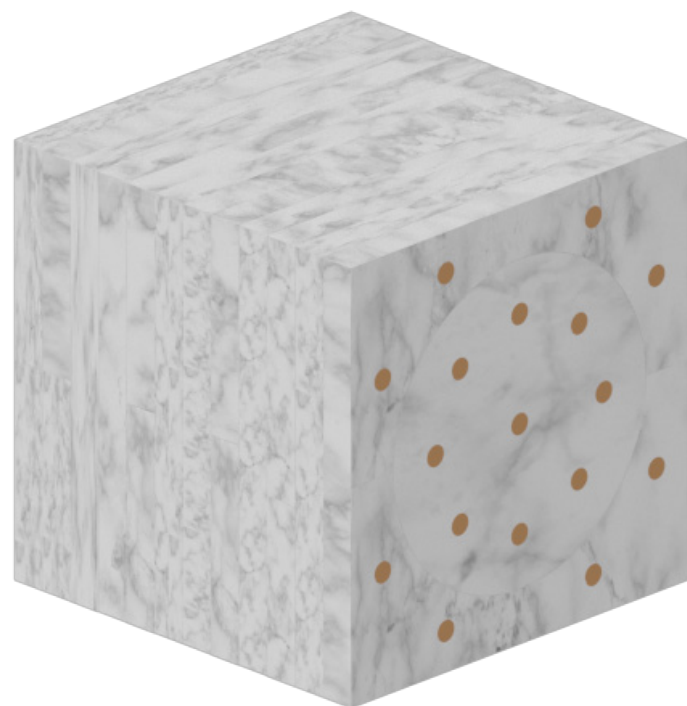


Achille

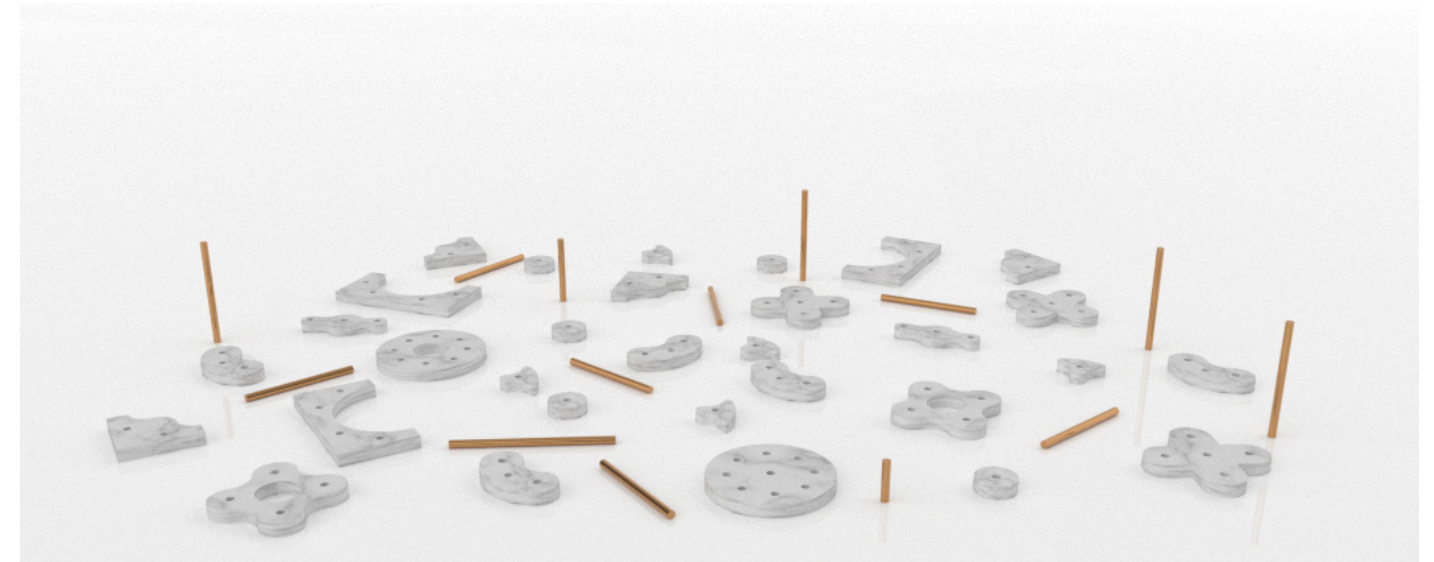
Ready - Made Kit

Il Ready-Made Kit è un gioco di costruzione e decostruzione in marmo, omaggio all'architetto Achille Castiglioni e al suo smontare e rimontare oggetti di uso quotidiano. Il giocatore potrà assemblare forme in oggetti sempre nuovi e costruire forme o personaggi di invenzione. Negli anni '50 Achille Castiglioni matura l'interesse per il "ready-made", ovvero gli oggetti quotidiani o della tradizione vengono "stravolti" e ridisegnati con lo scopo di aggiornarli sul piano comunicativo. *Achille* rielabora, sotto forma di oggetti in marmo, gli elementi della ferramenta o dei meccano, i quali rendono possibile il mettere insieme diverse parti di un oggetto. Ciò che unisce diventa protagonista!



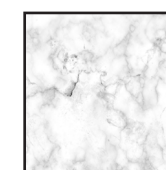
Esperienza di gioco

Una volta separati, i tasselli possono integrare insieme sia per mezzo dei perni, sia appoggiando pezzi diversi tenendo conto delle facce complementari. L'unico limite per comporre sempre nuovi oggetti è la fantasia di chi gioca!



Specifiche e materiali

I vari pezzi, prodotti a partire dagli scarti marmorei dell'azienda, si presentano uniti in un cubo con lato di 12 cm mediante perni in ottone di diametro 6 mm. Ogni pezzo è alto 10 mm. Ogni foro ha diametro di 6 mm. I tasselli sono prodotti in marmo bianco di Carrara.



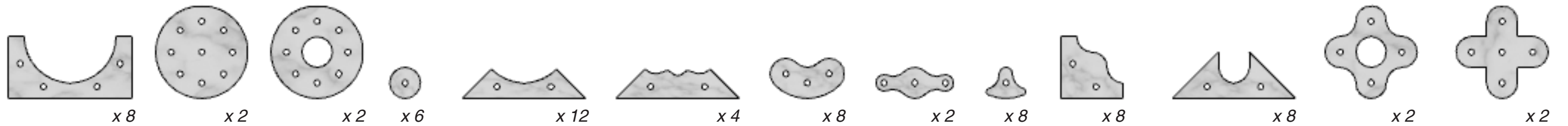
x 68



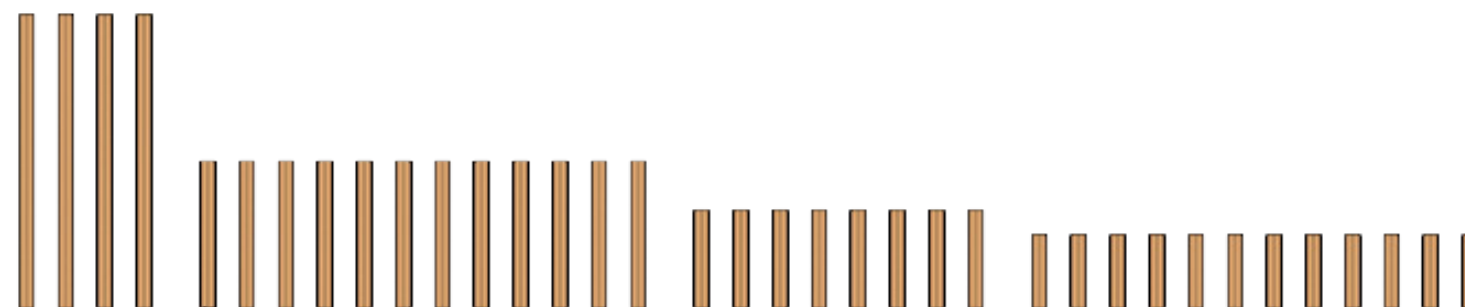
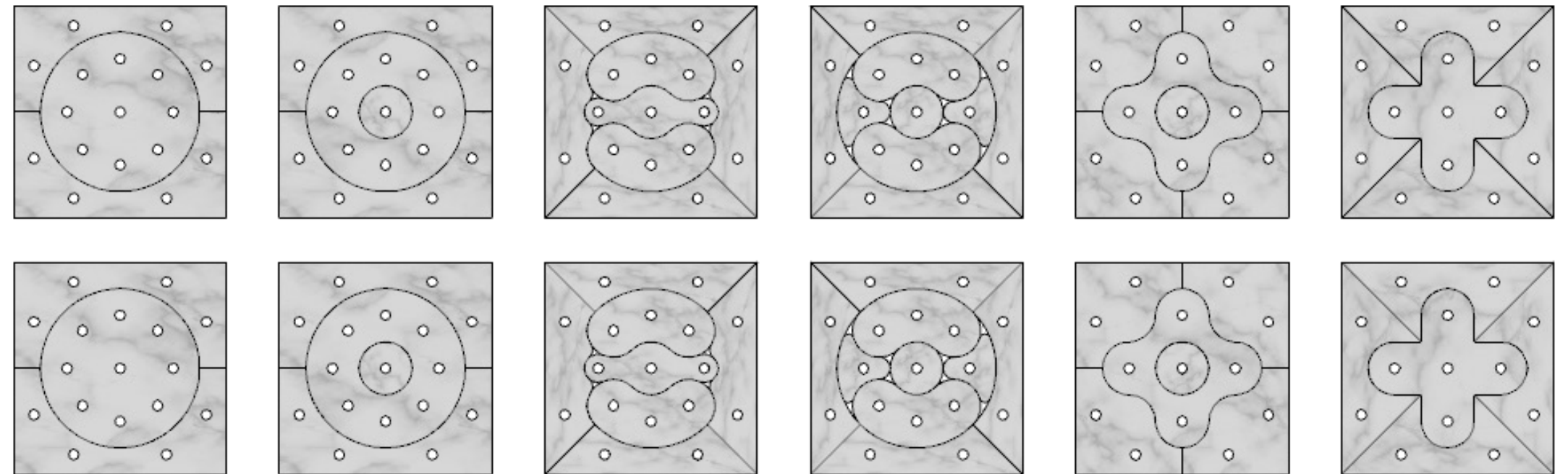
x 36

