

Una gran historia

Cuando estás trabajando, siempre esperas que surja un proyecto tan gratificante que dé sentido a lo que haces, que no te haga olvidar lo maravilloso que es este trabajo y que te recuerde que aún hay muchas cosas por hacer.

Tienes 2 opciones: esperar a que surja el proyecto de tu vida o crearlo directamente.

Este último es el caso. Vimos la oportunidad, la propusimos, creyeron en nosotros y nos lanzamos.

Tener un cliente como Juguetes CAYRO facilita mucho las cosas. Son más de 20 años colaborando con ellos, diseñando y proponiendo nuevos productos a una empresa que antepone los valores humanos a los estrictamente económicos. Hoy son considerados especialistas en juegos y juguetes como los de siempre, empeñándose en que todo el mundo juegue, pues como ellos mismos dicen, JUGAR ES VITAL.

Junto a Juguetes CAYRO y por supuesto, T.A.P.I.S. -Taller Ocupacional para Enfermos Mentales de Jávea (Alicante)-, hemos dado forma, color e ilusión a una colección que ha dejado de ser juego, para convertirse en todo un mundo con significado y personalidad propias.

Ha resultado fácil porque todos hemos disfrutado de libertad para realizar nuestro trabajo, por la comunicación entre nosotros y por la confianza.

Éste es el comienzo de una historia que fusiona perfectamente arte, responsabilidad social, diseño, comunicación y juego.

Y ahora, pasemos a conocerla desde sus inicios...

dRTcollection
ES DIFERENTE



artcollection by CAYRO

El proceso de creación

Esta historia tan peculiar nace el día en que acudimos a una exposición de pintura que presentaba los trabajos realizados por T.A.P.I.S.

Conocíamos vagamente la labor que el Taller estaba haciendo con los enfermos. Las manifestaciones artísticas, ajenas a modas y academicismos, que allí pudimos disfrutar, significaron el germen de la colaboración immanente-Cayro-T.A.P.I.S., aunque faltaba por decidir cómo iba a tomar cuerpo.

El mundo de los enfermos mentales crónicos es difícil; se sitúa entre la lucha, para que la enfermedad sea aceptada, y la reinserción social y laboral subsiguiente. La pintura representa un puente hacia el mundo de los enfermos, a pesar de que, en ocasiones, a la sociedad le cueste reconocerlo y atravesarlo.

Así pues, junto a Juguetes CAYRO, nos pusimos a estudiar una propuesta que acercara a las personas con enfermedad mental a la comunidad a la que pertenecen: sin prejuicios y desde la realidad de sus capacidades personales.

Para ello, contamos con el privilegio de tener unos colaboradores de “mente diferente”, con los que hemos sacado al mercado un producto muy especial. El objetivo ha sido presentar a la sociedad los resultados de la unión entre empresa y asociación para propiciar iniciativas parecidas en otros ámbitos (diseñadores-empresa-asociaciones).

Para T.A.P.I.S. y los artistas, la colaboración ha supuesto obtener unos recursos económicos por su trabajo como ilustradores “profesionales” y la realidad palpable de reinserción social que puede verse ya en los puntos de venta.



Buscar el naming para esta línea de juegos, fue fácil. Si estos enfermos son artistas y las ventas auguran un futuro exitoso con esta colección, sólo podía tener un nombre:

artcollection

artcollection



ART COLLECTION
ES DIFERENTE

¿Qué es ArtCollection?

Al inicio del proyecto, nos auto-impusimos algunos condicionantes para comenzar a trabajar:

- retribuirles como ilustradores profesionales.
- no utilizar explícitamente en el envase la colaboración con enfermos mentales crónicos para propiciar la compra en el punto de venta. El comprador lo descubre al hacer la adquisición, por medio de un folleto explicativo que está en el interior de la caja.
- contribuir a que otras empresas, tomen el ejemplo y colaboren con asociaciones para facilitar la reinserción social.

Cayro estuvo de acuerdo con nosotros y nos pusimos a trabajar.

La línea de **ArtCollection** nace, en principio, con 4 productos:



Cadáver Exquisito (Cadáver Exquis / Exquisite Corpse)

Su origen fue una reunión de artistas adscritos al surrealismo como un recurso de creación colectiva, tanto escrita como gráfica. Consiste en que cada integrante del grupo realiza una parte de la obra sin conocer completamente las partes restantes. Se trata de girar cada una de las partes de estos cuerpos dispares, creando un nuevo ser. El resultado es siempre sorprendente.



Puzzle

Formado por 500 piezas, el resultado es una escena exterior con un personaje emblemático para CAYRO: el “niño estrella”; que reúne toda la ilusión y creatividad necesarias para tener una “mente diferente”.



Par & Par

El juego de las parejas que, en este caso, está formado por caras.

Era imposible no darles uso a la variedad de caras ilustradas; el propio producto pidió ser lo que es.



Recortables

Diez personajes completos, a cual más original, son la fuente con la que vestir el esqueleto, con cara, top, y falda o pantalón.

