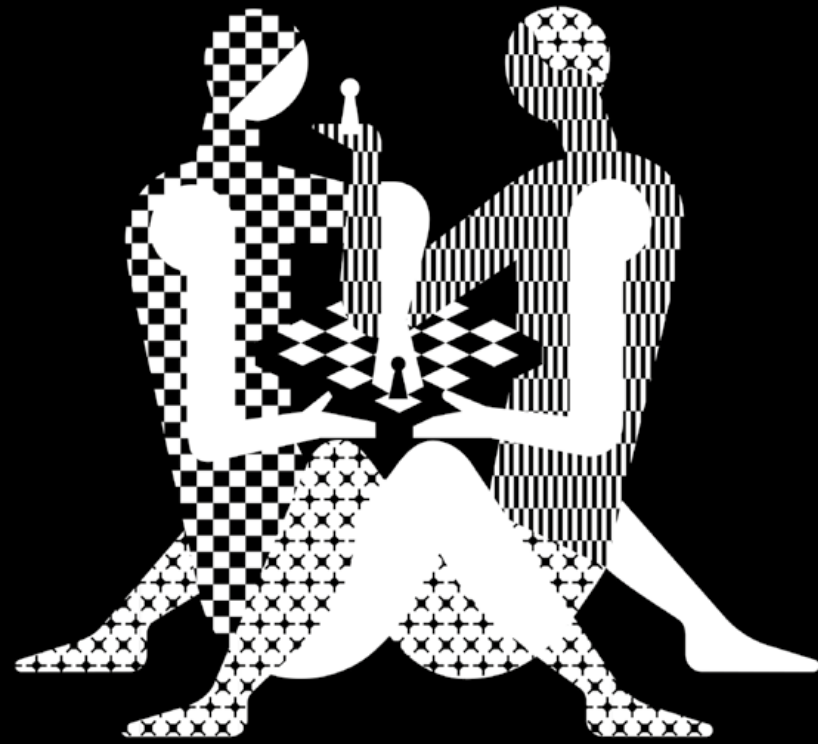


WORLD CHESS 2018

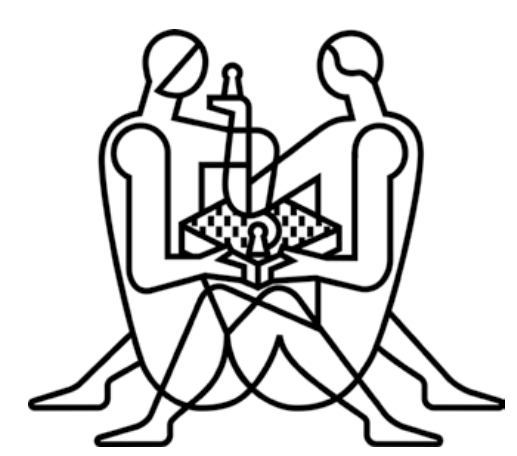
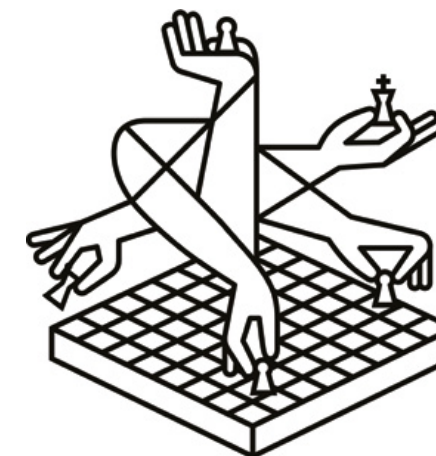
A Shuka Design jelenti Moszkvából

