

MŰVÉSZETI KUTATÁS

A művészeti kutatás (artistic research) olyan alkotói és tudományos megközelítés, amelyben a művészeti gyakorlat nemcsak eszköz, hanem maga a kutatás módszere. A kutató-művész az alkotási folyamaton keresztül új tudást hoz létre, amely gyakran vizuális, térbeli vagy érzéki tapasztalatokra épül, és nem mindig szavakkal fejezhető ki. Ez a megközelítés képes olyan összefüggések feltárására, amelyeket a hagyományos tudomány nehezebben ér el, különösen az érzékelés, az érzelmek és a kulturális jelentések területén. Julian Klein, a berlini Institut für künstlerische Forschung alapító igazgatója szerint „a művészet és a tudomány nem különálló területek, hanem ugyanannak a közös kulturális térnek két dimenziója”.

A művészeti kutatás hidat képez a tudomány, a társadalom és a művészet között. A művészet mint kutatási módszer lehetővé teszi a társadalmi, ökológiai és technológiai kérdések mélyebb megértését, és olyan tudás létrehozását segíti elő, amely nemcsak elméleti, hanem élményszerű és érzékelhető is. Segít az új nézőpontok megfogalmazásában, a világ szubjektív dimenzióinak a feltérképezésében, és hozzájárul komplex problémák kreatív megoldásához. Így a művészeti kutatás nemcsak a művészet fejlődésének, hanem a tudomány és a kultúra gazdagodásának is kulcsfontosságú eleme.



Novogen

Szalai Dániel

2017–2018

Kredit: Szalai Dániel

A Novogen művészeti kutatási projekt a természet, a társadalom és a technológia ellentmondásos viszonyát vizsgálja. A fotósorozat fókuszában a génmódosított Novogen White klóncsirkefajták állnak, melyek a gyógyszeripar számára biztosítanak patogénmentes tojásokat vakcinák és gyógyszerek kísérleti, illetve nagyipari gyártásához.

Az alkotó a csirkéket individuummként, portréfotók formájában, a gyógyszeripar „gyári munkásaiként” mutatja be. A technokapitalizmus radikálisan haszonelvű és tárgyiasító gondolkodását feltáró képsorozat olyan kulturális, morális és emocionális rétegeket is láthatóvá tesz a vizualitás eszközeivel, amelyek más módon nehezen bemutatathatók. A Novogen fotósorozat számos nemzetközi elismerés mellett elnyerte az On Award és a LensCulture Emerging Talent díját is.



Dung Dkar Cloak

Kárpáti Judit Eszter DLA,
Esteban de la Torre

2022–2024

Az EJTECH művészkollektíva Dung Dkar Cloak című munkája egy hibrid textil interfész, amely érintésre zenei kompozíciókat generál, így a közönséget egyszerre teszi alkotóvá és befogadóvá.

Az alkotópáros célja új, kiterjesztett, neoanalóg anyagok létrehozása, és ez a mű is ezt példázza. A szövött Jacquard-felület megérintése felér egy felfedezéssel, intim, fizikai élményt nyújt, az alkotás és a látogatók közt lezajló interakció egyedi hangzásvilágot hoz létre, melyet a textílfelületre gyakorolt finom gesztusok vándorlása alakít.



Badacsony

Szalontai Ábel

2025

Janáky István A vak című írásában a „jobban látás” kérdését vizsgálja: milyen látvány segíti a szellemi és lelki értelemben vett teljesebb észlelést? Janáky szerint a modern korban a látás visszaszüllyed a haszonelvűség szintjére, „az emberek belefáradtak a nézésbe, mert a készítmények elkezdtek mértéktelenül, mindenütt és folyvást sokasodni”.

Ebben a vizuálisan túlterhelt közegben különös jelentőséget kap Szalontai Ábel balatoni fotósorozata, amely 2020 tavaszán, a karantén idején indult webkamerás időmetszetekkel. Később Badacsony címmel új fókuszra nyert: a fix nézőpontból készült felvételek repetitív módon, de mindig változó fény- és időjárási viszonyok között mutatják a táj állandóságát és változását. Ahogy Somogyi Krisztina fogalmazott: „A látvány a természetes módján változó cirkuláris idő: reggel és este, tavasz és nyár, ősz és tél, szél és eső.” A sorozat ereje éppen a statikusságából fakad: lassításra, szemlélődésre ösztönöz, és kiszakít a gyors, információra éhes tekintet rutinjából.

