

EÖTVÖS LORÁND TUDOMÁNYEGYETEM
TERMÉSZETTUDOMÁNYI KAR

A fantázia térképei - A fantasy-világok térképi ábrázolásának elemzése, kartográfiai párhuzamok

SZAKDOLGOZAT
FÖLDTUDOMÁNYI ALAPSZAK
TÉRKÉPÉSZ ÉS GEOINFORMATIKUS SZAKIRÁNY

Készítette:
Dósa Attila

Témavezető:
Török Zsolt Győző
egyetemi docens
ELTE Térképtudományi és Geoinformatikai Tanszék



Budapest, 2017

Tartalomjegyzék

Bevezetés	3
A fantasy-világok	4
Elképzelt világok térképei	6
A fantáziatérkép	10
A fantáziatérkép fogalma	10
Miért kell fantáziatérkép?	11
Példák.....	11
Valódi térkép-e a fantáziatérkép	18
Kartográfiai párhuzamok	21
1. Egyszerűsítés, generalizálás.....	22
2. Jelek, szimbólumok, színek	24
3. Domborzatábrázolás	29
4. Méretarány (vagy aránymérték).....	31
5. Jelmagyarázat.....	31
6. Névrajz.....	32
7. Egyéb térképi elemek.....	34
Hogyan lehetne javítani a fantáziatérképeket?	36
A saját fantáziatérképem.....	36
Összegzés	42
Irodalomjegyzék	43
Felhasznált irodalom.....	43
Internetes források	43
Képek jegyzéke	44
Köszönetnyilvánítás	46
Nyilatkozat	47

Bevezetés

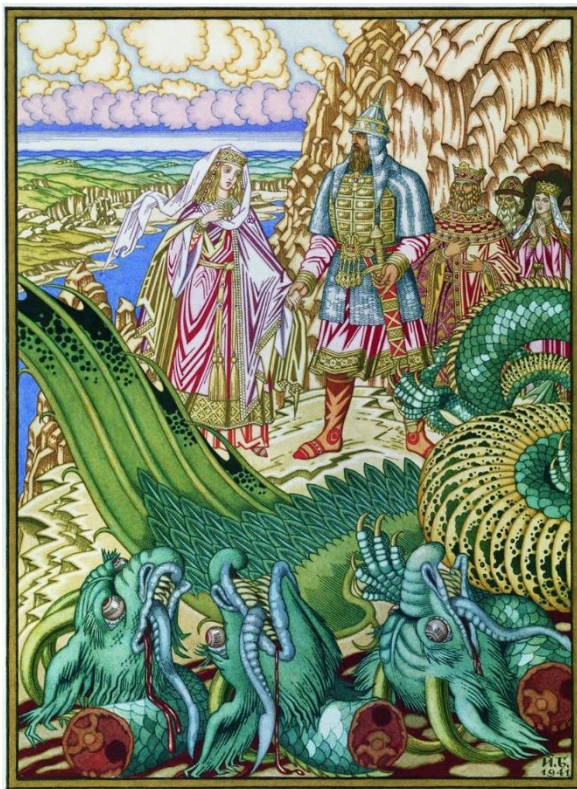
Térképész szakirányos hallgatóként (aki szereti a fantasy-t, különösen a játékokat), amikor térképeket láttam az egyik játékban, felmerült bennem a kérdés, vajon milyen szabályok alapján készítették ezeket a térképeket? Mennyire fedhetik le a valóságot (vagyis az adott fiktív világot)? Milyen szereppel jelennek meg egy játékban, milyennel egy könyvborítón, miben hasznosak? Milyen -valóban kartográfiai- ábrázolásmódot alkalmaznak? Egyáltalán mik azok a fantáziatérképek, egyáltalán ezek a virtuális játéktérképek annak számítanak-e? Egymást követték a kérdések, az érdeklődésem a téma iránt pedig egyre inkább megerősödött.

Szakedolgozatomban ezért a fantasy-világok térképeit, azok ábrázolásmódját vizsgálom különböző nézőpontokból. Bár ezek a világok ma már nem számítanak újdonságnak például a könyvrajongók, vagy a videójátékokat kedvelők körében, a teljes kép érdekében röviden bemutatom őket, a bennük lévő térképek kielemezése és vizsgálata mellett. A különböző fejezetekben tárgyalom tehát magának a fantasy stílusnak a mivoltját, a fantasy világokat, és a fantáziatérképeket és azok helyét a kartográfiában és a mindennapokban. Megvizsgálom, mennyire lehetnek térképek, miben térnek el például egy topográfiai térképtől, mivel magyarázhatóak ezek az eltérések, valamint milyen elgondolás szerint készíthették őket. Ahogy a dolgozatom címében is említem, dolgozatom kulcskérdése továbbá, hogy milyen kartográfiai párhuzamokra bukkanhatunk egy-egy ilyen térképben, milyen ismérvekre találhatunk, amelyeket kétségtávol a térképészekről vettek át. Emellett a szakedolgozatomhoz készítek egy saját fantáziatérképet is, CorelDraw(X6) szoftverrel, elemzem, és a térképem által demonstrálom, miként javíthatnának a fantáziatérképek készítői a térképek minőségén, hogy azok térképészetileg is elfogadhatóbbak legyenek. Végezetül pedig összegzem a tapasztalataimat, levonom a következtetéseket és megválaszolom a dolgozat alapkérdéseit.

A fantasy-világok:

A 21.századra szinte a mindennapjaink részévé váltak az elképzelt, fikciós, esetenként virtuális világok. Ha ilyen témájú könyveket olvasunk, filmeket nézünk, vagy számítógépen, akár konzolon játszunk, sokszor pillanatok alatt belecsöppenhetünk egy-egy ilyen fantáziavilágba. Ezek a helyszínek bizonyos szinten a való világot mintázzák, olykor egy adott történelmi időszakhoz hasonlítanak (például: A Gyűrűk Ura – történelmi középkor; Star Wars – az 1970-80-as években fellendülő űrkorszak). Noha, természetesen a középkori Európában nem voltak ork hordák, sárkányok vagy mágusok, és fénykarddal sem harcolhattunk még a való életben, de pontosan ezért fantasy a fantasy. Valami elképzelt, valami más. Határtalan, és bár ez talán közhelyes, de csak a képzeletünk, jobban mondva a szerző képzelete szabhat határt a fiktív világában a helyszíneknek, a cselekménynek vagy a szereplőknek.

A fantasy (eleinte, mint irodalmi műfaj) a huszadik század fordulóján induló, és igazán század második felében kibontakozó fantasztikus stílus. Kezdetben az ilyen témájú regények, könyvek jelentették. Történetében az áttörést Tolkien világhíressé vált regénye hozta (1955 – A Gyűrűk Ura), azóta pedig szinte egymás után jelentek meg a különbözőbbnél különbözőbb művek. A Gyűrűk Ura előtt ugyanis sokáig nem tekintették önálló szépirodalmi műfajnak, holott léteznek jóval korábbi történetek is (Például: Vörösmarty Mihály: Csongor és Tünde (1830)). Tartalma hasonlít a mítoszok által megteremtett képzeletbeli történetekre, és természetesen erős párhuzamba állítható sokszor a valósággal. Ahogy a neve is mutatja, valamely tekintetben irreális, elképzelt, a szerző által teremtett, csak



1. ábra: A fantázia világa illusztráción

fantáziában létező alternatív világokba van ágyazva. A műfaj nagyon szerteágazó, tagjai felépítésükben – írótól, műtől függően – meríthetnek többek között a gótikus romantika történeteiből, a középkori lovagvilág hősi énekeiből és lovagregényeiből, az ókori és kora középkori – különösen az északi, kelta, germán, skandináv – mítoszokból és eposzokból,

illetve a science-fiction műfaj által teremtett világokból. Tehát röviden: először irodalmi műfajként jelent meg, hála Tolkien regényének, nőtt a népszerűsége és gyorsan terjedni kezdett. Tartalmilag nagyon színes, és művenként eltér, ezért óriási témakörről (mondhatnám: kibontakozott kultúrkörrel) beszélhetünk.

Az irodalmi műfaj köré ugyanis egész kultúra szerveződött, melyben vannak szerepjátékok (nem feltétlen számítógépes, hanem társasjátékok is léteznek), filmek, klubok, kizárólag fantasy-t forgalmazó könyvkiadók stb. Az évek, évtizedek alatt bővülő, szélesedő most már mondhatni fogalomhoz tehát jóval több tartozik néhány regénynél. Filmes példának a már említett Star Wars-on és a Gyűrűk Ura filmváltozatán túl a Shrek, vagy akár az Aladdin is említhető, ez is tükrözi a műfaji sokszínűséget. Hogy a számítógépen játszó se maradjanak ki: képviseli például a fantáziaműfajt a 'World of Warcraft' („Világok harca”, továbbiakban: World of Warcraft, WoW) nevű közkezdvelt szerepjáték, de szinte végtelen számú példát lehetne még hozni.

