

Álmaid nyomában műleírás:

Munkámként egy kreatív könyvcsomagot készítettem azoknak, akik szeretnék megismerni azt az énjüket, aki élete 1/3-át alvással tölti.

Az „Álmaid nyomában” egy kreatív könyvcsomag, amely tartalmaz egy edukatív kiadványt az álmokról, azok tudományos és spirituális háttéréről egyaránt. Továbbá tartalmaz még egy munkafüzetet / álomnaplót, aminek a kitöltésével nyomon követhetők az álmok. Valamint egy magyarázó kártyapaklit, és egy vizuális játékot is. A kártyákon az álmokban legtöbbször feltűnő jelenségek jelennek meg, illusztrált formában és ehhez, a lapok hátoldalán egy magyarázó szöveg is társul. A vizuális játék grafikái megegyeznek a paklin szereplőkkel, a különbség annyi, hogy itt egyszerűbb elemekből állnak. A három átlátszó fóliát kiválasztva és egymásra helyezve, megkaphatjuk az adott álom vizuális képét.

Az „Álmaid nyomában” könyvcsomagot mindenkinek tudom ajánlani, aki szeretné jobban megismerni önmagát esetleg érdekli a téma, de nem elég motivált, hogy tudományos forrásokból tájékozódjon. Azoknak főleg ajánlom, akik valamilyen kreatív elfoglaltságot keresnek, ezzel a csomaggal mindenki ki tudja élni a benne rejtőző kreativitását!

Tematika kialakítása:

Amikor a témán töprengtem, több szempontot is figyelembe vettem, ami alapján végül sikerült meghatároznom a témámat. Mindenképpen olyasvalamivel szerettem volna foglalkozni, ami iránt én is érdeklődöm, de valahogy még sosem tudtam igazán utánajárni a dolognak, vagy idő hiányában, vagy egyszerűen valahogy mindig elmaradt a komolyabb kutatás. Olyan témát kívántam feldolgozni, aminek van tudományos megközelítése, van valami háttere, valami magyarázata, de ugyanakkor elég elvont is ahhoz, hogy a kreativitásomat megfelelően ki tudjam élni a munkában. Ekkor gondoltam arra, hogy valami edukatív munkába kellene belefognom, mert, ha már úgyis egy nagyobb kutatást igénylő témát szeretnék feltárni, akkor ugyan miért ne szedjem ezt össze és tálaljam olyan köntösben, ami másoknak is izgalmas lehet. Így jutottam arra a döntésre, hogy ezt a legegyszerűbben és leghatékonyabban egy kiadvány formájában tudom megvalósítani. Így a munkám egyik darabja egy edukatív kiadvány, tehát megvolt, amit szerettem volna, a kutatás, az új ismeretek megszerzése és alkalom adtán, átadása is. Azonban hiányzott belőle a játékosság és a szabadság. Ekkor sikerült rábukkannom egy olyan témára, aminek bár megvoltak a maga hátulütői, mégis tökéletesen passzolt az elképzeléseimbe: az álmok. Fontosnak tartottam, hogy ezt a témát komoly megközelítésből vizsgáljam meg. A kiindulást az adta, hogy engem mindig is foglalkoztatott a tudatos álmodás és ennek a különféle technikái. Így ennek kezdtem

először utána olvasni és megannyi szerteágazó, de mégis ehhez kapcsolódó forrást találtam. Ami miatt tudtam, hogy tökéletes téma lesz az az volt, hogy ez a téma mindenkit érint. Hiszen, mivel létszükséglet, mindenki szokott aludni, ebből kifolyólag mindenki szokott álmodni is. Igyekeztem egyensúlyban tartani a tudomány és a fikció mérlegét. Kutattam az alvás tudományos oldalát, hogy milyen fázisai vannak, milyen folyamatok játszódnak le az agyban. Olvastam arról, hogy milyen szerepei vannak az álmoknak, hogy hogyan érhető el a tudatos álmodás és milyen különböző technikákat lehet alkalmazni. Valamint ismereteket szereztem az alvási paralízisről, a rémálmokról is. Minezeket a tudományos ismereteket összeszedtem és egy illusztrált kiadványt készítettem belőle, amiben a rajzokon keresztül is igyekszem átadni mindazt, amit én is megtanultam. Mindezek mellé egy álomnaplót készítettem, ugyanis, mint a kutatásom során megtudtam, a tudatos álmodás egyik legfontosabb feltétele, hogy naplót vezessünk az álmainkról.