Achille

Inventario degli elementi



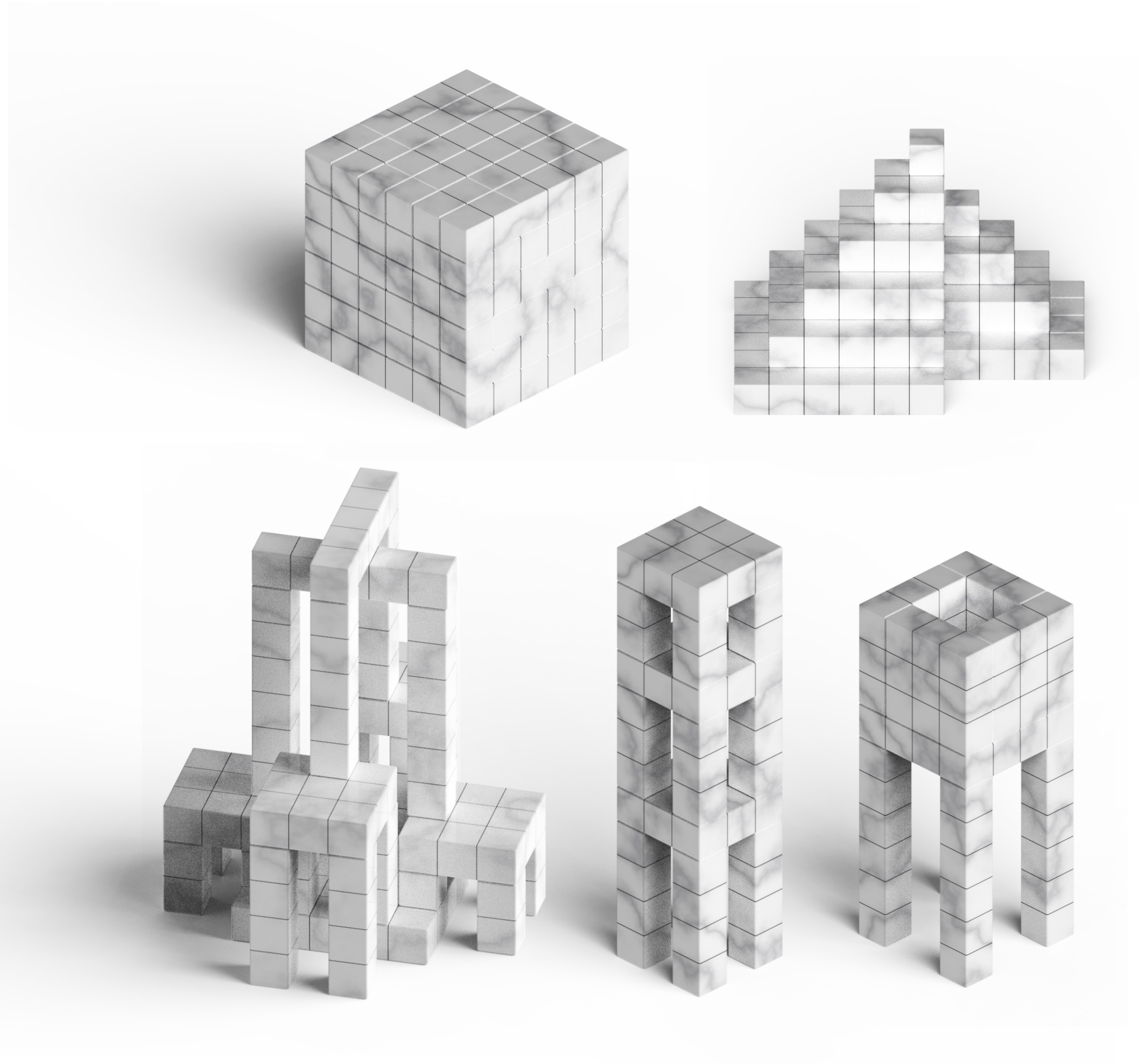
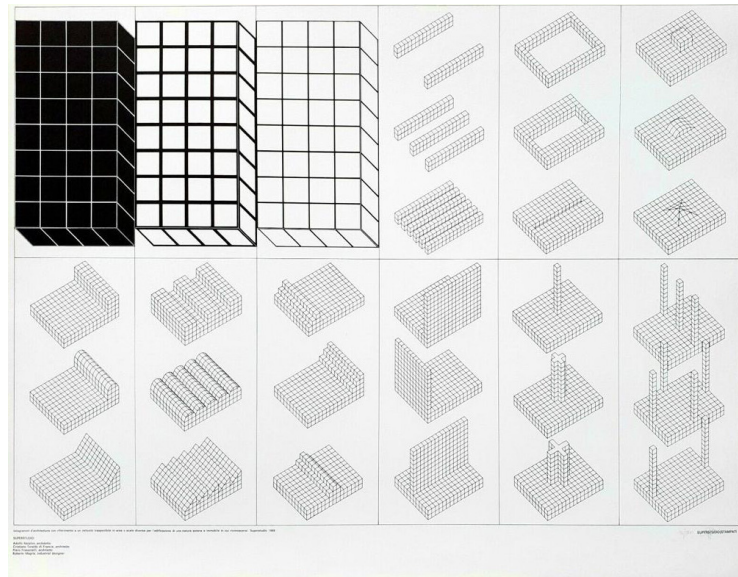
Il cubo è composto da 12 piani abitati dai vari pezzi fra loro accostati. I listelli di ottone sono lo scheletro della struttura. I listelli si dividono in 4 gruppi di altezze diverse: 12, 6, 4 e 3 cm.



