

Zeman Zoltán

ASPECT

Mestermunka

Témavezető: Balla Dóra DLA habil.

Moholy-Nagy Művészeti Egyetem Doktori Iskola

Multimédia-művészet DLA

2025

Az „Aspect” projekt a kritikai design alapvető kérdéseit járja körül a vizuális kommunikációban rejlő kétértelműség vizsgálatával. A különböző fogalmi ellentétpárok egymásba olvadása nem egyszerű technikai játék, hanem elméleti felvetés is, amely azt mutatja meg, hogy minden vizuális üzenet értelmezése attól függ, milyen aspektusból szemléljük. A lentikuláris nyomat révén a szemlélő saját mozgása, helyzete dönti el, melyik tartalom válik láthatóvá – vagy épp mindkettő egyszerre jelenik meg. Ez a mestermunka a designban rejlő kétértelműséget, jelentésbeli bizonytalanságot emeli ki, amely szerint a vizuális kommunikáció nem objektív, hanem sokrétűen átértelmezhető jelentéssel bír.

A mestermunka közvetlenül párhuzamba állítható a participatív design alapelveivel, amely szerint a közönség, a felhasználó vagy a közösség bevonása kulcsfontosságú a design jelentéstartalmának létrejöttében. A projektben a néző és a mű közötti viszony dinamikus, minden interakció új jelentésréteget hozhat létre. Így maga az alkotás válik közös párbeszéd színterévé, ahol az eltérő nézőpontok, akár a „valódi” és a „hamis” egyszerre lehetnek jelen, hangsúlyozva a kétértelműségből eredő értelmezési szabadságot és felelősséget.

A nézőpontváltások esztétikai játékossága mögött mély társadalomkritikai üzenet húzódik meg. A valóság és az illúzió határai nem stabilak, hanem mindenki számára saját helyzetéből, tapasztalataiból és hiedelmeiből kiindulva változnak. Ez a felismerés a kritikai design kortárs paradigmáinak központi gondolata, ahol a cél nem csupán alternatív megoldások keresése, hanem az értelmezési keretek folyamatos tágitása, újragondolása.

A dolgozatban hangsúlyos a design felelősségének, etikai aspektusainak és közösségi hatásainak vizsgálata. Az „Aspect” projekt kétértelműsége rámutat arra, mekkora szerepe van a tervezőnek abban, hogy a nézőt önálló gondolkodásra, saját értelmezési keretek kialakítására ösztönözze. Az alkotás így nem egyértelmű igazságokat közvetít, hanem tudatosan teret ad a kérdésfelvetésnek, a kritikus gondolkodásnak – ezáltal közvetítve a design társadalomformáló erejét és a tervező felelősségét a közös jelentésalkotás folyamatában.

A projekt egyfajta kritikai gyakorlatként is értelmezhető. Nemcsak vizuális eszközökkel, hanem a néző bevonásán keresztül is kérdéseket vet fel a megszokott jelentésrögzítő mechanizmusokkal szemben. Épp ez kapcsolja a kritikai praxis fogalmához, miszerint

a befogadónak aktív pozícióban kell értelmeznie, felelősségvállalóként részt vennie a jelentés létrehozásában. Az alkotás így nem csupán elméleti állásfoglalás, hanem a kritikai design aktív, mindennapi módszertani megvalósulása, ahol a nézők és alkotók közösen alakítják az értelmezés horizontját.

Az „Aspect” a frankfurti iskolától induló kritikai elmélet fényében a design manipulálhatóságának, ideológiai összefonódásainak kérdéseire is reflektál. A kétértelműség hangsúlyozása arra figyelmeztet, hogy a vizuális kommunikáció – akár csak a tömegkultúra – gyakran eszközévé válhat különböző hatalmi játszmáknak, ezért a tervező felelőssége, hogy ezt tudatosan kezelje, reflektáljon rá, vagy akár ironikusan, leleplezően jelenítse meg.

A projektben négy fogalompár – a Real–Fake, a Hope–Fear, a Safe–Risk és a Soul–Body – került feldolgozásra. Ezek az ellentétek nem elszigetelt jelentésmezőket képviselnek, hanem egymással összefonódva teremtenek értelmezési keretet. A mestermunka rávilágít arra, hogy a kortárs tervezőgrafika egyszerre képes kognitív, érzelmi, társadalmi és létfilozófiai szinteken kérdéseket felvetni, miközben a nézőt aktív gondolkodásra, részvételre és önálló jelentésalkotásra ösztönzi.

