

## **Budapest elmesélve: modern magyar mesehősök**

Zsidek Barbara

Budapest Kommunikációs és Üzleti Főiskola, Alkalmazott Művészeti Intézet

Tervezőgrafika, 3. évfolyam

**Témavezető:** Gábor Imre, főiskolai docens, Munkácsy Mihály-díjas grafikusművész

# Budapest elmesélve: mai magyar mesehősök

## Bevezetés

A gyorsan változó világban, ahol a multikulturalizmus egyre nagyobb teret hódít és formál, kiemelten szükséges olyan művészeti alkotások léte, amelyek egy adott nemzet identitását, kultúráját megőrzik, illetve bemutatják.

Ez nem csak az adott náció iránt érdeklődők számára fontos, hanem az adott nép tagjainak is. Akár már igen fiatal kortól elkezdhetjük megismertetni kulturális-nemzeti gyökereinket, hagyományainkat, hiszen a legnagyobb nyitottság a gyerekekben van és ezért célszerű, ha ilyen kiskortól megismerik egy nemzet identitását, identitástörténetét. Mivel egy egész országot ilyen kis terjedelemben bemutatni lehetetlen, ezért kifejezetten a fővárosra koncentrálok a pályamunkámban és még így sem járható be minden örökség. A pályamunkámban olyan könyvet mutatok be, amely magyar népmeséken keresztül ismerteti Budapest látványosságait: a mesék Budapest utcáin játszódnak. A történetek végén található térképen pedig végigkövethető, hogy merre haladt a mese útvonala. Egy olyan kulturális örökséget igyekeztem a könyvben megfogni a meséink által, hogy minden olvasó legalább egy kis szeletét átérezze s megismerje a magyar kultúrának. A könyv ehhez kapcsolódó célkitűzése Budapest bemutatása és promotálása. A magyar népmesét pedig azáltal próbálja átélhetőbbé és érthetőbbé tenni az olvasó számára, hogy napjaink Budapestjén keresztül mutatja be.

## A magyar népmesékről

A népmeséket azért választottam alapnak, mert tökéletesen bemutatják és leírják azt a hátteret, amely még ma is része a magyar nemzeti kultúrának. Az alábbiakban hosszabban kifejténém, hogy általánosan mi jellemző a népmesékre, azon belül a magyar népmesékre, illetve azokra a mesékre, amelyeket választottam.

### Általánosan a népmesékről

Talán nem érdemes azzal kezdenem, hogy kezdetben a mesék a felnőtteknek szóltak, nem is csoda, hogy egyre többen felfedezik ismét a felnőttek közül a mesék világát. A népmese, mivel a legrégebbi műfajok közé tartozik, egy-egy adott kultúrának kifejezetten szerves része. Csak az adott népre jellemző

tulajdonságai miatt a kulturális örökséget magában hordozza. Tehát minden népmese a náció sajátos mentalitásából, szellemiségéből, kultúrájából táplálkozik, a motívumrendszerében tükröződik egy nép társadalmi-, gazdasági rendje, hit- és hiedelemrendszere, infrastruktúrája, fejlettségi és kulturális szintje, történelme és térbeli elhelyezkedéséből fakadó jellemzői<sup>1</sup>.

Ahogy a mesék változtak az idők folyamán, úgy rakódott rájuk újabb és újabb réteg, bővült a szereplőtára, ahogyan változott a társadalom összetétele, így jelentek meg a történetekben a királyok, királykisasszonyok<sup>2</sup>. A középkor után, a városok, a műhelyek világa is a mesék színterévé vált.

A magyar népmesék alatt leginkább a feudális paraszti kultúra gyümölcsét értjük. Így a magyar népmesék színtere leggyakrabban a paraszti világ, a tanya, a falu vagy pedig a királyi vár és környéke. A királyi vár és környéke azonban inkább egy tehetősebb gazda portáját idézi. A magyar gazdasági háttérből fakad, hogy az alföldi pusztá színpadai nagyon népszerűek, és számos mesének ad otthont a pásztori világ.

Minden motívum, valódi tényből született, pl.: a boszorkányok vagy a gonosz mostoha szerepe is a társadalmi és egészségügyi állapotokból származik, hiszen a nők vezető halálozási oka a gyermekszülés volt, ezáltal egy férfi gyakran többször házasodott és ezzel nem tudták pótolni az elveszett édesanya szerepét.