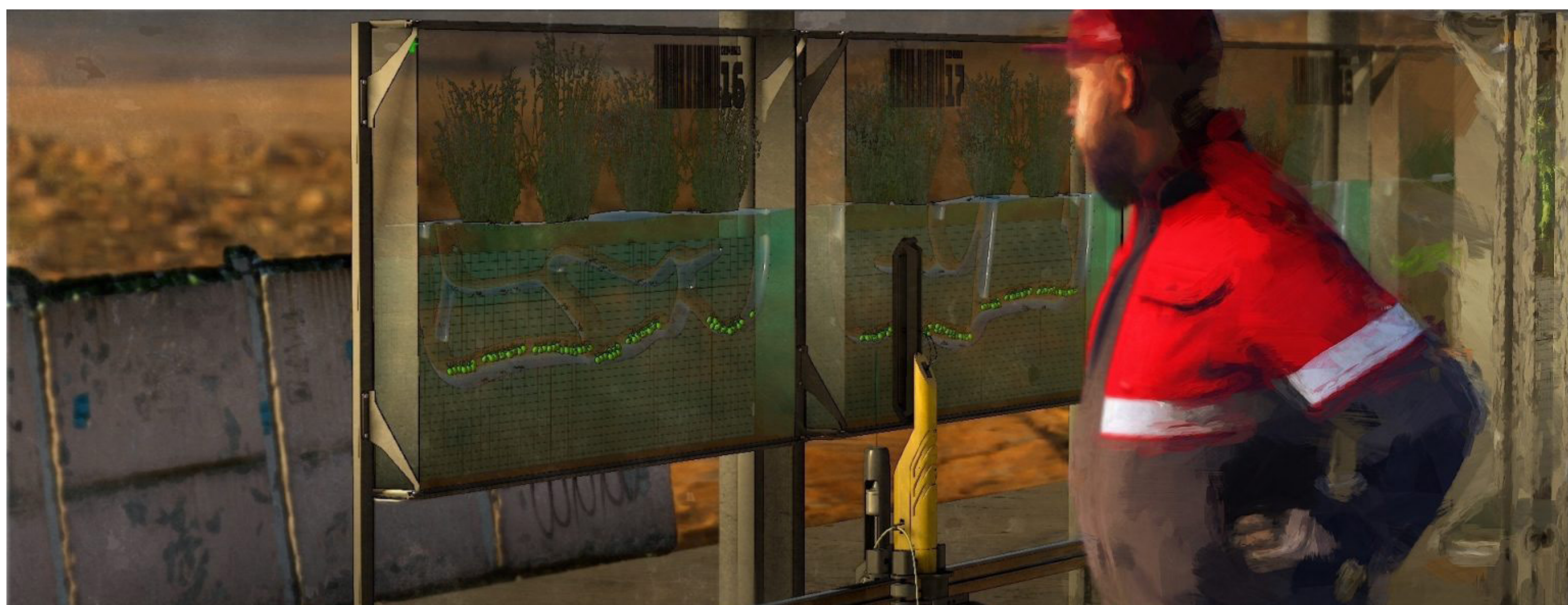
A képek participatory landscape élményt hoznak létre: a néző nem kívülálló, hanem része a tájnak, ahol a hegy, a víz és az ég atmoszférája időtlenséget sugároz. Szalontai fotói így nemcsak a természeti látás teljességét idézik fel, hanem lehetőséget adnak arra a „jobban látásra”, amelyre a túlhasznált, vizuálisan szennyezett világban egyre nagyobb szükség van.

TERVEZÉSALAPÚ KUTATÁS

A tervezésalapú kutatás (research through design) a designkutatás egyik alapvető módszertana, amely a tervezési folyamatot a kutatás eszközévé, részévé teszi. Ez a megközelítés a cselekvés (alkotás–kísérletezés, kipróbálás–tesztelés) és a reflexió (tanulások levonása, elemzés) körforgásán keresztül hoz létre új tudást.

Ilyenkor a tervező nem pusztán kész tárgyakat vagy megoldásokat hoz létre, hanem vizuális, interaktív vagy kézzelfogható prototípusok segítségével segíti új jelenségek és összefüggések feltárását. E megközelítés magában foglalhat anyagkutatást, kísérleti fejlesztési munkát vagy akciókutatást, amelyek során a kutatók részletes kutatási naplóban dokumentálják a stúdióban végzett kísérleteket, majd jelentésekben elemzik az eredményeket. Idesorolható a spekulatív design is, amely a jövőkutatás módszereit (forecasting, scenario planning) felhasználva jelenít meg lehetséges jövőképeket, és indít párbeszédet a lehetséges jövők keretein belül a kívánatos jövőkről.

Új technológiák és anyagok vizsgálata esetében különösen fontos a gyakorlati kísérletezés, amely lehetővé teszi, hogy a tervezők pontos képet kapjanak ezek alkalmazhatóságáról. E tudás nem szerezhető meg kizárólag elméleti úton, a tervezőasztal mellől: az új technológiákkal, anyagokkal és megoldásokkal végzett konkrét, kísérleti munka elengedhetetlen az új ismeretek létrejöttéhez.



