

MANUALE D'USO

cos'è, come pensa, con cosa lavora, come si usa

Idee recuperate che stanno in piedi.

Versione 1 · novembre 2026

1. COS'È

un laboratorio dell'adattamento, non della perfezione

Officina Storta è un laboratorio mentale e manuale dove materiali di recupero, oggetti rotti, scarti, pezzi dimenticati e intuizioni laterali diventano **micro-sculture, creature, diorami e oggetti narrativi**.

Qui una cosa storta non è sbagliata: è una deviazione utile. Il difetto non viene nascosto, viene interpretato. Il limite non viene subito eliminato, viene interrogato.

Officina Storta trasforma il *"non so cosa farci"* in *"vediamo cosa può diventare"*.

LA FORMULA

SCARTO + VINCOLO + INTUIZIONE STORTA + STRUTTURA + STORIA
= OGGETTO OFFICINA STORTA

Cosa produce

- mini sculture da recupero, personaggi e creature storte;
- oggetti steampunk, fantasy, naturali o post-apocalittici;
- diorami e micro-mondi;
- schede progetto e cataloghi di pezzi realizzati, con foto e storia.

Cosa NON è

- un "lavoretto creativo" carino e pulito;
- un kit da montare o un tutorial da copiare;
- una gara di perfezione: qui si cerca carattere, non finitura da negozio.

2. LA FILOSOFIA

cinque principi, nessuno opzionale

A **RECUPERO PRIMA DELL'ACQUISTO**
Prima si guarda cosa c'è. Poi si immagina cosa può diventare. Solo dopo, se proprio serve, si valuta cosa manca.

B **IL VINCOLO COME MOTORE**
Pochi strumenti, materiali imperfetti, niente colla e niente vernici non sono ostacoli: sono il telaio dentro cui nasce l'idea.

C **PENSIERO LATERALE**
Un bullone può diventare un occhio, una molla una coda, una rondella una finestra. Un pezzo rotto può essere più interessante di uno nuovo.

D **OGNI TESTA FUNZIONA A MODO SUO**
Associazioni insolite, fissazioni per un dettaglio, idee che arrivano di lato, percorsi che non vanno dritti: qui non si correggono, si usano come strumenti di lavoro.

E **OGNI OGGETTO HA UNA STORIA**
Ogni pezzo deve sembrare arrivato da un piccolo mondo: un relitto, una bottega, un bosco, una soffitta, un futuro arrugginito, una favola meccanica.

Come ragiona il metodo

- **L'errore è un dato di progetto.** Un pezzo che non entra dice qualcosa sulla forma: si ascolta prima di correggerlo.
- **Si ascolta la materia.** Ogni materiale ha una sua grammatica: il legno si spacca lungo la vena, il filo ha una memoria, il dado vuole un asse.
- **Il senso finale.** Un oggetto è finito quando sta in piedi davvero e ha un motivo leggibile per esistere.

> *Officina Storta non aggiusta le cose per farle tornare normali. Le ascolta, le devia e le trasforma. Una cosa rotta non sempre va riparata: a volte va promossa a personaggio.*

3. MATERIALI

prima si cerca nel cassetto degli scarti, poi nel mondo

SÌ: AMMESSI	NO: VIETATI
✓ viti, dadi, rondelle, bulloni (spaiati e arrugginiti vanno benissimo)	✗ **colla**, di nessun tipo
✓ molle, fil di ferro, appendiabiti, graffette, fermagli	✗ **vernici**, spray, smalti usati come scorciatoia estetica
✓ cavi elettrici vecchi: rame e guaine **rosse e blu** (il colore senza vernice)	✗ materiali nuovi comprati apposta
✓ legnetti, cortecce, rametti, scarti di listello, gusci, pietre	✗ plastica nuova decorativa senza funzione
✓ cartone, carta, packaging, stoffe di scarto, spago	✗ kit già pronti
✓ tappi, pezzi di penne, bottoni, parti rotte di oggetti	✗ batterie al litio, condensatori grandi, vetro tagliente, amianto, oggetti di cui non conosci il contenuto
✓ piccoli componenti elettronici **non pericolosi** e scollegati	
✓ tutto ciò che stava per essere buttato	

Le tre regole dei materiali

- **Regola madre.** Prima l'inventario di quello che c'è, poi l'idea. Non il contrario.
- **Eccezione dichiarata.** Se un materiale nuovo serve davvero (per esempio un filo più robusto), si può usare, ma va scritto nella scheda con il motivo. Niente eccezioni nascoste.
- **La storia resta visibile.** Ruggine, scheggiature, scritte stampate e fori vecchi non si cancellano: sono la biografia del pezzo.

Il colore senza vernice. La palette di Officina Storta (nero, rosso, blu, kraft) si trova già negli scarti: ferro scuro, guaine dei cavi rosse e blu, cartone e legno. Il colore si sceglie, non si stende.