### A könyvben szereplő népmesék

A könyvhöz három népmesét használtam fel: A bujdosó macska, Az aranyszörű bárány és A csonkakezü leány című meséket. Ezeknek, ahogy a legtöbb magyar népmesére jellemző, nincs kimondott helyszíne, így tágabban értelmezhettem, hogy miként illusztráljam őket. Mindenképpen szerettem volna egy állatmesét beválogatni, hiszen az ebben meglévő, a realitástól elrugaszkodó teljes abszurdítás az, amely megragadja, mind a gyerekeket, mind a felnőtteket.

Olyan népmeséket kerestem, amelyekben a szereplők nem „heted hét országon keresztül” vándorolnak és semmilyen helység megnevezés nem található (az Óperenciás tengeren is túl<sup>3</sup>, stb.)

A bujdosó macska<sup>4</sup> az állatmesék csoportjába tartozik, amelyekben a szereplő állatokat, jelen esetben a macskát antropomorf jellemzőkkel ábrázolják. Benedek

Elek gyűjtése és átdolgozása. Az aranyszőrű bárány mesének számos változata ismert, amely nem egyedi eset a magyar népmeséknél. A csonkakezü leány meséje a Legeltetés a három sárkány pusztáján című könyvben, Tóth Béla szerkesztésével<sup>5</sup> jelent meg. Ez a könyv a dél-alföldi mesék gyűjteményéből áll össze. Mindkét utóbbi mese varázsmese<sup>6</sup>, hiszen varázslatos események történnek bennük, illetve mágikus szereplői vannak, mint a boszorkány, a visszanőtt kéz, valamint maga az aranyszőrű bárány.

## A gyerekkönyvek és illusztrációjuk

A gyerekkönyveknek megvan a maga szabálya: milyen korosztálynak szól, és ehhez viszonyítva milyen az illusztráció és szöveg viszonya, mi az ideális tördelés, stb.

A képek, úgy ahogy magában a kultúra evolúciójában is, bevezetést nyújtanak a betűk, ezáltal az irodalom és a komplexebb információk világába. A gyerekkönyvek illusztrációi pontosan ugyanannyira fontosak, mint maga a szöveg.

Nem annyira meglepő tény, hogy a gyerekek sokkal motiváltabbak elolvasni olyan könyvet, amelyben képek is szerepelnek. Ezért nagyon fontos szempont volt a könyv készítésekor, hogy megfelelő ritmusban megtalálhatóak legyenek benne az illusztrációk. A képek és az illusztrációk jelenléte több „szórakozást” és könnyebb olvasási kihívást jelent.<sup>7</sup>

## A könyv illusztrációi

Egy olyan könyvnél, ahol az információátadás kifejezetten nagy hangsúlyt kap, a képek tudástöbbletet hordoznak, amellyel segítik a szöveget. Jelen esetben a megadott népmeséket kiegészítik azzal, hogy az illusztrációk a mai Budapest utcáit és látnivalóit elevenítik meg. Mivel a gyerekmeséknek és illusztrációiknak további jellemzője, hogy az olvasó addigi tudását tovább bővíti, ezen belül helyszínekről tanít, ez megint csak alátámasztotta azt a választásomat, hogy népmeséken keresztül mutassam be Budapestet.

A mesék hosszabbak annál, hogy a kezdő „olvasók” számára szülő nélkül is érthetőek legyenek<sup>8</sup>, viszont a független gyermek olvasók számára ideális, ezért a figurák nem „kislányok”, hanem idősebb lányok, így könnyebben azonosulhatnak velük.

## Az alkotói folyamat

Maga az ötlet, hogy bemutassam a kultúrák közötti különbséget, illetve ismertessem a magyar nevezetességeket már régóta megfogalmazódott bennem. A Párizsban töltött Erasmus félévem alatt terveztem, hogy több ország fővárosát mutatnám be, viszont kénytelen voltam leszűkíteni a pályamunka tervemet egyetlen ország fővárosára. Azért is Budapestet választottam, mert a párizsi félévem alatt rengetegszer próbáltam meg válaszolni arra a kérdésre, hogy milyen is Budapest. Valamint azért is, mert sokan itthon, Magyarországon se ismerik igazán Budapest látványosságait.

Hiszem azt, hogy a gyerekek még sokkal nyitottabbak, és velük együtt a szüleik, nagyszüleik, családjuk is játékosan tanulhatnak, ezért legkézenfekvőbbnek a mese tűnt. Ahogy már fentebb bővebben kifejtettem, milyen értékeket hordoznak a népmesék, ezért itt ezt nem tenném meg.

