

Escher Hollmoks magándetektív arculat

Lizom Dávid

PTE Művészeti Kar

Tervezőgrafika szak, 2. évfolyam

Témavezető: Gerendy Jenő, egyetemi docens

Előkészületek, gondolatok

Amikor gyakorlatilag akármilyen koncepcióval elő lehet állni, mindig nagy gondban vagyok hogy pontosan mi is legyen az, hiszen a 'bármi' egy nagyon tág fogalom. Sokat gondolkodtam, hogy mégis mi legyen az a probléma amit megoldhatnék grafikával, végül arra jutottam hogy valami olyan – akár fiktív – gyártónak vagy mesterségnek csinálnék arculatot amelyet még egyáltalán nem láttam, vagy csak keveset. Elkezdtem gondolkozni szakmákon amik érdekesek és ritkán találkozni velük, így jutottam el a magádetektívig. A krimi műfaja egyébként is izgalmas számomra, legalábbis ha filmekről van szó, ezért a fiktív detektívem alapja Sherlock Holmes volt, akit általában nem kell bemutatni.

A névválasztáson is sokat törtem a fejem, míg nem rájöttem hogy a Sherlock Holmes anagrammájaként létrejött Escher Hollmoks fantázianeve fogom használni az arculat alapjaként szolgáló figura nevéül.

Egy másik aspektus amire kitérnék még az elején, egy kb. 6-7 éves reklámsorozat ami akkoriban érdekesen hatott rám. A hajdan még Pannon névre hallgató telekommunikációs szolgáltató egy új, Djuice névre hallgató csomagját népszerűsítette televíziós reklámon keresztül. A reklám semmi konkrétummal nem szolgált a csomaggal kapcsolatban, csupán a 'Djuice' szót hajtogatta benne egy indián, az értetlen másik félnek. Az emberek értetlenek voltak a reklámmal szemben, akárcsak az ember, akinek indián barátja magyarázott.

Természetesen a reklámról később kiderült, hogy egy fiataloknak szánt díjcsomagról van szó, ezt fedte a 'Djuice' név. Ez a dolog adta a késztetést, hogy létrehozzak egy plakátsorozatot ami olyan darabokból áll, amik önmagukban nem biztos hogy érdemi információt nyújtanak, viszont a 4-5 egyben Escher Hollmoks vállalkozására mutat.

Az ötlet megvalósításához szükséges egy rejtvény, ami a magádetektív szakmához köthetően egy megoldást igényel, ez viszont a nézőre van bízva. Az elképzelésem az volt hogy egy-egy egyszerű, a maga érthetlenségével feltűnést keltő plakátot hozzak létre, viszont nem szabad hogy túl megerőltető fejtörőt foglaljon magában. Mindezek tudatában magam is egy rejtéllyel álltam szemben.

Tervezési folyamat, ötletelés

A tervezéshez hozzátartozott a fantázianév kigondolása, ehhez sok-sok számomra érdekes nevet írtam fel, majd miután egyik sem váltotta be a hozzáfűzött reményeim használhatóság terén, úgy döntöttem más úton megyek tovább. Elkezdtem a sokak által kedvelt és ismert Sherlock Holmes névvel játszani, anagrammákat gyártani, végül az Escher Hollmoks név mellett tettem le a voksom.

Miután a név adott volt, elkezdtem asszociációs gyakorlatot végezni a 'magándetektív' szóra. Az ilyen gyakorlat lényege hogy felírom azokat a dolgokat, amik eszembe jutnak az éppen aktuális szóról. A szavak közül kiválasztom azokat, amik a legversenyképesebb vagy éppen legérdekesebbek, majd ezek közül is szelektálok egyet. Ez az egy pedig a labirintus szó volt, ami vizuális hatása mellett egyfajta szimbolikával is bír, ami kapcsolható volt a magándetektív szakmához. Ez pedig a rejtvények megoldása, új utak keresése.

Logó tervezése

A labirintus képével a fejemben nekiláttam logót tervezni. Az 'E' és a 'H' betű karaktere éppen alkalmasnak bizonyult arra hogy egy labirintus képébe komponáljam őket. Betűtípusnak a Futura Bold nevezetű groteszk betűkészletet használtam. A tervezéshez egy négyzetrácsos hálót használtam, amibe ceruzával satíroztam be a labirintus falait. A rajzok készítésével egybekötve utána néztem Szőnyi György Labirintus nevezetű betűkészletének mintegy inspirációként hogy hogyan is legyen a betűk és a labirintus kapcsolata.

Miután papíron le volt skiccelve a logó, nekiálltam számítógépben is kiszerkeszteni. Az Adobe Illustrator nevezetű programban, a papírhoz hasonló négyzetrácsos rendszerben szerekesztettem ki a logót. Ügyeltem arra hogy negatívban is működjön, hozzátettem az Escher Hollmoks nevet is.

Kisarculati elemek megtervezése

A labirintus motívumot kiterjesztve igyekeztem létrehozni egyfajta díszítőelemet, ami a különböző arculati hordozókon jelenne meg. Színvilágában visszafogott, nem hivalkodó, gyakorlatilag a szürke árnyalataiból építkezik. Ennek oka egyszerűen abból fakad, hogy nem láttam szükségét egyéb színek alkalmazásának.

A következő lépés a kisarculat összetevőit (levélpapír, névjegykártya, boríték) ellátni a logóval, illetve köré komponálni a labirintus díszítőelemet. A labirintus egyébként végigjárható, működik (azoknak, akik esetleg unatkoznának). A kisarculathoz tartozik még weblap, ami ugyan ilyen elven épül fel.

Plakátok megtervezése

A plakátokhoz igyekeztem rejtvényeket kitalálni, amik egymásra utalva adnak egy megfejtést. Azonban hosszas próbálkozások után rá kellett jöjjek a plakát műfajában – főleg ha reklám céllal készül – aligha elfogadott a nézőtől elvárni hogy elkezdje bontogatni a szálakat, noha nagyon szép ötletnek tűnt az interaktív plakát gondolata. Így lett végül 3 darab, önmagukban még így sem teljesen érthető plakát, amelyek az arculat labirintus motívumát felhasználva különböző vizuális elemekkel igyekeznek utalni Escher mesterségére és személyére.