

Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola

OMDK HELYI DOLGOZAT

Tungsram izzócsalád limitált szériás csomagolása

Belső konzulens:
Brittnék Andrea

Czefernek Judit
Tervezőgrafika II.

Budapest

2014

TARTALOMJEGYZÉK

1. TUNGSRAM cég rövid története
2. Mi volt a célom a projekttel
3. Kortárs példák
4. Az alkotófolyamatról
5. Képjegyzék
6. Forrásjegyzék

Az MDK helyi fordulójára témámként egy energiatakarékos izzócsalád csomagolásának újratervezését választottam. Ez egy fiktív elképzelés, nem valós megrendelésen alapszik. Egy magyar illetőségű, régen magyar tulajdonban álló cég, a TUNGSRAM számára terveztem új kommunikációs üzenetet, globális design-t és egyedi csomagolást.

A TUNGSRAM rövid története

A cég történetéről röviden. A TUNGSRAM 1896-ban alakult. A vállalat a TUNGSRAM szóvédjegyet 1909-ben, a körbe zárt T-emblémát pedig 1938-ban jegyeztette be. A TUNGSRAM szó, a volfrám angol (tungsten) és a német (wolfram) megfelelőinek összevonásával született, utalva ezzel a Vállalatnak a volfrámszálas izzójának világviszonylatban elsőként bejelentett szabadalmára.

A nyolcvanas években, a fényforrásiiparban megfigyelhető tőkekoncentráció következtében sorra zárták be kapuikat a kis és közepes cégek, feladva a reménytelennek látszó versenyt.

1989. november 15-én Cleveland-ben és Budapesten egyszerre jelentették be, hogy a General Electrics a II. világháború utáni legnagyobb befektetését realizálta Magyarországon a Tungfram Rt. részvény-pakettjének 50%-át, plusz egy részvényt megvásárolva.

Eltelt hat év, ami alatt a GE összesen 600 millió US dollárt fektetett be a TUNGSRAM gyártástechnológiájának modernizálásába, új termékek gyártásának meghonosításába, a környezetvédelembe és az oktatásba. Egymás után jelentek meg a TUNGSRAM gyártási palettáján a legkorszerűbb fényforrások: a továbbfejlesztett kompakt fénycsővek, amelyek a hagyományos izzólámpákkal összevetve 80%-kal kevesebb energia felhasználásával és tízszer akkora élettartam mellett állítanak elő ugyanakkora fényt.¹

A cég kezdetektől fogva a kék-piros színek használatát preferálta mind a logójában, mind a csomagolásának színeiben. Mostanra már néhány energiatakarékos izzójuknál megjelent a narancssárga és zöld színek kombinációja. Ezen színek kizárólagos én jelentősen eltértem, hogy el tudjam juttatni az általam fontosnak vélt üzenetet.

Elképzelésem szerint a design, amit terveztem TUNGSRAM számára, limitált kiadásként kerülhetne a polcokra, valamilyen kiemelt eseményhez kapcsolódóan. Például TUNGSRAM alapításának évfordulója vagy a Föld napja alkalmából.

¹ http://www.gelighting.com/eu/tungsramp/history_hu.html

Mi volt a célom a projekttel

A célom kezdetektől fogva egy olyan csomagolás tervezése volt, amely mind anyagában, mind tartalmi és vizuális üzenetében a környezettudatos szemléletmódot közvetíti. Az út - hogy miképpen mutatom meg, juttatom érvényre ezt az üzenetet – nem rögtön, hanem fokozatosan alakult ki számomra. Kezdetben csak abban voltam biztos, hogy a csomagolás anyaga újrahasznosított papírból készülne, majd az jutott eszembe milyen kedves lenne, ha az újratervezett TUNGSRAM dobozon egy robot grafika jelenne meg. Ez az ötlet az izzók különleges, csavart formájából ugrott be, amely vizuálisan akár egy alkatrésze, részlete lehetne a doboznak. Végül egy stancolt felület által, tényleg a hasi, mellkasi része lett, így azt a pluszt is hozzáadva, hogy láthatjuk a terméket. De ahogy fejlődtek a tervek, egyre több robot képe körvonalazódott a szemem előtt, mindegyik külön egyéniséggel, karakterrel, így egy egész családdá bővítve a kezdeti koncepciót.