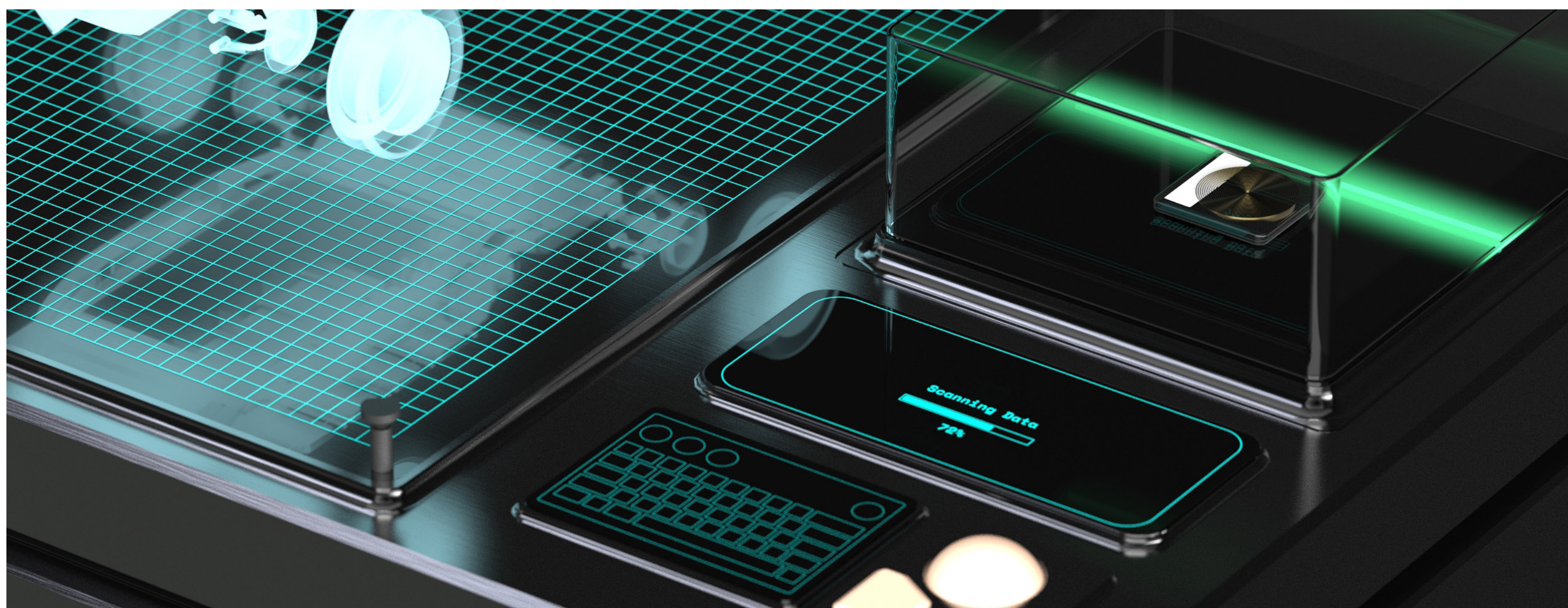
A méhészet után

Kiss Botond Levente

2021

A spekulatívdesign-projekt fókuszában a klímaváltozás és az ennek mentén szükséges gazdasági és kulturális adaptáció kérdése áll. A tervező a design vízióján keresztül azt vizsgálja, milyen hatással lehet az elsivatagosodás és a méhpopulációk lehetséges eltűnése az alföldi kistelepülések gazdasági és kulturális életére. A projekt a releváns ökológiai és klimatológiai előrejelzések mentén egy fikciós jövőképet mutat be, amelyben méhek helyett az arid sivatagos területeken élő mézhangyák (*Myrmecocystus mexicanus*) termelik a mézet ipari körülmények között.

Noha a munka teljes mértékben fiktív, a tervező az utolsó részletig megtervezi egy lehetséges mézhangyafarm robotizált technológiai kialakítását, speciális eszközeit, egészen a kész produktum csomagolásáig. Mindez a jövő lehetséges táji környezetébe illesztve erőteljes képi narratívát alkot arról, milyen kihívások várnak ránk a jövőben.



Nebula 2071

Herrmann Markus

2021

Herrmann Márkus diplomamunkája a járműipar számára fogalmaz meg alternatív jövőképet a design és a fikció ötvözésével. A vízió szerint a jövőbeli, elképzelt Fab City-hálózatban a városok lokálisan állítják elő a szükséges termékeket, miközben a tudásmegosztás révén globálisan összekapcsolódnak. A Nebula egy fiktív autómárka, amelynek gyártókapacitása a helyi digitális gyártástechnológiára és a nemzetközi adatbázisokra épül, ahol „az anyag nem, csak az adat utazik”.

