Ludiko

Ludiko feat. Andrès Carpinelli & Juan Arino *05 > 30 Settembre 2011*

Residenza play^3

STEP 0. Open call & project for application

From: Andrés Carpinelli
Sent: Monday, June 06, 2011 9:24 PM
To: info@ludiko.it
Subject: residency programme + player!

Ciao.
Mi chiamo Andrés Carpinelli, sono Industrial Designer laureato alla Universidad Nacional de Mar del Plata, Argentina, cittá dove abito nella attualitá. Negli ultimmi tre anni ho sviluppato una linea di giocattolli in legno chiamata Grandelin (www.grandelin.com) insieme a Juan Ariño.
Cercando sull internet ho trovato l´anuncio della ditta La Nuova Faro, cercando designer con competenze in Gráfica e 3D, e quando ho ingresatto sull sitio web ho visto la opportunita di fare una residenzia.
Vorrei sapere se ancorá si puó applicare, perche non ho la documentazione in italiano, e fino quando c`è tempo per comlpetare la domanda.
E anche, che tipo di proggetto si deve presentare per la residenza, del tipo esperimentale o piu industriale?

In attesa di vostra risposta
Vi ringrazio

D.I Andrés I. Carpinelli
Mar del Plata - Argentina

Andrès Carpinellli & Juan Arino:
Ludik Industrial Designers

"L´aspetto ludico è il componente fondamentale nel nostro modo di essere industrial designers. Il nostro interesse per il gioco ci ha portato a creare una linea di giocattolli in legno chiamata: Grandelin, la linea vuole rivalorizare il prodotto semi artigianale con particolare attenzione ai detagli di ogni oggetto.
Oltre a questo portiamo avanti un progetto sociale con i bambini di una scuola disagiata della nostra città; qui creiamo giocattolli per uno loro spazio ludico.
Queste due attivitá e la possibilità di relazionarci con bambini di diversi ambienti e possibilità ci ha portato ad chederci se per un bambino sia più importante l´aspetto estetico o l' aspetto imaginativo del giocattolo."

Il gioco non è scartabile

Crediamo che sia necessario interpretare in modo diverso la creazione e la produzione contemporanea di giocattolli, in maniera più democratica e responsabile davanti alla futura società.
Se è vero che ogni gioco insegna, si puó insegnare ad essere sostenibile?
Qual è il messaggio che possiamo dare a bambini che diventeranno adulti in un mondo diverso dal nostro?
E piú importante la bellezza di un prodotto o la personalitá? Succede lo stesso con le persone?
Il nostro scopo è concepire giocattoli piu umani, imperfetti, diversi l´uno dal `altro, come un prodotto fatto a mano, diversi da una produzione industriale senza diffetti.

Le nostre risorse saranno i materiali scartati, appunto difettati, rifiuti che possano avere un'altra possibilità per diventare giocattolo, non vogliamo soddisfare i parametri sociali di bellezza, armonia e perfezione, ma creare una storia dietro al prodotto, e così una sua personalità in grado creare una relazione diversa e più etica con il bambino.

In 30 giorni vogliamo:

*Creare un oggetto-gioccattolo-personaggio che sia specchio della societá dei consumi, società che spreca rifiuta cercando la bellezza ma che no gioca veramente.
*Dimostrare che un giocattolo è quando ci si gioca, ergo gioca dopo essiste.
*Generare un vincolo emozionale con l`oggeto, che possa essere unico e proprio, un vincolo tra player and play più reale.

STEP1. Raccolta materiale di scarto

Visita della fabbrica di giocattoli “Faro”, visione del ciclo produttivo, raccolta “indifferenziata” di diversi compenenti dei giocattoli e pezzi di scarto.

STEP2. Raccolta “differenziata”

Classificazione degli oggetti raccolti in base a volume, forma, colore e tipo di giocattolo.

STEP3. Montaggio

Fase sperimentale di assemblaggio dei pezzi a creare delle le prime forme complesse

