

Frankenstein Illusztráció

Csillag Máté

Budapesti Kommunikációs és Üzleti Főiskola

Kommunikációs és Művészeti Kar

Képi ábrázolás szak második évfolyam

Témavezető: Rácmolnár Sándor főiskolai docens

Pályázatom anyagának Mary Shelley Frankenstein című művének illusztrálását választottam. A regény 1818-ban jelent meg, és érdekessége, hogy az alapötlet onnan származik, hogy az író és két barátja egy este összeültek és kísértethistóriákat meséltek egymásnak. Úgy döntöttek, ilyet ők is ki tudnak találni, és elhatározták, maguk is írnak egy-egy történetet. Ez az egyetlen ténylegesen elkészült mű a háromból. Maga a könyv különös témája az, ami nagyon erős hatással volt rám, amiben az ember, esetünkben a könyv címadó főszereplője, Viktor Frankenstein isteni szintre emelve magát, Istent játszva, életet ad egy élettelen dolognak, megteremt egy lényt, egy szörnyeteget. Majd a rémülettől, amikor rájön, mit is tett valójában, magára hagyja őt. A könyv megírása óta sok hasonló történet született, de ez az egyik legkorábbi ilyen témájú mű, és amellett, hogy magát a teremtést járja körül, a teremtőt is ütközteti teremtményével. Amolyan torz teremtéstörténetet kapunk, ami természetesen nem igazán végződhet jól, mert hiába van az ember technikailag olyan fejlettségi szinten, hogy halottból élőt kreáljon, ha felelősséget nem tud vállalni a tettéért. A magára hagyott szörny, miután öntudatára ébred, keresni kezdi teremtőjét, válaszokat követel, majd pedig azt, hogy a teremtője adjon mellé társat, olyat amilyen ő maga, így könnyebben elviselhető lenne eddigi magányos, szomorú élete. A szörny és Frankenstein a mű során többször találkoznak, s minthogy a szörny sok aljas és gonosz dolgot követ el, ezek a találkozások sosem békések, sőt. Ez az, a többször is előforduló momentum, ami elindította bennem azt az alkotói folyamatot, amiben az illusztrációm témáját elsősorban ennek a két szereplőnek az "összecsapásaira" redukáltam le. Azért hívnám összecsapásnak, mert az érzelmi töltöttségük ellentétes. Viktor el akarja pusztítani teremtményét, a szörny viszont egy társat kér tőle. Ezek a morális harcok viszik előre a történetet.

A grafikáim kivitelezésében, illetve vizuális világának megjelenítésében szerepet játszott a könyv azon kettőssége, hogy míg egy valóságos témát elemez, ugyanakkor mindezt egy fiktív, sokszor a valóságtól végletekig elrugaszkodott környezetbe helyezi. Azért azt megemlíteném, hogy a ma emberének olvasatában a szélesebb ismeretanyag birtoklása miatt az akkori fikció és maga a valóság közötti határ már elmosódottabb, mint, ahogy azt Shelley-ék korában értették. Ugyanakkor ez a mesei alap teljes összhangban van a valóságos érzelmi és morális reakciók megjelenítésével.

Én is úgy döntöttem, hogy a valóság és a torz fantázia között lavírozok. Ahhoz hogy ezt kivitelezhessem, kellett egy rendszer, aminek felállítása segít a dolgokat, számomra megfelelő formában megjeleníteni.

Nem kell matematikai és egyéb szuper bonyolult rendszerre gondolni, ne is hívjuk rendszernek, inkább komponálási kánonnak. Most ezekről az összefoglaló elvekről lesz szó. Az előtér és háttér viszonyával kezdeném. Az előtérre a részletes kidolgozottság jellemző, minden fontos dolgot megmutat, szinte valóságosan, ellenben a háttér „csak” egy homogén felület. Ez a kontraszt jól érzékelteti a valóság és a fantázia közötti különbséget, ugyanakkor abszolút kiegészítik egymást. A homogén háttér és a részletes előtér olyan hatást kelt, mintha egy berendezett színházi térben lennénk, ahol a berendezések jelzik, hogy hol vagyunk, de azt is pontosan tudjuk, hogy ez csak illúzió. A perspektíva kiválasztása és a döntött kompozíció is mind-mind a valóság és a fikció között helyezkedik el. Az előtérben lévő színek használatával a történet komorságát, a szomorú, bús hangulatát, a visszafogott matt jelleggel a kép egyfajta dokumentarista képi megfogalmazását akarom megmutatni.