Mik a fantasy-világok? Ezek az elképzelt, nagyon sajátos kis „univerzumok” a fantasy művek cselekményeinek otthonául szolgálnak. Ezekben a dimenziókban barangolnak a (mese)hősök, a gonoszok, a főhős barátai és ellenségei, itt élnek át közös kalandokat, harcolnak, hosszú utazásokon vesznek részt, röviden: itt „kelnek életre”. Tehát a fantasy-világ egyfajta alternatív helyszín, ahova a könyveken/filmeken/játékokon keresztül utazhatunk el bármikor.

Szóval a fantasy stílus nagyon összetett és színes. Irodalmi műfajként indult, népszerűsödött, és ma már filmek és játékok százai, ezrei képviselik. A valóságból kiragadott elemeket tartalmaz, alternatív dimenziókban és világokban (ezek az ún. fantasy-világok). Mindig a való világból merítenek, a valós párhuzamokban pedig meg tudjuk találni a sorok között egy-egy mű burkolt üzenetét.

Elképzelt világok térképei

A fantáziavilágok, és a fantasy műfaj után érdemes a fantáziatérképeket vizsgálni. Milyen térképeket készítettek elképzelt helyekről az idők során? Az elképzelt területekről készült térképek a fantáziatérképek? Egy korábbi, témába vágó szakdolgozatot olvasva első megközelítésben választ kaptam erre a kérdésre (Nyerges, 2000). Eleinte azt feltételeztem, hogy a fantáziatérkép az, ami nem valós, a Földön létező, lemérhető, vizsgálható területet ábrázol, térképszerűen természetesen. Bizonyos szinten igazam volt, azonban Nyerges Tibor munkáját tanulmányozva kiderült, hogy léteznek olyan ábrázolások, amelyek részben nem valós területet ábrázolnak, mégsem olyan 20-21. századi fantáziatérképek, mint amilyenekre a dolgozatmegírás kezdetekor számítottam. Voltak ugyanis jóval korunk (és ezzel a fantasy műfaj) előtt is ilyen térképek, tekinthetjük ezeket a mai fantáziatérképek elődeinek, vagy az első fantáziatérképeknek is, de egy biztos: máshogy néznek ki, mint a mai társaik. A fantáziatérkép fogalmának helyes definiálásához érdemes először többszáz évet visszamenni az időben, korabeli ábrákat, rajzokat vizsgálni, így jól meghatározható lesz a fogalom.

Érdekes párhuzam található a keresztény szent földrajz (keresztény, bibliai történetek, cselekmény helyszínével foglalkozó és azt ábrázoló földrajz) ábrázolásmódja, és a fantáziatérképek ábrázolásmódja között. A szent földrajz ábrázolásai (például: a ravennai San Vitale templomban a Jeruzsálemet ábrázoló mozaikdíszítések) ugyanis inkább gondolat és imaébresztők, mint pontos térképek (Török *et al.*, 2005). Hiszen ezek az illusztrációk tisztán szimbolizáló szándékkal készültek, nem törekedtek valószerűsége, ilyen tekintetben mindenképp hasonlóak a fantáziatérképekhez.

Ugyanakkor a szent földrajz sokszor konkrétan a Szentírásban zajló cselekmények helyszíneit ábrázolja, ilyenek például az Újszövetségben a Jézus életéhez, tanításaihoz köthető helyszínek, mint például a Gecsemáné kert, vagy a Jordán folyó. Ezek létező, felmérhető helyek, amelyek térképei ennél fogva nem tartoznak a fantáziatérképekhez. Noha a vallás, a különböző bibliai cselekmények helyszínei valódiak, akadnak köztük olyanok, amelyek pontos, és ezáltal pontosan ábrázolható, helye nem tisztázott. Ezért egyes, keresztény szent helyeken és magán a Biblián alapuló ábrázolások bizonyos tekintetben a fantáziatérképek világába sorolhatók. Főként az Ószövetségben olvashatunk olyan helyszínekről, történetekről, amelyek helyét csak körülbelül tudjuk meghatározni. Érdekes, hogy a korai hittudósok, valamint a katolikus bibliamagyarázók az Ószövetség leírásait jelképként értelmezték, azonban a vallás-reformátorok, Luther Márton és Kálvin

János, valamint az őket később követők a Biblia történeteit valósnak és megtörténtnek tekintették, tekintik. Azonban, az bizonyos, hogy nem tudhatjuk, konkrétan hol gyilkolta meg Káin Ábelt, vagy hol volt az Édenkert, Ádám és Éva történetének helyszíne. Ezeket a helyeket még a hittudósok, lelkészek, vagy a hívek (akár jelképesnek tekintik, akár nem) is nehezen tudják konkrét helyhez kötni. Ha ezekről a területekről térkép készül, akkor az egyfajta fantáziatérképnek is tekinthető. Fontos leszögezni, hogy ezen területek ábrázolása egyfajta fantáziatérkép, de nem azért, mert például az Édenkert létezése kizárt, hanem azért, mert -mivel nem bukkantak rá- olyan területet hivatott illusztrálni, ami nem pontosan lehatárolt helyszín, és ezzel együtt az ábrázolása is nehézkes, illetve fantáziálás eredménye.

Egy korai példa a Szentírás alapján szerkesztett térképben található, mégpedig az ószövetségi Paradicsomot, annak helyét ábrázoló rajzként. Az Édenkert helyét sokan kutatták, a Biblia szövegét sokféleképp értelmezték, de csak feltételezni lehet a földi Éden pontos helyét. Elsőként Kálvin János maga vállalkozott a Paradicsom helyének térképi ábrázolására, és meg is rajzolta a bibliai szöveg alapján azt. A Bibliában a következőképpen szerepel a leírás:

„És ültete az Úr Isten egy kertet Édenben, napkelet felől, és abba helyezteté az embert, akit formált vala.

És nevelte az Úr Isten a földből mindenféle fát, tekintetre kedvest és eledelre jót, az élet fáját is, a kertnek közepette, és a jó és gonosz tudásának fáját.

Folyóvíz jó vala pedig ki Édenből a kert megöntözésére; és onnét elágazik és négy főágra szakad vala.

Az elsőnek neve Pison, ez az, amely megkerüli Havilah egész földét, ahol az arany terem.

És annak a földnek aranya igen jó; ott van a Bdellium és az Onix-kő.

A második folyóvíz neve pedig Gihon; ez az, amely megkerüli az egész Khús földét.

És a harmadik folyóvíz neve Hiddekel; ez az, amely Assiria hosszában foly. A negyedik folyóvíz pedig az Eufrátes.”¹

¹forrás: Biblia, Ószövetség, Mózes I. könyve 2.rész, 8-14

A svájci reformátor abból indult ki, hogy a Paradicsom valahol a szövegben is megtalálható Eufrátesz folyó környékén volt. Az 1560-ban általa fordított Bibliához mellékelt kis rajzos vázlatot, ez később sokszoros kiadásban jelent meg. Kálvin elképzelése alapján szakemberek, térképészek is próbálták elkészíteni az Éden térképét:

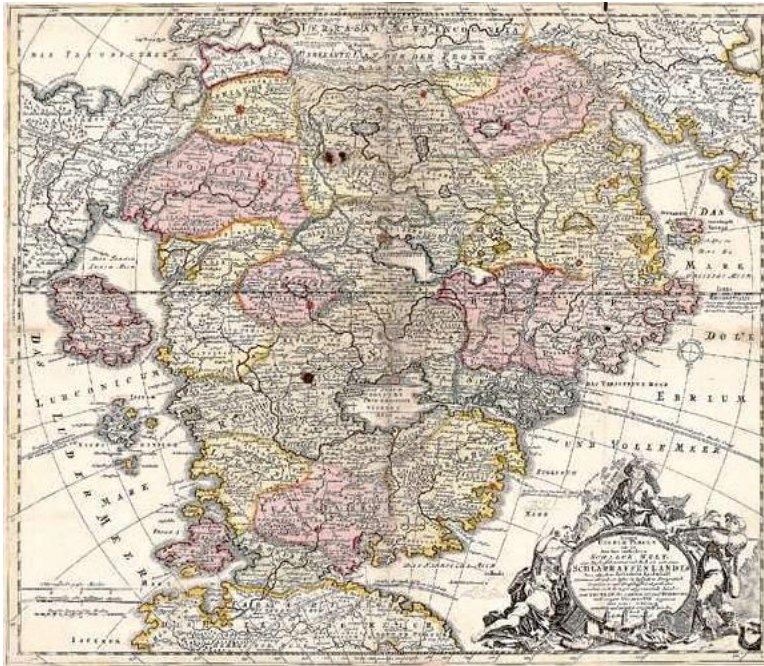


2. ábra: Hondius Paradicsom térképe

Jodocus Hondius (1563-1612) fent látható térképe számos alkalommal meg is jelent. A térkép egyes elemei, például a Földközi-tenger keleti partvidéki települései jól azonosíthatók, más részeken, például Mezopotámia területén (tehát a Tigris és Eufrátesz folyók közötti területen) új világot tár elénk. A térképen ~közepén-alul található illusztráció pedig az idevágó Biblia-i jelenet rajza, az Édenkert-i párról.