Ezt az utópikus világot azonban csak közvetetten, egy évezredekkel később tevékenykedő adatrégész-csapat szemszögéből ismerhetjük meg, akik egy kiásott adathordozóról rekonstruálják az egykori Nebula autómárkát. A spekulatív design eszközeit alkalmazó munka a jelenlegi globális termelési és fogyasztási rendszerek kritikáját fogalmazza meg. A tervező fő tézise szerint a lokalitás felértékelése, a helyi erőforrások helyben történő felhasználása és fogyasztása jelentheti a választ a szemünk előtt kibontakozó ökológiai és társadalmi krízisre.



COMPO: lokális anyaghasználat és felelősségvállalás a tárgyalkotás területén

Temesi Apol DLA, Tasnádi Gergely, Szakács Nikolett

2022-2025

A COMPO kurzussorozatban a hallgatók megismerik az anyagkutatás szisztematikus módszertanát és a tervezői felelősségvállalás lehetőségeit. A program a nemzetközi diskurzushoz kapcsolódva vizsgálja a megújuló, lokális nyersanyagforrások feltárását, valamint a körforgásos, alacsony energia- és vízfelhasználásra törekvő gyakorlatokat.

A kutatás első fázisa az építőipari hulladékok újrahasznosítására fókuszált, majd a Magyarországon invazív növények anyagként és festőnövényként való alkalmazási lehetőségeit vizsgálta. A COMPO kurzus egyértelműen példázza a kutatás és az oktatás összekapcsolását, és rávilágít a művészet, a design és az ipar között együttműködés jelentőségére a tárgyalkotás innovációjában.

TERVEZÉSALAPÚ KUTATÁS



Living Infrastructures

Szabó Ádám,
Csizmadia Fanni

2023

A projekt célja az édesvízi nádasok védelme és helyreállítása innovatív anyagok és digitális tervezési módszerek segítségével. A csapat egy kendercement-alapú, vízálló, de idővel lebomló kompozit anyagot fejlesztett, amely a nádasok darabolódásának és pusztulásának a megelőzésére szolgál. Az alkotók digitális modellezéssel és generatív tervezéssel olyan formákkal kísérleteznek, amelyek lehetőséget nyújtanak a nádasok stabilizálására.

Az első nagyszabású kísérlet a Balatonon zajlik, ahol a megoldás tartósságát és hatékonyságát tesztelik. A sikeres alkalmazás esetén a technológia más édesvízi élőhelyek védelmében is bevethető, hozzájárulva a vízi ökoszisztémák megőrzéséhez, és inspirációt nyújtva a hasonló kezdeményezésekhez világszerte.



Zenctuary VR+

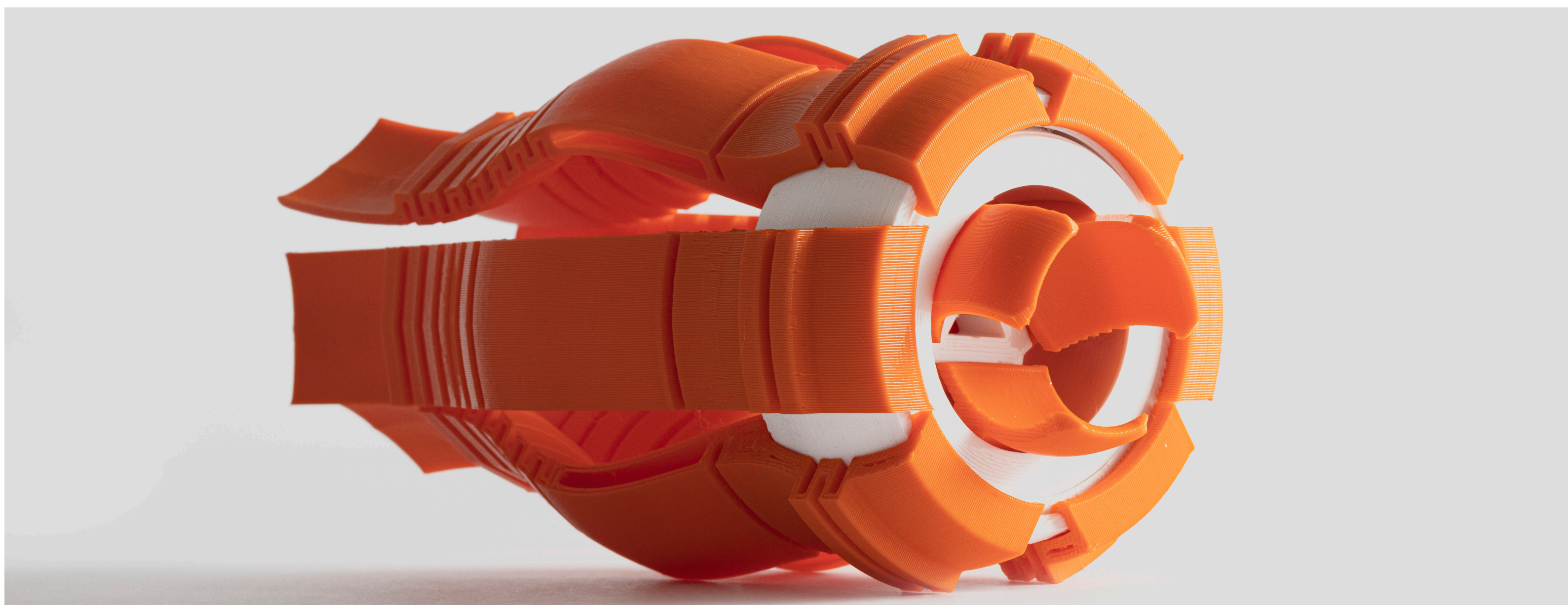
Bakk Ágnes Karolina PhD,
Samuel Chovanec ArtD,
Szabó Pál Tamás PhD,
Pintérné Sosity Beáta,
Code and Soda / Random
Error Studio (Tölgyesi
Borbála, Barkóczy Máté)
Lajkó Patrícia, Szondy Máté

