

X 688.7

FANYŰVŐK

ZENÉLŐ BARBIE, LIMUZINOS ÖLTÖZTETŐBABA, TÖBBSZEMÉLYES AUTÓ-VERSENYPÁLYA ÉS MATRICANYOMTATÓ VOLT A TAVALYI KARÁCSONYI JÁTÉKSLÁGER IS. A HAGYOMÁNYOS KÉZMŰVES JÁTÉKOK KÉSZÍTŐI NAGY GONDBAN VANNAK: ELENYÉSZŐEN KEVÉS HELYEN TUDNAK MEGJELENNI TERMÉSZETES ALAPANYAGÚ TERMÉKEIKKEL.

■ **AGONÁS SZONJA** eletstilus@hetivalasz.hu

„A régi, hagyományos játékok azt igénylik a szülőtől, hogy ő is odaüljön a gyermek mellé, és vele együtt játszon” – magyarázza Herczeg Ibolya művészettörténész, több játéktörténeti kiállítás szervezője a kézműves jellegű játékok térvesztését. Erre ma sokaknak nincs idejük, megveszik a kevésbé igényes műanyag játékokat, rosszabb esetben hagyják a számítógép elé ülni a gyermeküket. A kézműves játékok tizenöt évvel ezelőtti újjaszületése után mára ismét visszahódították a piacot a reklámokkal támogatott „játékcsodák”.

E régóta tapasztalható tendencia megváltoztatása a Magyar Alkotóművészek Országos Egyesületének (MAOE) célja: a szervezet decemberben a gödöllői kastélyban rendezett

HIRDETÉS

AZ EGÉSZSÉG SHOW-JA
szombatonként 18.00-kor

mtv
Értéket közvetít.

Testi Mesék

Gyermek – játék címmel kiállítást, amelyen a Magyar Formatervezési Tanáccsal közös pályázatokra érkezett műveket állították ki. „Nem a modern és a nem modern ellentétével állunk szemben – állítja Pannonhalmi Zsuzsa keramikumművész, a MAOE alelnöke. – Amit a játszóhelyeken vagy a boltokban



■ A díjnyertes, vidám színekben pompázó szerkezet a hagyományos gurulós játékot ötvözi a hintalóval

látunk, tisztelet a kivételnek, nem kellően átgondolt tárgy.” A gyerekek nagyon kreatívak, egy bottal vagy kővel is nagyon jól tudnak játszani. Ám ha már tárgyat adunk a kezükbe, annak anyagát, színét, esetleg szagát is jól meg kell tervezni, figyelembe kell venni. A játék célja ugyanis – Pannonhalmi Zsuzsa értelmezésében – az, hogy előhozza a kreativitást a gyerekekből.

HINTADINÓ

A felmérések szerint rengeteg csúnya színű, esztétikailag nem megfelelő, sőt nemritkán balesetveszélyes játékot árulnak nagyon drágán, véli az alelnök, aki szerint az is elszomorító, hogy a játékpiacon öt százalék alatt van a magyar termékek aránya. Az – elsősorban iparművészeti – pályázat kiírására ezek a nem túl biztató tapasztalatok vezették az egyesületet, valamint az a hatalmas érdeklődés, ami az Iparművészeti Múzeum hagyományos karácsony előtti kézműves kiállítását kísérte 2005-ben, amikor a játék volt a központi téma. Bár a pályázat címe Gyerek – játék volt, nem csupán a gyermekjátékok területét ölelte fel, hanem az egész gyermekjátékokultúrát.

A kétfordulós megmérettetésre százhusz alkotás érkezett, s emellett öt zenei mű született, amelyet a zenei zsűri kiadásra érdemesnek tartott. A MAOE a pályázattal hagyományt kíván teremteni, s azt is szeretné elérni, hogy a győztes művek prototípusból késztermékké váljanak a következő évre. Pannonhalmi Zsuzsa úgy véli, hogy a Magyar Szabadalmi Hivattal, a Magyar Formatervezési Tanáccsal és a Magyar Játéktársasággal való együttműködés segíthet abban, hogy egy évtizeden belül az üzletek polcain is észrevegyük a különbséget.

A Magyar Alkotóművészek Országos Egyesülete a pályázattal az egész gyermekvilágot szeretné felölelni, amibe a gyermekjátékok mellett a gyermeköltözék, a kultúra, a tanulás eszközei is beletartoznak. A mottó is ezt tükrözte:

NEM GYEREKJÁTÉK

A Fakopáncs Kft. három budapesti boltjában a legtöbb játéközlettel ellentétben természetes alapanyagú játékokból válogathatnak a betérők. Szabó Istvánt, a cég ügyvezető igazgatóját hallgatva úgy érezhetjük, mintha kézműves játékot eladni gyerekjáték lenne. Az elsősorban fajtátekokra szakosodott vállalkozást 1992-ben alapította az egykori matematikatanár: Szabó István barátjával Erdélyben járt, ott találkoztak fából készült gyerekjátékokkal, s ekkor támadt az ötlet, hogy ezek

forgalmazásával és gyártásával kellene foglalkozniuk. Mára nyolcszáz különböző saját gyártású termék kapható az üzleteikben, s vidéken is többfelé forgalmazzák a Fakopáncs saját készítésű játékeit, amelyek kis, két-három embert foglalkoztató műhelyekben készülnek, kizárólag természetes alapanyagokból. Ezek akkor sem károsítják a természetet, ha már lejárt az idejük.