Adolfo

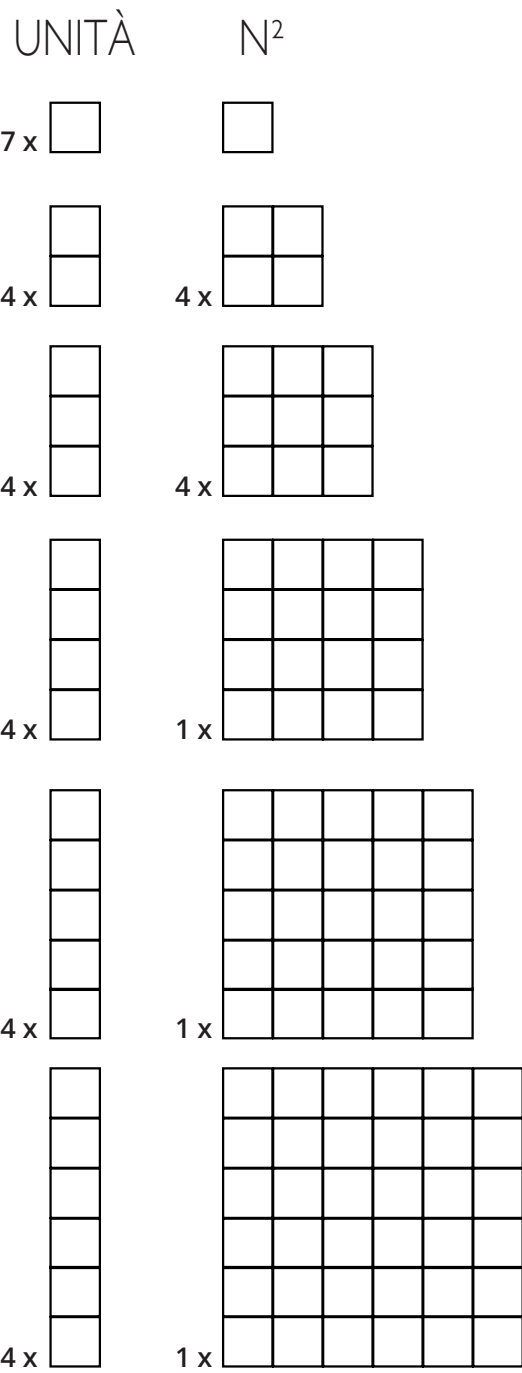
Monumento Continuo da Tavolo

“Adolfo”, il Monumento Continuo da Tavolo, è un gioco di costruzione di marmo, omaggio all’opera omonima e agli Istogrammi del gruppo Superstudio. Il nome è un tributo al componente del gruppo Adolfo Natalini, da cui nasce l’ispirazione per questo progetto. Lo scopo di “Adolfo” è di offrire la possibilità di costruire la propria città radicale, permettendo ad ognuno di dare libero sfogo alla propria immaginazione.



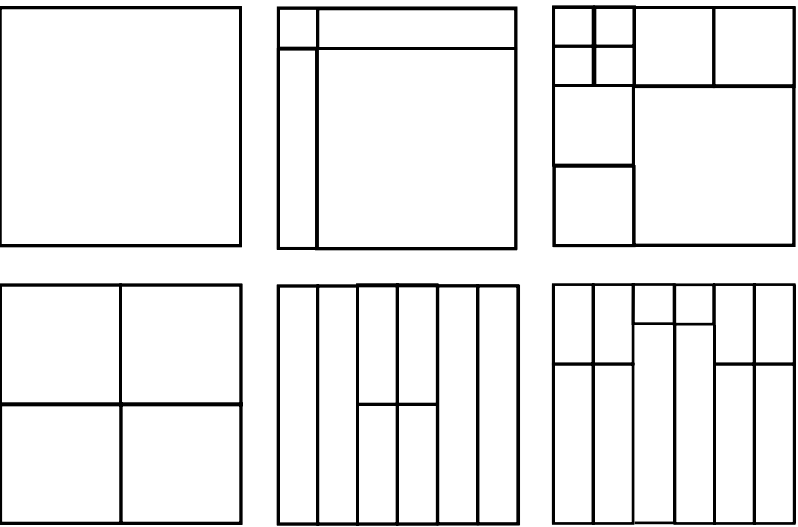
La Regola Matematica

I segmenti seguono la regola matematica della potenza. Ad ogni unità corrisponde il proprio numero elevato alla seconda e sarà possibile ricreare il numero elevato alla terza a partire dagli elementi dati.



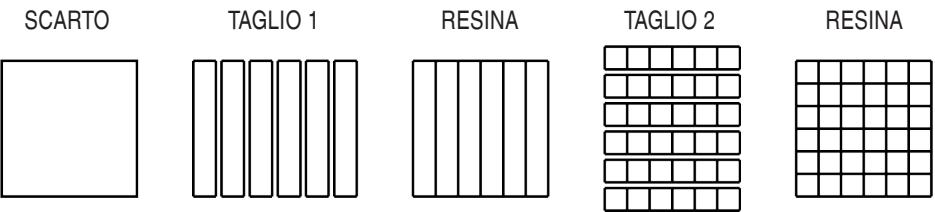
Le Misure

Ci sono 6 ripiani che ricompongono il cubo intero e ciascuno è di 12x12x2 cm. L'unità più piccola è di 2 cm³ fino ad arrivare alla lastra più grande che ricopre il ripiano intero. La grandezza complessiva del prodotto chiuso è di 12 cm³.



Taglio

Ogni pezzo sarà ricavato dall'unità e incollato agli altri tramite un sottile strato di resina epossidica nera che ne determina l'estetica. Il taglio sarà diviso in due momenti, il taglio verticale e successivamente il taglio orizzontale.



Il Materiale

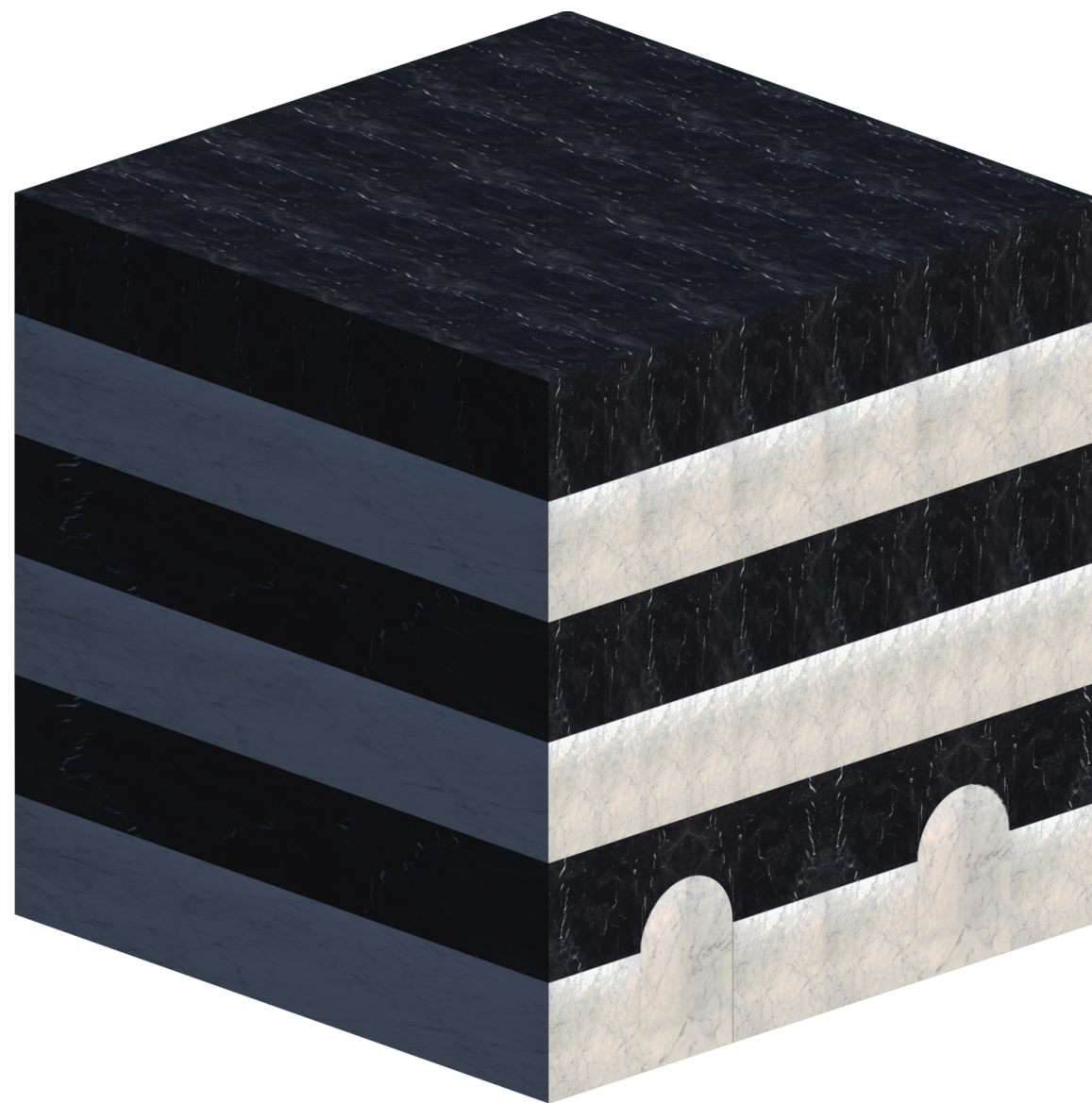
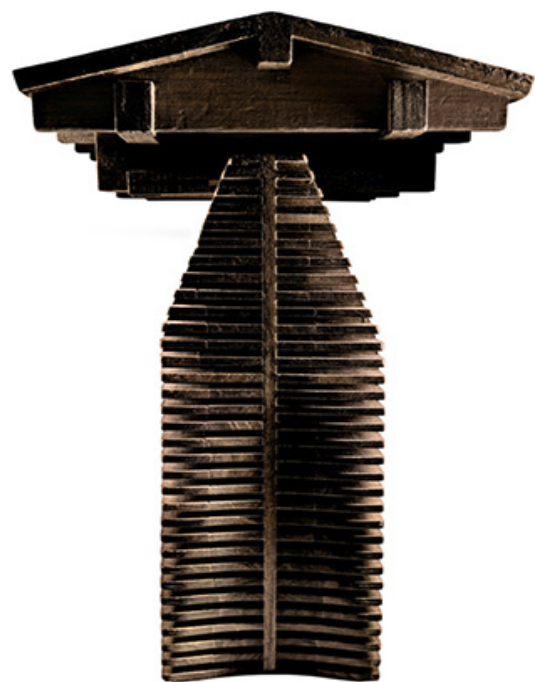
Il marmo utilizzato è ricavato dagli scarti di Bianco di Carrara di 2 cm di spessore.



