anziché terminare proprio lì il loro ciclo di vita, trovano impiego come materie prime secondarie.

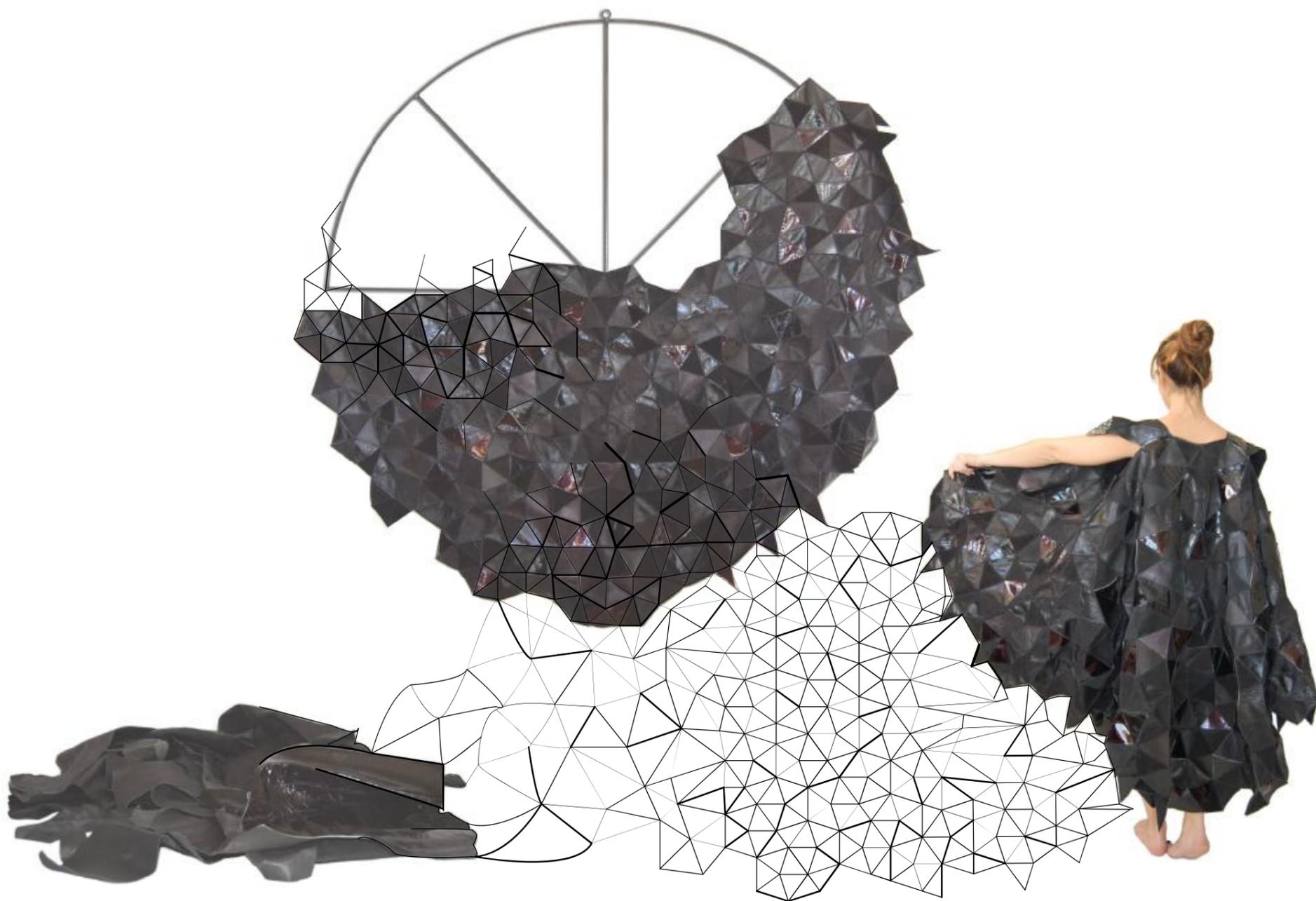
Il recupero di queste pezze viene effettuato a favore di altri comparti, chiudendo “a scarto zero” il ciclo di produzione delle filiere.

