



FONDAZIONE
PASTIFICIO CERERE

Ciocca
arte contemporanea

presentano

up@giotto

10 maggio 2014

Dalle ore 15.30 alle ore 19.00

**un gioco collettivo all'aperto di Alessandro Ceresoli e A12
coordinato da Rossana Ciocca**

COMUNICATO STAMPA

Sabato **10 maggio**, in concomitanza con la quarta edizione di Open House, la **Fondazione Pastificio Cerere** presenterà il progetto **up@Giotto**, un gioco collettivo all'aperto coordinato da **Rossana Ciocca** e ideato da **Alessandro Ceresoli** e dal gruppo **A12**.

Realizzato per la prima volta nel 2010 nelle strade di Città del Messico, Giotto prevede la partecipazione dei passanti a una gara di "disegno dettato". 40 carte + una, formano il mazzo di carte di Giotto dove la variabile (+1) è la carta che rappresenta in qualche modo la città che accoglierà il "Gioco". I giocatori pescano a turno da un mazzo una carta sulla quale è riprodotto un disegno che devono descrivere agli altri giocatori. Questi ultimi disegnano ciò che viene loro descritto sulla strada, con gessetti bianchi o colorati. Quando tutti hanno finito, la carta viene svelata e viene votato il disegno che più si avvicina all'originale.

La piazza prescelta diventerà così il terreno di gioco temporaneo di Giotto, attivando l'attenzione e il coinvolgimento degli abitanti del quartiere, nel corso della giornata la piazza sarà progressivamente coperta dai disegni realizzati dai giocatori, andando a costituire un unico grande intervento artistico, ad un tempo collettivo ed effimero.

"Giotto è un gioco povero come quelli con cui si divertivano i nostri padri e i nostri nonni, è un gioco di strada come quelli che si facevano usando noccioli di frutta, sassi, tappi di bottiglia e molta fantasia, è un gioco di gruppo per indovinare disegnando e per interpretare con l'immaginazione. Giotto si gioca per strada usando dei gessetti e un mazzo di carte che chiunque può preparare anche da sé. Giotto aggrega le persone, diverte e attraverso i disegni fatti sui marciapiedi, nelle piazze o sulle strade, lascia una traccia che non inquina, destinata a sparire in pochi giorni."(A. Ceresoli – A12).

- **Alessandro Ceresoli** (Romano di Lombardia, 1975) sviluppa il suo lavoro artistico confrontandosi con progetti che richiedono spesso una complessa elaborazione, anche impegnandosi in situazioni dove la dedizione e la volontà diventano elementi portanti. media e tecniche differenti. Fra le mostre ricordiamo : Ritorno al Futuro, Francesca Minini, Milano (2011); La Stanza dei Mostri, Romano di Lombardia/Londra (2007-2008); Talenti Emergenti 2011, CCC Strozzi, Firenze (2011), T1 Triennale di Torino, La Sindrome di Pantagruel, (2005).
- **A12** è un collettivo di architetti, fondato a Genova nel 1993 con il nome di gruppo A12, che affronta in maniera trasversale, incrociandoli e sovrapponendoli, i temi dell'architettura, dell'urbanistica e dell'arte contemporanea, con sede a Milano. Sono attualmente membri di A12 Associati: Andrea Balestrero, Gianandrea Barreca, Antonella Bruzzese, Maddalena De Ferrari, Massimiliano Marchica. Tra le principali mostre ricordiamo la Biennale d'Architettura di Venezia (2000, 2008); Biennale di San Paolo (2002), Biennale d'Arte di Venezia (2003), Barbican Art Center, Londra (2009); GAMeC Bergamo (2011).

GIOTTO il disegno dettato! – REGOLE DEL GIOCO

Per giocare a GIOTTO servono poche cose: un mazzo di carte disegnate (chiedile a upgiotto@gmail.com), gessetti bianchi o colorati e un certo numero di oggetti di piccolo formato come monetine, piccole pietre o tappi metallici. Il gioco si svolge per strada usando il suolo come foglio da disegno.

INIZIAMO A GIOCARE!

Lo scopo del gioco è quello di disegnare nel modo più simile possibile alla carta estratta ciò che la VOCE dovrà descrivere a parole. Il gruppo di gioco elegge tra i partecipanti la VOCE che mescola (senza sbirciare) il mazzo, estrae la prima carta e deposita il mazzo a faccia in giù. Successivamente per ogni TURNO della PARTITA la carta usata viene posta alla fine del mazzo che passa ad uno ad uno agli altri giocatori che pescheranno la carta da descrivere.