Michele

Cataste

Michele De Lucchi nel 2004 scolpisce con la motosega piccole case in legno per cercare l'essenzialità della forma architettonica. Da questo primo esperimento realizza dieci sculture in legno di noce che decide di chiamare Cataste, collezione di piccole riproduzioni di abitazioni generate tramite la tecnica del accatastamento del legname. Partendo da questo lavoro di Michele de Lucchi, il cubo di 12x12, è scomposto in vari pezzi caratterizzati da una stessa lunghezza (12 cm). Quando il cubo viene scomposto inizia il gioco, il meccanismo è ispirato a quello del gioco 'genga' ma la dinamica interna al gioco è differente. Mentre nel 'genga' l'obiettivo è quello di estrarre i pezzi senza far cadere la torre, in questo caso partendo da vari pezzi bisogna creare una torre il più stabile possibile, utilizzando la tecnica della sovrapposizione di elementi modulari a formare una catasta.



L'obiettivo è quello di creare un oggetto architettonico che può essere accessibile a chiunque, stimolando la creatività del giocatore nel comporre e disporre i vari pezzi in modi differenti a seconda del giocatore. Essendo composto da 46 elementi modulari è possibile creare una torre singola alta più del doppio del cubo, o crearne due più piccole giocando con più persone. La forma del cubo è essa stessa una forma architettonica compatta definita dai piani da 2 cm che in un'alternanza di bianco Calacatta e nero del Belgio ricorda molti oggetti progettati da De Lucchi presenti nella collezione di Upgroup.



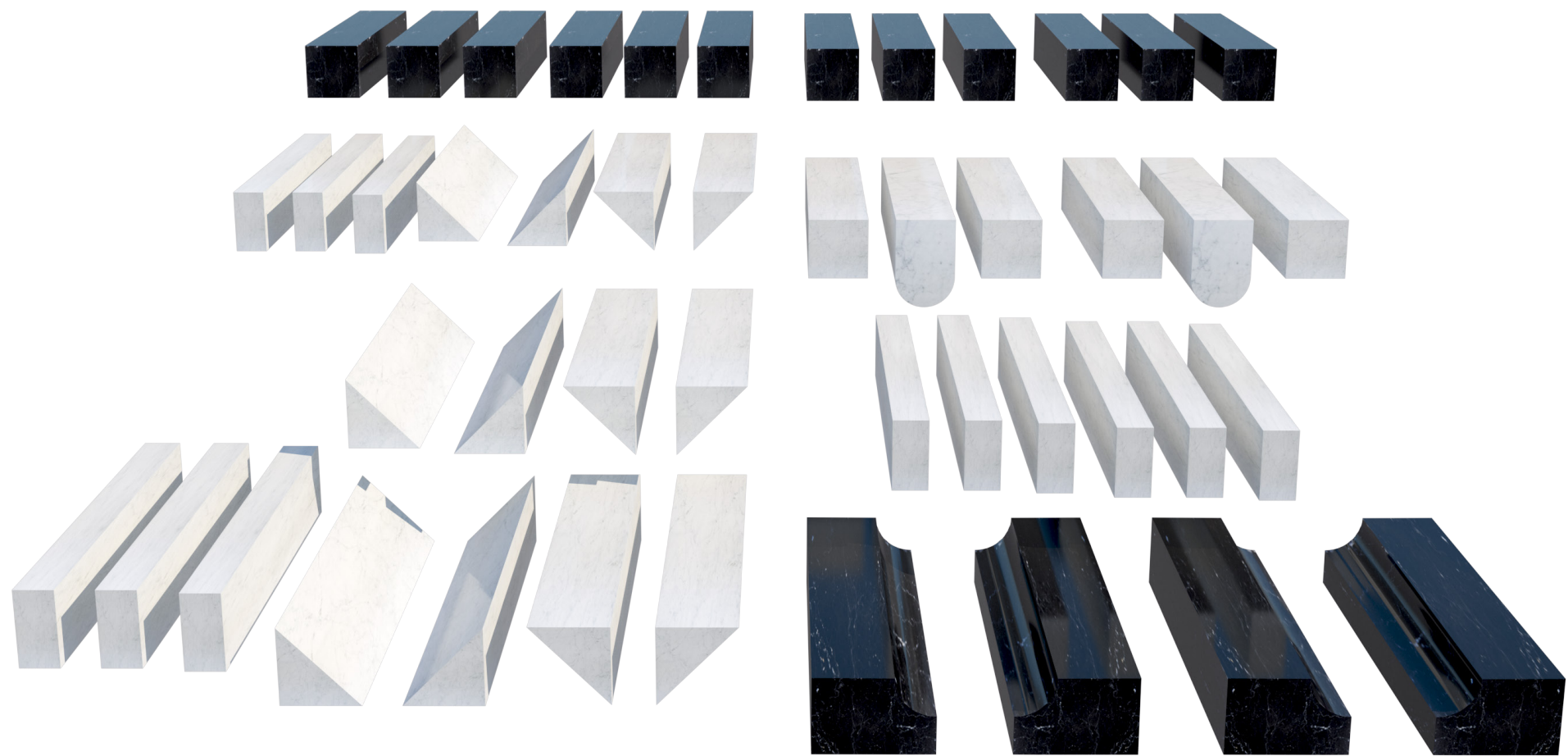
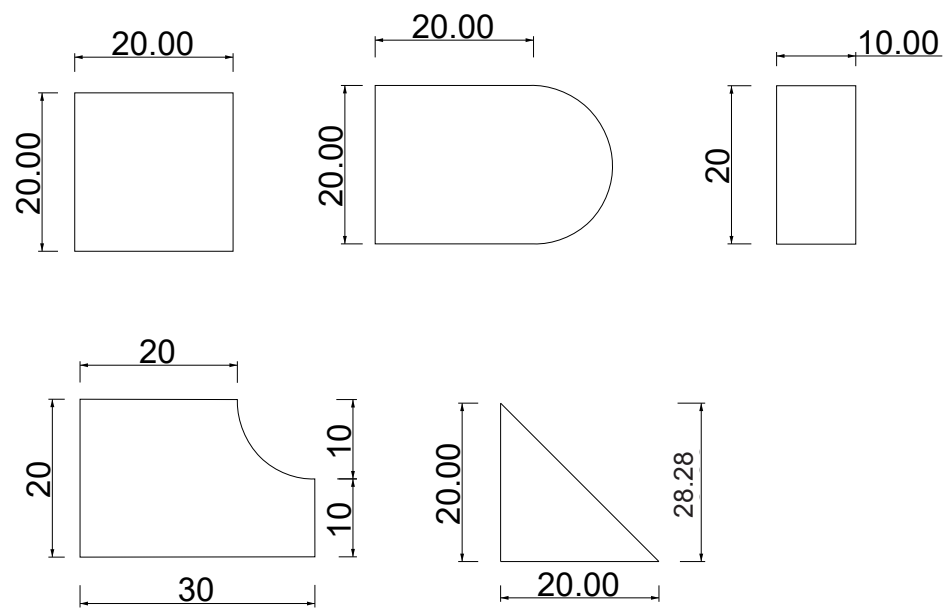
Descrizione Pezzi

Ogni pezzo ha una lunghezza di 12 cm, il cambio avviene nelle loro sezioni. Le misure dei pezzi variano da 1cm a 3 cm, i pezzi da 2 cm sono i più presenti rispetto a quelli da 1 o da 3 (anche i pezzi da 1 e 3 cm hanno sempre almeno un lato di 2cm). Il numero complessivo di pezzi è 46, numero che permette una composizione singola ma anche più composizioni.

Specifiche e materiali

MARMO NERO MAQUINIA
MARMO BIANCO DI CARRARA.

