



MARBLE ACADEMY

"SERIOUSLY
MARBLE
OR MAYBE
NOT."

WWW.MARBLEACADEMY.COM

"Marble Academy è il lato ribelle e ironico della Civiltà del Marmo. Un brand che unisce lusso e provocazione, artigianalità e libertà creativa. Ama la bellezza, ma quella che sorprende e fa sorridere. La missione? Trasformare il marmo in un atto di libertà creativa. La visione? Rivoluzionare l'immaginario del marmo, rendendolo vivo, giocoso, inatteso. Visivamente mescola classicismo e pop, sobrietà e accenti audaci. Ogni oggetto è unico, numerato, e racconta una storia. Dai packaging agli eventi, dalle campagne social agli spazi espositivi, ogni touchpoint è un invito a giocare con eleganza. Marble Academy non è solo un brand, è un modo diverso di vivere il lusso: sofisticato, ma mai noioso. Perché sì, anche il marmo può far ridere."

DREAMED BY

Anna Mocchetti

LIMITED EDITIONS

Ogni collaborazione è un incontro tra visioni.

Invitiamo artisti di discipline diverse a interpretare il marmo come materia viva, da plasmare con libertà e immaginazione.

Nascono così opere uniche, in edizione limitata, che non si ripeteranno mai: dialoghi tra arte e materia, tra gesto e pietra.

Abbiamo già condiviso questo percorso con:

Massimo Giaccon, artista pop che trasforma l'ironia in linguaggio visivo.

Michel Bouquillon, scultore e architetto dalla visione organica ed essenziale;

Marcantonio, maestro nel fondere natura e surrealismo;

E questo è solo l'inizio.





Figura aliena, ma non alienata del mondo della creatività, Giaconi lavora da più di 40 anni sospeso tra le sue diverse attività di fumettista, illustratore, designer, artista e musicista.

Protagonista fin dai primi anni '80 del rinnovamento del fumetto italiano proveniente da riviste come Frigidaire, Alter, Dolce Vita, Cyborg e Nova Express, ha iniziato a collaborare nel 1985 con Ettore Sottsass, continuando le sue attività con Matteo Thun, Studio Mendini, Sieger Design e progetti per altre aziende tra cui Olivetti, Memphis, Artemide, Alessi, Swatch, Philips, Ritzenhoff, Telecom.

Dopo un decennio di attività musicali per il progetto TRAX di Vittore Baroni e Piermario Ciani con le band Spirocheta Pergoli e I Nipoti del Faraone, nel 1996 ha pubblicato il suo primo album solista Horror Vacui, seguito nel 2003 da La Città Ideale.

Ha disegnato e sta disegnando arazzi, tappeti, ceramiche, articoli per la cucina, illustrazioni per pubblicità, collaborazioni con riviste di moda, progetti per mostre internazionali ed eventi televisivi.

Attualmente continua la progettazione e la produzione di vari oggetti per Alessi, disegna fumetti per Linus e continua le sue attività musicali e artistiche.

Ha ideato il progetto di ceramiche per le collezioni SuperEgo (The Pop Will Eat Himself). Ha prodotto diversi libri, tra cui un libro e un graphic novel scritti da Tiziano Scarpa: Amami e Il Mondo Così Com'è; le graphic novel La quarta necessità, su sceneggiatura del comico Daniele Luttazzi; Ettore su Ettore Sottsass; Ed è subito Serial sulle serie televisive dal passato ad oggi e Masticando Km di Rumore, il suo primo libro di racconti illustrati e scritti, per Feltrinelli.

Dal 1990 ha iniziato un'attività artistica che lo ha portato a numerose mostre personali e collettive in Italia, Svizzera, Germania, Slovenia, New York, Los Angeles, Corea, Hong Kong, Mosca, Montreal, Atene e Lisbona. Di recente ha realizzato insieme alla galleria Giampaolo Abbondio e Antonio Colombo il progetto 366, che si può vedere qui: www.massimogiaconi366.com

Insegna linguaggio del Fumetto da più di 20 anni all'Istituto Europeo di Design di Milano.

MASSIMO
GIACONI

MASSIMO
GIACONI



MARBLE
ACADEMY



Oroboro

L'Oroboro è una figura simbolica, che rappresenta l'eternità, il ciclo continuo, come il nastro di Möbius. Oroboro è una parola palindroma, che si può leggere nei due versi senza che il significato cambi. Al serpente dell'Oroboro ho aggiunto zampe e un foro per una candela, un simbolo di futuro, e chissà che questo oggetto ne accenda la speranza.

Un oggetto scaramantico, ma anche propiziatorio.

