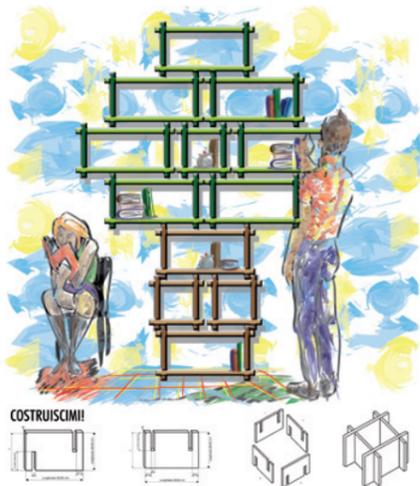


Design di Laura Fiaschi e Gabriele Pardi

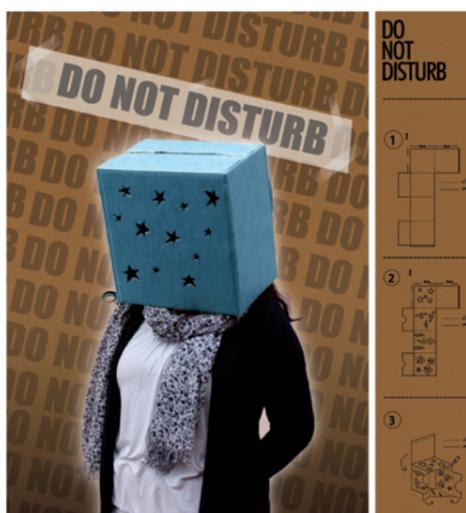
COPYAMO - giovani in cerca di creatività

Istituto Europeo di Design a Roma. 36 studenti provenienti da arti visive, design, moda, comunicazione. Queste le basi per un vero e proprio esperimento basato su un format ideato da Gumdesign per generare e stimolare nuovi creativi, su invito di Marika Aakesson. Copyamo è un progetto trasversale e comunicativo che contiene numerosi ingredienti affinché da uno stimolo iniziale e da un processo creativo strutturato possano nascere nuove idee, soluzioni, prodotti; è in una parola un progetto "sociale" che gioca con la parola inglese "copy" e la parola italiana "amo", unite per sottolineare il dibattito sul diritto d'autore attraverso il suo esatto contrario: la copia. Copyamo intende recuperare risorse creative per donarle gratuitamente alla collettività; il design, in questo nuovo capitolo, mira a diventare sinceramente democratico ed alla portata di tutti, non solo perché sarà semplice possederlo ma anche e soprattutto perché sarà semplice realizzarlo. La carta è il materiale con cui lavorare in sede di laboratorio, caratterizzata dalla sua geometria bidimensionale; il processo creativo che conduce dalla bidimensionalità alla tridimensionalità è lo strumento con cui concretizzare sogni e prodotti. Un ultimo passaggio riconduce l'oggetto costruito nella sua originaria bidimensionalità rendendolo utilizzabile tipograficamente; il manifesto 70x100 è il prodotto finale, lo strumento creativo a disposizione della collettività tramite l'affissione pubblica. Una comunicazione trasversale ed immediata attraverso immagini esplicative ed intuitive permetteranno la diffusione delle "istruzioni per l'uso" per riprodurre oggetti a costo zero per sé e l'ambiente; nessun ciclo produttivo che dalla singola industria raggiunge la collettività, ma al contrario il singolo individuo produrrà per se stesso l'oggetto di cui ha bisogno in una personalizzazione creativa indotta. Il concept prevede che il laboratorio/workshop possa generare un sistema a catena itinerante e progressivo, uno sviluppo virale per condividere idee ed oggetti attraverso la città ed i suoi spazi finiti, la rete ed i suoi luoghi infiniti. Ore 15,30 di lunedì 28 febbraio: inizia la storia di un nuovo gruppo creativo. Il concept del workshop destabilizza immediatamente il gruppo di lavoro per il suo contenuto che oltrepassa l'equilibrio psicologico della proprietà individuale; sono creati sette sottogruppi formati da ragazzi e ragazze provenienti da ogni singolo corso, persone che non si conoscono e che seguono discipline diversificate. Dal caos iniziale inizia a delinearsi un interesse generale per lo sviluppo dei singoli progetti, sono individuate aree tematiche d'intervento e si illustra l'intero percorso da affrontare: dalla creazione del marchio alla sua declinazione, dalla progettazione del manifesto e della sua gabbia grafica alla progettazione di prodotti semplici ma significativi per uso o messaggio da donare alla collettività. Sulla base delle singole esperienze e capacità sono indotti nei gruppi numerosi stimoli percettivi per far nascere idee attraverso lo strumento del brainstorming e del confronto, cominciano a delinearsi i primi oggetti. I gruppi si organizzano e stabiliscono dei ruoli interni per gestire al meglio il tempo a disposizione, l'unico fotografo presente si presta anche per altri gruppi di lavoro, gli illustratori cominciano ad interagire con i grafici, la comunicazione diventa elemento fondamentale per trasmettere prodotti e concept; nasce un unico grande organismo, partito da trentasei persone ed ora pronto a lavorare insieme per un unico obiettivo. Il primo risultato è il marchio "copyamo": un segno che utilizza il marchio originario del copyright e che lo nega con linee tratteggiate e continue tipiche del cartamodello, diversificata per comunicare un'applicazione "vicina" al mondo del design e pronta ad aprirsi al mondo; il nero ed il ciano sono i colori istituzionali per descrivere coerenza e senso di libertà, riferibile al progetto free. E a seguire i prodotti trasformati in manifesti comunicativi pronti per l'affissione pubblica.