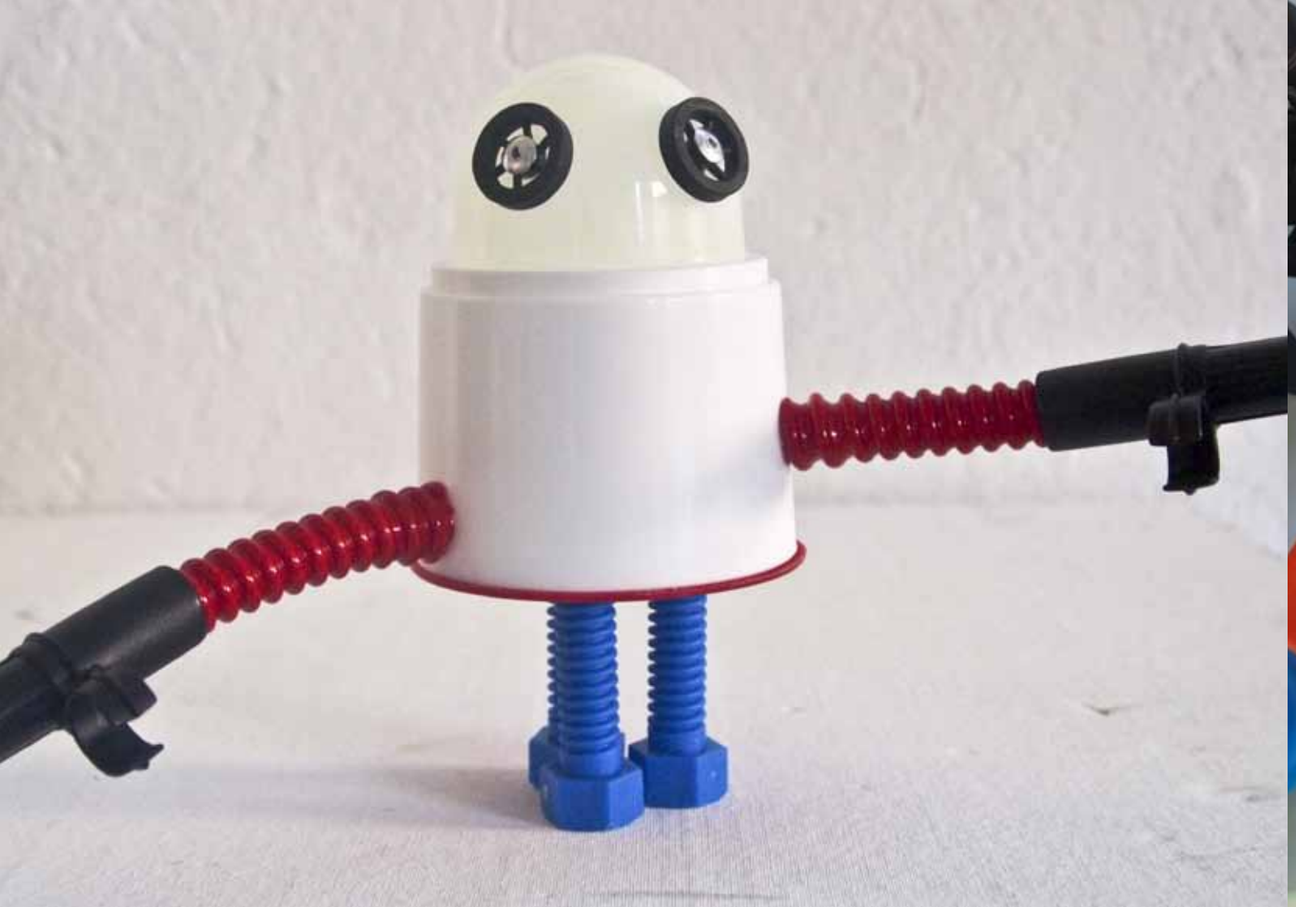
STEP4. Montaggio figurativo

I diversi pezzi assumono un nuovo significato visivo e funzionale diventando teste, corpi, gambe , etc..

STEP5. Varianti combinative

Si assemblano diverse combinazioni degli elementi.

Residenza play³



Residenza play³

STEP6. colore vs nero

Si realizza una variente di alcuni soggetti total black per verificare la reazione davanti ad un giocattolo non colorato

STEP7. Schema costruttivo

Dopo i primi esperimenti viene creato uno schema costruttivo base che permetta di creare una famiglia di personaggi diversi per colore e dettagli, ma originati dalla medesima somma di elementi.

STEP8. Logo & ID

Studio dell'immagine coordinata: nome, logo, grafica.
Il nome Pelletz dalla parola "Pellet" che in argentino significa granello.
il granello rievoca il concept di base, l'idea di rivalutare il gioco scartato.
Il granello rappresenta l'origine di ogni giocattolo, così i Pellets rappresentano l'origine di una nuova specie di giocattoli.

STEP9. Pack

Il packaging aiuta a conferire una professionalità a tutto il sistema creato.
Racchiude etica e immagine del prodotto.
Viene stuidato un pack che sia anche la casa dei Pelletz.

STEP10. La Filastrocca

Nel retro della scatola, in perfetto stile Rodariano, una filastrocca racconta la storia dei Pelletz:

Questa è la storia di un granello di plastica,
che un giorno il suo sogno realizzò
e in giocattolo si trasformò

Come tantissimi oggetti
la plastica è la sua origine,
e in ogni forma
si può trasformare senza mai fine.