L'idea del riuso si fonda sulla possibilità di produrre nuovi sensi e nuove composizioni a partire dai sensi residuali rinvenibili negli sfridi.

Si tratta di un “montaggio alternato e ordinato” di scarti, che crea degli effetti di luci ed ombre suggestivi, dovuti all'accostamento di pelli differenti, a seconda del trattamento di rifinizione al quale sono state sottoposte in fase di conciatura, e in base alla costruzione della struttura geometrica che lo compone, basata sull'adiacenza di piramidi di diverse altezze.

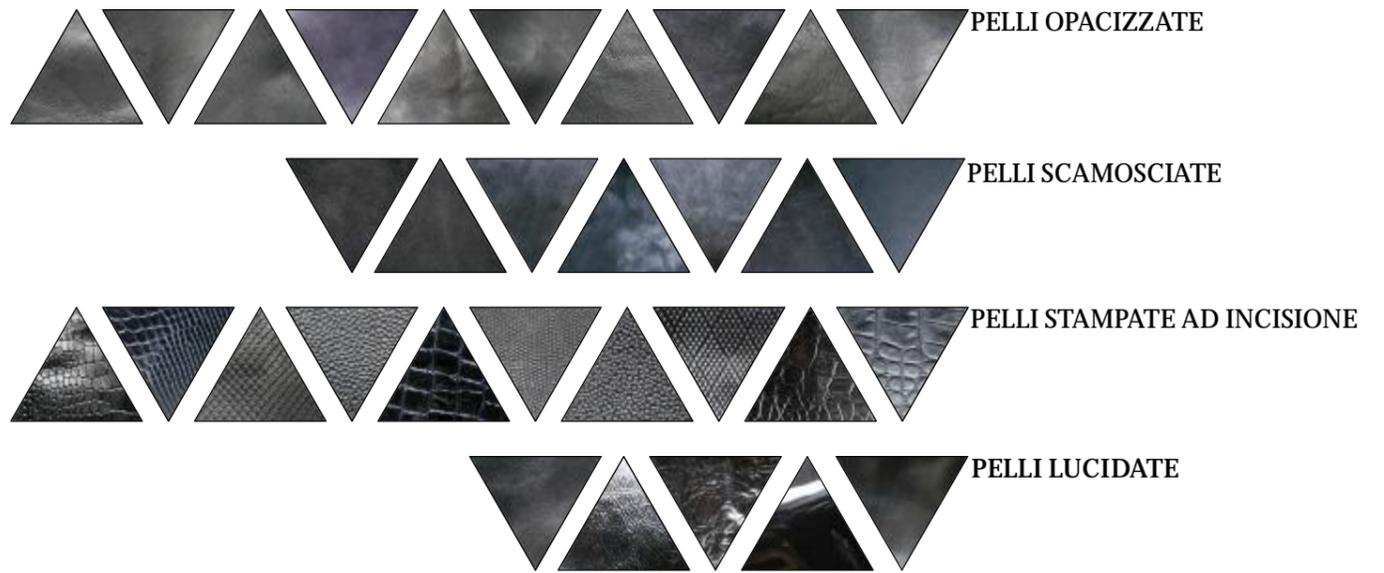
Tutto ciò ai fini della creazione di un capo POLIEDRICO, relativamente al suo essere composto da poliedri e al suo possedere molteplici aspetti formali.

Difatti il capo realizzato può assumere l'aspetto di un “semplice” vestito, di un cappotto con un collo particolarmente voluminoso, di un cappotto con cappuccio o, addirittura, di un arazzo, che andrebbe appeso ad un supporto metallico precostruito, e fissato al muro, il quale, in assenza del mosaico, resta comunque una “SCULTURA MINIMALISTA”.