Interjúer: HOFFMANN PETRA | Grafika, fotó: SHUKA DESIGN



A KÖZELMÚLT LEGELLENTMONDÁSOSABB GRAFIKAI PRODUKTUMA A 2018-AS LONDONI SAKK VILÁGBAJNOKSÁG VIZUÁLIS IDENTITÁSA A MOSZKVAI SHUKA DESIGN STÚDIÓ MUNKÁJÁBAN, MELYEN A KÉT JÁTÉKOS ÖSSZEFONÓDÓ TESTE KÖZÖTT CSAK A SAKKTÁBLA TART TÁVOLSÁGOT. HATALMAS VOLT A FELZÓRDULÉS, POLGÁR ZSUZSA SZERINT GYEREKEKNEK ILYESMIVEL REKLÁMOZNI A SAKKOT NEM HELYÉNVALÓ ÉS KUKÁBA KÍVÁNTA AZ EGÉSZET, A NEMZETI SPORT SZERINT „MINDENKI ROSSZRA GONDOL” (AZT UGYAN NEM RÉSZLETEZTÉK, MI IS OLYAN ROSSZ A SZEXBEN),

HITELES SZAKMAI FÓRUMOK UGYANAKOR AZ EGÉKIG MAGASZTALJÁK A NAGYON IS ELŐREMUTATÓ DESIGNT. KÖZBEN A NEMZETKÖZI SAKKSZÖVETSÉG PIMASZUL BÜSZKÉLKEDIK A REMEKÜL SIKERÜLT MUNKÁVAL ÉS JÓL SZÓRAKOZIK A FANYALGÓKON, ELISMERŐEN LÁTVA, HOGY MA AZ IS A SAKKRÓL BESZÉL, AKI ÉLETÉBEN NEM FOGOTT BÁBUT A KEZÉBEN. A FELFORDULÁS KÖZEPEDTE JÓ ÖTLETNEK TÚNT KIFAGGATNI AZ ALKOTÓKAT A TERVEZÉSI FOLYAMATRÓL ÉS ANNAK FOGADTATÁSÁRÓL. IVAN VASINNAL, A STÚDIÓ EGYIK ALAPÍTÓJÁVAL BESZÉLGETTEM.



A moszkvai Shuka Design stúdiójában 12 grafikus és illusztrátor dolgozik, legtöbbjük a Moscow State University of Printing Arts-on szerzett diplomát, akárcsak a stúdió alapítói, Ivan Velichko és Ivan Vasin. A Shuka Design története Velichko és a Sun Microsystems közös munkájával kezdődött, még bőven az előtt, hogy a stúdió a mai formájában létrejött volna. A Shuka Design működése alapvetően különbözik a hagyományos reklámügynökségi modelltől, ahol a designerek nagy nemzetközi cégek marketing szakembereivel dolgoznak együtt előre meghatározott stratégiai feladatokon. A Shuka a vállalatulajdonosokkal és iparági vezetőkkel közvetlen kapcsolatban áll, amikor szemléltető ötletekről van szó és amikor középszintű megoldások nem elegendőek. Éppen ezért ha az eredmény sikeres, ügyfeleik természetes módon hosszú távú együttműködésben gondolkoznak.

Hogyan dolgoztok?

Nálunk a tervezési folyamat általában kétlépcsős: a konceptuális szakaszt követi a tervezési fázis. Az alapvető különbség a hagyományos ügynökségi modellhez képest abban áll, hogy mi magunk más-képp fogjuk fel a design koncepció fogalmát. Szívesebben élünk inkább a karakter kifejezéssel, ami sokkal jobban leírja azt az eredményt, amit tervezőgrafikusként el szeretnénk érni. Minden emberi lény saját gondolkodásmóddal, viselkedéssel, megjelenéssel bír. Éppen ezért minden projektünk alkalmával olyan független „design entitást” alkotunk, melynek saját szabályrendszere, működési elve és kommunikációs stílusa van.

Van preferált alkotóterületek a grafikán belül?

Eleinte a branding volt a legkedveltebb profilunk, de rájöttünk, hogy a felhasználói élmény minden

területen fontos, így aztán egyetlen kiemelt terület helyett inkább átfogó, sajátos megközelítéssel dolgozunk. Az idő és a tapasztalat bebizonyította, hogy ez jól működik nem csak a márkacsalat tervezés területén, hanem a weboldaltervezés, a tipográfia a csomagolástervezés, vagy bármely területen épp úgy, ami egy grafikai stúdió feladatkörébe tartozhat.