Szerettem volna egy olyan csomagolást alkotni, ami maradandó, az emberek nem dobják ki a szemétkébe, és ez által nem termelnek még több hulladékot. Ezt úgy tudtam elérni, hogy a csomagolásnak másodlagos funkciót adtam. Az elsődleges funkció a védelem, a termék eladása, majd másodlagos funkcióként játék szerepet tölt be, gyerekek számára. Tehát célcsoportom oktató, nevelő célzattal – mind a környezetvédelem, mind a játék élvezete tekintetében – az óvodás- és kisiskolás korosztály, valamint a terméket használó szülők, és természetesen minden fogyasztó, aki az érdekes és különleges csomagolásokra fogékony. Innen jött a gondolat, hogyha családok vásárolják meg a terméket és ez egy izzó termékcsalád, akkor miért ne lehetne, ez ténylegesen egy család, anyukával, apukával, gyerekekkel, tehát egy mikrovilág. Azonban szerintem nem csak a családok vennék meg a terméket, hanem gyakorlatilag bárki, aki fogékony a különleges csomagolásokra.

Azt gondolom fontos, hogy a jövő generációja még környezettudatosabb legyen, mint a mienk, hogy aktívabban részt vállaljanak azon károk tudatos csökkentésében, amelyeket a szemétképzéssel és rengeteg fa kivágásával okozunk a Földnek. Ezzel a csomagolással pedig akár nevelő célzatú oktatást is elérhetünk náluk, amely valahogy tudattalanul jut el hozzájuk, nem olyan módon, mint ahogyan egy környezetvédelemről tartott előadás éri el a célját. Egyszerűen azt látják, hogy jó ránézni a dobozra, és játszani vele, tovább használni.

Egy ilyen csomagolás megtervezése ugyan hosszabb időt vesz igénybe, hisz jelen esetben nem csak a grafikát, tipográfiát tervezi meg az alkotó. A formára, és további funkcióra is figyelemmel kell lennie, például, hogyan fogják ezt később is használni. Mégis úgy

gondolom, ez lehet a jövő csomagolás tervezési szemlélete, új ideológiája, egy jó módszer arra, hogy funkciót adjunk annak, amit eddig csak kidobtunk a szemétkébe. Jó esetben a papír újrahasznosításra került, de legtöbbször még az sem.

Kortárs példák

Sok példát láttunk arra, hogy az emberi fantázia mi mindenre képes. Például akár egy használt tejes palackból is képes játékot kreálni, bár ez plusz energiát kíván a fogyasztótól. Kezdetben én is gondoltam hasonló megoldásra, hogy a doboz marad téglatest alakú, rajta a robot grafikájával. Perforációval lehetett volna letépni a felesleges részeket, ha már kivették belőle a terméket, hogy játékká alakuljon a csomagolás. Aztán úgy gondoltam, nem annyira látványos az eredmény, mint mikor a játék formáját kapja már a termék dobozaként is.

Két egyszerűnek tűnő, de mégis zseniális ötletet hoznék fel példaként, hogy bírhat valami másodlagos funkcióval. Az első egy kerékpárszerviz névjegykártyája, a Broke Bike Alley nevű cégé (1. kép) amely amellet, hogy ellátja a névjegykártya funkcióját, a bicikli csavarjainak meghúzására is alkalmas, tehát még a cég feladatköreit is tükrözi.

Másik példám egy csomagolás, amely így közelebb áll az én megoldásomhoz, egy chipscsomagolás, (2. kép) ami henger alakú, de kinyitva már tál. Így nem kell külön tányérra kitennünk az ételt, illetve később használhatjuk tálalóként, akár már aprósüteményhez.