Természetesen nem csak Kálvin, illetve Hondius próbálkozott (és járt sikerrel) Szent helyek ábrázolásával. A hit ezeknek a helyeknek a létezésében, és az emberi kíváncsiság még sok ábrázolást eredményezett. A Szent helyeket a legkülönbözőbb módon illusztrálták az idők során, ezekből számos példa (több, mint ezer!) a Pannonhalmi Főapátság gyűjteményébe tartozik. Festettek vászonra, hártyára, véstek kőbe, agyagba. Ha megtekintünk egy-egy ilyen régi mappát, egy dologban biztosak leszünk: ma máshogy tekintünk a térképekre és a fantáziatérképekre, mint az akkor élt emberek (Török *et al.*, 2005).

Releváns példák még korabeli fantáziatérképekre az idilli társadalom, az „Utópia” térképei. Az első (3.ábra), amelyet az 1700as évek elején adtak ki, szerint az elképzelt világ a földrajzi hosszúság 360 és 550 foka között van, kettészeli az Egyenlítő, és területe lakott. Ez a mappa ismeretlen szerző alkotása. A másik (4.ábra) Utópia vagy Eldorádó térkép Ambrosius Holbein(1494-1519) rajza nyomán készült, Thomas Moore: *De optimo reipublicae statu deque nova insula Utopia* című könyvéhez (1518 – Löven). A könyv (Platón görög filozófus és tanító nyomán) egy idilli, igazságos és szabad államot ír le.



3. ábra: Ismeretlen szerző Utópia térképe



4. ábra: Ambrosius Holbein rajza nyomán

Léteznek olyan régi térképek is, amelyek valós területet ábrázolnak, de valótlan elemekkel egybefűzve. Ilyenek a vízi szörnyek, veszélyes szigetek például a nagy földrajzi felfedezések korából származó hajózási térképeken. Ezen lények, történetek, fantasztikus helyszínek forrásául tengerész-mondák, eltűnt hajók körül keringő pletykák, és babonák szolgáltak. Később, a 19.századra, amikor minden kontinenst felfedeztek, ezek a fantáziaelemek a térképekről eltűnnek. Az ismeretlent lassan megismerték, és ezzel rejtélyes mivoltát, vele a különböző szörnyekkel és legendákkal, vesztette.

Érdekes, hogy pont az 1800-as években kezdett elterjedni a fantasy-irodalom, sőt, ebben a korban jelentek meg a könyvek belső borítóján a világukat ábrázoló képek, térképek. Ezek ellenére, az elképzelt területeket ábrázoló térképek széleskörű elterjedése csak a 20.században történik meg, ahogy azt korábban már említettem, a Gyűrűk Ura hozza ebben (is) az áttörést. Ismét, és ezúttal jobban elterjednek a különböző könyvekhez tartozó térkép-melléletek. Sőt, egyes esetekben -nyilván, ha az adott mű elég népszerű volt- nem csak

mellékelt kicsi, hanem nagy, az adott világot ábrázoló térképek is „piacra” kerültek. Ez az óriási, robbanásszerű elterjedés -a térképeket tekintve- azonban kérdést von maga után: A fantasy irodalomhoz tartozó térképek, az Eldorádó-térképek, a Paradicsom-térkép, a videójátékokhoz tartozó térképanyag tekinthető-e egyetlen egy műfajnak, az ún. fantáziatérképnek?

A fantáziatérkép

A fantáziatérkép fogalma

Mi a fantáziatérkép pontos definíciója? Először is a fantáziatérkép nem térkép, hanem térképszerű ábrázolás, első megközelítésben ezen belül is egy adott (elképzelt) tájat nagyon egyszerűsítve visszaadó térrajzként definiálható. Bár az előzőekben felsorolt térképművek különböző évszázadok koraiból származnak, más tematikájúak, és még sorolhatnánk, közös bennük, hogy a képzelet szülte világok (vagy a valódi világ elképzelt területei) térképeiről van szó. Ezek valóban mind-mind fantáziatérképek, a fogalmat azonban érdemes pontosítani. Egy másik, eddig már megismert megközelítés szerint, fantáziatérkép mindaz, ami nem valós, a Földön létező, lemérhető, vizsgálható területet ábrázol, térképszerűen. Eszerint tehát minden eddig felsorolt térkép is a kategória képviselője, tehát ezek, ha tágabb értelemben vesszük, mind ennek a műfajnak a tagjai. Azonban, ahogy azt Nyerges Tibor a -már forrásként megjelölt- szakdolgozatában említi, a fantasy térkép egy új műfajnak tekinthető, ami Tolkien regényével együtt terjedt el. [...] *ám az 1955 után elterjedő ilyen térképek mennyisége és az a tény, hogy minden térkép egy-egy fantasy regényhez kapcsolódik lehetővé teszi egy új kategória, a fantasy térkép létrehozását.* [...] (Nyerges, 2000).

Ha a fantáziatérkép műfajának példatérképei között van többszáz éves is, például az 1500-as évekből, akkor a fantasy térkép megjelenése miért csak 1955 utánra tehető? A válasz egyszerű, a fantáziatérkép nem egyenlő a fantasy térképpel. Egyszerűen megfogalmazva a fantáziatérkép egy nagy műfaj, rengeteg alkategóriával, amely már többszáz éve jelen van a kartográfia tudománya mellett, a fantasy térkép (ezen belül!) ellenben egy 20.századi új alkategória, ami a fantasy irodalmi műfaj műveit egészíti ki. A fantasy térképek esetén fontos megemlíteni, hogy ezeket a történet-kiegészítő térképeket általában nem kartográfus, hanem a regényíró, vagy egy-egy kreatív rajongó készítette (ennek köszönhetően hiányosak is sokszor). Belátható tehát, hogy a fantáziatérkép egy nagy, sokrétű fogalmat takar. Mesés, fantasztikus képek, ahol a topográfia és az emberi képzelőerő találkozik. Ide tartozik minden

térkép, amely nem létező tájat ábrázol, vagy egy valós tájat egészít ki különböző fantáziaelemekkel. A 21.század első majdnem két évtizedében óriási mennyiségű virtuális, számítógépeken megjelenő térképanyaggal egészült ki a fogalom, mégpedig elsősorban a különböző játékszoftverek világainak ábrázolt területeivel. Sőt, évről évre, a számítástechnika (és ezzel karöltve a játékipar) és a filmipar fejlődésének következtében folyamatosan bővül a fantáziatérképek képzeletbeli archívuma.

Miért kell fantáziatérkép?

Beláttuk a fantáziatérkép fogalmát, viszont még mindig felvetődik a kérdés, pontosan miért van szükség egy könyvborítón vagy egy számítógépes játékban térképre? A válasz logikus és egyszerű: a megértést segíti. Ha egy könyvet olvasunk, az agyunkkal elképzeljük annak tartalmát. Magunk előtt látjuk a szereplőket, a történeteket, a helyszíneket stb. Ha egy adott alternatív világban játszódik a történet (például: Középföldén (Gyűrűk Ura)), akkor természetesen nehezebb dolgunk van, mint egy valódi, akár a két lábunkkal már bejárt helyszín esetén. A világot csak és kizárólag a leírásból tudjuk fejben felépíteni, ez pedig egyfajta mentális terhelés lehet az olvasónak, és korántsem biztos, hogy az író, és az olvasó ugyanazt a világot látja majd maga előtt. Ez természetes, azonban, ha legalább egy térképet publikálnak a történet helyszínéhez, mindjárt könnyebb az információ befogadása. Tehát, a könyvborítókön lévő fantasy térképek funkciója: a könyv helyszíneinek könnyebb megismerése, ezáltal a történet is emészthetőbb lesz. Egy virtuális játék esetében (elsősorban 'Open World', tehát „nyílt világú” játékokról beszélek) a térkép szerepe ennél még sokkal fontosabb. Gondoljunk csak bele, mit csinál a felhasználó, vagy hívhatjuk „játékosnak” is, egy ilyen játékvilágban? Kalandozik, utazik, területeket jár be, felfedezi az ismeretlent stb. Ehhez mi sem jobb eszköz, mint egy térkép. Nyilvánvaló, hogy térkép nélkül a tájékozódás jócskán nehezebb, és ez nem csak a valóságban van így, hanem bizony nemlétező virtuális helyszíneken is. Ezért kerülnek tehát térképek a fantasy irodalomba, és a játékiparba.

Példák

Hogy jobban átlássuk a fantáziatérképek sokszínűségét, érdemes néhány, egymástól különböző példatérképet vizsgálnunk. A következő példák kartográfiaiailag is érdekesek, érdemes őket térképészeti szempontból is megvizsgálni.