CAMPIONARIO DELLE PELLI PIÙ RICORRENTI NEL PROGETTO, DIVISE A SECONDA DELLE RIFINIZIONI ALLE QUALI SONO STATE SOTTOPOSTE.

Grazie alla copiosa quantità di diverse tipologie di pelle a disposizione, è stato possibile realizzare un capo che presentasse una superficie suggestiva data dai contrasti evidenti tra le parti: tra pelli lucide, opache, stampate e scamosciate.
 Una fase preliminare di posizionamento delle varie tessere di questo mosaico ha fatto sì che ogni tessera fosse adiacente solo ad altre che hanno subito trattamenti di rifinitura differente.



FORME CHE PUÒ ASSUMERE IL VESTITO

Avendo un taglio circolare, quando viene indossato l'abito assume una forma molto voluminosa.

L'applicazione di lacci elastici in corrispondenza delle vita permette di poter regolare la larghezza del vestito sul punto vita a seconda dei gusti. Ad elastico tirato, sul punto vita si creano delle grinze che conferiscono più aderenza al corpo.

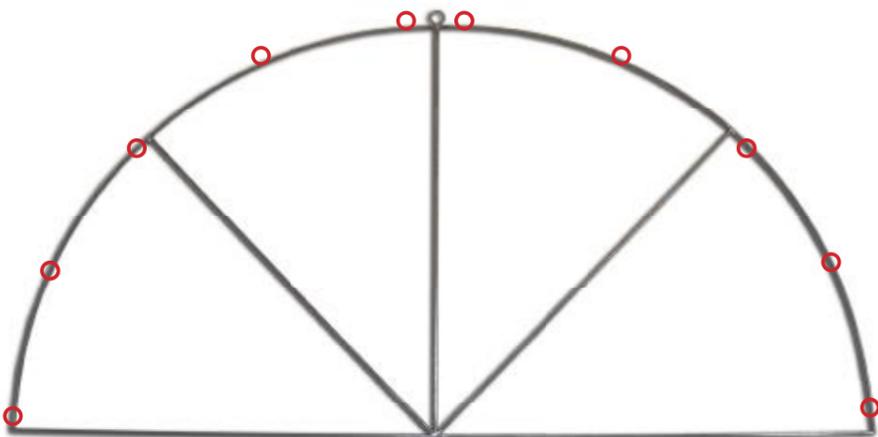
Portando dietro al collo la parte anteriore del vestito, si ottiene una versione di esso nella quale l'altezza posteriore della gonna si abbassa e l'abito prende le sembianze di un cappotto con un collo particolarmente voluminoso.

Altra versione dell'abito è quella in cui la parte che forma il collo del cappotto, viene tirata avanti e viene adagiata sopra la testa, in modo che funga da cappuccio.



MODALITÀ ARAZZO

Per permettere l'appensione dell'abito, è stato realizzato un supporto metallico a raggiera, con un occhiello che ne facilita il fissaggio al muro. In questo modo, quando l'abito è indossato, rimarrà alla parete lo scheletro metallico che fungerà comunque da "scultura geometrica".



○ Punti del supporto ai quali viene agganciato il vestito tramite i passanti in velcro.



L'applicazione di passanti in velcro (5cm x 2cm) nella fodera interna dell'abito, posizionati in punti equidistanti in corrispondenza dell'arco del supporto, permette che l'abito si riesca ad appendere con estrema facilità. In questo modo quando l'abito non è utilizzato come tale possiamo usufruire della suggestività dell'accostamento delle varie tessere in modalità "arazzo".