2021-2028

Azt tudjuk, hogy a természetben tett sétának vagy a kertészkedésnek jótékony hatása lehet az ember lelkiállapotára. De vajon milyen terápiás hatása van egy immerzív térben tett virtuális természeti sétának?

A Bakk Ágnes Karolina vezetésével korábban fejlesztett virtuális (VR) természeti környezet tesztelése során kiderült, hogy az alkalmazás csökkentheti az ADHD-s és neurotipikus kísérleti személyek negatív élményeit: a felhasználók már tíz perc használat után nyugodtabbnak érezték magukat, a stressz- és szorongásszintjük csökkenését tapasztalták. Erre az eredményre támaszkodva a kutatási-fejlesztési projekt jelenlegi célja egy, az egészségügyi intézményekben használható, terápiás célú alkalmazás létrehozása a betegek ellátásának a javítása, az idősek életminőségének a növelése, a tanult tehetetlenség tüneteinek az enyhítése és ezáltal az egészségügyi dolgozók terheinek a csökkentése érdekében is.

A kutatócsoport a Strasbourgi Egyetemi Kórházzal, a Yorki Egyetemmel, a Semmelweis Egyetem Geriátriai Klinikájával, a Mazsihisz Szeretetkórházzal, illetve a Code and Soda szoftverfejlesztő céggel működik együtt, ami jól példázza a design más tudomány- és szakterületekkel való kapcsolódását. A projekt a Kulturális és Innovációs Minisztérium Nemzeti Kutatási Fejlesztési és Innovációs Alapból nyújtott támogatásával, a Hu-rizont Nemzetközi Kiválósági Kutatási Együttműködési Pályázati Program finanszírozásában valósul meg.



co-Ability: a képességek közös alapjai a design és a protézistervezés metszetében

Dezső Renáta DLA

2016-2022

A kutatás a protézisek tervezését nem csupán orvosi segédeszközként, hanem a közös gondolkodás és kísérletezés lehetőségeként vizsgálta. Szabados Lucával, egy érintett személlyel együttműködve dolgozta ki a kutató „co-Ability” fogalmát, amely arra utal, hogy a képességeket nem önmagukban, hanem emberek és technológiák együttműködésében érdemes érteni.

A közös munka megmutatta, hogy a design nem kizárólag problémamegoldás, hanem új kérdések felvetése is, amelyek segítenek másként szemlélni a test, a tárgyak és a társadalom kapcsolatát. Az így létrejött tudás hozzájárul ahhoz, hogy a fogyatékosságot ne hiányként, hanem közös lehetőségként lássuk, és olyan megoldások szülessenek, amelyek mindenki számára értékesek lehetnek.

TERVEZÉST TÁMOGATÓ KUTATÁS

Harold G. Nelson és Erik Stolterman designkutatók a tervezés lényegét úgy írják le, mint „szándékos változás egy kiszámíthatatlan világban”. A tervezés alapvetően a jövőre irányul – kívánt változásokat szeretnénk vele elérni –, de éppen ezért bizonytalan, és az ebből fakadó kockázatokat lehet kutatási eszközökkel csökkenteni. A tervezést támogató kutatás (research for design) célja a problémák mély megértése, az inspiráció, a kísérletezés, valamint a lehetséges megoldások keresése, tesztelése és összehasonlítása. Ebben az esetben a vizsgálódás és a gondolkodás a tervezett megoldásba épül be, abban testesül meg.

A tervezési folyamatot általában két fő szakaszra lehet osztani: az elsőben a probléma feltárása és meghatározása történik, a másodikban pedig a lehetséges megoldások kidolgozása, kipróbálása, tesztelése, értékelése, továbbfejlesztése és véglegesítése. A tervezést támogató kutatás mindkét fázisban hangsúlyos szerepet kaphat.