Misure sezioni pezzi

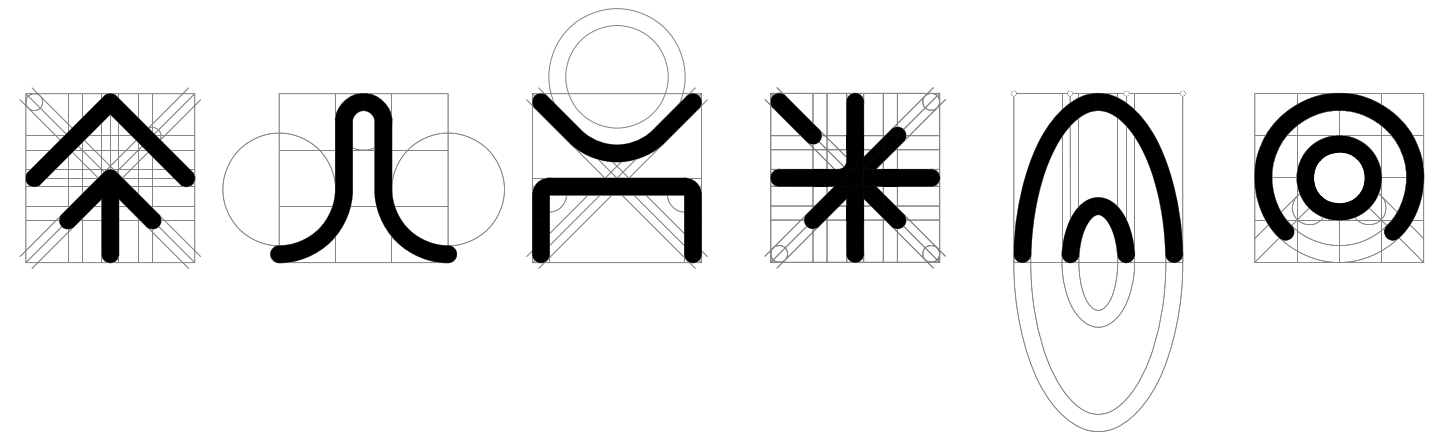
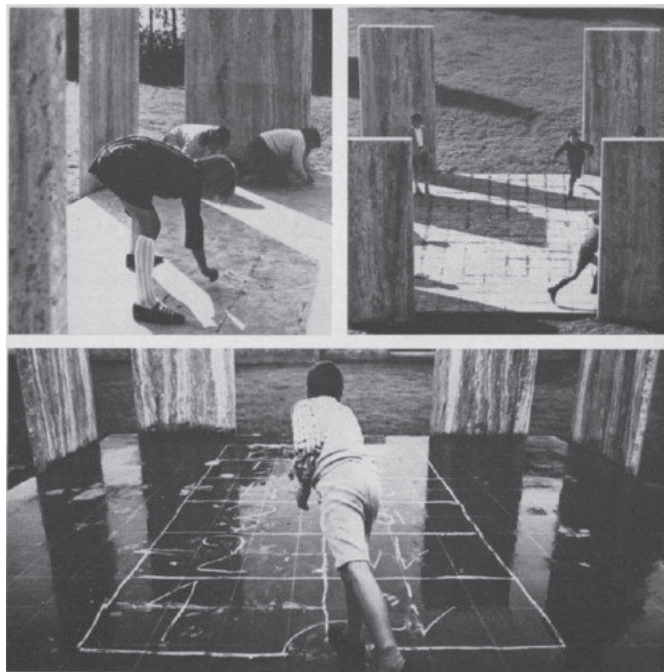


Enzo

The Small Stone Game

Nel 1968 Mari viene incaricato dall'Ente del Marmo di Carrara di progettare un campo da giochi da esporre alla III Mostra Nazionale del Marmo. Mari decide “di costruire una sorta di spazio allusivo di questa possibilità di gioco e di questa libertà di interpretazione del luogo”. “The big stone game” è una piattaforma per i giochi che consiste in uno spazio scoperto a base quadrata, con pavimentazione in lastre di ardesia quadrate, delimitato in prossimità degli angoli da quattro coppie di pareti in marmo, ciascuna dotata di una coppia di fori ovali variamente disposti. “The small stone game” si pone l’obiettivo di riportare questo concetto di libertà nelle tavole da gioco. Una versione in miniatura del gioco di Enzo Mari che lascia all’utente la libertà di inventare il proprio gioco. La regola viene suggerita ma non viene mai imposta, si lascia solo uno spazio in cui attuarla.

The Big Stone Game
Enzo Mari - 1968

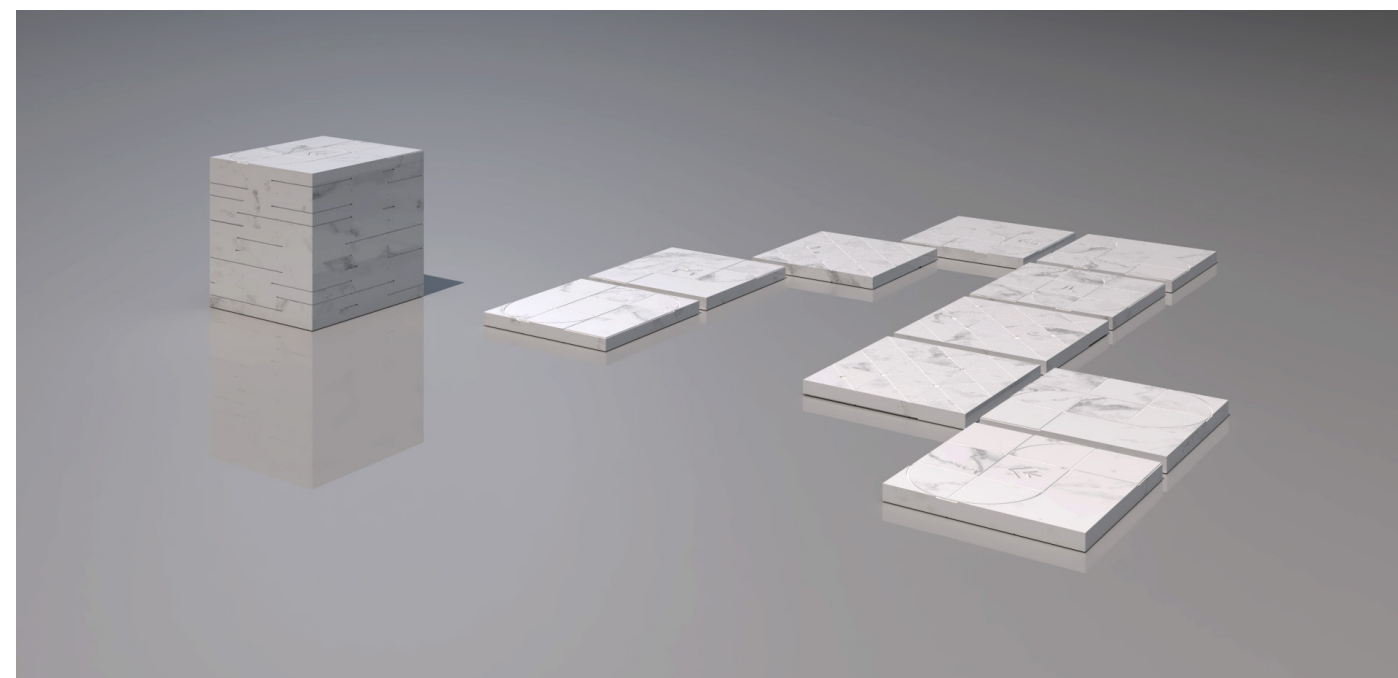


La simbologia

Ogni simbolo cerca di reinterpretare formalmente la produzione di Enzo Mari. Dai progetti grafici, alle sinuose soluzioni formali dei suoi oggetti, le forme scelte sono state reinterpretate al fine di creare un alfabeto di segni. La razionalizzazione estrema del segno, l'utilizzo rigoroso della geometria, permettono all'utente di immaginare regole, vantaggi, imprevisti a partire dai simboli sulle tessere.

Specifiche e materiali

Ogni tessera di “Enzo” misura 12x12 cm ed è alta 1 cm. La realizzazione avverrà tramite il riutilizzo delle piastrelle in marmo dismesse. Il materiale ipotizzato è il marmo bianco di carrara, che potrà variare in base alla disponibilità degli scarti.