CARATTERISTICHE DEL SUPPORTO IN TUBOLARE METALLICO

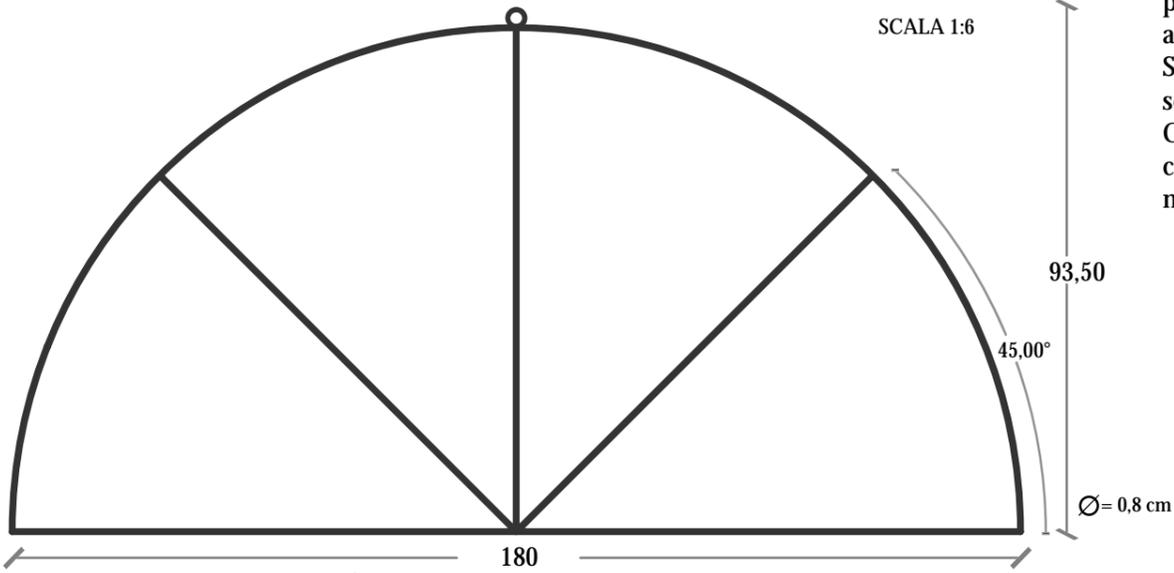
UNITÀ DI MISURA: cm

SCALA 1:6

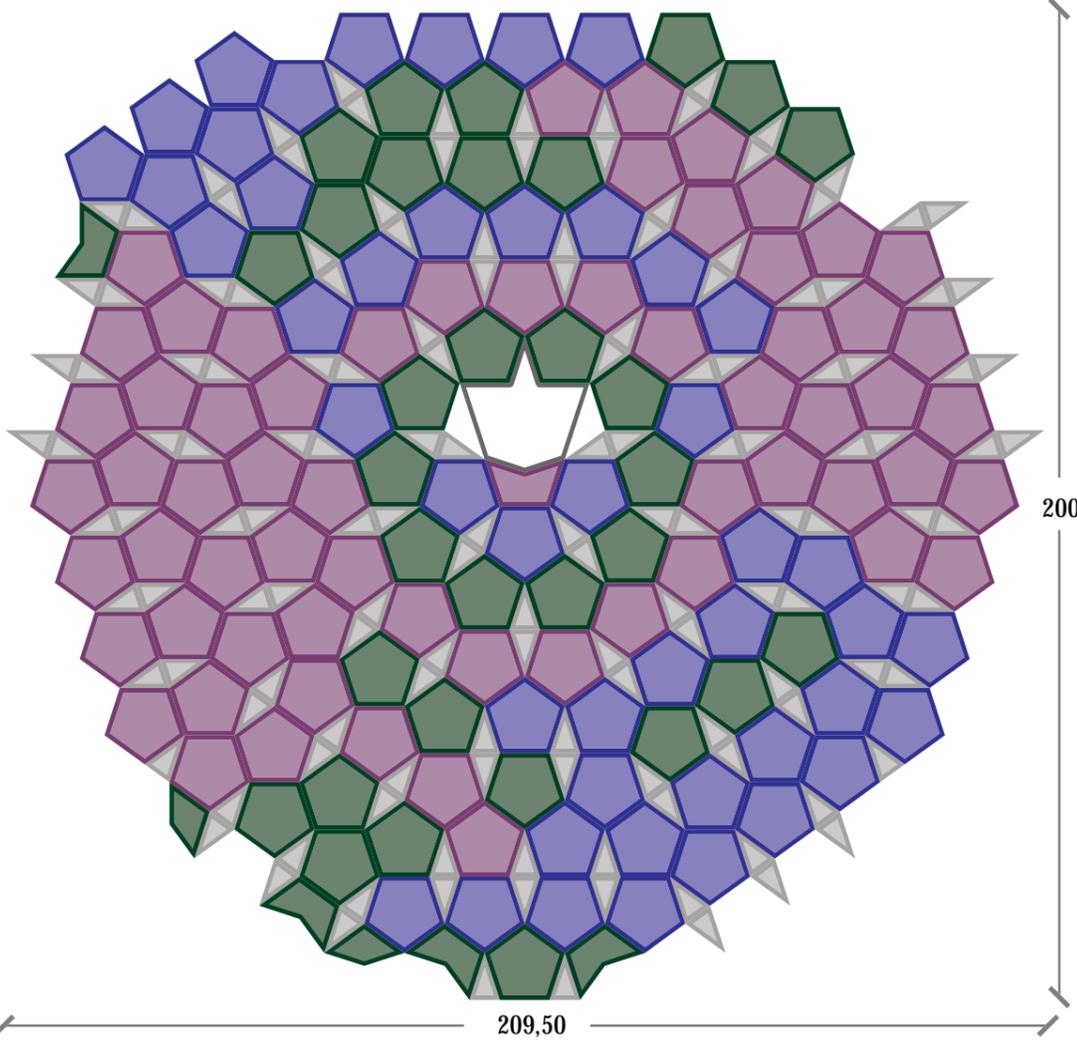
In questa tavola sono illustrate le caratteristiche tecniche delle parti che compongono l'abito/arazzo e del supporto metallico al quale viene agganciato.