A 2016-os New York-i sakkvilágbajnokság után ez már a második alkalom, hogy ti tervezték a versenysorozat teljes vizuális identitását. Hogyan nyertétek el a megbízást első alkalommal? Egyértelmű volt, hogy hosszú távú együttműködés lesz a dologból?

A sakkvilágbajnoksággal való együttműködésünk 2016-ban indult, a szervező ügynökség keresett meg minket azzal, hogy tervezzük meg a New York-i bajnokság vizuális kulcsmotívumait. Az eseménynek ekkor

Fenn: a megosztó és a hagyományosabb: „kezes” illusztráció.

> Balról jobbra: Ivan Vasin és Ivan Velichko.



már megvolt az arcúlat, de semmi köze nem volt New York városához. Mi a városiak bevonását céloztuk meg a játékokba olyan módon, hogy érzelmi kötődést alakítsunk ki bennük az általánosan ismert szimbólumok újraértelmezésével. A New York-i illusztrációkkal ellátott ajándéktárgyak hatalmas mennyiségben elfogytak, ami szép siker, ugyanakkor ez egy meglehetősen kiszámítható tervezési feladat volt mi is és a szervezők is láttuk, hogy ez csupán az együttműködésünk kezdete. Két évvel később automatikusan minket kértek fel, hogy megtervezzük a következő világbajnokság vizuális arcúlatát.

Mi volt az ideai feladatkiírás és hogyan építettétek fel az arcúlatot?

Grafikusként az volt a fő feladatunk, hogy olyan vizuális nyelvezetet hozzunk létre, amin keresztül a sakk-vb

a korábbiakhoz képest jelentősen szélesebb réteget ér el. Kutatásaink alapján egyértelműen látszott, hogy a fiatal generáció számára a sakk közege meglehetősen elitista és zárt világnak tűnik. Közös barinstormingjaink eredményeképp arra a megfogalmazásra jutottunk, hogy a sakk nem a legkiválóbb elmék játéka, hanem egyszerűen az emberek játéka. Jóllehet a sakk az egyik legkevésbé kontakt sport, a szellemi feszültség azonban a játékosok között a döntő során elképesztő. Munkánkban a játék érzelmaspektusaira koncentráltunk, ami mindenki számára ismerős. A két figura összefonódó teste azt szimbolizálja, hogy a sakk és a humanizmus, a szerelem és a szabadság, az emberi érzelmek elválaszthatatlanok. A vizuális kulcsmotívum a sakknak az efféle inkluzivitására hívja fel a figyelmet legyen szó sakkozó szerelmespárról, egy nagypapáról, aki unokáját tanítja épp játszani, vagy baráti meccsekről egy piknik alkalmával.



Tőlem is egészen távol áll a sakk világa, mindig is régivágású, meglehetősen konzervatív és arisztokratikus játéknak tartottam, sosem vonzott igazán. A ti megközelítésetek viszont egészen máshogy mutatja be a sakkot: vagány, eszes, teljesen kortárs és stílusos képet alkot a játékról. Kimondott elvárás volt felétek, hogy egy nagyon mai arcúlat szülessen, vagy ez sokkal inkább a ti ötletek volt?

Igazából mindkettő. A feladatkiírásnak megfelelően olyan arcúlatot vártak el tőlünk, ami feloldja a sakk kultúrájához kötődő évszázados mítoszokat és új közönséget ér el. A Nemzetközi Sakkszövetség ikonikus, felismerhető és nagyon mai arcúlatot szeretett volna.

Hogyan fogadták az elkészült terveket? Felmerült bennük bármi kétség, vagy simán átment a koncepció?
Tartottunk kissé a szövetség reakciójától, de jól fogadták. Annnyit kértek csak, hogy tervezzünk egy alternatív kulcsmotívumot is, ami kevésbé megosztó, valamelyest konzervatívabb, ha úgy tetszik, mivel a londoni játékok kapcsán

készülnek egy kis ajándékkal Erzsébet királynő számára, és ki tudja... Így született a kezes illusztráció, ami a sakk grafikai nyelvezetének hagyományaira reflektál.

Folytatódik a jövőben az együttműködés?