A rajzok egy része teljesen tradicionális módon, vízfestékekkel született, míg a hátterek, háttérben lévő épületek számítógéppel, Photoshop programban készültek. A kettő közötti kapcsolatot igyekeztem harmonikusra és izgalmasra kihegyezni, mindenképpen úgy, hogy ne legyen zavaró az összhatás. A legtöbbször kerültem textúrák használatát, ezzel is frissebb és kicsit nyersebb hatást elérve, valamint ezzel próbáltam még inkább egységes képet létrehozni.

Több olyan rajz született, amely végül nem került be a könyvbe, a karaktereket pedig számtalanszor újra- és újrarajzoltam, amíg elérték végső formájukat.

Az épületek, látványosságok leképezésénél a könnyű felismerhetőség fontos szerepet játszott, azonban mindenképpen szükséges volt egyszerűsíteni. Nem a fotorealisztikus ábrázolás volt a cél, mindezt azonban csak addig tettem, amíg még a fontos jellemzők, az a jelleg, amiről azonnal megismerhetjük, nem sérült.

Számos olyan illusztráció is született, amely nem hordoz kifejezetten információt helyszínről, azonban hangulati elemként funkcionál.

A mesekönyv jellegét a tördelésből, a formátumválasztásból és a címek élénk színhasználatából is kapta. A formátumnál mindenképpen egy jól kézbe vehető, könnyen átlátható és ismert alakot szerettem volna választani, ezért lett 250mmx250mm nagyságú négyzet alakú. A formával való kísérletezés során alkalmaztam A5 és B5 méretű könyveket is, amelyeket végül elvetettem. A négyzet formájú könyvek a legritkábbak, ezáltal sokkal jobban kitűnnek a többi könyv közül.<sup>9</sup>

Betűtípusnak egy Futura típusú fontot választottam, aminek jellemzője, hogy geometrikus talpnélküli betűtípus. Ugyan tervezője, Paul Renner<sup>10</sup> nem volt tagja a Bauhaus csoportosulásnak, a célkitűzéseikkel egyetértett, és egy olyan betűtípust tervezett, amely egyszerű, letisztult geometrikus formákból áll, ezzel is könnyítve az olvasást. A gyerekek az egyszerű, „kedves”, hívogató betűket olvassák el a legkönnyebben, illetve azokat, amelyek legjobban hasonlítanak a kézírásra, pl. a Futurában és a Futurából inspirálódott fontokban található „a” betű, vagy éppen a „g” betű, amelyeket „infant karaktereknek”<sup>11</sup> hívnak. Olyan tradicionális formával rendelkező betűkészletet kerestem, amely egyszerűen olvasható és kellemes összehatást ad az illusztrációkkal. Ehhez fontos volt, hogy az x-tengelyen lévő kiterjedése nagyobb legyen, mint például a Times New Roman betűtípusnak. Valamint, hogy az egészben legyen egy kis játékosság, egy groteszk betűtípussal is gazdagítottam az elkészült könyvet.

A tipográfiai megoldásoknak köszönheti azt, hogy kevésbé „adható el” felnőtt könyvnek, azonban bár a gyerekek a kiemelt célcsoportja a pályamunkámnak, az idősebb olvasókat sem tudom és nem is szeretném kizárni. Öt kiemelt színt választottam a tipográfiai megoldásokhoz, és ez a három szín ismétlődik a nem rajzi megoldásokban is: a borítóban, a háttérben. Mindenképpen vidám, játékos színeket szerettem volna használni, ezért a fekete és fehér alapszín mellett, megjelenik a rózsaszín, a lila és a zöld árnyalata.

A fehér terekkel („white space”)<sup>12</sup> is igyekeztem úgy gazdálkodni, hogy a könnyű és egyszerű olvashatóság, illetve az egész könyvnek a jó ritmusa legyen hangsúlyos. Azon kívül a szöveg tördelésében is a negatív terekkel való ritmust és játékot is igyekeztem úgy megoldani, hogy mindenképpen könnyen olvasható legyen a végeredmény.

A mesekönyv felépítése: három főrészből áll, a mese, az azt követő térkép, valamint a könyv végén található információs blokk. A térkép pedig, ahogy haladunk előre a könyvben, úgy tartalmaz egyre több adatot, így a harmadik mese végére megkapjuk a legtöbb információt tartalmazó térképet.

A kiadvánnyal én is újra felfedezhettem Budapest nevezetességeit, és remélem, mások is követik majd a mesehősök útját.