A kutatás sok esetben a tervezett tárgy, termék vagy szolgáltatás felhasználóira, azok igényeire és elvárásaira összpontosít, ezzel tudják a tervezők azt biztosítani, hogy a tervezett produktum hasznos, használható, érthető, esztétikus legyen. A felhasználók viselkedését és preferenciáit a felhasználási kontextus – élet- és munkakörnyezet – döntően befolyásolja, ezért ezek a kutatások gyakran a bölcsészet- és társadalomtudományok területéről, különösen a pszichológia, szociológia, kulturális antropológia és etnográfia területéről használnak eszközöket és módszertanokat.



Pontum

Kele Sára

2025

Fotó: HFDA, Kata Balogh, Tamás Kovács

A PONTUM termékcsalád asztalokat és ülőbútorokat kínál, amelyek a tömör fa természetes szépségét és a budapesti Erzsébet híd letisztult formavilágát idézik. A darabok a híd jellegzetes formáiból és szerkezeti megoldásaiból merítenek inspirációt.

A szék egyedi függesztési rendszere az Erzsébet híd különleges kábelszerkezetéből nyer ihletet. A háttámla nem csupán keretet ad, hanem az ülőfelületet is tartja, utalva a híd pilléreinek és kábeleinek a teherhordó szerkezetére. Ez a szokatlan, formabontó megoldás alapos tervezést, kísérletezést és tesztelést igényelt, hogy a szék ergonomikus, kényelmes, valamint a felfüggesztési szerkezet megvalósítható legyen. Az eredmény: az ülőfelület ergonomikus íve és a puha felfüggesztés rendkívüli kényelmet biztosít.

A szék tömör kőrisfából készül, ötvözve a hajlítottfa-technológiát, a kézműves részletmunkát és a modern CNC-megmunkálást. Az ötletes illesztési megoldások lehetővé teszik a lapra szerelést. A PONTUM kollekció így a hidak erejét és szerkezeti szépségét fordítja le a tárgytervezés nyelvére.



Biztonságos iskolazónák a városban

Szerencsés Rita PhD,
Hosszu Erzsébet DLA,
Marosán Borbála,
Dér Kinga

2022-2024

Együttműködő partnerek:
Budapest VII. Kerületi
Önkormányzat, Budapesti
Közlekedési Központ (BKK),
ELTE PPK Ember–Környezet
Tranzakció Intézete.

A kutatás a tíz–tizenhárom éves gyermekek tömegközlekedéssel, mikro- és aktív mobilitással kapcsolatos igényeit vizsgálta, különös tekintettel az iskoláik körüli közterületek használatára és lehetőségeire. A fő kutatási kérdés az volt, hogyan segítheti a szociális design a gyermekek fizikai és mentális láthatóságát, biztonságát és biztonságérzetét a köztereken és a különböző mobilitási eszközökön.

A projektben a kutatók klasszikus társadalomtudományi és különféle designkutatási módszereket egyaránt alkalmaztak, többek között szakirodalmi és jó gyakorlatok áttekintését, megfigyeléseket és sűrű leírást, kérdőíves felmérést, szakértői és érintetti interjúkat, valamint fotódokumentációt. A vizsgálat négy, Budapest belvárosában található iskola környezetére összpontosított. A célcsoport igényeinek a mélyebb feltárása érdekében a kutatók a szociális design módszereivel több workshopot is szerveztek az iskolákban.

Az összegyűjtött adatok alapján egy jól adaptálható kísérleti prototípus készült egy belvárosi iskola előtt. A prototípus értékelése során alkalmazott módszerek között szerepeltek narratív hatásvizsgálatok a célcsoport bevonásával, valamint kvantitatív elemzések, például sebességmérés. A projekt eredményei új lehetőségeket kínálnak az önkormányzatok számára a forgalomcsillapítás alternatív megvalósítására, például a helyteremtés (placemaking) vagy a részvételi tervezés (participatory design) eszközeinek a bevonásával.

A MŰVÉSZET ÉS A DESIGN KUTATÁSA

Ez a terület (research into art and design) magát a művészetet és a design-t teszi kutatás tárgyává. Elsősorban a bölcsészeti- és társadalomtudományok módszertani eszköztárára építve vizsgálja a művészeti-tervezői gyakorlatok és eredmények történetét, elméleteit, társadalmi-kulturális összefüggéseit. A kutatás itt nem a tervezési eredmények javítását célozza, és nem is az alkotói gyakorlatot tekinti az ismeretszerzés eszközének, hanem interpretatív, gyakran kritikai megközelítéssel tárja fel a kreatív diszciplínák működését és kontextusát.

A művészet és a design kutatása nagyon sokféle területet érinthet. Idetartoznak például a történeti kutatások, amelyek különböző stílusok, irányzatok vagy intézmények múltját dolgozzák fel, de ugyanígy fontosak az esztétika, a filozófia vagy a jelentésképzés kérdései is. Emellett megjelennek a művészet- és designoktatás, illetve a művészetterápia különböző aspektusai, hangsúlyosak a kritikai nézőpontok, amelyek többek között a társadalmi egyenlőtlenségekre, a nemi szerepekre, az etnikai és posztkoloniális rétegekre irányítják a figyelmet.