Az első példa, könyvborítóra (tehát: fantasy térképre): A Gyűrűk Ura-hoz mellékelt Középfölde-térkép:



5. ábra: Középfölde térképe

'The Realm of Middle earth', vagyis „Középfölde Birodalma”. Sok párhuzamot, és térképes elemet rejt magában. Gyakorlott térképolvasó rögtön felfigyel az északi tájolásra, és a cím alatt közvetlenül a mértéklécre, amely „mérhetővé” teszi a térképszelvényt. Természetesen senki nem járt Középföldén, és készített közel pontos méréseket annak méreteiről, azonban a fantáziavilág körülbelüli paramétereit megtudhatjuk, ha ezzel a mértékléccel vizsgálódunk. Szintén szembeötlő a térkép kupacos domborzatábrázolása, ami értelemszerűen csak a körülbelüli helyét jelöli a hegységeknek, vonulatoknak. A folyók (és egyébként a térképi tartalmak) fekete színűek, illetve a szürke árnyalatai láthatók még a térképen. A névrajz igen hangsúlyos, már-már cifra, középkori iniciáléra hasonlító betűtípussal dolgozott a készítő. Ennek is értelemszerűen a Gyűrűk Ura tematikájához illő betűtípusnak kellett lennie, ezért lehet a választás. A térképészetben jártasok tudják, hogy a névrajz a térkép egy kritikus eleme, nagyon kényes, és precíz megválasztást igényel, hiszen alapvetően térképi tartalmat takar. Ha Középfölde létezne, és elutaznánk oda, valószínű nem ez alapján az áttekintő

térkép alapján akarnánk tájékozódni, hiszen arra közel sem tökéletes. Ez viszont nem probléma, hiszen, az előbb tárgyaltuk, hogy az a lényege egy-egy ilyen regényhez mellékelt térképnek, hogy áttekintést, belelátást, a képzeletünknek segítséget és támaszpontot adjon az irodalmi szöveghez, erre a célra pedig a térkép tartalma releváns. Sőt, így közelítve, a készítő még alapos is volt, hiszen a mértékléc, a domborzatábrázolás (tematikába illő) megválasztása stb. plusz odafigyelést igényelt. A célja szempontjából a földrajzi térképekre emlékeztet, hiszen ezeken a kis méretarányú térképeken is az áttekintésen, az átláthatóságon van a hangsúly, nem a pontosságon vagy a mérhetőségen.

Egy másik példa, immáron számítógépes játékok virtuális világ-térképeire: 'Grand Theft Auto' játéksorozat térképei, például a lentebb látható játékhelyszín, 'San Andreas' térképe (GTA-San Andreas játékból):



6. ábra: San Andreas térképe (GTA játéksorozat)

Sokszempontból eltérő példa az előzőtől. A 'San Andreas' (mint: játékszoftver) a térképen látható helyszínről kapta a nevét. A szoftverről azt érdemes (és ide releváns) tudni, hogy egy

már említett 'Open World' játék, a játékos szabadon közlekedhet benne, fedezheti fel. Eközben egy nyílacska folyamatosan jelzi a pozícióját a hatalmas területen, mintha a valóságban GPS-szel közlekedne. Természetesen itt épületekben, és GPS-jelet leárnyékoló helyeken is pontos helyzetet kap (hiszen nyilván ez esetben nyilván nem műhold, hanem a számítógép határozza meg a helyét a játékdimenzióban). A példatérképen jól látszik, hogy a különböző utak minőségi információkat tárolnak (különböző vonalas jellel vannak ellátva, színükben különböznek például). A térképet néhány színárnyalat dominálja, viszont a jelentésüket háttérismeret nélkül nem tudhatja az olvasó, mert nincs a térképen jelmagyarázat. A teljesség igénye végett hozzátéveszem, a fenti példa egy áttekintő térkép, magában a játékban van jelkulcs, és hozzá magyarázza is a jelek többségét (főként a pontszerű jeleket, a felületieket és a vonalas objektumokat ott sem). Ellenben nem látunk méretarányt, mértékléceket sem. Domborzatábrázolása kvázi nincs, jobban mondva színeket alkalmaz, de pontatlanul, nehezen kitalálható, és árnyalatok, finomabb színek helyett erősen általánosít (szürke poligonokkal jelzi a magasabban fekvő területeket). Hozzáteszem, például szintvonalas domborzatábrázolást gyakorlatilag lehetetlen fantáziatérképre készíteni (hiszen, egyáltalán milyen alapponthoz mérjünk magasságot!?), viszont a túlbutított térkép sem tökéletes megoldás. San Andreas játék béli „világáról” tehát nem ez a legprecízebb térképünk, de az előzőhöz hasonlóan jó áttekintést ad a helyszínhez).

A következő három példám jócskán különbözik az előző kettőtől, ezek a 'World of Warcraft' számítógépes szerepjáték térképei. Ebben a 2004-ben indult online MMORPG ('Massively Multiplayer Online Role-Playing Game' – *Nagyon sok szereplős online szerepjáték*) játékban komoly szerepe van a térképeknek. A játékosok itt is szabadon közlekedhetnek bármilyen irányba, nincsenek megszabott pályák, tehát a tájékozódásra szükség van, ehhez pedig a térképekre. Emiatt óriási a térképanyaga.

Ezek közül az első példa a játék egy kontinensét ábrázolja:



7. ábra: *World of Warcraft: Northrend áttekintő térképe*

Jól látszik, hogy ez a térkép eddig a legkevésbé térképszerű, néhány szint és minimális domborzatábrázolást leszámítva nem szerepel rajta sok térképi elem. Tartalma erősen tematizált, és nem méretarányhű (nincs méretaránya sem). Érdekesség, hogy néhány terület jellege, egy-egy jellegzetessége rajzolt formában felkerült a térképre. Ez kartográfiai szempontból nem túl előnyös, tartalmat takar, és az esztétikán kívül nem sok funkciója van az elnagyított művészi rajzoknak. A névrajzán, és ezzel együtt általában a térképen is csak a „lényeg” van.

Azt gondolom, térképészként vagy (az én esetemben még csak) térképészetben jártas személyként helyén kell kezelnünk ezeket az ábrázolásokat, hiszen a való világban egy-egy ilyen térképszelvénnel aligha lennénk segítve a tájékozódásban. A játékokban mindig jelzi az aktuális helyzetünket, sőt, az irányt, hogy a karakterünk merre néz, ez pedig óriási segítséget jelent (plusz a valósághoz képest, ahogy már említettem, itt nincsenek mérési hibák, és a GPS mindenhol univerzálisan használható). A későbbiekben szó lesz arról is, hogy ezeket a térképeket hogyan lehetne javítani, hogy lehetne tudományosan elfogadhatóbbá, és kartográfiailag helytállóbbá tenni.

A második 'World of Warcraft'-os példa egy konkrét „megye”, vagy kis „ország” térképe:



8. ábra: Elwynn Forest térképe

Ez az 'Elwynn Forest'-et („Elwynn Erdő”) ábrázoló térképszelvény jócskán nagyobb méretarányú az előzőnél, ennél fogva kisebb területről kapunk képet, pontosabban. Észrevehető, hogy itt is elnagyolt jelekkel dolgoznak (ez egyébként az összes 'WoW'-térképre igaz). Ennek az oka a tematika, az archaikusság. Amikor ugyanis leül valaki játszani, kikapcsolódni vágyik, elkalandozni, elutazni. És egy-egy ilyen úticélnak, ennek megfelelően olyannak kell lennie, ami minél inkább, minél több oldalról elrepíti a felhasználó képzeletét a valóságtól, és az adott univerzummal veszi körbe. Ez a középkorra emlékeztető küllem, ami a fenti térképen is látható, olyan érzést ad, mintha a játékban fogná a karakterünk a térképet, ami már láthatóan sokat használódott az idők alatt. A külső tehát mindig tematikához illik. A jelek elnagyolásának oka is a topik miatt van, illetve az is szembeütő, hogy a térképen sok az üres hely. Képzeljük el fele ekkora jelekkel, rajzokkal, akkor egyenesen üres tér látszatát kelti a térkép, egy füves sztyeppéét. Úgy, hogy a terület egyébként erdővel borított és több térképi elem is felvihető rá, talán a készítők ezeket tartották fontosabbnak. Mértékléc, méretarány itt sincs, bár a méreteit lehetne közelíteni. A domborzatábrázolás kupacos, igényesen megrajzolt, azonban a terület legmagasabb pontját (vagy általában bármilyen magasságértéket) itt sem tudjuk leolvasni. A névrajz itt kevésbé hangsúlyos, mint az előző példánál, pozitív viszont, hogy a kb. ilyen méretű területeket ábrázoló 'WoW'-térképeken a névrajz paraméterei közel helyesen szerepelnek.