A háttér élénk, általában egyszínű, és az előtér elemei néhol beleolvadnak a háttér homogenitásába, ezzel is jelezve, hogy bár különböző a megjelenítés, egy egységet alkotnak.

Ezen kívül a háttér színvilága kiemelő szerepet is betölt. Az árnyékok megjelenítésénél figyeltem arra, hogy bár erős, szinte stencil-szerű árnyékolást használok, ne legyen túl masszív az összhatás, ezért levegős kitöltéssel oldottam fel az árnyékolt részek dominanciáját. Így az amúgy kissé szoborszerű elemek, élettélivé váltak.

Még egy fontos dolgot érdemes megemlítenem, ez pedig a külső hasonlatosságok. Isten a saját képmására teremtette az embert. Ebből az alapgondolatból kiindulva, és persze abból, hogy ez egyfajta teremtestörténet, úgy gondoltam, hogy valahogy érdemes lenne megjeleníteni a teremtő és teremtetje közötti hasonlatosságokat. Persze itt nem külső jegyeiről beszélünk, inkább olyan dolgokról, mint a szabad akarat vagy a döntéshozatal képessége. Azonban hiába belső tulajdonságok ezek, a legjobban, legalább is szerintem, a külső jegyek hasonlatosságával lehet a legjobban érzékeltetni. Ezért van, hogy Viktor és a szörny külső karaktere hasonlít egymásra. Ugyanolyan arcszerkezet, orrforma. Természetesen mivel a szörny elég torz, a hasonlóságok is csak viszonylagosak. Azért tartottam fontosnak eme kánon meghatározását, mert ez által állnak össze ezek a csak a

saját gondolkodásomat tükröző, ábrázoló Frankenstein illusztrációkat tartalmazó grafikai lapok. Hogy mennyire grafikai lapok és nem illusztrációk, arról majd később bővebben.

Előbb azonban, mivel minden grafikámon használok szöveget, erről ejtenék pár szót.

Az illusztráció, mint műfaj, magában hordozza azt, hogy szöveggel együtt érvényes igazán. Úgy gondoltam ezt a műfaji sajátosságot átültetve én is használok szöveget, csak éppen nem az illusztrációval együtt, hanem benne, képi elemként felhasználva. Természetesen azon túl, hogy mint képi elem a grafika szerves része, utalás is a szöveg fontosságára, ezért is maradtam meg annak olvashatóságánál. Amiért az angolt részesítettem előnyben az nem más, mint hogy tipográfiaiilag sokkal jobban rendezhető és előadható egy szöveg ékezetek nélkül, és az angolban benne van, hogy azért kell hozzá plusz tudás, a nyelv ismerete, hogy az ember megérthesse.

Végül úgy döntöttem kilépek a klasszikus könyvbéli illusztráció műfajából, dimenziójából, önálló grafikai átiratokat hozok létre, igaz illusztrációra emlékeztető képi jegyekkel, de mégis csak önálló grafikákat, képeket készítettem. Egyrészt azok a gondolatok, amik foglalkoztatnak a történettel kapcsolatban, másrészt maga a képi megfogalmazás, már nem feltétlenül fér bele a klasszikus illusztráció keretei közé, amilyen például a viszonylagosan kis méret, hogy ne nyomja el a szöveget.

Ezek a grafikák sokkal jobban értelmezhetőek nagyobb méretben, önálló elemekként, mint temérdek szöveg mellett, valahova az oldal tetejére bezsúfolva. A végső célom az volt, hogy a már korábban említett morális és erkölcsi összeütközéseket, és azok jelentőségét a történet szempontjából kiemeljem, és rámutassak arra, hogy ezek az események formálják meg a történetet, és a történetben lévő világ hangulatát.