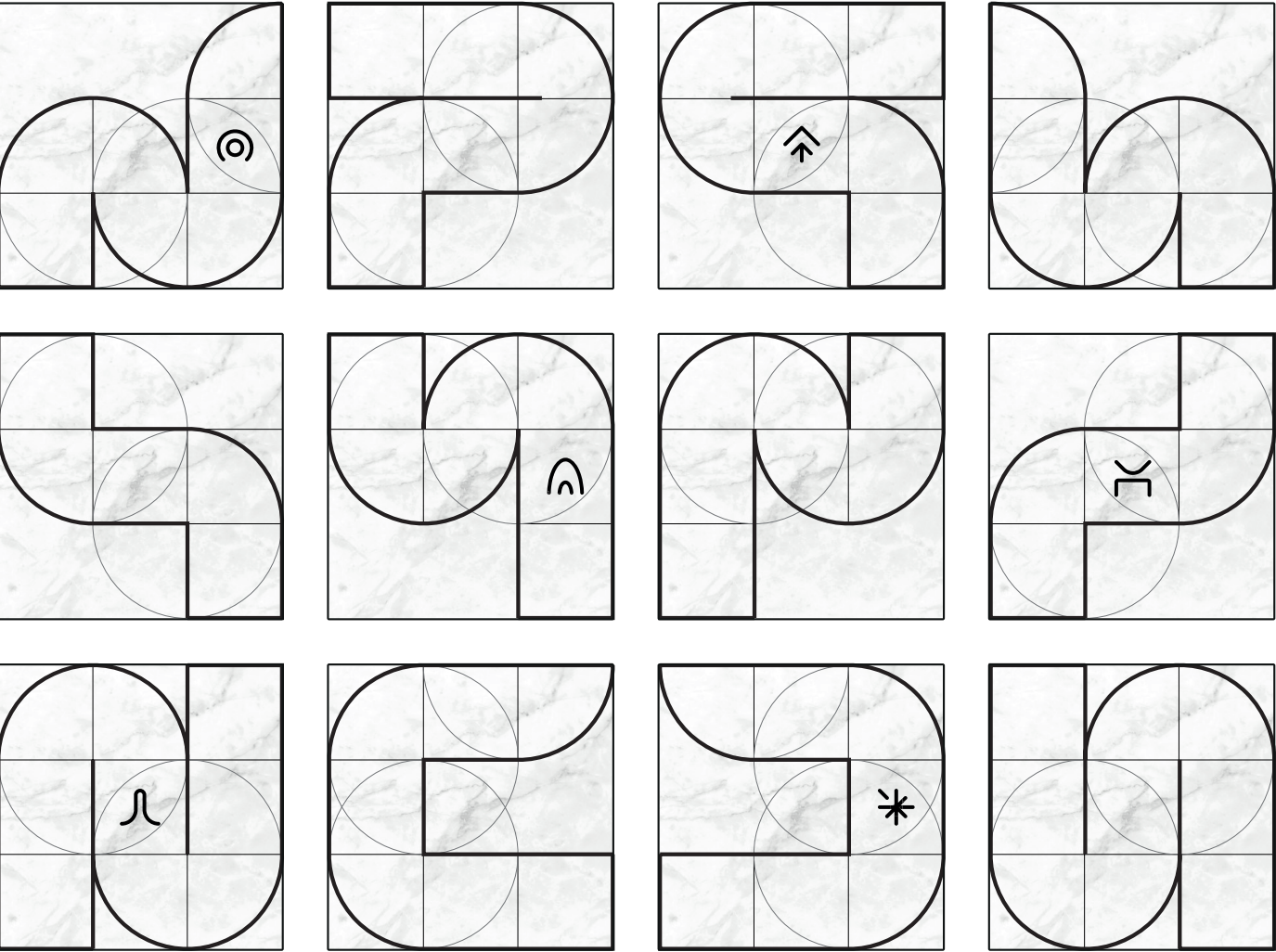
Enzo

Schema compositivo

Entrambe le facciate, lavorate in fresa e incise, si sviluppano attorno a un rigoroso schema geometrico. Il percorso offre svariate possibilità di accoppiamento grazie alla versatile modularità. Lo schema “stellato” sul retro è un ulteriore omaggio all’operato di Enzo Mari, definito da Stefano Boeri come una “costellazione”. Nel gioco l’utente sarà libero di far comunicare entrambe le facciate, scegliendo autonomamente come interpretare il campo da gioco.

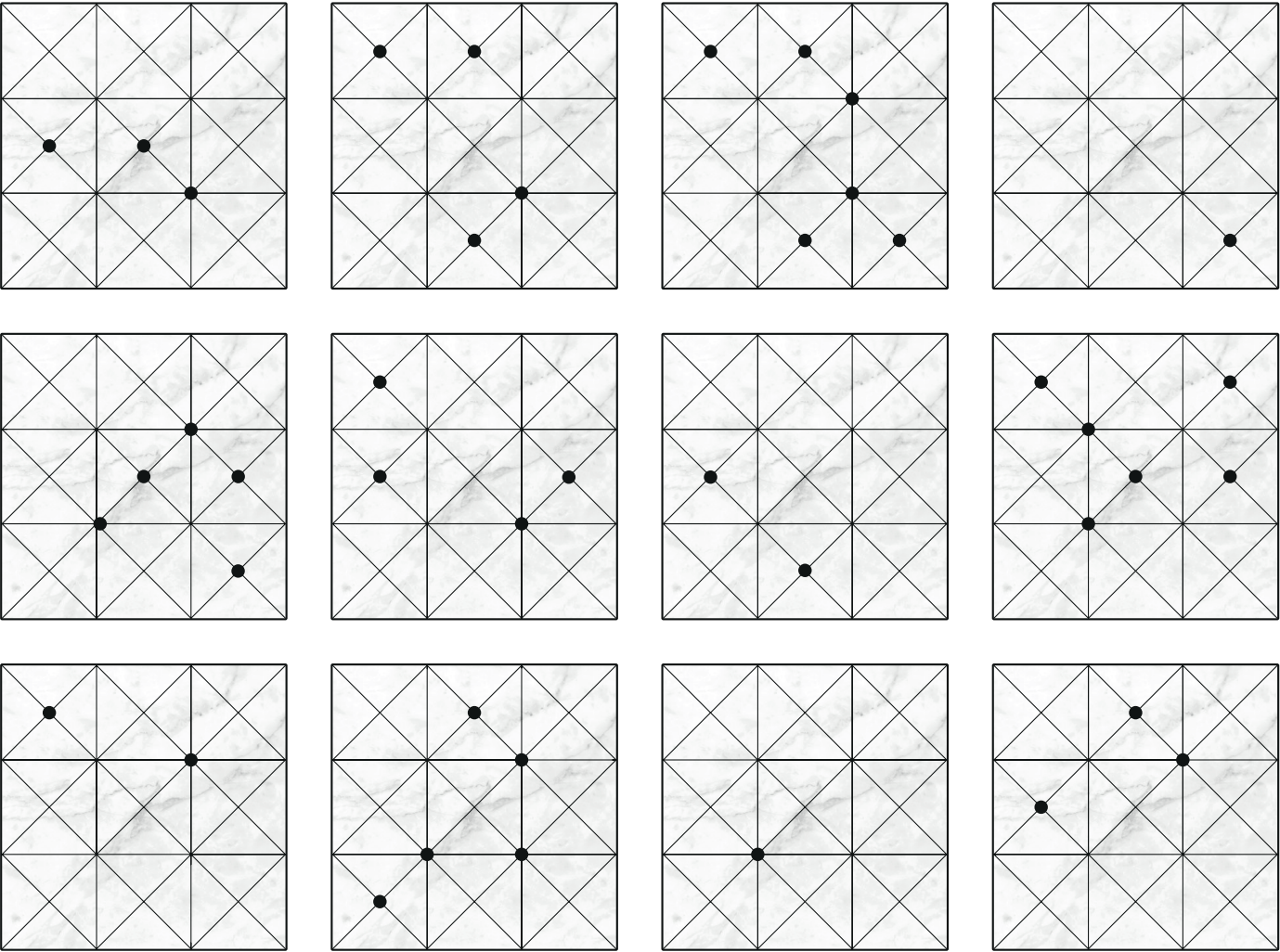
Fronte

Schema del percorso componibile sia in forma rettangolare sia sottoforma di serpentine a libera composizione dell’utente



Retro

Schema del percorso stellato secondo la logica delle facce del dado con una doppia ripetizione di elementi che vanno da 1 a 6



Alessandro

Silent book di marmo

“Alessandro”, un Silent book di marmo. Un omaggio ad Alessandro Mendini e ai suoi alfabeti visivi. La parola stessa, silent book, ci spiega di cosa stiamo parlando: un albo senza parole, completamente “muto”, in cui il racconto si affida esclusivamente alle immagini e alla nostra capacità di raccontarle. Il cubo di marmo è composto da sei livelli, ognuno alto 2cm, composto da forme ricavate tramite l'uso del mendinigrafo, uno strumento inventato da Mendini utile a tracciare continuamente i segni del proprio pensiero. Per la realizzazione del gioco sono stati scelti sei marmi diversi: Rosso Laguna, Giallo Siena, Verde Aver, Azul Macaubas, Nero Portoro e Rosa Portogallo. Il cubo chiuso ricorda lo stilema “Proust”, schegge, spezzoni di un sistema visivo, atmosfere e frammenti dell'immaginario contemporaneo.