Una especie de cadáver exquisito en el que quien compra el juego, decide cómo vestirá su personaje particular.



Las premisas gráficas de **ArtCollection** han seguido un proceso poco convencional. El diseño de una línea de envases, que parecen realizados por niños aunque con francas diferencias, ha sido un trabajo muy laborioso.

Para ello, se ha creado una tipografía específica cuyo nombre, “Metamorfosis”, deriva de la analogía entre el cambio gusano-capullo-mariposa y el arte de los enfermos mentales. Con ella, se ha conformado el logotipo de la línea.

a b c d e...

artcollection

Haciendo referencia al mismo concepto de “metamorfosis”, se ha incorporado la figura de una mariposa acompañando diversas aplicaciones y reforzando la idea de transformación.



El envase es rompedor y deja entrever el producto por dos de sus laterales. Los recursos gráficos son los justos; nada hay que contamine ni distraiga de lo verdaderamente importante.

Capítulo aparte suponen los textos que se incluyen en los folletos del interior de las cajas. Si hubieran sido escritos por los enfermos, seguramente serían como son.

La relación durante cuatro años entre Cayro, T.A.P.I.S. e immanente ha sido gratificante, además de colmar sobradamente las expectativas iniciales.

La colaboración ha supuesto un aprendizaje a tres bandas y una forma de trabajar totalmente libre, sin alterar en absoluto la rutina diaria de los enfermos.

Por parte de Cayro, entender, apreciar y ayudar a un colectivo poco conocido y menospreciado por la sociedad.

Por parte de T.A.P.I.S., una forma de reinserción y reafirmación en el trabajo que vienen desarrollando.

Y por parte de immanente ha supuesto todo un lujo: plantear un proyecto así, desarrollarlo y sentirnos apoyados en todo el proceso.

Hemos creado un estilo de comunicación, una gráfica libre de convencionalismos y hemos colaborado con un gran equipo.

El futuro es prometedor y ya estamos trabajando en la ampliación de la línea, con otros juegos y complementos que abren para CAYRO nuevas oportunidades de negocio y, lo que es más importante, mayores posibilidades de colaboración con T.A.P.I.S.

Tras presentar en Madrid la línea, primero a medios y luego a los clientes en Intergift, los resultados nos animan todavía más y corroboran lo que ya intuíamos. Todos coinciden en que realmente es un proyecto bonito, “una bocanada de aire fresco” como apuntó un periodista en rueda de prensa.





Rueda de prensa. 16 de enero de 2008

Acerca de Juguetes CAYRO

Juguetes Cayro, es una empresa juguetera familiar muy poco convencional. Y lo es, porque antepone valores humanos y sociales, a los estrictamente económicos; ocupándose más de los que, teniendo dificultades, también tienen posibilidades. Traslada la cultura empresarial hacia lo social, para ser más eficaces.

CAYRO es especialista en juegos y juguetes como los de antes. Se fundó en Dénia, Alicante, en 1954, hace ya 54 años. La compañía está caracterizada por la innovación, y se ha convertido en sinónimo de fabricante de juegos tradicionales y de sociedad.

CAYRO tiene clasificados sus juegos y juguetes en las siguientes líneas de producto: Juegos y Juguetes de siempre; Natural Games; Natural Games de Luxe; **ArtCollection**; CAYRO Collection; Casino; Mickey Classic Collection y MAXIS.



Acerca de T.A.P.I.S.

T.A.P.I.S. es un “centro abierto” de Jávea, Alicante, destinado a la organización de actividades de soporte preventivo a la marginación, así como de carácter rehabilitador y de apoyo psico-social.

Este Taller Ocupacional para Enfermos Mentales va dirigido a personas con enfermedades mentales crónicas, mayores de 18 años y con autonomía personal.

Su actividades abarcan desde las ocupacionales, rehabilitadoras y de entrenamiento para la autonomía -trabajos manuales, deporte, cocina, etc.-, hasta las culturales y recreativas, de convivencia, cooperación y autoayuda. También ofrece apoyo psico-social, orientación familiar y promoción de la salud.



T.A.P.I.S.

Taller Ocupacional para
Enfermos Mentales de Xàbia

Acerca de immanente

immanente es un peculiar estudio estratégico de diseño y comunicación ubicado en Dénia (Alicante), que trabaja codo con codo con sus clientes, generando como en este caso de la línea ArtCollection, oportunidades a las empresas.

La experiencia de más de 20 años permite tener una visión de conjunto más completa que se traduce en: cosas bien hechas, con sentido común y coherencia, unido al cariñito y al mimo que pone en cada trabajo.

Pero lo que hace de immanente una empresa diferente es la relación que tiene con sus clientes y la forma de trabajar. Disfruta con cada proyecto porque lo sigue en todo su proceso, lo ve crecer y funcionar.

Como diría toda **yaya**,
“este guisopet está hecho con cariño...”.



immanente

ART
COLLECTi
ON ES
DIFERE
NTE

Para más información:

Imma Mengual

Tel. 676 20 25 17

e-mail: imma@immanente.com