Magnamagna

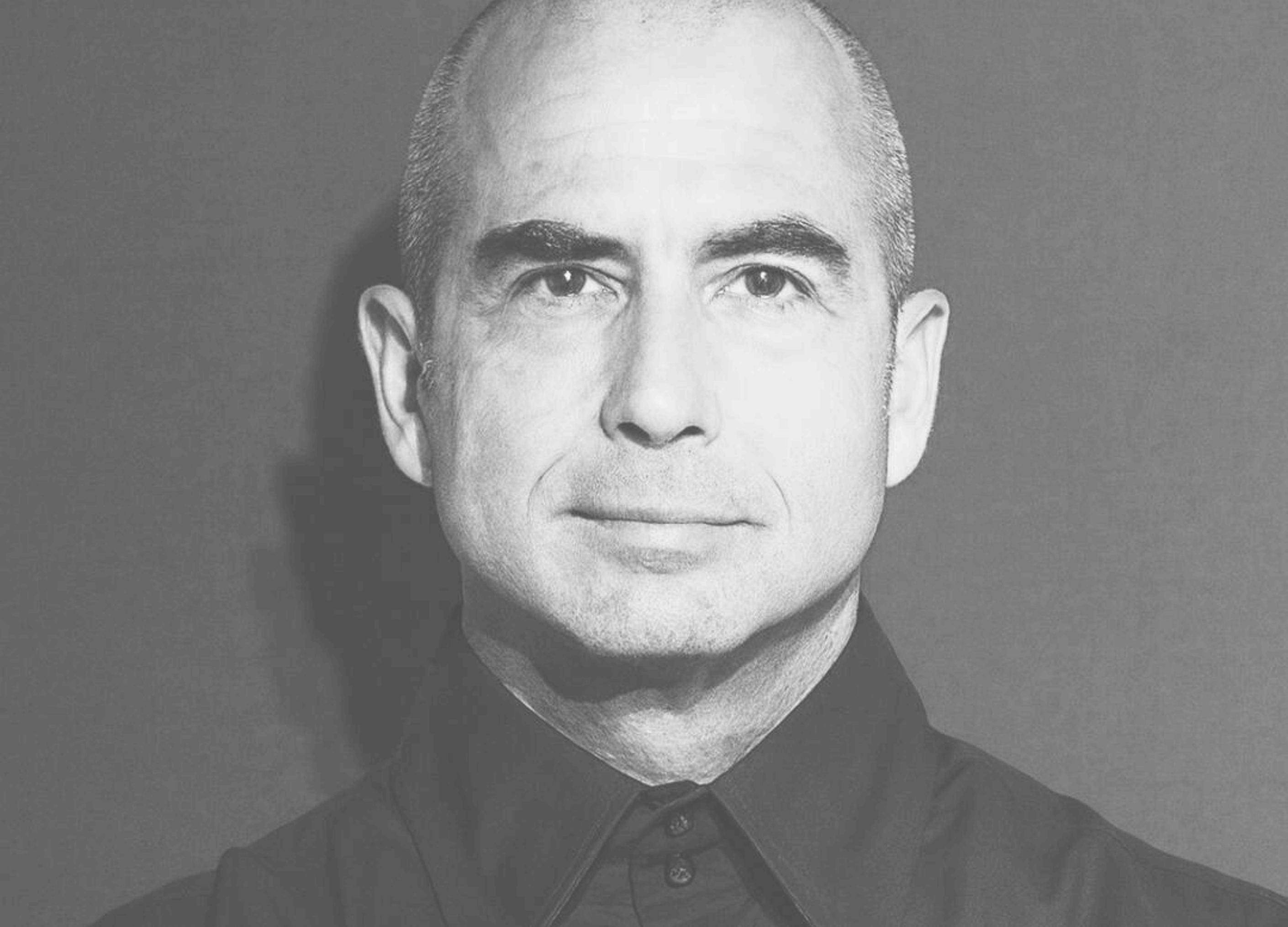
"è tutto un magnamagna".

È un tipico modo di dire popolare italiano che si riferisce al fatto che viviamo in un mondo corrotto, dove chi può arraffa e consuma le cose senza etica. Naturalmente in questo caso si tratta di un nome ironico per un oggetto che serve da svuotatasche. Il Magnamagna conterrà piccoli oggetti, ma a differenza del detto da cui prende il nome, ve li restituirà senza chiedere niente in cambio.









Michel Boucquillon (1962) è nato a Chimay, in Belgio.

Si è laureato nell'1986 in Architettura a St. Luc Bruxelles. Sempre nel 1986 vince il primo premio al concorso d'Architettura "van Hove", per il progetto della stazione ferroviaria TGV (a Bruxelles).

Nell'1988, a 26 anni, vince il concorso di Architettura per l'Emiciclo dell'Parlamento Europeo di Bruxelles.

Nel 1994 apre a Bruxelles il suo nuovo studio d'architettura: la Michel Boucquillon Workshop s.a., dedicata principalmente all'architettura per clienti esclusivi.