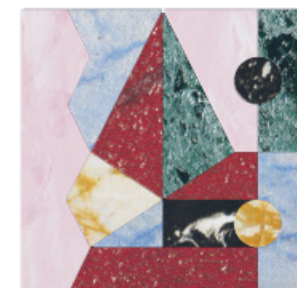
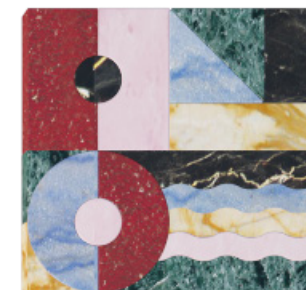
Il Mendingrafo

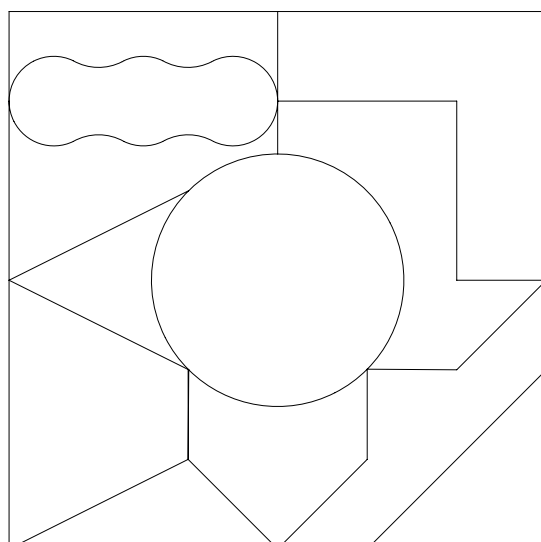
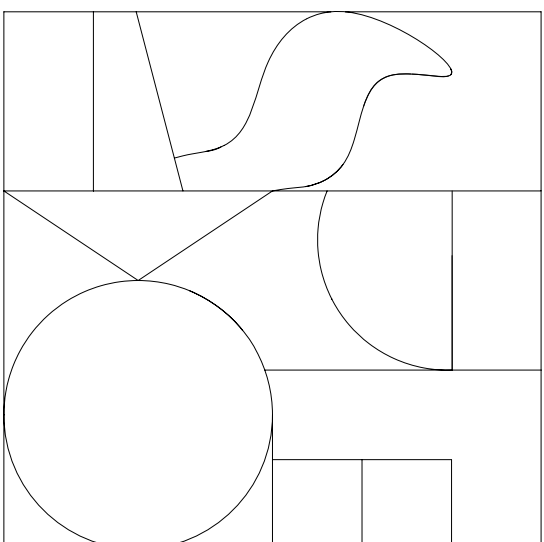
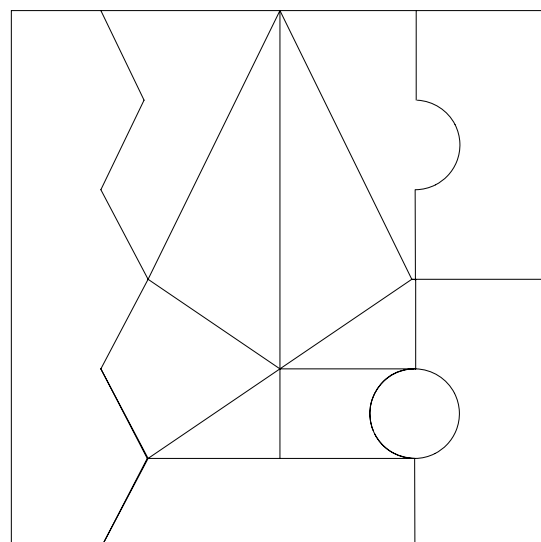
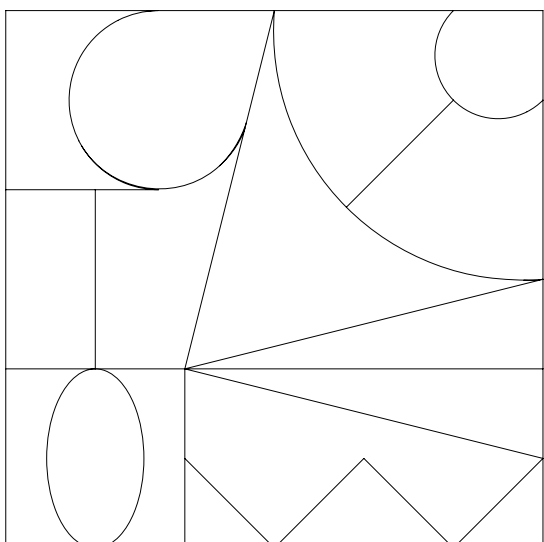
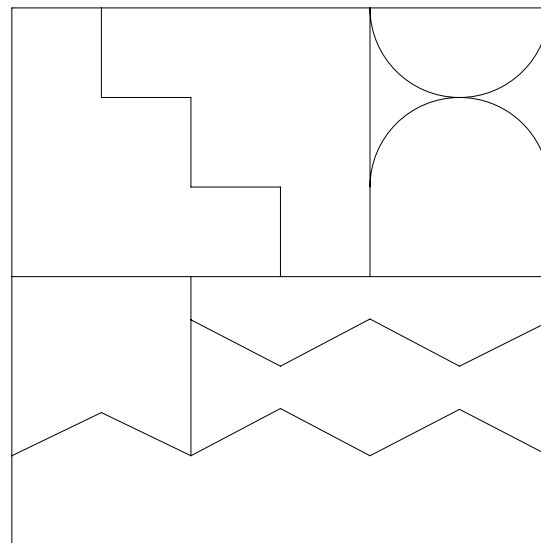
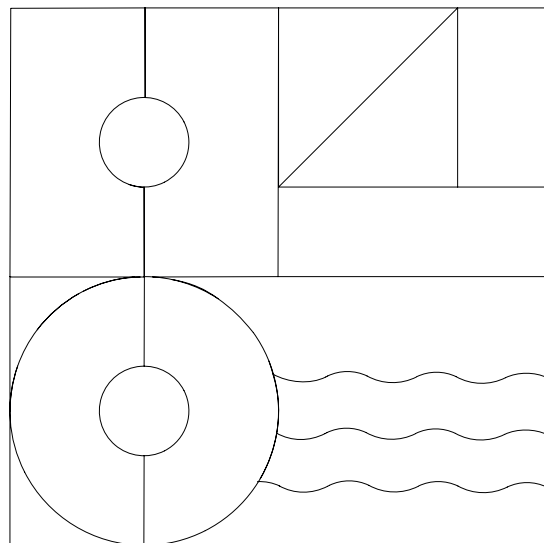
Il Mendingrafo è uno strumento grafico elaborato in alcune varianti nel 1985, una specie di normografo. Il suo obiettivo, oltre a quello di essere usato per progettare, è quello di dimostrare che basta un piccolo sistema di segni per dare luogo a un numero infinito di forme, immagini e progetti. La dozzina di segni che lo compongono, derivate da memorie del cubismo e del futurismo, è stata applicata specialmente dal gruppo Alchimia, e ha definito lo stile di quel movimento.



Specifiche e materiali

Il cubo di marmo è composto da sei livelli, ognuno alto 2cm. Per la realizzazione sono stati scelti sei marmi diversi: Rosso Laguna, Giallo Siena, Verde Aver, Azul Macaubas, Nero Portoro e Rosa Portogallo.





“Un mio progetto, più che dai segni, prima nasce dalle parole, da un’intenzione diagrammatica di uno scenario di parole, sotto forma quasi di poesia visiva”

Alessandro Mendini



Ettore

il cubo biografico

“La vita è instabilità, e io tengo conto di questo nel disegnare”.

L’obiettivo del gioco è andare a ricreare il **Totem** della propria vita (o di un periodo particolare di essa) attraverso i **28 diversi pezzi** del cubo: in base alle sue sensazioni, il giocatore sceglierà come andare a predisporre gli elementi sopra la piattaforma bianca; una volta finito, si dovrà fare in modo che la semisfera nera - metafora dell’incertezza - rimanga il più possibile in una situazione di **equilibrio** stabile/instabile.