Vince la PARTITA chi, sommando i risultati dei vari TURNI, accumula più punti.

COME SI SVOLGE IL GIOCO?

La prima VOCE darà dunque il via al primo TURNO, iniziando a descrivere l'immagine rappresentata sulla carta estratta in cima al mazzo. La VOCE può descrivere la carta come meglio crede e i giocatori hanno il diritto di fare tutte le domande che ritengono opportune. In questa fase i DISEGNATORI devono disegnare quello che gli viene descritto, senza vederlo. Ogni TURNO si conclude entro un tempo definito a priori dal gruppo (indicativamente 3 minuti sono sufficienti). Allo scadere del tempo tutti i DISEGNATORI con le loro monetine, piccole pietre o tappi di bottiglia assegnano i punti, votando il disegno che preferiscono – escluso il proprio. Il voto dei disegnatori vale 2 PUNTI. Quando tutti i DISEGNATORI hanno assegnato il proprio voto, la VOCE mostra la carta e assegna il suo voto, che vale 3 PUNTI. I punti assegnati da DISEGNATORI e VOCE ad ogni turno vengono riportati in una tabella e sommati al termine della partita. Riposta la carta alla fine del mazzo il gioco riprende con una nuova VOCE e un nuovo TURNO.

LA TABELLA

Per segnare il punteggio si compilerà una tabella direttamente sul suolo oppure su un foglio di carta. Nelle righe sono riportati i nomi dei singoli partecipanti. Nelle colonne vengono riportati i punteggi dei vari TURNI di ogni partita, che corrispondono al numero di giocatori. Esempio: con 7 giocatori una partita è composta da 7 TURNI, dunque la tabella sarà composta da 7 righe per i nomi e 7 colonne per i turni.

IN CASO DI PAREGGIO

Se a fine partita due o più DISEGNATORI si trovano in parità vince quello che ha preso più punti dalla VOCE. Se ci sono ulteriori casi di parità vince il DISEGNATORE che per primo ha ricevuto il voto dalla VOCE, visibile nelle colonne del TURNO della tabella. Se nessuno dei giocatori in parità è stato mai votato dalla VOCE la partita termina in pareggio.

CONTINUA!

Giocando e rigiocando le carte saranno conosciute da tutti i partecipanti. A questo punto potete disegnare un nuovo mazzo di carte, oppure di volta in volta la VOCE può fare un disegno che descrive agli altri nel momento del suo TURNO.

Carte attivate

Milano (Panettone), sabato 12 Ottobre 2013, Piazza Gae Aulenti, Rossana Ciocca; Napoli (Capitone), venerdì 11 Ottobre 2013, coordinato da Patricia Pulles in collaborazione con i ragazzi del corso Nuove Tecnologie dell'Accademia di Napoli; Genova (Mortaio), domenica 13 Ottobre 2013, Museo di Villa Croce; Gallarate (Gallo), domenica 24 novembre 2013, al MA*GA piazza davanti al Museo.

Carte pronte al Gioco !

Viterbo (Leone), domenica 27 aprile 2014, coordinato da Cantieri d'Arte in piazza del Gesù; Roma (Cornucopia) sabato 10 Maggio 2014, coordinato da Fondazione Pastificio Cerere in via degli Ausoni; Galatina (Caryatid), data e piazza da definirsi coordinato dall'associazione 34fuso; Catania (Volcano) data e piazza da definirsi coordinato Dall'Accademia di Design e Arti visive Abadir.

In arrivo (clima permettendo !)

Livorno, Brisighella e Monza.

SCHEDA INFORMATIVA

Dove: Fondazione Pastificio Cerere, Via degli Ausoni 7 - Roma

Periodo di apertura: 10 maggio 2014, dalle ore 15.30 alle ore 19.00

Ingresso: libero

Come arrivare: MM Termini (linea A), MM Tiburtina (linea B), autobus linea 71

Informazioni

Fondazione Pastificio Cerere | T. 06 45422960 | info@pastificiocerere.it | www.pastificiocerere.it
up@Giotto | upgiotto@gmail.com - roxiciocca@gmail.com | <http://upgiotto.tumblr.com/>

Social media

hashtag: #upgiotto

fb: Fondazione Pastificio Cerere | [up@giotto](https://www.facebook.com/upgiotto)

tw: @FondCerere

ig: [fondazionepastificiocerere](https://www.instagram.com/fondazionepastificiocerere)

con il patrocinio di



ROMA CAPITALE

Municipio II (ex II - ex III)
Assessorato alla Cultura