

Tendenze / Design

Polina Miliou, la casa di cartapesta

Ateniese con base a Los Angeles, la giovane designer recupera riviste, packaging, fogli di carta che usa per rivestire le sue creazioni scultoree. Sempre più richieste da collezionisti e gallerie

Di Massimo De Conti - Foto Alexandra Argyri e Polina-Miliou, courtesy



Per i suoi arredi-scultura in cartapesta, la designer Polina Miliou spinge lo sguardo nei luoghi più disparati: per strada, tra gli oggetti abbandonati, sulla battigia, dove il mare restituisce ciò che le onde non trattengono più, negli angoli remoti di casa, tra ricordi ammonticchiati da tempo immemore.

Nata ad Atene, dopo la laurea in architettura alla National Technical University della capitale greca e complice il difficile momento economico che il suo Paese stava attraversando allora, ha fatto armi e bagagli trasferendosi negli Stati Uniti: «Avevo comunque deciso di passare un po' di tempo all'estero. Mi piaceva Los Angeles e quindi la scelta è ricaduta sulla California».



Come spesso accade, tutto è iniziato per caso: «Avevo un tavolino molto brutto e volevo farne qualcosa, modificarlo», racconta Miliou. Da qui, l'idea di usare la cartapesta per cambiarne la forma. Miliou ha quindi utilizzato dei cartoni per la struttura di base sulla quale ha applicato il composto ottenuto con la ricetta casalinga: mischiare carta e acqua, con la farina di granoturco a fare da collante. Il giorno dopo ha colorato il tutto di rosa. «Questo processo mi ha immediatamente trasmesso qualcosa. È stato divertente e creativo, ho sporcato dappertutto ma è stata un'evoluzione, è scattato un click per nuove idee».

Le ispirazioni della trentunenne Miliou spaziano dalle forme monolitiche dell'arte e dell'architettura delle Cicladi al primitivismo Mediterraneo. Che siano prestate a una seduta, una lampada, una scultura astratta, le forme derivano da due tipi di processi diversi, anche se il risultato appare simile, con la cartapesta a uniformare il tutto con un risultato scultoreo.

Oggetti a metà tra l'arte e il design, spiazzanti eppure funzionali. Per renderli più resistenti, la creativa spesso realizza la struttura in legno o schiuma talvolta mischiata al cemento: «All'inizio scelgo un tipo di oggetto e comincio a scolpire il materiale. Ogni volta creo con in mente una forma già associata a un colore. Che deve essere divertente e giocoso, brillante e audace, e trasmettere energia positiva». D'istinto la preferenza va per i pigmenti blu, rosso e giallo, colori primari, che l'artista crea da sola e aggiunge all'impasto del materiale.

L'altro processo, più astratto, prevede la creazione di collage spontanei di oggetti trovati sulla spiaggia, per la strada, poi ricoperti di papier-mâché. Il suo lavoro non ha a che fare propriamente con la sostenibilità (il processo e i materiali non lo consentono), «ma mi piace questa forma di riuso, dare una nuova vita agli objet trouvé di provenienza diversa, accessibili a v

tutti, cose che si possono spesso trovare in casa, come i vecchi giocattoli», e con loro sviluppare un nuovo racconto. Lo stile delle sue opere è a suo dire "divertente, goffo, spiritoso, a volte sgraziato ma adorabile", come una tribù di personaggi da nutrire, vere creature che mutano nell'evoluzione creativa diventando arrotondate, carezzevoli e lisce.

Nel 2020 l'artista si è cimentata nella scenografia per la performance Anti-Gone dell'artista Theo Triantafyllidis presentato al Sundance Film Festival, creando due isole-mobili usate per sedere, sdraiarsi, salirci sopra come dei piedistalli, per ospitare le varie scene. «Mi interessa questo tipo di design perché trasporta il mio lavoro a un livello che ha a che fare interazione spaziale, il multiuso, le funzioni diverse e creare dello spazio intorno».



Rappresentata dalla galleria greca Dio Horia, Miliou attualmente sta lavorando a un tavolo e a una scultura di grandi dimensioni che, ammette, non sapere a che cosa servirà. «Recentemente mi sono chiesta il significato che ha il mio lavoro. Per esempio, il mio recente portafrutta con le tasche per le arance, Nothing Rhymes with Orange (titolo anche di un libro per bambini), è una presa in giro, una scultura che ha a che fare con la funzione e non viceversa. Ho capito che sono più interessata all'interazione, come puoi usare una cosa e l'emozione che ti tras-