Kortárs példaként, amit még találtam, és hasonló az én ötletemhez; a papír játékok. Ezek olyan játékok, melyeknek megkapjuk az alaprajzát rajta a grafikával és nekünk kell kivágni és összeragasztani azt. Rengeteg szép és kedves játékot találtam, csak egy példaként említeném ezt a pingvint, ami egy Brian Gubicza nevű művész munkája.(3. kép)

Ma már nem ritka azt sem, hogy a hulladékból válik műalkotás, példaként említeném Molly B. Wright képeit, aki használt sörös és üdítőitalos kupakokból alkotott maradandó műalkotásokat.(4. kép)

Tehát bőven látunk példákat erre az egyéb tervezési területeken, csak még gyerekcipőben jár a dolog és egy másfajta tervezői hozzáállást igényel, amely reméljük a jövőben már természetessé válik.

Az alkotófolyamatról

Miután kitaláltam, hogy a csomagolás fő grafikai motívuma a robot lesz, rengeteg képet nézegettem régi játékokról, hiszen azt a régi játékvilágot akartam felidézni, amikor még fémlemezről készültek az autók, háziállatok, robotok, egyszóval a régi idők játécai.(5. kép) Ez a képi világ nyilván az idősebb generációnak jelent többet, ők azok, akik nosztalgiával gondolnak gyerekkorukra ezeket a terveket látva. Azonban az alkotói folyamat során szembe kerültem azzal a problémával, hogy azok a színek, amiket megálmodtam, talán mégsem azt a hatás érik el a gyerekeknél, amit szerettem volna. Hiszen a mai generáció a sokkal élénkebb, csillogóbb játékokhoz szokott hozzá. A régi játék hangulatát mégis megpróbáltam megtartani bizonyos grafikai elemekkel, melyek hozzátesznek a játék használt, régies hangulatához, például foltok, textúrák formájában. Tehát kompromisszumos megoldásként megmaradt formailag a régi játékok retro világa, színeiben pedig a mai kor gyermekeinek próbáltam kedvezni. Egyedül az anya és az apa figurákat hagytam kevésbé élénk színűre, ezzel utalva arra, hogy a szülők öltözködési stílusa általában konzervatívabb, mint a gyermekeiké.

Néhány szót a doboz formai kialakításáról. Szerettem volna, ha a termék látszódik és azt is, hogy kipróbálható legyen, tehát az izzó foglalatát kilógjon, így ki lehessen próbálni. Először sokáig azt gondoltam, hogy a „szekrényajtós” nyitás lesz a megoldás. Ez azt jelentette volna, hogy a figura hátsó oldalán lett volna a nyitható felület, de a szerkezete a doboznak nem volt elég stabil, tehát következésképpen nem csak a termék nem volt eléggé biztonságban, hanem a későbbi használatával is gondok lettek volna. De ekkor találkoztam az Einem csokoládé csomagolással, és inspirációt merítettem a formai, nyitási megoldásából. (6.kép) Így végül a terméknek lett egy belső doboza,amiben helyezkedik el az izzó, ez védi, óvja a sérülésektől és a külső csomagoláson található a grafika, mely egyben utal a játék karakterére is. Úgy férnék hozzá a termékhez, mint egy gyufás skatulyánál, közben pedig az alján a foglalat kilóg, így az az elképzelésem is megmaradt, hogy a terméket ki lehessen próbálni.

Az jelentette a tervezés közben az egyik legnagyobb kihívást, hogy miközben valóban technikailag óvja a terméket a csomagolása, a robotok maradjanak szerethetőek és karakteresek, ne vesszen el a lényeg. Ezeket a szempontokat mindig szem előtt kellett tartanom a forma és a színek tervezése közben, ami nem volt egyszerű feladat. A vizuális összhatáson, illusztratív megjelenésen továbbhaladva, arra gondoltam, miért ne lehetne például a vonalkód is része a grafikának, így mindegyik karakternél úgy alakítottam, hogy a

figura része legyen, például a kisiú hátizsákja, vagy a kutya fogai. Így is megpróbálva még több játékosságot csempészni a csomagolásba.