Ezáltal a mestermunka nemcsak elméleti, hanem élő, gyakorlati példája annak, hogyan teremthet a design a 21. században reflektív, kritikus, sokrétű és közösségi jelentéstartalmakat.

Betűtípus

Az mestermunka vizuális alapját egy saját tervezésű kísérleti betűtípus képezi, ahol a projekt feliratainak az egyedi tipográfiának az eszköztárán keresztül valósulnak meg. A betűtípus egy rácsszerkezetre épült, így minden karakter letisztult, radikálisan egyszerű formai megoldásokból áll. Az olvashatóság határán lebegnek, megkövetelve a befogadótól a figyelem, a dekódolás aktív részvételét. Az, hogy a betűk dekódolása időt, figyelmet, aktív értelmezést igényel, metaforaként szolgál, tehát a jelentés nem adott, hanem mindenki számára személyes és helyzetfüggő. A betűtípus saját látásmódjában vizuális lenyomata, amely nem kíván univerzális szabvány lenni, hanem szándékosan az alkotói autonómiát és a személyes értelmezést helyezi a középpontba. A mestermunka narratívájában a tipográfia nem semleges eszköz, hanem a design önreflexív, társadalmilag érzékeny, kísérletező pozíciójának szimbóluma. Az egyedi karakterek arra bátorítják a befogadót, hogy lépjen ki a megszokott értelmezési mintákból, és vállalja a dekódolás felelősségét. A fekete-fehér kontraszt feszültséget és dinamizmust visz a kompozíciókba, egyúttal határozott vizuális állásfoglalásként jelenik meg.

A Real–Fake (igaz–hamis) fogalompár egy megismerésen alapuló, kognitív ellentét, amely a vizuális kommunikáció és a grafikai tervezés eredetiségének, valamint a hitelesség kérdésének vizsgálatára szolgál. Ez az ellentét nemcsak az esztétikai vagy formai megkülönböztetésben mutatkozik meg, hanem minden vizuális vagy verbális inger, információ esetén aktiválja a befogadó értelmezési és megismerési folyamatait. A technológiai és társadalmi környezet változásai, illetve a digitális eszközök által kínált manipulatív lehetőségek következtében napjainkban egyre több olyan helyzettel találkozunk, ahol nem feltétlenül egyértelmű, hogy amit látunk vagy olvasunk, az valódi-e vagy hamis. A megismerési folyamat során egyre fontosabb szemponttá válik az információ hitelessége, eredetisége, valódisága, illetve a hamisítás, manipuláció jelenléte. A tervezőgrafika szerepe ebben a folyamatban kulcsfontosságú, azaz a vizuális eszközökkel előhívott bizalom, valamint az információ valós mivoltjának megítélése meghatározó lehet abban, hogyan alakul ki a néző kollektív tudásképe. Az információ eredetiségének és hitelességének kérdése elválaszthatatlan a vizuális jelektől. A megjelenő tartalom vagy hozzájárul a megismerési folyamat tisztaságához, vagy – manipuláción keresztül – elbizonytalaníthatja azt. Ez az ellentétpár alkalmas az etikai, megismerési és társadalmi szempontok együttes vizsgálatára, hozzájárulva a vizuális kommunikáció aktuális dilemmáinak feldolgozásához.

Hope–Fear

A Hope–Fear (félelem–remény) fogalompár egy érzelmi tapasztalaton alapuló ellentét, amely szerves része a tervezőgrafikai diskurzusnak és a kritikai design gyakorlatnak. A vizuális kommunikáció nem csupán információt közvetít, hanem jelentős mértékben formálja a befogadó érzelmi állapotait is. A tervezőgrafika területén a remény és a félelem motívumai gyakran tudatos, stratégiai eszközként jelennek meg az üzenetalkotásban. A design társadalmi felelőssége rámutat arra, hogy nem semleges közvetítő, hanem képes támogatni vagy elbizonytalanítani a befogadót, ezért a remény és a félelem vizuális retorikája meghatározhatja a design kritikai potenciálját. A kortárs tervezőgrafikai gyakorlatban az érzelmek társadalmi szervezőereje különösen fontossá válik, például kampánygrafikák, aktivista plakátok, társadalmi érzékenyítő projektek mind ezt a feszültséget mozgósítják a hatékony kommunikáció érdekében. Ebben a kontextusban az ellentétpár alkalmas arra, hogy megmutassa, a design miként járul hozzá a társadalmi érzékenység formálásához.