Szabó Istvánékat már megkeresték nagy bevásárlóközpontból is, mégsem éltek a

lehetőséggel. Ott ugyanis csak a téli, ünnep előtti hónapokban lehetne a játékaikat megvásárolni, különben lekerülnének a polcokról. Ezt pedig a cégvezető két okból sem tartja szerencsésnek: egyrészt az esetleges cserével, javítással sem tudnának hova fordulni a vevők, másrészt így csökkentené azoknak a kis játékboltoknak a káracsnyra épülő többletbevételét, amelyekben ezek a játékok – szerencsére – az év többi napján is beszerezhetők.

„Nemzedékek – a gyermekek világának jobbá tétele”. Az egyesület a köztéri játékokra is figyelne, ezen a területen ugyanis még rosszabb a statisztika: a játszótéri játékok szinte kivétel nélkül külföldről érkeznek.

A gyermekjáték-pályázat első díját Gyimóthy György nyerte dinoszauruszra emlékeztető, vidám színekben pompázó szerkezetével, amely a hagyományos gurulós játékot ötvözi a hintalóval. A designer olyan játékot szeretett volna alkotni a legkisebbek számára, amelyet – a

hogynem kilátástalan helyzetben vannak az agyonreklámozott termékekkel szemben. Nem elég elkészíteni a jó játékot, terjeszteni is kell, s jelenleg nincs olyan bolthálózat, ahol ezek a játékok meg tudnának jelenni. Pedig ha a játékboltok átvinnék az iparművészek által készített műves és gyönyörű játékokat, Tószegi Zsuzsanna szerint biztosan óriási lenne a kereslet.

SZÉTESETT IPAR

A felkapott, forgalmas játékboltokban egyáltalán nem olcsók a játékok: tíz-húszezer forintért lehet kapni egy tisztelegesebb társasjátékot. Ezekhez képest megfizethetőbbek az iparművésztermékek – és mindenképpen szerethetőbbek. A magyar könyvkiadók megoldották a terjesztési problémát: ma már az online vásárlás is kitűnően működik, a magyar játékkészítőknek azonban még ki kell találniuk, hogyan jussanak el a vevőkhöz. Kérdés viszont, hogy az iparművészek közül ki képes „tömegtermelésre” berendezkedni. Kézműves technikával ugyanis nem lehet százazres szériákat előállítani, hogy az ország összes boltjában jelen lehessenek ugyanazok a termékek: komoly kapacitász üzemeknek kellene a tervezők mögé állni. De nem csak a kézműves játékok, az egész magyar iparművészet legfőbb problémája az, hogy szétesett az iparunk: az elmúlt évtizedben kivonult a gyártás az iparművészet mögül. ■

” A magyar játékkészítőknek még ki kell találniuk, hogyan jussanak el a vevőkhöz. ”

motorokkal, autókkal ellentétben – kislányok is használhatnak. Nem kicsinyített járművet kívánt létrehozni, hanem olyan eszközt, amely a gyerekek fantáziájára is hat. A játék alapformája egy korábbi fajtátekra vezethető vissza, amely a Demko Feder megbízásából készült Bio játékcslád egyik eleme volt. Ezt, építőkockákkal és más fajtátekokkal együtt, a kilencvenes évek elején tervezte Gyimóthy György, a gyártás azonban megszűnt, mert a cégnek nem volt kifizetődő a viszonylag drágán előállítható játék. Helyette ugyanazon a gépsoron fabútorok készülnek manapság.

ELEFÁNT HÁROM NAP ALATT

Az ötvösnek tanult Schretner Szonja viszont jelenleg is fajtátekok készítésével foglalkozik: családi örökség ez, hiszen édesapja szintén fajtátekokat alkot, édesanyja pedig textilbókat. Készségfejlesztő kirakós játék, malom és számos faállatka kerül ki a kezei alól. A tologatós állatfigura igen munkaigényes, mondja, egy elefánt elkészítése három napba is beletelik, ezt pedig meg kell fizetni. Így tizenkétezer forintért tudják adni a dróttal alaposan kidíszített, egyedi mintájú faállatokat. A családi Cibó Játékműhely annyiból van könnyebb helyzetben, mint a legtöbb iparművész, hogy házuk egy része játékboltként működik, vagyis – néhány viszonteladó mellett – maguk értékesítik termékeiket.

„A kézműves játékok tervezőinek nem könnyű megélniük, mert nincs gyártókapacitás ma Magyarországon” – ezt már dr. Tószegi Zsuzsanna, a Magyar Formatervezési Tanács elnöki főtanácsadója mondja, aki szerint majd-