Utolsó példám az előző terület, 'Elwynn Forest' legnagyobb városának, 'Stormwind'-nek a térképe:



9. ábra: Stormwind város térképe

Azt elsőre is láthatjuk, hogy a térkép méretaránya (bár nincs megjelölve) logikusan jóval nagyobb az előzőkénél. A várost magát ábrázolja, a különböző „negyedeit” (térképen: 'District', 'Quarter' stb.), mint például a kikötőjét ('Stormwind Harbor') vagy az óvárosát ('Old Town'). A névrajza ezeket vitték fel, jobb-felső sarokban pedig magának a városnak a megszokottan díszesen írt neve látható. Érdekes térképi jeleket is találunk ezen a térképen: A várost, és sok helyen annak negyedeit védő fal jele vonalas, a bástyái pedig felnagyított, díszes körök-ként vannak ábrázolva. Az épületeket nem ábrázolja külön-külön, hanem egybeolvasztja, és az adott kerület (vagy eddig említve: negyed) jellemző színével jelzi, mondhatni összevonja, generalizálja (példa: 'The Mage Quarter' /" A mágus negyed"/ épületei lila színben jelennek meg). Érdekesség, hogy magában a játékban is, ha a város fölé repülünk, akkor egyes negyedekben a házak teteje szinkronban van a térkép színeivel. Tehát, például a 'Mage Quarter'-ben lilák a háztetők, míg az 'Old Town'-ban barnák. Látunk még egy érdekes jelet, amit eddig nem fedezhettünk fel, főleg a kerületek határain. Ezek téglalapok, és épülettel fedett átjárókat, sikátorokat jelölnek, ami összeköti a két oldalán lévő utakat. Különösen érdekes a térképen, hogy egyes elemeit igyekszik alaprajz szerűen ábrázolni (A kikötőben lévő mólók közel pontosak, a város utcáit poligonokkal jelölik, mivel

a méretarány megengedi, hogy közel arányosan rajzolják meg), egyes elemeit viszont egyszerűen egy jellel, szimbólummal „oldják meg”: Felül a 'Stormwind' felirat mellett balra egy szántóföld megrajzolt térképi jele. A fantasy témához hozzá tartoznak a bal alsó sarokban található fegyverek, szimbólumok, ezek csak a látvány színvonalát emelik, hasonlóan, mint a korábban említett földrajzi felfedezések korából származó térképeken a különböző vadvízi szörnyek, és mesébe illő figurák felrajzolása az ismeretlen területekre.

Valódi térkép-e a fantáziatérkép?

Az előzőekben említett példákban közös, azon túl, hogy fantáziatérképek, az, hogy pontosan ebből kifolyólag sok szempontból különböznek a topográfiai térképektől. Amikor jellemzünk egy ilyen térképszerű rajzot, akkor észre kell azt vennünk, hogy a valódi, precízen, térképészek által komoly odafigyeléssel elkészített térképek és ezek az ábrázolások miben térnek el egymástól, és miért. Sok különbség van, és ez sok kérdéssel jár. Nemrég definiáltam, mik a fantáziatérképek, de mennyire egyeztethetők össze a térkép tudományosan elfogadott definíciójával? Hogy lehetnének térképszerűbbek, „tudományosabbak”, térképészeti szemmel elfogadhatóbbak? Ehhez elsősorban meg kell vizsgálnunk a térkép definícióját, és azzal összehasonlítani a meglévő fantáziatérkép anyagot.

Ahhoz, hogy a fantáziatérkép térképszerűségét megvizsgálhassuk, először magát a térképet kell definiálnunk. A kartográfia történetében, és a térképek történetében is vitatott kérdés, egyáltalán mit nevezünk térképnek. A mappára sokáig végtermékként tekintettek, amelynek a leglényegesebb jegye a tisztán rajzi, grafikus megjelenés. A valóság valamely modellje, a földfelszín leképezése, és még sorolhatnánk. Más térképdefiníciót tanulnak a középiskolában földrajz órán, megint mást az egyetemen, sőt, még a térképtudományokban jártas személyek, vagy a térképészek között sincs teljes mértékben egységes meghatározás. Ennek az az oka, hogy mint nagyon sok lényeges fogalmat, a térkép-et is több oldalról, perspektívából lehet megközelíteni. Különleges példák a térképek sokszínűségére a kognitív térképek, amelyek fizikálisan nem jelennek meg, hiszen mentális, fejben (és csak ott) létező, megfoghatatlan belső vizualizációk ezek. Pontosán emiatt, több megfogalmazás is elfogadott, sőt, a fogalomkör szerte ágazósága és nagysága pont, hogy tükrözi a tudományos jellegét.

Eduard Imhof (1895-1986) definíciója klasszikusnak számít: „*A térkép a földfelszín, vagy valamely részletének kicsinyített, egyszerűsített, tartalmilag kiegészített és magyarázott alaprajzi képe*”². A megfogalmazás magáért beszél, nem is szorul különösebb magyarázatra, és kísértetiesen hasonlít a földrajzórán hallottra. Az eddigi fantáziatérképek viszont érthetően nem férnek bele e meghatározás szerint a térkép fogalmkörébe. Tény, hogy - rendkívül- egyszerűsítettek, tartalmuk is kiegészített, de nem mindig magyarázott, és egy fantasy-világ térképe nem a földfelszín, vagy annak egy részletét képezi le. A svájci kartográfus leírásától eltér a kicsit később élt Günther Hake (1918-1995) -féle verzió: „*A térkép a térbeli vonatkozások mértékhez kötött és rendezett modellje*”². Hake a meghatározásában a „mértékhez kötött” megfogalmazást használja, és „rendezett modell” -ként írja le a térképet. Ha a térképet köznap értelemben, egyszerűen akarjuk összefoglalni, a következőt mondhatjuk: „*A térkép arányosan kicsinyített, egyszerűsített, generalizált, magyarázott, méretarányal ellátott síkbeli modell, vetület*” (Klinghammer és Papp-Váry, 1983). A kicsinyítés arányosan történik a fantasy-k esetében is, ez evidens. A tartalmuk egyszerűsített, generalizált (bár a generalizálás fajtái és szabályrendszere aligha ismertek egy fantáziatérkép-rajzoló számára). Méretarány és jelmagyarázat egyes helyeken van, máshol nincs, ezt láttuk a példákban is, de a legérdekesebb rész ebben az esetben mégis: a vetület. A fantasy térképeknek jellemzően nincs vetülete, nem is lehetne. Hiszen vegyünk például egy elképzelt helyszínt, ami nem a Földön -főleg nem méretarány hűen ábrázolt földterületen- található. Értelemszerűen ehhez nincs vetület, tudományosan elfogadott rendszer. Nincs vetületi rendszer, nincs ellipszoid, ami alapul szolgál, nincs matematikai háttér a rajzok mögött, tehát: a fantáziatérkép eszerint a definíció szerint nagyon hiányos. Ha hiányos, akkor pedig nem térképről, hanem térképszerű ábráról beszélünk.

Ezek tudatában az egyértelmű, hogy szigorúan véve -nem csak, mert nem valós, földi területet ábrázolnak- több megközelítésből sem nevezhetők térképeknek a fantáziatérképek, és ezzel együtt a korábban említett és bemutatott példák. Inkább esztétikus rajzok, grafikusok (és nem térképészek) által elkészített körülbelüli, nehezen mérhető ábráknak lehetne (első megközelítésből) titulálni őket, melyek törekednek a lehetőségekhez mérten a térképszerűsítésre.

Befogadható-e a kartográfia tudományába, a térképészetbe a fantáziatérkép? Érdemes végig gondolni a következőket: amikor a számítástechnika robbanás szerűen terjedni kezdett, a

² forrás: <http://docplayer.hu/2792766-Eduard-imhof-1895-1986-terkep-p-fogalma-gunther-hake-1918-1995-imhof-hake-alapismeretek-modellje-ldfelszin-vagy-valamely-kicsinyitett.html>

digitális térképek évtizedek alatt forradalmasították a kartográfiát. Új típusú térképek jelentek meg, már nem csak rajzi megjelenítés, hanem kész térinformatikai adatbázisok jelentik a térképet. Ezzel együtt temérdek mennyiségű adat tárolható ma egy-egy térképen. Ez hatalmas fejlődés, hozzáteszem, szabályozott, tudományosan alátámasztott és támogatott, és pozitív irányú változásról beszélünk. Ezzel a klasszikus térkép definíció kénytelen volt változni, bővülni. Vagy, másik példa, az űrprogramok, felfedezések következménye: az űrtérképek. Ha például a Mars felszínét képezzük le, az nem lenne térkép? Hiszen nem földfelszínt ábrázol. Az informatika, és az űrkutatás azért érdekes példák, mert a hagyományos, megszokott, addig használt fogalommeghatározáson változtatni kellett, bővíteni, újra gondolni és aktualizálni. Ma a térkép fogalma, a térképészet fogalma, a kartográfusok munkája mást jelent, mint korábban (akár csak évtizedekkel is). Ez egy teljesen természetes dolog. De vajon tágítható-e akkorára a térkép fogalomköre, hogy egy - lássuk be, kevésbé tudományos- 'WoW'-térkép, vagy egy Középfölde-térkép is beleférjen a képbe? A térkép szűken vett definíciójába természetesen nem férnek bele ezek a térképek. Térképszerű ábrázolásokként viszont, úgy gondolom, ezek a rajzok elfogadhatóak, és ezzel a kartográfia tudományának egy különleges ágát képviselhetik.