Si è giunti alla scelta di questa impostazione del lavoro a seguito di svariate prove formali.

Oltre alle dimensioni dello schema globale (che indica anche le combinazioni tra le parti) e del supporto, sono riportate le dimensioni dei singoli poliedri.

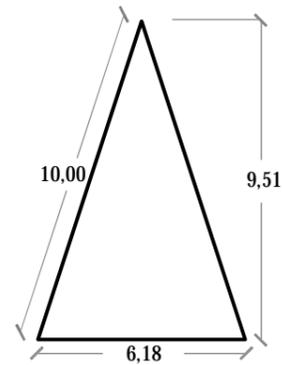
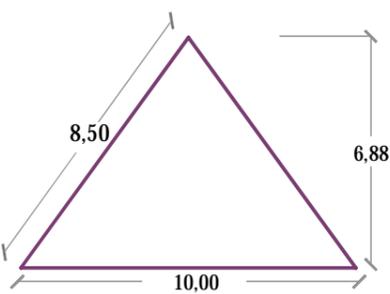
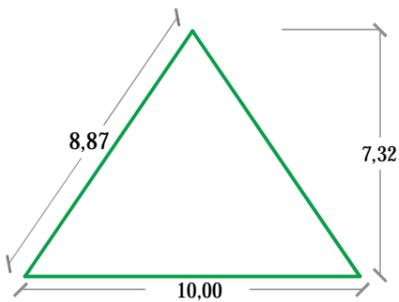
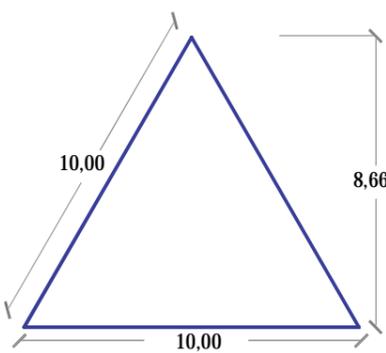


SCHEMA DEL PROGETTO IN MODALITÀ "ARAZZO".



Le differenti tipologie di colorazione permettono di individuare le caratteristiche tecniche delle singole parti a seconda della corrispondenza cromatica con i prospetti riportati sotto.

SCALA 1:1



SCALA 1:2

