

progetto WATERWORD

Esecutivo progetto WaterWord + contest “ Say something!”

Sommario

Evento + Ispirazione + Evoluzione

Marcature

Le Rubberduck e i contest stranieri

° **L'ispirazione del progetto** si basa sulla cronaca del naufragio che nel 1992 vide protagonista una nave cinese portacontainer . La nave perse un intero container di 30.000 paperelle da bagno nell'Oceano Pacifico: da quel giorno il ricordo infantile dei giocattoli galleggianti risvegliò negli oceanografi Ebbesmeyer ed Ingraham l'idea di monitorarle per capire come si disperdono i rifiuti galleggianti nell'oceano. Oggi la saga delle paperelle scampate alla tempesta non è solo finita in due libri per bambini, ma ha anche stuzzicato l'interesse dei collezionisti di tutto il mondo.

Il contest " SAY SOMETHING" :

Il contest Say something vede protagonista la volontà di trovare un mezzo espressivo che possa essere per tutti coloro che partecipano, il modo giusto per "dire qualcosa" (Say Something) , per pronunciare la frase più accattivante e vera, per raccontare un pensiero, comunicare felicità o indignazione, manifestare dissenso, dimostrare favori, esporsi, palesare sensazioni. Sarà quindi consegnata una papera gialla, sulla quale poter apportare modifiche grafiche. Assieme alla papera gialla, una cartolina sulla quale scrivere il proprio pensiero. Entrambe da riconsegnare il giorno dell'evento WATERWORD per poter partecipare al contest.

Le fasi dell' evento WATERWORD

FASE 1° 10.000 paperelle gialle di plastica verranno portate sulle sponde del fiume Arno per poi essere calate in acqua . Le paperelle saranno lasciate libere di galleggiare e saranno ben visibili creando un colpo d'occhio notevole.

FASE 2° = Avverrà la premiazione per il concorso " SAY SOMETHING! ". Nel mese precedente all'evento sarà possibile infatti acquistare una papera (basic gialla) e partecipare al concorso che avrà un premio + la Gold Duck. Sarà possibile richiedere una papera , costumizzarla con le più svariate tecniche grafiche e poi pensare alla frase da scrivere sulla cartolina e con la quale partecipare al contest.

PLUS + OBIETTIVI FONDANTI

1.0 Introduzione

Negli ultimi anni si sta assistendo all'organizzazione di un numero sempre maggiore di eventi culturali. Tutti vorrebbero eventi : I turisti chiedono eventi, i cittadini e dunque la richiesta stessa di cultura e di iniziative culturali è in costante aumento.

Mostre, incontri, eventi dello spettacolo.

Il successo di questi eventi oltre che economico è d'immagine e coinvolge e interessa i soggetti istituzionali pubblici (i Comuni, le Province, le Regioni) e le Società private che investono con vigore ed entusiasmo, in progetti ed eventi culturali di "buona" visibilità.

Le opportunità che un evento come WATERWORD, anche nel tempo (dato che si parla di edizioni annuali) , può portare sono molteplici.

- Coinvolgimento del cittadino e del turista
- Creazione di elementi comunicativi, di promozione, pubblicità
- Offerta culturale creativa ed innovativa

1.2 Concorso " Say Something! "

Al concorso Say Something possono partecipare tutti. Nel Gennaio 2009 inizierà la Campagna Promozione Evento Waterword 2009. Sarà possibile infatti acquistare con il contributo di 2 Euro la papera gialla sulla quale intervenire e scatenare la propria fantasia. Assieme alla papera sarà consegnata la cartolina " Say Something" sulla quale scrivere la frase che contenere qualsiasi tema, dall'Arte alla Politica, dalla Società al Sesso, dalla Religione allo Sport.

Il giorno dell' evento WATERWORD ci sarà una giuria che deciderà chi sarà il vincitore. Il premio consisterà in un compenso monetario + la Gold Duck.

1.3 Waterword Design Social Club

Al Waterword Design Social Club parteciperà un network di grafici, artisti, architetti. Ognuno di loro dovrà lavorare su di una papera. Queste verranno poi esposte e messe in vendita presso due importanti locali fiorentini, Plasma videogallery e Oio bio bar



Le papere e i contest stranieri

All'estero, la pratica di utilizzare le "rubberduck" come fulcro di eventi prettamente di spettacolo/ beneficenza è molto diffusa. In America soprattutto ma anche in Inghilterra.

