

PROJEKT SHOWROOM

GYERMEK POP UP BOLT

Magyar gyermekjáték és gyermek kiegészítők boltja négy napon át olyan termékválasztékkal, amely ugyanebben a formában máskor vagy más-hol nem lehet fel.

4. oldal

MESÉBE ÖLTÖZTETETT GYERKŐCÖK

A Kürti Andi által megálmodott gyerekruha-költéményeket a viselhető mesekönyvek névvel illetik. Az erdélyi tervezőné szavak helyett képekkel szeret mesélni.

2. oldal

A KOCKA EL VAN VETVE

Martinkó József a készségfejlesztő játékok világába látogatott és megismerkedett a Red Dot-díjas fekete-fehér kockával, a Cocodice-szal.

3. oldal

Babushka inspirálta Marbushka *Kedves Olvasó!*



A **Projekt Showroom** a Hajós utca 41. szám alatt egy állandó helyszínen, mindig változó tartalommal, amelyet az alkalmasszerűen berendezett, néhány napos pop-up boltok, és az ide ellátogató közönség keltenek életre.

A Showroom október 11-én nyit egy elvarázsolt gyermekjáték-és kiegészítő üzlettel, ahol magyar gyártók termékeit ismerhetitek meg. A bolt megtervezésénél az volt a célunk, hogy a hazai alkotók minél szélesebb körét bemutassuk, és olyan minőségi és igényes termékválasztékot építsünk fel, amely elcsodálkoztat és gyönyörködtet, mégis mindenki számára elérhető.

„A bolt megtervezésénél az volt a célunk, hogy a hazai alkotók minél szélesebb körét bemutassuk”

Ebben a néhány interjúban tervezők mesélnek, akik különböző úton és módon ugyan, de figyelemre méltót alkotnak gyermekeink számára. Az ő munkáikat is megtalálhatjátok majd sok más kincs és érdekesség mellett az ideiglenes üzletben.

A Marbushka játéka a hazai játékvilág legkiemelkedőbb darabjai közé tartoznak. Az igényes kivitelezés mellett a tárgyak szellemisége teszi különlegessé ezeket a természetes anyagokból, kézi munkával készített játékokat. Tervezőik – Bohony Beatrix és Zöld László – hisznek abban, hogy a gyermekeket körülvevő tárgyi kultúra legalább olyan fontos, mint az értelmüket csiszoló nevelés.

Hoffmann Petra

- Milyen területeken dolgoztatok korábban, és mióta foglalkoztok játéktervezéssel és kivitelezéssel?

Az Iparművészeti Egyetem (MOME) elvégzése után kis grafikai stúdiót alapítottunk a férjemmel, és reklámgrafikával foglalkoztunk. Bojána születését követően éjszakánként festegetni kezdtem, hogy megörökítem számunkra a születés és a családdá válás folyamatát. A későbbiekben is Bojka világa inspirált az alkotásban és a játéktervezésben is. Az indulásunkat követő sok pozitív visszajelzés és a szakmai elismerés kellő bátorságot adott, hogy már 2010-ben végleg elbúcsúztunk a tervezőgrafikától.

- Hogyan jött a Marbushka ötlete?

Ahogy az első illusztrációim, úgy az első játék is Bojkának készült. Egy raj-

zolgatós délutánon együtt fedeztük fel, hogy mi mindenre jó egy kép. Mivel a képen - amit együtt rajzoltunk - éppen utcakövek voltak, ezért a játéktábla is felkerült a „mire jó?” listára. A rajz nyomán született egy játék, ami a Madárfogó östípusa volt. Az első példány a saját szórakoztatásunkra készült, de nagy meglepetésünkre sokan megszerették, és a kézi munkával kivitelezett prototípusából sok példány gazdára talált. A Madárfogó sikere indított el minket, és azóta egyre bátrabb grafikával és ötletekkel folytatjuk a sort.