Ezek a változtatások a design-on segíteni fogják gyermekeink környezettudatos világképének alakulását. Remélem, hogy a későbbiekben elindul egy változás a tervezők szemléletmódjában, és igyekeznek egyre több újrahasznosítható csomagolást tervezni, vagy olyat, amit később másra is felhasználhatnak a fogyasztók.

KÉSZ MAKETTEK





KÉPJEGYZÉK



1.kép



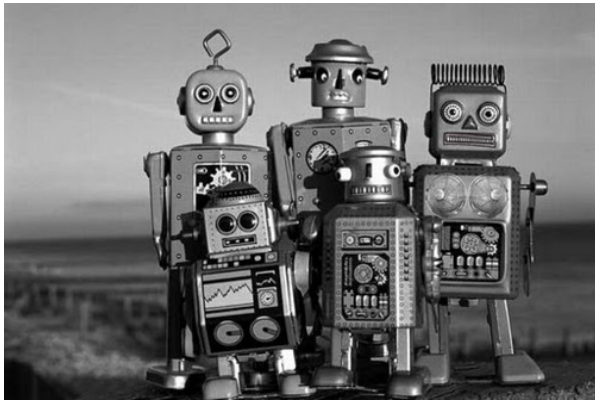
2.kép



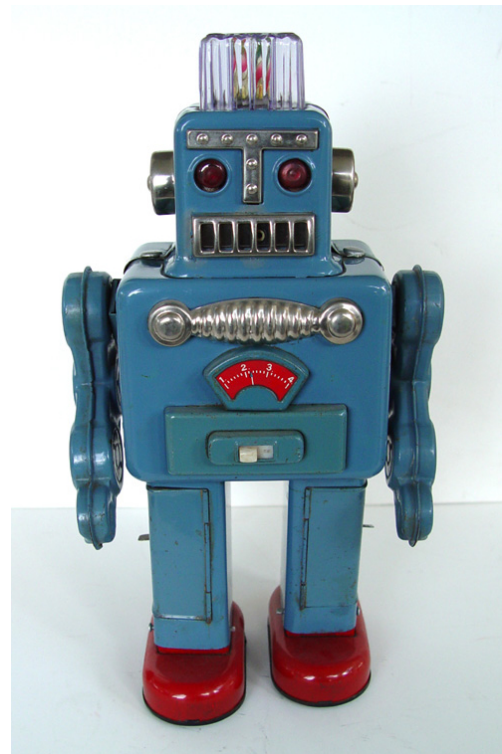
3.kép



4.kép



5.kép



6.kép

FORRÁSJEGYZÉK

a Tungsram történetéről:

http://www.gelighting.com/eu/tungsram/history_hu.html

bicikliszervíz névjegykártya (1.kép):

http://www.rethinkcanada.com/work/broke_bike_alley/2010/design/bike_tool_business_card/

chips csomagolás (2.kép):

http://csomagolas.blog.hu/2012/06/01/talalas_es_csomagolas_egyben

papírajátékok (3.kép):

<http://www.nicepapertoys.com/profiles/blogs/penguin-paper-toy>

<http://www.inspiritoo.com/id4/paper-toy-suas-tecnologias-aplica.html>

képek kupakokból (4.kép)

<http://www.mollybright.com/>

régi játék robotok (5.kép):

<http://geyserofawesome.com/post/8351820708/vintage-russian-toy-robot-family-via-dark>

<http://www.collectorsweekly.com/articles/attack-of-the-vintage-toy-robots-justin-pinchot-on-japans-coolest-postwar-export/>

http://www.anthonyrestorations.com/pages/ar_work_1.html

Einem csokoládé csomagolás (6.kép):

<http://www.packagingoftheworld.com/2012/07/einem-chocolate-packaging.html>