A 2019-es játékokkal kapcsolatban még nem tudunk biztosat, az is elképzelhető, hogy másik stúdióval fognak dolgozni a következő alkalommal.

Mi dolgoztok most?

Számos projektünk fut most egy időben, főleg weboldalakat tervezünk és néhány márkaarcúlatot. Az egyik legátfogóbb projektünk a Pure társkereső alkalmazás (<https://pure.dating/>), ahol a meglévő arcúlatot gondoltuk újra, a webes felületen dolgoztunk és magán a mobilalkalmazáson, emellett más Pure szolgáltatásokat is tervezünk. De a legizgalmasabb aktuális munkáink most a sakkvilágbajnoksághoz kötődő feladatok. A teljes esemény arcúlatán dolgozunk éppen, és egy real-time weboldalon, ahol fogadásokat lehet kötni és élőben lehet majd nyomon követni a mérkőzéseket.

AZ ÉV IRODÁJA GÁLA 2017, PRÁGA

A versenycélokról

A magyar „Az Év irodája” gálát februárban rendezték meg Magyarországon. Csehországban az „Office of the year 2017” díjátadó gálát pedig február 22-én Prágában.

Szöveg: BEDŐ ZSUZSANNA



Kilenc kategória

- Pénzügyi szektor
- Ügyvédi iroda
- IT-iroda
- Média és Marketing iroda
- Co-working iroda
- Tanácsadó iroda
- 21. századi iroda
- Megosztott szolgáltatások központ
- Dolgozóbarát iroda
- Környezetbarát iroda

Díjazás

Azok az irodák, akik megfelelnek az előre meghatározott kritériumoknak, emblémát kaptak „Office of the Year” néven. Így mind a leendő, mind a jelenlegi alkalmazottak látják, hogy magas színvonalú munkakörnyezetben dolgoznak.

A környezetbarát díj nyertese egyedülálló díjat kapott az Interface-től, amely magába foglalja a repülőjegyeket, szállásokat és a belépőjegyeket 2 fő részére a NeoCon International Konferenciára Chicagóba.

A NeoCon (Kereskedelmi Belsőtervezés és Konferencia Kiállítás) 2018. június 11-13. között kerül megrendezésre.

A „jó” munkakörnyezet ismérvei:

1. minőségi környezetet biztosít a dolgozók számára,
2. javítja a közérzetet,
3. kreativitásra ösztönöz,
4. dekoratív,
5. lehetőséget ad feltöltődésre, pihenésre és
6. csapatépítő aktivitásokra

Az Év irodája versenyen a kivételes irodai tereket díjazták, amelyet a nyolc fős szakmai zsűri értékelt, kilenc különböző kategóriában.

A verseny célja az volt, hogy értékelje azokat a vállalatokat, amelyek humán erőforrásait a munkakörnyezeten keresztül fektetik be, ezáltal vonzó munkáltatóként mutatkoznak be a leendő munkavállalók számára. Ugyanakkor, felhívta a figyelmet arra, hogy a munkahelyi környezet javítása prioritást élvezzen a cégek életében.

A szakmai zsűri az egyedülállóságot, a tervezést, az innovációt (technikai, anyagi, gyakorlati), a környezet általános hangulatát és különösen a munkakörnyezet minőségét értékelt. Minden kategóriában a zsűri

figyelembe vette a résztvevő irodák vonzerejét és azt a tényt, hogy az iroda valóban élvezetes hely, hiszen ez a téma fontosabb, mint valaha, tekintetbe véve, hogy hány órát töltünk a munkahelyünkön. Ezekon kívül figyelembe vették az irodák építésének és működésének fenntarthatóságát és környezeti hatásait is.

Az Év irodájának pályázatát a Prochazka & Partners rendezte és koordinálta, legfőbb szponzora a Prolinterier Kft. és az Interface voltak. A díjakat 2018. február 22-én adták át Prágában. A rendezvényt, a fő szponzor a Prochazka cég képviselője Radek Prohoczek nyitotta meg. Ezt követően Ton Raaphorst, az Interface ügyvezető igazgatója mondott beszédet.