Un pelletz è un giocattolo
con così tanta energia
sempre pronto per giocare con te,
come per magia

Non tutti i giocattoli trovano
un bambino che li prenda per mano
così alcuni tornano nella fabbrica
e in granello si ritrasformano

e poi grazie al gioco di un bambino
Pelletz diventare potranno
e così un nome e una storia avranno

STEP11 . Laboratorio didattico

Dal progetto viene elaborata una proposta di laboratorio didattico, rivolto ai bambini delle classi primarie, che viene “testato” presso la Ludoteca PARCO DELLA FANTASIA G. Rodari di Omegna.

Si propone il laboratorio CREA UN GIOCATTOLO FANTASTICO:

FANTASTICO per il processo di creazione,
FANTASTICO per la storia che lo racconta,
FANTASTICO per l’immaginario visivo che lo rappresenta

I partecipanti vengono guidati in un processo creativo che prevede stimolazioni visive e narrative volte alla creazione di un giocattolo fatto a mano, ognuno diverso dall’altro e arricchito da una propria storia e da un logo identificativo. Al termine viene immaginato un negozio di giocattoli FANTASTICO dove mettere in vendita quanto creato.

STEP11 . Laboratorio didattico

a. L'incontro FANTASTICO coi i "PELLETZ".

Ogni bambino sceglie un Pelletz tra quelli creati da Andrès & Juan.

STEP11 . Laboratorio didattico

b. La storia FANTASTICA - prima parte

Ogni bambino completa una scheda relativa al personaggio scelto definendone nome, soprannome, dove vive, cosa mangia, che poteri ha, etc.

STEP11 . Laboratorio didattico

c. La costruzione FANTASTICA

I bambini hanno a disposizione una serie pre-selezionata di pezzi in plastica per creare il loro giocattolo .

Un volta ralizzata la composizione dei pezzi come da schema costruttivo gli stessi vengono fissati per rendere il giocattolo montato e movibile.

STEP12. Laboratorio didattico

d. La storia FANTASTICA - seconda parte

I bambini compilano la scheda descrittiva del loro giocattolo assegnandgli come in precedenza nome, soprannome, dove vive, cosa mangia, che poteri ha, etc.

e. Il giocattolo FANTASTICO

Viene spiegato cosa è un logo e la sua importanza, invitando a disegnare quello del proprio giocattolo,
In seguito viene fatta realizzare una piccola confezione che riporti le caratteristiche distintive del giocattolo, tra cui anche il marchio dell fabbrica chiedendo ai bambini di immaginare come chiamerebbero la loro fabbirca di giocattoli.
Infine bisogna dare un valore alla propia creazione, ognuno può assegnare un prezzo di vendita al suo giocattolo.

STEP12. Laboratorio didattico

f. il negozio FANTASTICO

Viene immaginato un negozio fantastico di giocattoli. Le commesse impacchettatono tutti i giocattoli e si prepararno per l'inaugurazione. Alcuni giocattoli hanno prezzi esorbitanti, altri costano solo un bacio, alcuni invece non sono in vendita.

STEP12. Laboratorio didattico

g. il negozio FANTASTICO - l'inaugurazione

In occasione dell'inaugurazione arriva La contessa Giannina Von Cusio, discendente di Gianni Rodari, che acquista un Pelletz per suo nipote.

STEP13. L'unicità paga

La contessa Giannina Von Cusio segnala i Pelletz a un'esclusivo concept store della città che vuole assolutamente averli ...e così I Pelletz appaiono a fianco di rinomate icone del design e diventano subito oggetti del desiderio.

STEP14. La consacrazione

E dopo essere stati scartati dalla fabbrica, rinati sottoforma di Pelletz, passati tra le mani dei bambini e poi apparsi nella vetrina di prestigiosi negozi eccoli far parte della collezione di un Museo che li consacra come icone della fantasia.

STEP15. Il cerchio si chiude

Dopo 30 giorni di lavoro, Andres Carpinelli e Juan Ariño, hanno portato a termine i loro intenti.
hanno creato un giocattolo-personaggio nato dagli scarti dell'industria.
il granello di plastica trasformato in giocattolo e scartato perchè difettato, è rinato...
forse perchè alla fine nessun gioco può essere scartato.

Dallo scarto può nascere un nuovo personaggio,
con una propria storia unica e sempre diversa.

Il progeporecesso si completa quando
il giocattolo arriva nell mani di un bambino,
che giocando lo fa "esistere"
immaginando per lui un mondo
fantastico senza fine.

non è il fin... perchè questa storia
adesso comincia

Andrès Carpinelli & Juan Arino hanno giocato a Ludiko dal 05 al 30 Settembre 2011

Residenza play^3

Un progetto di
Ludiko
www.ludiko.it

in collaborazione con
LA NUOVA FARO
www.farotoys.it

SI RINGRAZIANO:
Il portico d'arte, Omegna
Ludoteca e Parco della fantasia
Forum Omegna

Ludiko
contemporary kidult beings

Faro

parco della fantasia