A digitális technológiák, az interaktív médiumok és a mesterséges intelligencia is új irányokat nyit a vizsgálódásban, hiszen alapvetően formálják a művészet és a design világát. A kutatásban helyet kapnak a mindennapi élethez kötődő vizsgálatok is: például hogyan jelennek meg a design tárgyai a fogyasztási szokásainkban, miképpen alakítják identitásunkat, vagy milyen kulturális jelenségeket hordoznak. Nem hagyható figyelmen kívül a gazdasági és intézményi háttér sem; a kutatások jelentős része a kreatívipar, a művészeti piac vagy a múzeumok, galériák működésének a megértésére irányul.



Téri képességek fejlődésének lehetősége a valós és digitális térben

Szentandrás Dóra PhD

2023

A digitális eszközök mindennapjaink részévé váltak, és velük együtt új kérdések merülnek fel a tanulás és a képességfejlesztés terén. A kutatás azt vizsgálja, hogy a valós és a digitális térben végzett téralkotó folyamatok miként segítik a térbeli képességek fejlődését. Kiemelten foglalkozik a stabilitás megtapasztalhatóságával: hogyan tanulják meg a gyerekek játékos, építő feladatokon keresztül felismerni és megérteni a stabilitást, valamint hogyan képesek létrehozni stabil szerkezeteket.

A Szentandrás Dóra által vezetett kutatócsoport a pilotkutatásban a digitális és valós térben megvalósult építési folyamatokat videókézzel elemelte, majd papíralapú tesztekkel mérte, hogy mennyire tudják a gyerekek a digitális térben szerzett tapasztalataikat a valós térben alkalmazni. Az eredmények megalapozzák egy új mérőeszköz kifejlesztését, amely képes feltárni, hogyan formálja a digitális alkotófolyamat a térbeli gondolkodást.