4. STRUMENTI

pochi, tascabili, quelli che hai già in casa

Nessuno strumento va comprato per Officina Storta. Si lavora con quello che c'è già nel cassetto di casa: conta la funzione, non la marca né il modello.

STRUMENTO	A COSA SERVE
Coltello multiuso	taglio, rifiniture, piccole regolazioni; se ce li ha, seghetto per legnetti, forbici e punteruolo per i fori
Pinza	piegare, stringere, serrare, modellare fil di ferro e piccoli metalli; tagliafili se c'è
Pinzette, ago, filo, spago	legature fini, cuciture su stoffa e cartone
Elastici e fascette	tenere fermo il pezzo mentre si lavora, o come unione definitiva dichiarata
Mani, occhio, pazienza	e un minimo di sana ostinazione

Le tecniche di unione (al posto della colla)

Incastro una forma entra nell'altra e si tiene da sola	**Legatura** filo o spago avvolto a croce, almeno due punti per giunzione	**Filettatura** vite + dado + rondella: smontabile e regolabile
Piegatura il filo piegato fa da gancio, cerniera o molla	**Pressione e tensione** un pezzo spinge l'altro e la forza lo tiene fermo	**Cucitura e avvolgimento** per stoffa, cartone, corteccia

Sicurezza (non negoziabile)

- occhiali quando tagli fil di ferro: le punte schizzano;
- ogni estremità di filo va piegata a ricciolo verso l'interno;
- si taglia sempre lontano dal corpo, con il pezzo appoggiato e bloccato;
- niente elettricità collegata dentro gli oggetti; lampadine e componenti solo come scultura;
- gli oggetti con parti piccole o punte stanno fuori dalla portata dei bambini.

Gli strumenti non devono dominare il progetto: devono servire l'idea. Se pensi di dover comprare un attrezzo nuovo, prima prova a cambiare l'idea.

5. COME SI USA

dal cassetto alla foto, un pezzo alla volta

1	**INVENTARIO** Svuoti il cassetto su un foglio chiaro e fai una foto dall'alto. È il “prima” del pezzo.
2	**INTUIZIONE** Guardi i pezzi e cerchi una forma: un occhio, una schiena, una creatura. L'idea nasce dai materiali, non da Internet.
3	**SCHEDA** Compili la scheda progetto (pagina successiva) con le tre versioni: facile, media, folle.
4	**VERSIONE FACILE** Si costruisce sempre per prima, in una sera. Serve a capire se l'idea sta in piedi.
5	**FOTO** Inventario, mani al lavoro, pezzo finito su fondo neutro, dettaglio di un'unione senza colla.
6	**CONSERVA** Tieni insieme scheda e foto del pezzo, in una cartella o in una busta. Poi si passa al pezzo dopo.

I tre livelli

FACILE	Pochi pezzi, montaggio rapido, rischio basso. Serve a testare l'idea.
MEDIA	Più dettagli, struttura stabile, più personalità, uso ragionato degli strumenti.
FOLLE	Ambiziosa, teatrale, memorabile, ma **realizzabile**. Si fa solo dopo la facile.

REGOLE ANTI-CATTEDRALE

- **Un pezzo alla volta.** Il successivo si apre solo quando il precedente è fotografato.
- **Tre sessioni al massimo** per la versione media. Poi si fotografa com'è e si va avanti: anche l'incompiuto è un pezzo.

6. LA SCHEDA PROGETTO

ogni pezzo ne ha una: online sul sito o stampata

Nome	ogni oggetto o creatura ha un nome
Concept	l'idea in due righe
Materiali	solo quelli che ci sono davvero, più le eccezioni dichiarate
Strumenti	quelli che servono, non quelli che piacciono
Versione facile	da fare in una sera
Versione media	struttura e personalità
Versione folle	teatrale ma possibile
Logica strutturale	cosa regge cosa, dove sta il peso
Unione senza colla	quali tecniche, in quali punti
Carattere senza vernice	quali materiali portano colore e texture
Rischi e punti deboli	cosa si rompe, cosa si ribalta, cosa resta incompiuto
Micro-storia	perché esiste, da quale piccolo mondo arriva
Primo passo	un gesto da 10 minuti
Foto	come documentarlo

Le domande guida (prima di iniziare)

- Quali scarti possono simulare questa forma?
- Come si tiene insieme senza colla?
- Serve davvero colore o basta scegliere i materiali giusti?
- Dov'è il punto fragile?
- Qual è il dettaglio che lo rende vivo?
- Che storia racconta?
- È ancora Officina Storta o sta diventando un progetto generico?

Esempio: il pezzo 01

NEURONE ZERO, il cervello meccanico. È il logo costruito in 3D: dadi e rondelle infilati su un appendiabiti piegato, legnetti stretti tra due rondelle, guaine rosse e blu come percorsi di pensiero. Lo trovi nella galleria del sito.

Una cosa rotta non sempre va riparata.
A volte va promossa a personaggio.



VINCOLI REALI · CONNESSIONI IMPROBABILI · SOLUZIONI POSSIBILI

Officina Storta · Palermo · 2026