Fontos kérdés továbbá, hogy a térképolvasóknak kielégítő-e ezek a térképszerű ábrák térképek helyett? Egy könyvhöz (pl: Gyűrűk Ura) mellékelhető térkép (jelen esetben Középföldre térképe), vagy egy virtuális játék (pl: a 'World of Warcraft') világának térképezése esetében a készítő célja nem az, hogy tudományos definícióknak megfelelő, precíz munkákat készítsenek. A cél, hogy az olvasó/játékos/felhasználó/térképhasználó minél könnyebben megkapja a számára lényeges információkat vizuálisan. Hogy el tudja képzelni a mellékelt térkép alapján a könyv cselekményének helyszínét (ahogy ezt már korábban említettem), vagy hogy a játék világának adott szegmensében helyesen eligazodjon. Céljukat tekintve nagyonis hasonlóak ezek a fantáziatérképek a valódi mappákhoz. A térkép elsődleges funkciója ugyanis, hogy az olvasónak a lehető legegyszerűbben és legegységesebben információt adjon át. Az eszközök és a végtermék természetesen mások, de a lényeg aligha. Ha a játékos eltalál A-pontból B-pontba, a térképszerű grafika és a „beépített GPS” segítségével, akkor a készítő elérték a céljukat. Ha a mellékelt rajz segíti Középfölde kognitív feltérképezését, és ezáltal a tartalom behatóbb megélését, ha a 'Grand Theft Auto' c. játékban tudjuk, melyik utcában autózunk éppen, és hova tartunk, akkor is sikerről beszélünk. A térképekre azért volt, van és lesz mindig igény, mert a valóság levetítésére szükség van, ugyanis az információt az agyunk vizuálisan

könnyebben fogadja be. Ugyanez igaz az elképzelt területek térképeire is: szükség van a könyv térképi kiegészítésére, a játékvilág (akár helytelen) leképezésére, mert adatot, információt közöl, és ezzel segíti a tájékozódást.

Összesítve az eddigieket: a térkép definíciója sok szempontból közelíthető meg, és bár változott az idővel, szigorúan véve a fantáziatérképek -több kritérium miatt- nem tartoznak bele. Ha valamely tekintetben hiányos egy térkép, azt térképszerű ábrázolásként tartjuk számon. A fantáziavilágok térképeinek több példájának ismeretében elmondható, hogy hiányosságok miatt ezek inkább térképszerű ábrák, mintsem valódi térképek. Azért dolgoznak a különböző fantáziatérképek készítői hiányos ábrázolásokkal, mert az adott célhoz ez elégséges és néhány esetben gyakorlatilag lehetetlen lenne térképet szerkeszteniük. Széles felhasználói körre leegyszerűsített rajzokról van szó, ami nem feltétlen probléma térképészeti szempontból, de fontos, hogy a teljesség igénye nélkül érdemes kezelni szakmai szemmel ezeket a különleges térképeket.

Kartográfiai párhuzamok

Akár a Földfelszínen járunk, akár nem, a környezetünk levetítése, egyszerűsítése, áttekintő rajza fontos és elsődleges eszköze a tájékozódásunknak, ez evidens. Ahhoz, hogy egy fantáziatérkép-készítő igényes, precíz, gondos térképművet adjon ki a kezéből, érdemes a kartográfiából kiindulnia, meg kell ismernie a térképkészítés elveit, szabályait, hogy tudja, mik azok a tényezők, amelyek esetlegesen elhanyagolhatók, megváltoztathatók az általa ábrázolni kívánt terület esetén. Vajon mennyire ismerhetők fel a fantáziatérképekben kartográfiai jellegzetességek, mennyire állítható párhuzamba a „valódi” térképekkel? Mik a konkrét átvett jegyek, és hogy jelennek meg? Persze a „valódi” és a fantáziatérkép egyes tulajdonságai nehezen mérhetők össze, gondolok itt például az arányosságra, hogy mennyire helyes a méretarány például, hiszen egy-egy virtuális térkép esetében erre a kérdésre kizárólag pontatlan válasz adható. Emiatt úgy gondolom, a kartográfiai párhuzamok leginkább az ábrázolásmódban, az ábrázolásban keresendők. Bár a fantáziatérképek korábbi vizsgálatánál (5-9. *ábra*, „A fantáziatérkép” c. fejezet) több ilyen hasonlóság is megemlítesre került, az átfogóbb kép érdekében érdemes kategorizálva, konkrétumokat keresve vizsgálni, így jobban meg fogjuk érteni a fantáziatérképek háttérét, a készítőik elgondolásait.

Az érintett perspektívák, melyek mentén dolgozatomban párhuzamokat keresek:

- Egyszerűsítés, generalizálás
- Jelek, szimbólumok, színek
- Domborzatábrázolás
- Méretarány (vagy aránymérték)
- Jelmagyarázat
- Névjajz
- Egyéb térképi elemek (például: fantáziarajzok, esztétikailag konstruktív tartalom)

Az elemzésre kiválasztott fantáziatérképek:

- World of Warcraft térképanyagából: Northrend-térkép, Elwynn Forest térképe, Stormwind-térkép
- Grand Theft Auto: San Andreas – San Andreas térképe
- Gyűrűk Ura atlasza térképanyagából: 'The Realm of Middle Earth' (Középfölde birodalma)

A „valódi” térképek ábrázolásában is nagy eltérések lehetnek, hogy jelölnek egyes objektumokat, utakat, domborzatot stb. A különböző térképezési rendszereken belül pedig megint csak eltérő a jelkulcs az egyes méretarányok esetében. Az elemzésre helyesen kell megválogatnunk a térképeket, hiszen egy történelmi középkori mitológiavilágból és mesékből táplálkozó fantázia világ térképét ('World of Warcraft' térképei) nincs értelme összehasonlítani például egy 20. századi EOTR szelvénnel, vagy a 'Grand Theft Auto' -béli térképet a Lázár-térképpel. Azokban a pontokban, ahol térképpel is alátámasztom a kartográfiai hasonlóságot, igyekeztem ebből az elgondolásból egymáshoz illő térképeket választani.

1. *Egyszerűsítés, generalizálás*

A generalizálás az igényes térképkészítés szerves része, aminek több fajtája is fellelhető a fantáziatérképek világában is. Ezen térképek tartalma ugyanis erősen egyszerűsített és generalizált. A felhasználónak sokszor nincs is szüksége több információra, mint ami a rajzokon szerepel, emellé társulhat az információhiány is (pl.: fantasy



10. ábra: Összevonás (GTA-SA)

műfajú irodalmi könyvek esetében a szövegbe nem feltétlen fér bele egy pontos helyleírás, ezért a térképkészítőnek nem áll elég információ a rendelkezésére). A generalizálás fajtái közül gyakran alkalmazott az *összevonás*. Például a GTA-San Andreas-ban több helyen is fellelhető a módszer. A legjobb példa, amit a játékban is meg lehet találni, lakóházakat ábrázol (10.ábra). Azért érdekes, mert, ha megnézzük a kép jobb oldalát, akkor apró fehér sokszögekkel ábrázolja az épületeket. Azonban a közepétől kissé balra már összevont, nagy fehér poligon jelzi a házak sokaságát a területen. A kettő közti alapvető különbség az, hogy a jobb oldalon nincsenek széles, burkolt utak (amelyek hangsúlyosan vannak ábrázolva), ezáltal a házakra egyenként több hely jut. A bal oldalon ezzel szemben, mivel utakkal körül ölelt területről van szó, jóval nehezkesebben lehetne egyesével ábrázolni az objektumokat, ezért a térkép készítői inkább összevonják azokat, olvashatóbb térképrészletet produkálva.

Egy újabb példa a generalizálásra: az autóutak *nagyobbítása* ugyanebben a játékban. A játékos rengeteget autózik egyik helyszínről a másikra, bejár új területeket, és ehhez térképpel tájékozódik, így -akárcsak a valóságban egy autós GPS-nél- a térképen lévő burkolt utak, autóutak, autópályák szerepe domináns, ezért ezek hangsúlyosan szerepelnek a térképen is. Jól látható ez a mellékelt képen is, főként a belváros szélén fekvő autóutak markáns, fekete vonalai



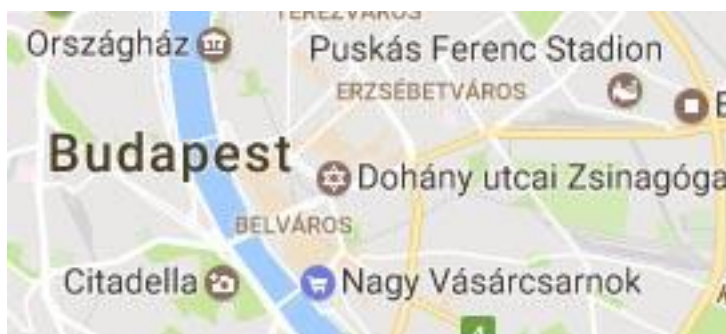
11. ábra: Utak ábrázolása (GTA-SA)

árulkodnak a generalizálás újabb virtuális példájáról. Generalizálás tekintetében tehát mindenképp találhatók párhuzamok a valós kartográfiaiával.