Az emberközpontú tervezés határai: spekulatív design és poszthumán állapot

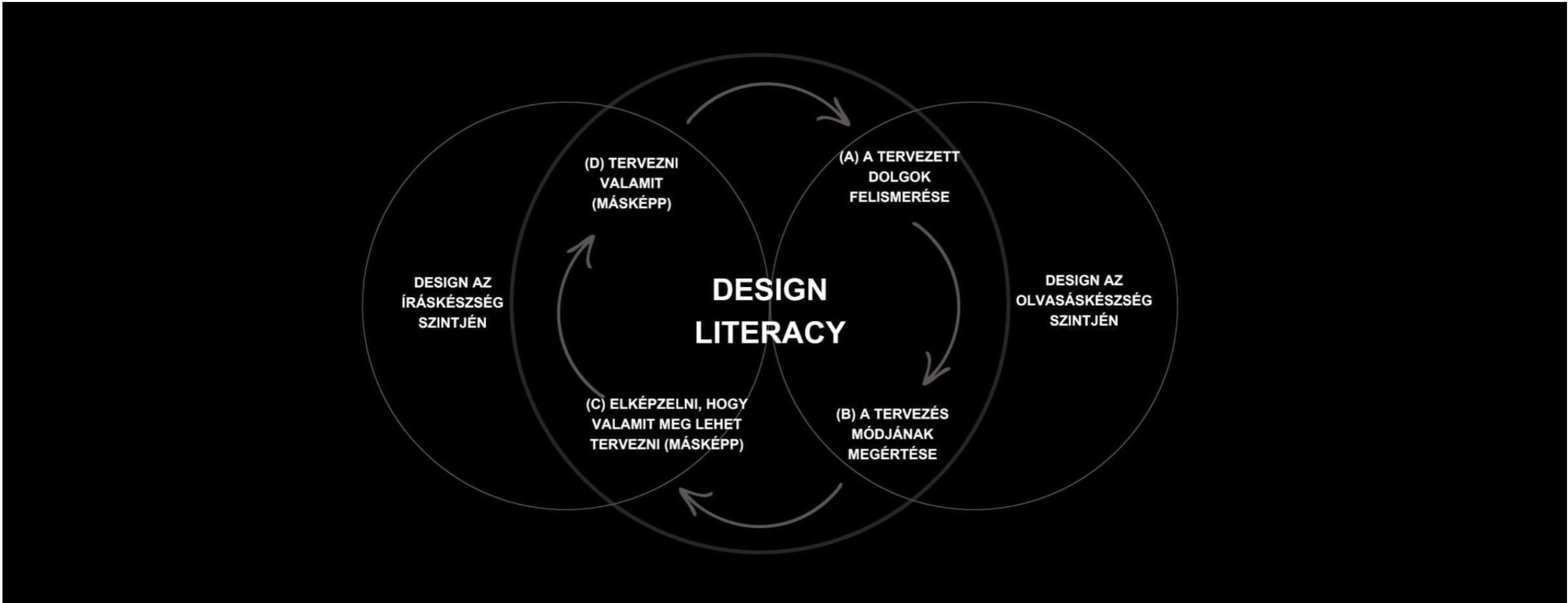
Schneider Ákos PhD

2022

Ez az alapvetően elméleti kutatás az emberközpontú design (human-centered design) kritikáját nyújtja a 21. század tudományos-technológiai változásainak és az ökológiai válság kihívásainak a tükrében. Rávilágít arra, hogy a felhasználói igényeket előtérbe helyező, illetve problémamegoldásra törekvő tervezési modellek nem képesek megfelelően kezelni a mai összetett társadalmi és technológiai folyamatokat. A modern design történetében végig jelen van a technológia humanizálásának és az ember mechanizálásának a párhuzamos törekvése, amely az emberközpontú design-t a fősodorbéli innovációs kultúrához köti – és ezzel maga is hozzájárul a poszthumán állapot kialakulásához.

Az értekezés arra is rámutat, hogy az emberközpontú design határainak a feloldása elmozdíthatja a tervezés időbeli és térbeli dimenzióját az emberi léptéktől vagy a nem emberi cselekvők irányába. Ezzel a spekulatív attitűddel a kortárs tervezői kultúra gyakorlatai értelmezhetők kutatásként, kísérletként, fikcióként és szubverzióként – vagyis társadalmi, technológiai, politikai és kulturális rendszerek alapjainak a tudatos megváltoztatására tett kísérletként.

A MŰVÉSZET ÉS A DESIGN KUTATÁSA



Designkultúra a köznevelésben

Póczos Valéria PhD

2024

A magyar köznevelés tantárgyrendszere a 19–20. századi tudományos struktúrákra épül, ami bár hasznos alapokat adott, mesterséges határokat hozott létre a tudás területei között. A kutatás célja annak a vizsgálata, hogy miként lehet a designkultúrát mint multidiszciplináris, problémaközpontú megközelítést – amely támogatja a holisztikus gondolkodást, a tapasztalati tanulást és az együttműködést – beilleszteni a köznevelés rendszerébe.

A kutatás hangsúlyozza, hogy a designműveltség minden tanuló számára értékes, nem csupán a tehetséggondozásban, és megállapítja, hogy a vizuális kultúra és a designkultúra közös metszetei lehetővé teszik a designkultúra oktatását a meglévő tantárgyrendszerbe ágyazva, a vizuális kultúra tantárgy keretében.



Stefan Lengyel designer

Füzesi Doróttya, Húnfalvi
András, Kálmán Zsuzsa,
Szentpéteri Márton PhD

2025

A kutatás célja, hogy feltérképezze és dokumentálja Stefan Lengyelnek, a magyar és nemzetközi formatervezés egyik meghatározó alakjának a munkásságát. A kutatás eredményeként megszületett kötet gazdag képanyaggal és történetekkel mutatja be Lengyel ikonikus tárgyait – mint például a kézre álló porszívót vagy a Bengáli villamost – és az ezek mögött húzódó tervezői gondolkodást. Ehhez a kutatók hónapokon át végeztek interjúkat Lengyelrel és munkatársaival, valamint helyszíni és archívumi vizsgálatokat folytattak. A projekt nem csupán a formatervező tárgyi örökségét, hanem életfilozófiáját és szakmai bátorságát is megőrökíti a designtörténet számára.



Kiadványkészítés a posztdigitális korszakban

Istvánkó Beáta PhD

2025

Diagram: Szmolka Zoltán
Enteriőr képek: Robert
Capa Kortárs Fotográfiai
Központ

A kutatás a független művészkiadvány-készítés magyarországi történetét vizsgálja 2000 és 2020 között. A művészkiadványok – például művészkönyvek, fotókönyvek és artzine-ok – nem csupán nyomtatott médiumok, hanem önálló művészeti formák, amelyek Magyarországon csak a rendszerváltás után váltak a vizuális művészek eszköztárának a részévé. A művészkiadványok nem azonosak a művészeti kiadványokkal: e fogalmi tisztázás különösen lényeges a magyar művészettudományi diskurzus számára.

A művészkiadványokat általában független mikrokiadók, valamint a képző- és fotóművészek saját maguk készítik és adják ki (self-publishing). A kutatás arra is rávilágít, hogy a vizsgált időszakban létrejött művek egy része már 2024-re eltűnt vagy megsemmisült. Miközben a művészkiadványok elemzése új nézőpontokat kínálhat a kortárs művészet és design értelmezéséhez, különösen fontos hangsúlyozni az archívumok szerepét és a dokumentálás szükségességét is.