A design képes elősegíteni azt, hogy a közönség aktívan, építő módon gondolkodjon, önbizalommal álljon a világ dolgaihoz. Vagy éppen ellenkezőleg, felerősítheti a társadalmi bizonytalanság és szorongás érzését. Ez a megközelítés összhangban áll a dolgozat kritikus, önreflektív és társadalmi szemléletével, kiemelve, hogy a tervezőgrafika erkölcsi és társadalmi felelőssége elválaszthatatlan az érzelmek és a megértés folyamatától.

Safe–Risk

A Safe–Risk (biztonság–kockázat) fogalompár a mestermunkában olyan narratíva, amely nemcsak formai és funkcionális döntéseket tükröz, hanem társadalmi és etikai szempontokat is hordoz. A biztonság azt az állapotot jelképezi, amelyben az alkotó és a befogadó ismerős, kiszámítható, akár megszokott megoldások között mozog. Ebben a környezetben a tervezőgrafika megfelel a közönség elvárásainak, nem kezdeményez provokációt vagy vitát. A biztonságot kereső design támogatja a társadalmi elfogadást, kiszámítható reakciókat eredményez, és általában nem feszíti túl a megszokott határokat. Ezzel szemben a kockázatvállaló oldalt képviselő tervező aktívan keresi, hogyan léphet ki a komfortzónából, hogyan feszegetheti a szabályokat, hogyan állíthat elő olyan képi megoldásokat, amelyek kérdéseket vetnek fel vagy akár vitát generálnak. A tervező vállalja annak kockázatát, hogy munkája nem biztos, hogy azonnal érthető lesz, provokatív lehet, vagy szokatlan reakciókat vált ki. Ez a szemlélet ugyanakkor erkölcsi kérdéseket is felvet, azaz meddig mehet el abban, hogy bizonytalanságot vagy feszültséget keltsen, mikor érdemes átlépni a megszokott határokat, és hogyan biztosíthatja, hogy a kockázatvállalás valódi változást, gondolkodásra ösztönzést és új társadalmi szemléletet eredményezzen. Az ellentétpár lehetőséget ad annak megértésére, hogy a vizuális kommunikáció miként tud egyensúlyozni a biztos, mindenki számára értelmezhető megoldások és a merész, bátor kísérletezések között.

Soul–Body

A Soul–Body (lélek–test) fogalompár egy létfilozófiai ellentétpárként jelenik meg a mestermunkában. Ez a kettősség a tervezőgrafikában nemcsak szimbolikus jelentéssel bír, hanem arra is rávilágít, hogyan kapcsolódhat össze a látható, kézzelfogható világ az alkotás belső mondanivalójával, tartalmával. A test az anyagi, a formai megvalósítást jelenti, amelyben a vizuális ötlet megmutatkozik. A lélek ezzel

szemben a belső, szellemi tartalom, az a jelentésréteg, amely az alkotást személyessé és értelmezhetővé teszi. Ez magában foglalja a tervező szándékait, érzelmeit, gondolatait és társadalmi üzenetét. A fogalompár arra hívja fel a figyelmet, hogy minden vizuális alkotás egyszerre hordoz formai és belső tartalmat. Az alkalmazott tipográfia a testet szimbolizálja, míg a fogalmak rétegei a lélekhez kapcsolódnak. Ahogyan a befogadó nézőpontja dönti el, melyik jelentés válik láthatóvá, ugyanúgy váltakozik a hangsúly a külső és belső tartalom között. A fogalompár üzenete, hogy a design nem korlátozódhat pusztán anyagi megvalósulásra, a valódi, felelős alkotás a forma és gondolat egyensúlyából, összekapcsolódásából születik. Ez a kettősség a vizuális kommunikáció alapvető lényege, amelynek tudatos kezelése az alkotói felelősség része.

Az „Aspect” projektben vizsgált fogalmi ellentétpárok – a valódi és hamis, a remény és félelem, a biztonság és kockázat, valamint a lélek és test – mind hozzájárulnak ahhoz, hogy a tervezőgrafika ne pusztán esztétikai kísérletként, hanem komplex kritikai gyakorlatként értelmeződjön. E kettősségek megmutatják, hogy a vizuális kommunikáció jelentése sosem statikus, hanem mindig az értelmezés terében jön létre, ahol a befogadó aktív szereplő. A mestermunka tehát nem csupán a kétértelműség narratív eszközeit használja, hanem reflektál a design társadalmi és etikai felelősségére is. Rávilágít arra, hogyan alakítja a jelentésformálást, miként ösztönöz kritikus gondolkodásra, és hogyan járulhat hozzá a kollektív tudásképek újrarendezéséhez.