A spirituális részhez egy kártyajátékot találtam ki. Ezt nem társasjáték formájában képzeltem el, hanem inkább egy egyedül kivitelezhető, vizuális játék formájában. Mindig is érdekelt az álomfejtés és a hasonló már - már ezoterikus témák. Nem gondolom, hogy élet – halál jelentőséget szabadna tulajdonítani ezeknek a dolgoknak, azonban kifejezetten érdekesnek találom az ehhez hasonló témákat. Egyszerűen adta magát, hogy az álmokhoz hozzá tartozik valami nem evilági, valami földöntúli, valami furcsa, néha hátborzongató, de mindenképpen gyönyörű. Ahhoz azonban, hogy megértsük az álmainkat tisztában kell lennünk az alapvető jelentésekkel, így készítettem egy magyarázó kártyapaklit, amely az 50 leggyakoribb álomképet foglalja magába.

Azt akartam, hogy amikor az emberek a kezükbe veszik ezt a csomagot, kiélhessék a kreativitásukat is valamilyen formában. A könyv és a kártyapakli átadja a szükséges információt, emellé kell valami, amiben szabadjára engedem mindazt, amit készítettem és hagyom, hogy a néző saját magáévá tegye az alkotásaimat. Emiatt jött létre az „álomgyár” pakli. Ezek az átlátszó fólián lévő illusztrációk teszik lehetővé azt, hogy az ember a megadott vizuális világon belül létrehozza a saját álmainak vizuális kivetülését.

Formai megvalósítás és illusztrációs stílus kialakítása:

A munkámban többféle formai megvalósítás is egyszerre van jelen. Készült ugyanis két kiadvány, az egyik egy könyv, a másik egy napló / munkafüzet formát kapott. Valamint kétféle kártyapakli is hozzátartozik ehhez az edukatív csomaghoz. Az egyik magyarázójelleggel jött létre a másik pedig egy kreatív játékként, mindazoknak, akiket

érdekel a téma, de szeretnék mégis kicsit a saját nyelvükre formálni mindazt, ami a megadott körülmények között lehetséges.

Az illusztrációs stílus kialakításakor az volt az elsődleges szempont, hogy lehetőség szerint elvontan ábrázoljak mindent, amit csak lehet. Ennek az egyik legszembevetőbb kivetülése a nem és személyiség - semleges karakterek. Készült egy nőiesebb és egy férfiasabb jegyeket hordozó karakter, ugyanis bizonyos illusztrációk megkövetelték a különbséget, de valójában nem lényeges, hogy milyenek a nemek aránya. A cél az volt, hogy lelkeket ábrázoljak. Nem konkrét embereket, nem konkrét személyeket, hiszen minden ember agya egyedien formálja meg az álmaikban feltűnő alakokat.

Érdekesség, hogy minden arc, amit álmunkban látunk, egy olyan személy arca, akivel a valóságban már találkoztunk. Lehet ez a sarki kisbolt eladója, a kedvenc énekesünk, de akár csak valaki a villamosról, akit életünkben egyszer látunk és se előtte se utána nem kereszteződik az utunk. Az agyunk mégis megjegyzi ezeket az arcvonásokat és álmainkban újra találkozunk velük. Ez viszont annyira egyedi mindenkinél, hogy a karaktereknek sem adhattam személyiséget. Mindig azok, akiknek mi látjuk őket.

Színvilág használata:

A színvilág meghatározásán sokat gondolkodtam, végül az egyszerű és nagyszerű elvet követve a fő színek közül, a pirosra és a kékre esett a választásom. Azért volt ez a két szín véleményem szerint a legmegfelelőbb, mert a könyvecsomag egyik eleménél egy különlegesebb nyomdai technikát is alkalmazok és ehhez is tökéletesen passzolt. Az „Álomgyár” játék átlátszó fóliára készült, ahol két olyan erős szín kellett, amelyek elég kontrasztosak ahhoz, hogy jól elkülönüljenek, de eléggé összeillenek ahhoz, hogy az esztétikai érték semmit se sérüljön. Az illusztrációkon, amelyek a könyvben és a kártyapaklin szerepelnek, a két színnek különböző árnyalatait alkalmaztam. Ezeknél a grafikáknál a szélesebb paletta miatt, nagyobb mozgásterem lett.