2. Jelek, szimbólumok, színek

A térképeken

A jól felépített jel-, és szimbólumrendszer fontos része a térképeknek, hiszen az ábrázolást egyszerűsíti, az olvashatóságot javítja, és kis(ebb) méretarányoknál is láthatóvá teszi a lényeges objektumokat, elemeket. A jelek sokféle módon ábrázolhatók, ezért az ábrázolás legfontosabb eszközei (Faragó *et al.*, 2011). A szinte naponta használatos 'Google Maps' is alkalmazza a jeleket. A mellékelt képen Budapest belvárosa látszik egy ~közepes méretarányon. A fontosabb belvárosi épületek,



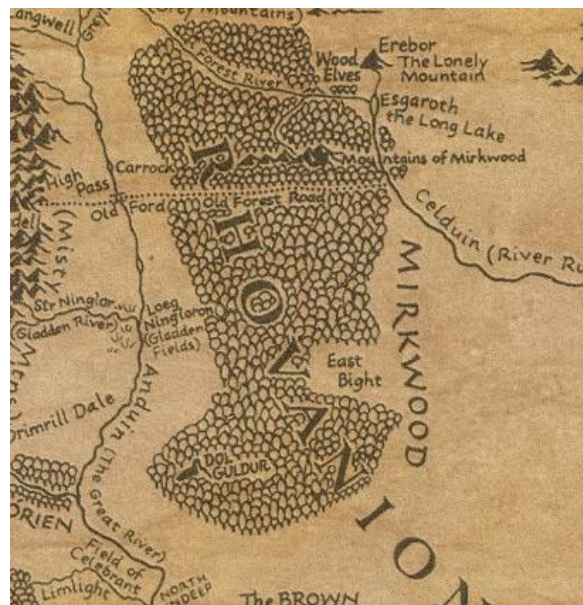
objektumok közül néhányat kiemel

nekünk a Google, és képszerű jellel, szimbólummal mutatja azok pontos helyét. Ezen a méretarányon (talán a Citadellát, és az Országházat leszámítva) maguk az épületek alaprajz szerűen valószínűleg nem, vagy alig lennének láthatók, beleolvadnának egy belvárosi épülettömbbe, ezért szimbólummal emelte ki őket a program. Természetesen egy zsinagóga szimbóluma és egy vásárcsarnoké különbözik, hiszen más kategóriájú a két objektum.

Bár nem minden térképen fordulnak elő, a színek ugyancsak lényeges elemei a kartográfiának, hiszen a színezés információt közöl a színezett felületről. Érthetőbben, ha például egy folyót felületként nézek, és világoskékkel színezem, akkor a térképolvasó első benyomásra tudja majd, különösebb erőfeszítés vagy gondolkodás nélkül, hogy hol van vízfelület a térképemen. Specifikusabb példa a kis méretarányú (földrajzi) térképek rétegszínezéses domborzatábrázolása. Már az iskolában megtanulhattuk, hogy milyen magasságú területeket milyen színnel jelenít meg a földrajzi térkép, így a gyakorlatlan térképolvasó is könnyen megmutatja a hegyvidéki vagy az alföldi területeket például egy földrajzi térképen. Másik példa a színek fontosságára, hogy a mellékelt képen a városi zöldterületeket, parkokat világoszöldes szín jelzi, a Duna pedig kék. Különösebb magyarázat nélkül is, első benyomásra evidenssé teszi tehát a térkép egyes tartalmi elemeit az átgondolt színezés.

A fantáziatérképeken

Középfölde térképe nem sok (helyzeti)jelet és szint tartalmaz (főleg fekete-fehér, illetve fekete-kopott barna), és leginkább egy középkori térképre emlékeztet. Ha alaposan megnézzük (13.ábra), akkor az erdőket színezés helyett apró fák, mint szimbólumok sokaságának megrajzolásával ábrázolja. Ez a módszer olyan benyomást kelt, mintha tényleg egy Középföldén élő térképrajzoló munkája lenne, a háttér kopott barna színével, és a feliratokkal, díszesebb betűtípusokkal szinkronban archaizálják, régiessé teszik a térkép benyomását. A folyók vonalas jelként,



13. ábra: Erdőábrázolás a Középfölde-térképen

fekete színnel jelöltek. A kép legérdekesebb része a névrajza, ezzel másik pontban külön foglalkozom. Egyértelműen prioritást élvez a Gyűrűk Ura térképek esetében az, hogy a könyvek/filmek tematikájához simuljon azok stílusa is, de ennek ellenére is találtunk jeleket, szimbólumokat, néhány térképészeti hasonlóságot.

Egyes fantáziatérképek esetében a színek, jelek szerepe nagyon fontos. A 'World of Warcraft' térképek jelei gyakran elnagyoltak (néha túlságosan is), hangsúlyt fektettek az esztétikára, mellette pedig sajátos a színviláguk. Abban mindenképp hasonlít a 'WoW' térképanyaga az előző példában említett Gyűrűk Ura tematikájú térképhez, hogy fontos szempont volt a készítésénél az, hogy a térképolvasót (vagy jelen esetben: játékost) a játék béli térkép a játék hangulatából, témájából ne zökkentse ki. Tehát, legyen archaikus, régies,



14. ábra: Szimbólumok (World of Warcraft)

egyszerűen megfogalmazva: tudjuk elképzelni egy lovag kezében, aki épp eltévedt egy

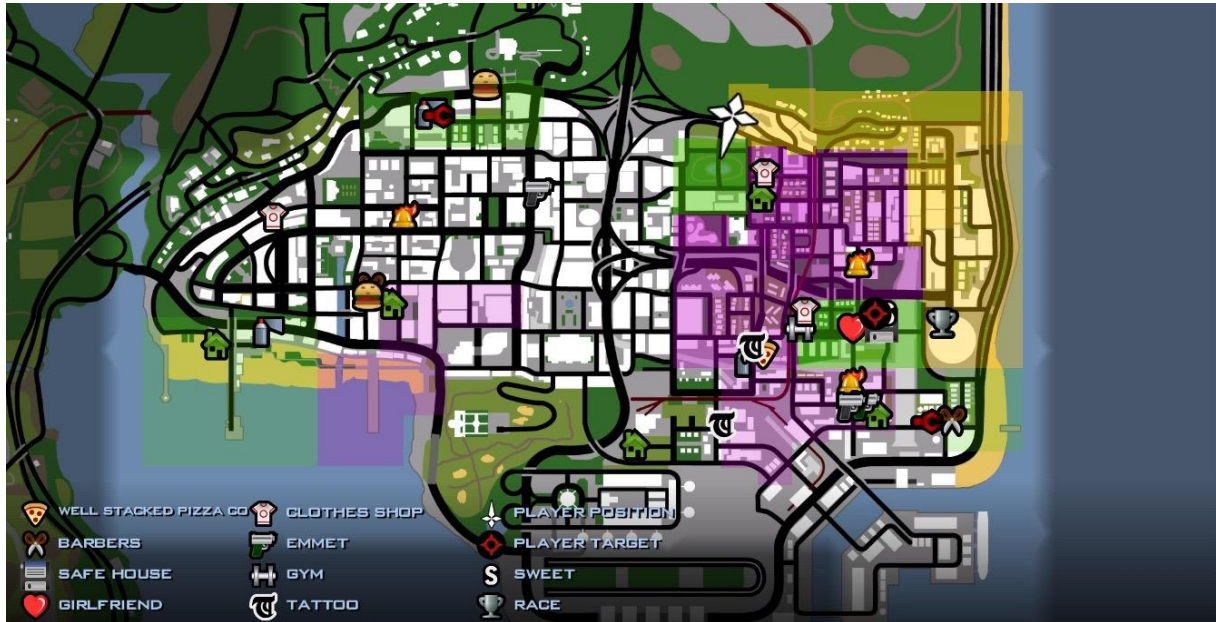
varázslatos erdőben, és a várost keresi. Az 14.ábra jól szemlélteti a játékban az elnagyolt rajzi elemeket. A képen (és a forrás-térképen is) több alaposan megrajzolt térképi elem is látható, mindegyik egyedi és csak az ott lévő objektumra vonatkozik. Tehát, nincs tipizálás, kategorizálás, például őrtornyok vagy erődítmények esetében. Egyszerűen készítettek egy ferdetengelyű képet, ami láthatóan óriási, és sok térképi tartalmat takar, ellenben jól felismerhető és a játéktematikába beleillik. Az ilyen nagy ábrák ritkák a kartográfiában, mert a részletesség és az esztétika sokszor a térkép olvashatóságának rovására megy, a takart térképi tartalom problémája mellett. A fantáziatérképek egyes példáinál ez azért nem jelent problémát, mert a felhasználó csak egy áttekintést, körülbelüli képet kér, örül a szép látványnak, és nincs szüksége ennél pontosabb rajzra.

A második 'WoW' -os példa (15.ábra) meglepetést okoz, az előzővel ellentétben itt kategóriák szerint vannak csoportosítva a jelek. A képen 3 féle szimbólum található, különböző jelentésekkel. A bástya nagyvárost jelent, a házikók kisebb településeket, megállóhelyeket az utazóknak, a zöld mancsok pedig 'NPC' ('Non-players-character' = nem játékos, hanem számítógép irányította személy) személyek, akik a játéktartalomhoz kapcsolódnak. Kategóriájukat tekintve egyértelműen képszerű helyzeti jelek az ábrán lévők.