Amikor nevet kerestünk magunknak, Bojána éppen nyelvújító korszakát élte, a szavak mögé gyakran „-ska” toldalékot tett. Így lettünk a férjemmel mi is mamuska és papuska. Mivel a gondolataim az üveggolyók körül forogtak, a két dolog szerencsésen kiegészítette egymást: az

„üveggolyó” vagyis „marble” megkapta a -ska toldalékot. Így lettünk marb... ushka. A kis madár figurák az emblémánkban pedig első játékunk, a Madárfogó szimbólumai.

- Milyen játékok szerepelnek a Marbushka kollekciónak? Mire figyeltek, milyen szempontokat tartotok szem előtt a tervezés során?

Főként táblajátékok alkotják a kollekciónk magját, de nemrégiben tettünk egy óvatos lépést a kiegészítők, a foglalkoztató füzetek és fa játékok felé is. A legfőbb szempontunk, hogy a gyermekjáték nem lehet alacsonyabb minőségi kategória. Azt valljuk, hogy a gyerekeket körülvevő tárgyi kultúra kortól függetlenül meghatározó. Gyakorló szülőként szembeültünk vele, hogy nem tudjuk (és nem is akarjuk) elfogadni az uniformizált slágerjátékok alacsony minőségét és számunk-

ra kétes értékrendjét. A legtöbb játék sajnos nem váltja be azt, amit a doboz vagy a reklámja ígér, ráadásul a gyártásukhoz felhasznált alapanyagok

egyszer a lebomlása is. Addig pedig... minél több generációnak okozzon örömet.

- Mi inspirál benneteket egy-egy újabb játék tervezésekor?

Az inspiráció számos forrásból érkezik térben és időben egyaránt. Gyakran vannak apró szikrák, ötletek, amik felvillannak, de egymaguk nem indítanak el semmit a fejekben. Aztán rendszerint jön valami egészen más - gyakran teljesen értéktelennek látszó - információ, ami összekapcsolódva az előbbivel kiteljesíti a történetet. A képi rész megszületése magával hozza a történetet is, a történet pedig körvonalazza a játékszabályt.

- Melyek a legnépszerűbb játékaik?

Korábban egyértelműen az elveszett nyakék volt a listavezető, de ahogyan a nemzetközi vérkeringésbe bekerültünk (és ez a tény sokszínűbb ízlésvilágot eredményezett), szinte fej-fej mellett haladnak a játékaink. A Grand Prix, a Placcs, a Bújócska, és a HUH nagyon gyorsan

ívelnek felfelé... de minden napról napra változik. Gondolom az év végére már tisztábban fogjuk látni, hogy melyik játékunk lesz dobogós. A Cirkuszt nagyon sokan várják, még ő is tartogathat meglepetéseket!

- Mik a terveitek a közeljövőben?

Eddig elképzelhetetlen mennyiségű munkánk van a Marbushka elindításában és működtetésében. Ketten építettük fel a Marbushkát a semmiből... és itt ne csak a játékok elkészítésére gondolj, hanem mindenre, ami mögötte van: arculat, webshop, katalógus, szóróanyag, display, termékfotók, blog. A kreatív részen túl pedig a marketing, a hírlevél, kapcsolattartás, termékírást, facebook, készletnyilvántartás, csomagolás, szállítás...és még rengeteg dolog, amit biztosan kihagytam. Most a terveink közt főként az szerepel, hogy kicsit enyhítsük a terhelést és bővíljünk, hogy a kreatív részre fókuszálhassunk, (amihez értünk) és több új játék készülhessen...

„A legfőbb szempontunk, hogy a gyermekjáték nem lehet alacsonyabb minőségi kategória. Azt valljuk, hogy a gyerekeket körülvevő tárgyi kultúra kortól függetlenül meghatározó.”

nem mindig veszélytelenek. Mi bízunk benne, hogy lehet ezt másképpen is: megpróbáltunk természetes elemeket felhasználni a gyártás során... és sikerült. Környezettudatosan élünk, nagy erőfeszítéseket teszünk, hogy a lehető legkisebb környezeti terheléssel járjon a játékaink előállításuk és majd