COSTRUSCIMI! di Chiara Alifano, Nunzio Bitetti, David di Pasquale, Marica Giustini, Desirée Vitucci

COSTRUSCIMI! nasce dalla sensibilità per il prodotto ecosostenibile; utilizza lastre di legno e laminati, prodotti di scarto e recupero semplicemente rettificati e tagliati per generare un semplice incastro; nessun utilizzo di colle e viti ma un gioco di costruzioni adatto a costruire librerie dalle forme più svariate; nel disegno è rappresentata una libreria a forma di albero per concentrare l'attenzione sull'oggetto che non distrugge altri alberi per essere realizzato e per collegarsi al tema del libro/carta.



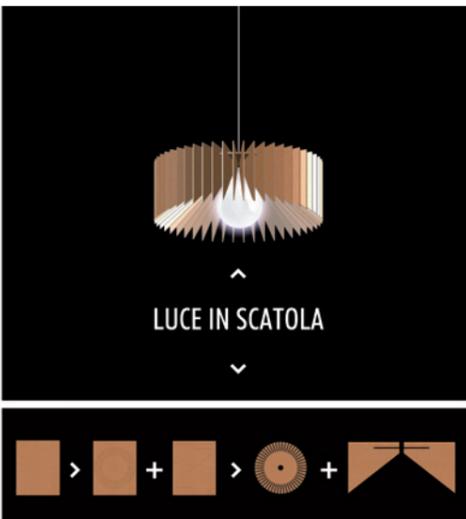
DO NOT DISTURB di Martina Libutti, Carolina Ceccarelli, Ksenia Shabanova, Antonio Mautone

DO NOT DISTURB è generato da una partenza improbabile, il mondo della musica; elaborando il concetto e sviluppandone l'espressione si passa dal contenitore per cd alla creazione di uno strumento necessario per vivere il proprio mondo, come accade per la musica che è capace attraverso note e parole di generare mondi paralleli da raggiungere. Si utilizza una semplice scatola di cartone da costruire o da riutilizzare e attraverso semplici intagli sulle quattro facce laterali sono ricostruiti altrettanti mondi "di pace", stimoli sensoriali per staccare la "spina" e rilassarsi nel proprio mondo.



SE PUOI SOGNARLO... PUOI FARLO di Yael Anav, Talia Bassetti, Lara De Maio, Diana Maranzano, Ilaria Negri

SE PUOI SOGNARLO... PUOI FARLO si concentra invece sul mondo dell'immaginazione infantile e sul recupero di asciugamani sciupati, recuperabili in casa; semplici tagli generano un oggetto utilizzabile nei primi mesi di vita (un tappeto sensoriale dotato di tasche e costituito da numerosi generi di stoffe, colori, sensazioni tattili) che si estende anche ai primi anni, trasformandosi in abito personalizzabile dallo stesso bambino.



LUCE IN SCATOLA di Leonardo Andreucci, Vito Coppola, Lucia Moschella, Paola Sanseviero, Camilla Tranquilli

LUCE IN SCATOLA applica in senso letterale il processo creativo 2D -> 3D ed utilizza il cartone per produrre una lampada vera e propria; dalla scatola si ottengono numerose lastre sagomate ed intagliate ed un cerchio strutturale da fissare al portalam-pada. La loro semplice composizione determina un involucro esterno primario (cilindro, cubo, ecc) ed internamente l'icona del lampadario fatto a forma di cono.



DAI UNA MANO di Michela Belardinelli, Virginia Esposito, Salvatore Ditrani, Michele Palma, Daniele Tronci

DAI UNA MANO interagisce con il mondo del sociale utilizzando gli indumenti da buttare per costruire una mano da spedire; segnando l'indumento con la propria mano e tagliandolo si ottengono due mani da accoppiare, cucire e riempire con gli scarti che restano; all'interno potrà essere inserito un euro, un piccolo aiuto per qualcuno che ha bisogno e che vedrà arrivare la "mano" per posta.



METTITI LA MASCHERA di Carolina De Medici, Valerio Genovese, Marciel Gomes Figueiredo, Maria Del Pilar Pacheco Herrera

METTITI LA MASCHERA indaga il mondo della cultura, in particolare modo il teatro, dissacrandone gli aspetti "snob" ed immettendo un senso ludico e formativo; osservando i classici tovaglioli che spesso sono piegati sui tavoli dei ristoranti si definisce un oggetto utilizzabile sia come maschera che come ventaglio, dedicato ai bambini (ma non solo). Un progetto dedicato a chi ha mantenuto ancora dentro di sé un piccolo mondo infantile.



T-BOOK di Robson Avertuo, Giulia Balsamo, Marika D'ambrogio, Federica Palombo, Federica Sfigiotti

T-BOOK è un libro indossabile, costituito da due t-shirt sovrapposte, un indumento emozionale e narrante; la prima t-shirt ha la funzione di "titolo" (costituito dalla parola fissa "ami" che può essere completata per generare una parola dal senso compiuto: sognami, amami, baciarmi, legami...); la seconda t-shirt interna contiene delle tasche nelle quali raccogliere fotografie, parole, oggetti che siano in linea con il titolo e che permettano di portare con sé le sensazioni, il testo del libro indossato.

Ore 9,30 di venerdì 4 marzo: tre giorni di lavoro intenso sono riusciti a far emergere un nuovo percorso creativo e una sua efficace applicazione, un nuovo messaggio sociale parte dallo Ied di Roma per investire con energia e propositività il mondo del progetto partendo proprio dai giovani che si apprestano a condividere il loro futuro creativo. Ripartiamo adesso da www.copyamo.org