Il richiamo al rito indiano, azteco e alle culture primitive tanto care a Sottsass sono parti fondamentali del progetto, decontestualizzate da un forte **lato ludico**, grazie all’utilizzo di combinazioni cromatiche e geometrie libere.



NERO MARQUINIA



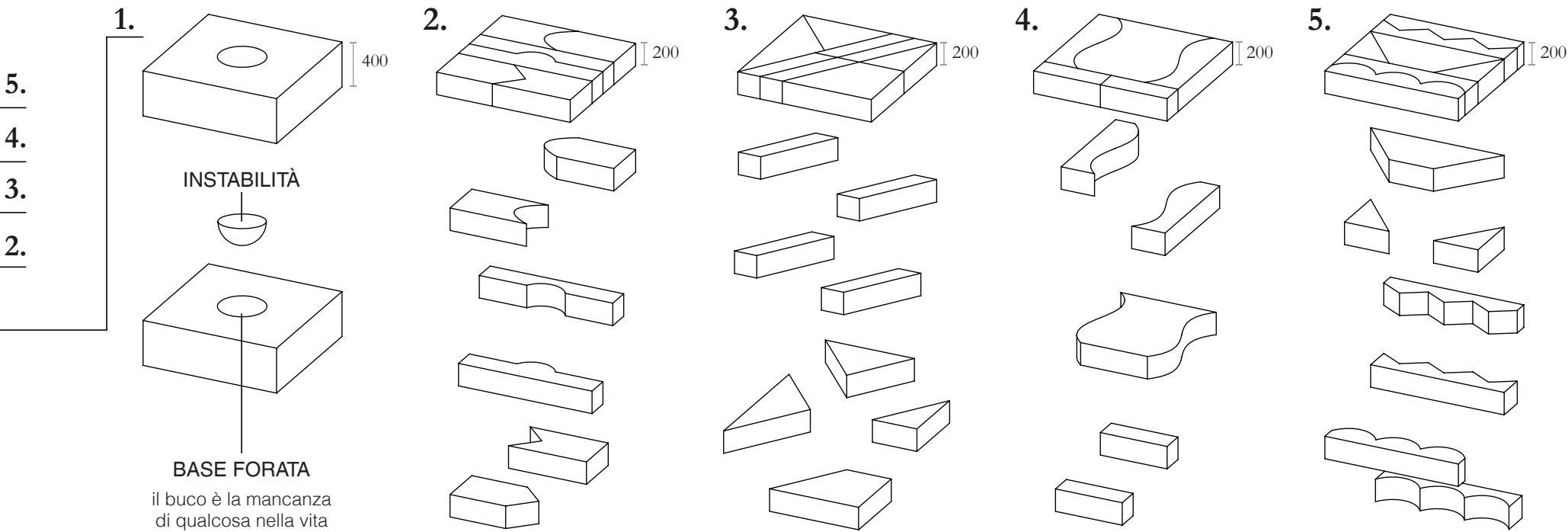
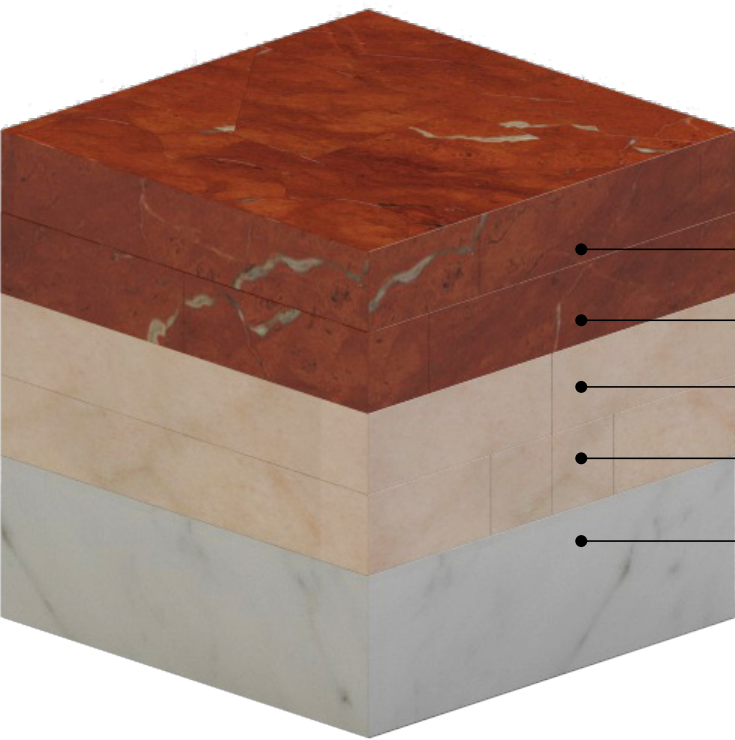
BIANCO CARRARA

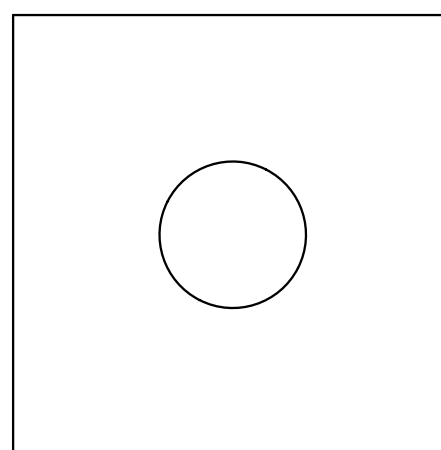
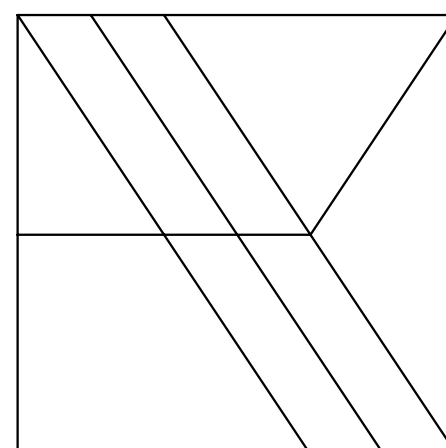
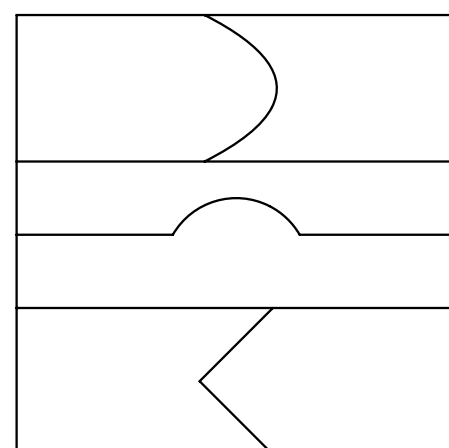
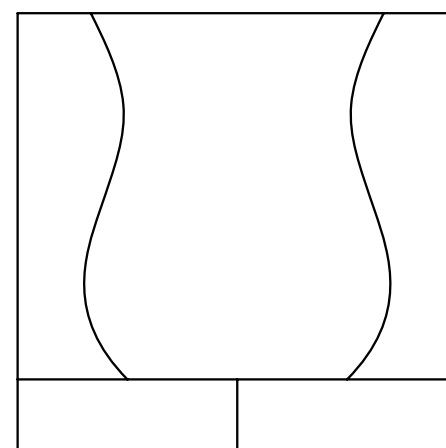
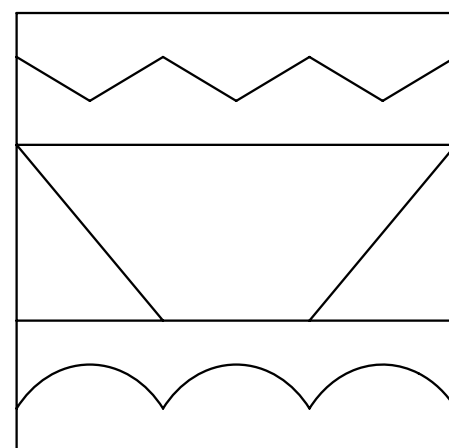


ROSA PORTOGALLO



ROSSO LAGUNA





La simbologia

Ogni simbolo cerca di reinterpretare formalmente l'ecclettico linguaggio di Ettore Sottsass. Le forme finali sono il naturale connubio tra le sue profonde parole e gli svariati progetti. Le diverse geometrie permettono all'utente di immaginare e dare forma al proprio percorso: tra pezzi sinuosi e angoli acuti, il giocatore sceglierà come **interpretare** ciascun segno per dar vita al proprio totem.