Nel 2000 apre un secondo studio in Italia nella sua "Casa-studio Boucquillon" a Lucca specializzata nel product-design. Lavora per le più famose aziende di product design tra cui Alessi, Artemide, Antoniolupi, Aqua, Auerhahn Fiammetta V., Robot City, MarinelliLuce, Nestlè, Serralunga, Tecno, Technolux, Valli Arredobagno, VCR, Valli&Valli.

Ha vinto numerosi premi in Architettura ed in Design mentre i suoi progetti di design sono esposti in numerosi musei e gallerie internazionali.

PREMI:

- 2015 « L'EXPO STONE AWARDS» 2015 - International Architecture Award - ITALY For CASA BOUCQUILLON By ICE-Agenzia Italia e l'IMM Carrara
- 2014 « CASE PIU VERDE D'ITALIA» 2014 - Architecture recognition - ITALY For CASA BOUCQUILLON By National Geographic TV.
- 2011 COMPASSO D'ORO 2011 - Menzione d'Onore - Roma - Design Award for "LA REGISTA" chair - SERRALUNGA.
- 2008 GOOD DESIGN - Design Award - Chicago - for "UNIQUE" Cutlery - AUERHAHN
- 2006 DESIGN PLUS - Design Award-Frankfurt - for « STRIP » bath Tub - AQUAMASS
- 1988 EUROPEAN PARLIAMENT HEMICYCLE - Architecture Award - Brussels.
- 1986 PRIX VAN HOVE - Architecture Award - Brussels - Bruxelles-Midi TGV Rail station

Boucquillon

Boussillon



MARBLE
ACADEMY

SHE

La forma è morbida,
continua, quasi
respirante.

Tra astrazione e
intimità, la materia
cattura la luce come una
pelle silenziosa.

Presenza calma e
femminilità suggerita,
SHE è una celebrazione
della donna ridotta
all'essenziale: una
sensazione, un ricordo,
un respiro.



HE

Si erge come una
presenza silenziosa e
perturbante.

La forma si innalza,
tesa, quasi viva, prima
di ancorarsi a una base
morbida e carnale.

Tra verticalità e
sensualità, l'astrazione
lascia affiorare il
corpo senza mai
nominarlo. La luce
scivola sulla superficie
levigata, rivelando una
sottile tensione tra
forza e vulnerabilità.

HE è un equilibrio
fragile tra desiderio
suggerito e purezza
della materia.









Marcantonio, nato nel 1976, è un artista e designer italiano noto per il suo approccio innovativo e scultoreo nel mondo del design.

Ha frequentato l'Istituto d'Arte e l'Accademia di Belle Arti, e ha iniziato la sua carriera come scenografo e scultore, collaborando direttamente con collezionisti creando pezzi unici e realizzando interni per negozi e locali.

Dal 2001, si dedica all'arte e al design con un linguaggio distintivo che unisce estetica e narrazione, offrendo un aspetto imprevedibile ed emozionale. Marcantonio esplora le relazioni tra natura e artificio, spesso con un tocco surrealista e ironico. È noto per trasformare oggetti di uso quotidiano in sculture di design.

Nel corso della sua carriera, ha collaborato con marchi prestigiosi come Armani, Seletti, Qeeboo, Natuzzi, Mogg, portando il suo stile unico in collezioni iconiche.

Il suo lavoro è apprezzato per la capacità di reinterpretare la realtà in forme innovative, che riescono a essere funzionali e affascinanti allo stesso tempo.

Tra le sue creazioni più celebri troviamo le sue animal lamp, lampade ritraenti animali che interagiscono con la luce.

MARCANTONIO



S-I, S-II, S-III



Il serpente è un simbolo di trasformazione, rinascita e protettore della forza vitale. Di particolare importanza è il legame con la ciclicità del tempo e i mutamenti. Per questo motivo Marcantonio lo ha associato alla fiamma e proprio per questo diviene un porta candela.

L'artista ha visualizzato i serpenti che si avvolgono attorno alla candela reggendola così da rappresentare una scena naturale senza bisogno di elementi aggiuntivi come il porta candela.

Il candore del marmo si contrappone agli occhi realizzati in ottone lucido che brillano e si "muovono" al ballare della fiamma così da rendere l'animale vivo.

I tre serpenti hanno tre diverse posture, un carattere proprio, come accade in natura. Cambia l'atteggiamento, cambia lo sguardo, ma resta la stessa calma primordiale.



Quando la candela è accesa, la luce non domina l'oggetto: lo accompagna, divenendo così un rituale domestico, intimo, quasi pagano.

I serpenti sono piccoli guardiani silenziosi che ricordano che la natura, anche quando sembra immobile, osserva sempre.













MARBLE ACADEMY

Via Ilice, 15, 54033 Carrara MS
www.marbleacademy.com - [@marbleacademy](https://www.instagram.com/marbleacademy)