## Végjegyzék

- <sup>1</sup> Matesz Krisztina: Térértelmezés a népmesékben.  
[http://geogr.elte.hu/PHD\\_konferencia\\_ELTE\\_2002/doktori\\_konferencia\\_anyagai\\_2002/mateszkrisztina.pdf](http://geogr.elte.hu/PHD_konferencia_ELTE_2002/doktori_konferencia_anyagai_2002/mateszkrisztina.pdf). Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- <sup>2</sup> Matesz Krisztina: Térértelmezés a népmesékben.  
[http://geogr.elte.hu/PHD\\_konferencia\\_ELTE\\_2002/doktori\\_konferencia\\_anyagai\\_2002/mateszkrisztina.pdf](http://geogr.elte.hu/PHD_konferencia_ELTE_2002/doktori_konferencia_anyagai_2002/mateszkrisztina.pdf). Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- <sup>3</sup> Tolkien, J.R.R.: On Fairy Stories.  
[http://www.rivendellcommunity.org/Formation/Tolkien\\_On\\_Fairy\\_Stories.pdf](http://www.rivendellcommunity.org/Formation/Tolkien_On_Fairy_Stories.pdf). Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- <sup>4</sup> Benedek Elek: Magyar mese- és mondavilág. H.n., 2010, Elektra Kiadóház Bt.
- <sup>5</sup> Tóth Béla (szerk) – Simonits Mária (szerk): Legeltetés a három sárkány pusztáján. 1984, Budapest, Móra Ferenc Kiadó.
- <sup>6</sup> Népmese.hu. <http://nepmese.hu>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- <sup>7</sup> Hearne, Betsy – Kaye, Marilyn: Celebrating Children's Books: Essays on Children's Literature in Honor of Zena Sutherland. H. n., 1981, Lothrop Lee & Shepard.
- <sup>8</sup> Hearne, Betsy – Kaye, Marilyn: Celebrating Children's Books: Essays on Children's Literature in Honor of Zena Sutherland. H. n., 1981, Lothrop Lee & Shepard.
- <sup>9</sup> Friedlander, Joel: Self-publishing basics: how to pick the size of your book.  
<http://www.thebookdesigner.com/2010/09/self-publishing-basics-how-to-pick-the-size-of-yourbook>.  
Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.09.
- <sup>10</sup> Burke, Christopher: Paul Renner: the art of typography. London, 1998, Hyphen Press.
- <sup>11</sup> Typography for children. <http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situationaltypography/typography-for-children>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.01.
- <sup>12</sup> Why whitespace matters. <http://boagworld.com/design/why-whitespace-matters>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.01.

## Bibliográfia

- Benedek Elek: Magyar mese- és mondavilág. H.n., 2010, Elektra Kiadóház Bt.
- Burke, Christopher: Paul Renner: the art of typography. London, 1998, Hyphen Press.
- Tolkien, J.R.R.: On Fairy Stories.  
[http://www.rivendellcommunity.org/Formation/Tolkien\\_On\\_Fairy\\_Stories.pdf](http://www.rivendellcommunity.org/Formation/Tolkien_On_Fairy_Stories.pdf). Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- Friedlander, Joel: Self-publishing basics: how to pick the size of your book.  
<http://www.thebookdesigner.com/2010/09/self-publishing-basics-how-to-pick-the-size-of-yourbook>.  
Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.09.
- Hearne, Betsy – Kaye, Marilyn: Celebrating Children's Books: Essays on Children's Literature in Honor of Zena Sutherland. H. n., 1981, Lothrop Lee & Shepard.
- Matesz Krisztina: Térértelmezés a népmesékben.  
[http://geogr.elte.hu/PHD\\_konferencia\\_ELTE\\_2002/doktori\\_konferencia\\_anyagai\\_2002/mateszkrisztina.pdf](http://geogr.elte.hu/PHD_konferencia_ELTE_2002/doktori_konferencia_anyagai_2002/mateszkrisztina.pdf). Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- Tóth Béla (szerk) – Simonits Mária (szerk): Legeltetés a három sárkány pusztáján. 1984, Budapest, Móra Ferenc Kiadó.
- Népmese.hu. <http://nepmese.hu>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.08.
- Typography for children. <http://www.fonts.com/content/learning/fyti/situationaltypography/typography-for-children>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.01.
- Why whitespace matters. <http://boagworld.com/design/why-whitespace-matters>. Utolsó frissítés dátuma: 2014.11.01.