Layout kialakítása:

Három féle layoutot is ki kellett alakítanom amiatt, hogy többféle hordozóval dolgoztam. A könyv, az álomnapló és a kártyapakli layoutját is kreatívan kellett megoldani. A könyv layout tervezésénél, mindenképpen szem előtt tartottam, hogy ne legyen unalmas. Nem egy tankönyvet akartam készíteni, hiába az edukatív jelleg. Szerettem volna olyan oldalakat és

oldalpárokat tervezni, amelyekre jó ránézni, ahol az illusztrációból, ha sokszor elvontan is, de kis töprengés után kiderül, hogy miért pont az az illusztráció került arra az oldalra. Készültek egy oldalas illusztrációk, ezek olyan oldalpárok részei lettek, amelyeken az egyik oldalon a grafikák foglalnak helyet, mellette a másik oldalon pedig a szöveg látható. Található a könyvben olyan rész is, ahol az oldalpár teljes egységet képez. Ezeken nagyrészt a grafikák vonják magukra a figyelmet, de emellett nagyban hozzáadnak a szöveg könnyebb értelmezéséhez vagy éppen átértékeléséhez.

Az álomnapló layoutban az volt a fő szempont, hogy miközben a naplót használó éppen leírja féltve őrzött aznapi álmát, semmiféle vizuális inger ne befolyásolja, hanem olyanképpen tudjon emlékezni, ahogyan az ő vizuális látásmódja azt engedi. Így például, ha valaki fekete fehérben álmodik és úgy is emlékszik az álmára, azt ne befolyásolja, hogy a napló oldalai tele vannak színes illusztrációkkal. Emiatt itt csak különböző jegyzetelő oldalak találhatóak. A kék és piros színvilág azért maradt meg itt, mert a naplónak designban mégiscsak kellett passzolnia a csomag többi eleméhez, és a betűk színe sokkal kevésbé sorolható a befolyásoló tényezők közé, mint a színpompás illusztrációk.

Egy kis plusz kreatív szabadságot szerettem volna adni az álomnaplóval kapcsolatban, így a kártyán szereplő álmokképek, egy matricacsomag formájában is elérhetőek, színesben és fekete fehérben is. Így, amikor a néző a naplót használja, az általam létrehozott vizuális világ elemeit felhasználva, szinte kollázs szerűen, beleragaszthatja a naplóba, az aznapi álmához passzoló grafikákat.

A kártyák layoutjának kialakításában fontos volt, hogy az illusztráció és a magyarázó szöveg is megkapja a maga helyét, egy viszonylag apró felületen. A kártyák 120 mm x 80 mm méretűek lettek. Mindenképpen kétoldalasra terveztem őket, esztétikai és helyspórolási szempontból is. Az előlapon az álmokkép neve, kategóriája és illusztrációja jelenik meg. A hátoldalon újra feltűnik az álmokkép neve és kategóriája, valamint egy hosszabb magyarázat arról, hogy milyen jelentései lehetnek azoknak az álmoknak, amelyekben az egyes álmokképek szerepelnek.

A kártyán található grafikák nem véletlenszerűen vannak elhelyezve. Ugyanis három kategóriára osztottam az álmokképeket. Környezet, szereplő és érzés kártyákra. A környezet kártyákon minden illusztráció tükrözve is megjelenik. Ennek alapját a klasszikus magyar és franciakártyák adták, így ezek a lapok akár „fejjel lefelé” is értelmezhetőek. A szereplő és érzés kártyák mind középpontos elrendezést kaptak és minden csak egyetlen egyszer jelenik meg. Azért a környezetkártyák kapták ezt a tükrözött elrendezést, mert ezek azok az illusztrációk, amelyek megadják az álmok színterét. Így szinte adta magát, hogy a környezet

kártyák ténylegesen körül öleljék a többi illusztrációt. Ennek nem csak abban volt szerepe, hogy könnyebben meg lehessen őket különböztetni, hanem abban is, hogy ugyanezek az illusztrációk szerepelnek az „Álomgyár” kártyákon is, ahol fontos volt a minél változatosabb elhelyezés. Ugyanis ezeket az átlátszó kártyákat egymásra helyezve kaphatjuk meg, az adott álom vizuális kivetülését, viszont, ha minden illusztráció középen összpontosul, az mind funkciójában, mind esztétikailag problémás lett volna. Azonban így, hogy a három kiválasztandó kártya közül, egynél a kártya szélein helyezkednek el a grafikák, kettőnél viszont középen, így a három kártyát egymásra helyezve az egész területet kitöltik az illusztrációk. Nem képeznek zsúfolt érzetet és tökéletesen értelmezhetőek maradnak, egyesével és közösen is.