A Real-Fake fogalompár már megvalósult
a doktori tanulmányaim során (2019).
A projektről készült videó megtekinthető az alábbi felületen:



H O P E

S A F E

H O P E

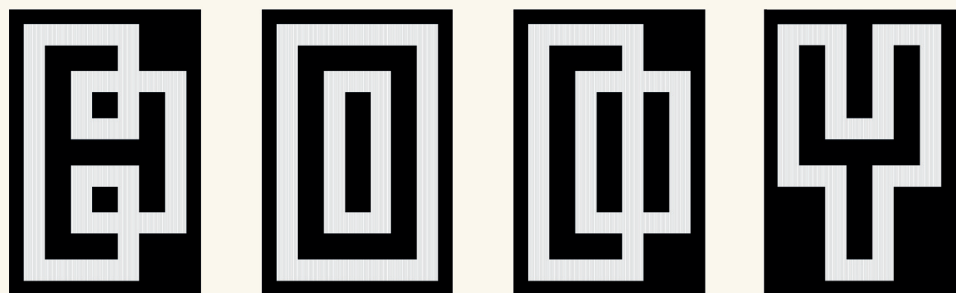
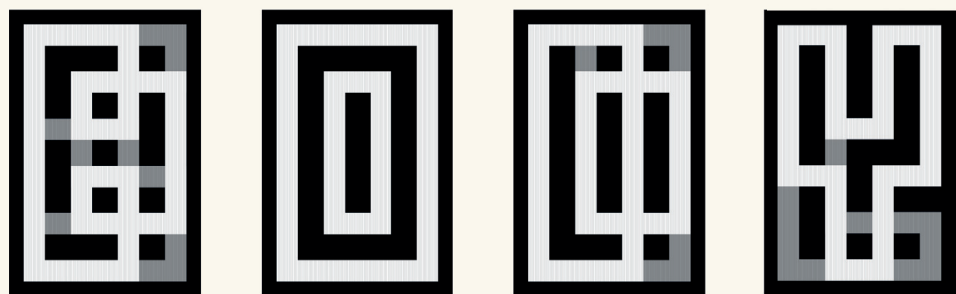
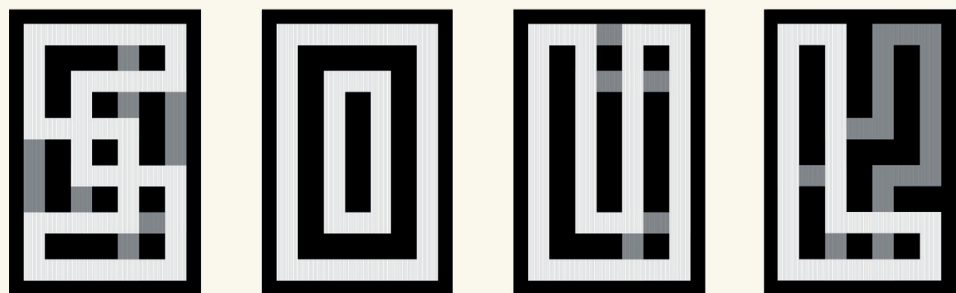
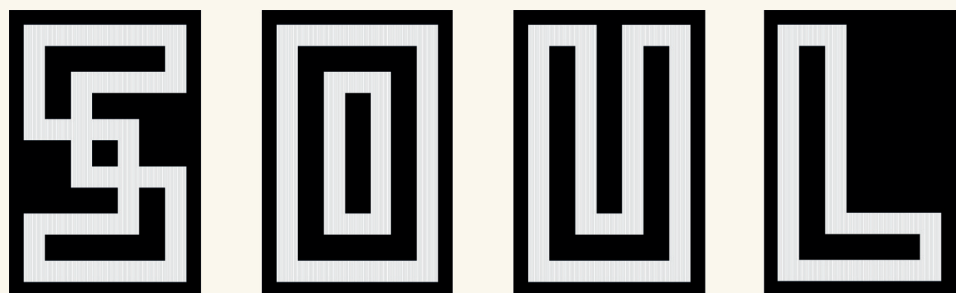
S A F E

H O P E

S A F E

F E A S

S I S E



- 16 db lentikuláris nyomat
- méret: 210x331 mm/db
- 5 cm mélységű, 2 cm vastagságú, fekete fa keretben
- lineáris elrendezés szemmagasságban, sötét tónusú falon

開國興隆

開國興隆

國用兵馬

國回國回