15. ábra: Szimbólumok (World of Warcraft) - 2

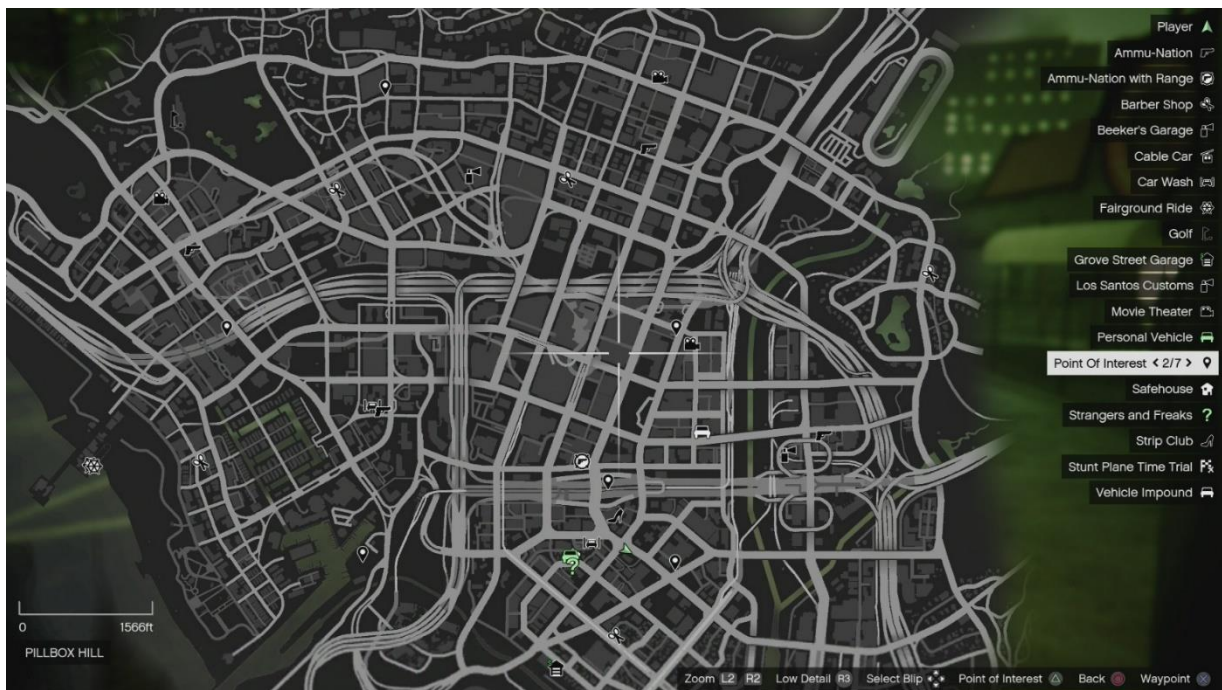
A GTA-sorozat térképészete különleges a játékok és a fantáziavilágok körében. Egyes tagjainak ugyanis külön kidolgozott jelrendszere van, ami ténylegesen hasonlóságot tesz a GTA-térképekkel a valós tematikus térképekhez. Két olyan térképet is találtam, amelyek egyenesen a San Andreas, és a GTA-V játékokból származnak, nem mellékletek vagy kiegészítésként szerkesztett művek. Az első ilyen térkép a San Andreas című játékból (16. ábra):



16. ábra: Jelek a GTA-játékokban #1

Azt itt is látjuk, hogy a jelek igencsak szignifikánsak, ebben nagyon hasonlítanak egymásra az eddig végignézett ábrázolások. Azonban, a 'GTA' játékok térképei lényegesen helytállóbbak térképészeti szempontból, mint több fantáziatérkép: a jelek ugyanis kategorizáltak (például: többféle ruházati bolt van a játékban, de ezek jele egységesen a fehér póló (az ábrán: „clothes shop” néven). Ezek a jelek kivétel nélkül szimbólumok, valamely különleges ismertető jeggyel vezetnek rá a jelölt objektum jellegére. Például: a hamburger és a pizzaszélet egy-egy étteremláncot jelöl, a pisztoly fegyverboltot stb. Érdekes a „PLAYER TARGET” jele, ami egy piros célkereszt fekete alapú körön, ezzel készíthetünk útvonaltervet a játékban, oda tesszük, ahová szeretnénk, és a térképpel segít minket a célba éréshez. A térkép alapvetően is színes (erdős területek zöld, szántók világoszöld, hegyek barna/szürke, homokos part világossárga színnel jelennek meg), de átlátszó lila, zöld, sárga téglalapok tarkítják tovább a képet: ezek különböző bandaterületek jelölnek, tehát tematikusan a játékmenethez, nem a virtuális objektumokhoz kapcsolódnak.

A második példa ugyanebből a játéksorozatból a legfrissebb megjelenésű GTA-V ('Grand Theft Auto – Five', tehát GTA-5) térképeinek egyike (17.ábra):



17. ábra: Jelek a GTA-játékokban #2

Az előző térképhez hasonlít a stílusa, más színekkel és szimbólumokkal. A játékost itt egy zöld nyílhegy jelzi, mintha egy autós GPS-t néznénk. Ugyanúgy mutatja a különféle tennivalókat a városban, ahogy az előző térkép. Vannak különféle boltok, szabadidős tevékenységek (golf, felvonó, mozi stb.), a jelek tekintetében pedig lényeges, hogy viszonylag egyszerű, fekete-fehér, helyenként zöld szimbólumokkal dolgozik. Itt is kategóriák szerint lebontva jelennek meg ezek. Nagyon hasonlít például a 'Google Maps' - hoz, az ábrán pont kijelölt „Point Of Interest” (=POI) jele eltérő színben megtalálható a Google térképeken is. Nem utolsó sorban pedig a POI, mint kifejezés a GPS-szoftverekben gyakran előfordul, hasznos, kiemelt helyeket jelöl (pl: lehet turisztikai célpont, étterem, bankautomata stb.). Színeket tekintve a szürke különböző árnyalatai dominálnak, jóval színesebb volt az előző GTA térkép, mint ez utóbbi, ellenben ez jóval pontosabb. Több helyen elkülönülve, egyesével ábrázol házakat, objektumokat, precíz és igényes munka. Az utak vonalas jelei pedig minőségi információt közölnek velünk, a kisebb utak ugyanis vékonyabb vonallal jelöltek, vagy színárnyalatukban különböznek.

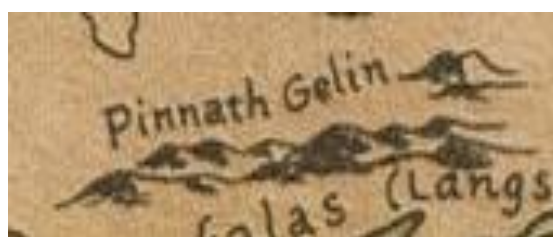
3. Domborzatábrázolás

A fantáziatérképek témakörében az egyik legkritikusabb pont tapasztalataim szerint a domborzat ábrázolása. Az esetek többségében ugyanis gyakorlatilag lehetetlen kielégítően ábrázolni a szintkülönbségeket, idomokat, formákat. Ennek oka a mérhetetlenség, modellezésre és rengeteg háttéradatra lenne hozzá szükség (például a 'World of Warcraft' térképek esetében), igény nincs rá, ezért nem is fektetnek rá nagy hangsúlyt. A domborzatábrázolást evégett a legkülönbébb módon oldják meg a készítők. A korábban példaként szereplő (lásd: 6. ábra) San Andreas térképen első ránézésre a magasabb területek, hegyvidékek szürke színnel különülnek el, azonban a térkép nem tisztán a domborzatot különíti el a szürke színnel. A szürke szín a kopár hegyvidéki területet jelenti, azonban, ha erdő van a területen, hiába közel sem alföldről beszélünk, az sötétzölddel van jelölve a térképen.

A Középfölde térképeknél, és a 'World of Warcraft'-ban a domborzatábrázolást egy középkori, ma már csak speciális esetben használt módszerrel, a kupacos domborzatábrázolási módszerrel készítették. Közös mindkét térképanyagban, hogy pontosabban lehetetlen ábrázolni, mert nincs rendelkezésre adat, nyerni pedig méréssel tudnánk, amivel több a probléma, mint amennyire megoldást adna (ha lehetne mérni egyáltalán). Ezzel a megoldással szépen szemléltetik a hegyek elhelyezkedését, körülbelüli kiterjedésüket, igaz, magassági adatok nem (vagy alig) nyerhetők, és nem látunk különbséget 2 hegy között, de egy ilyen speciális esetben ez nem is probléma. A térképek a



18. ábra: A Lázár-térkép domborzatábrázolása



19. ábra: A Középfölde-térkép domborzatábrázolása #1

könyvtrilógia, illetve a játékvilág tematikájába ezzel az ábrázolásmóddal pedig jobban beleillenek. Érdekes összehasonlítani a Lázár-térképpel a domborzatábrázolásukat (18-21. ábrák):

A hasonlóság jól látható, újabb kartográfiai párhuzam tehát a néhány fantáziatérkép domborzatábrázolása.



20. ábra: A World of Warcraft térképeinek domborzatábrázolása



21. ábra: A Középfölde-térkép domborzatábrázolása #2

4. Méretarány (vagy aránymérték):

A méretarány felvétele kulcsfontosságú a térképeken. Segítségével mérhető lesz a térkép, a térképolvasó nem csak jobban tájékozódhat, a megtett utat, településeket, térképi objektumok egymástól való távolságát mérheti, de a terület méreteiről is közelítően pontos információt kaphat. Az elképzelt világok térképeinél sincs ez máshogyan, bár a méretek megítélése kétségkívül problémásabb, mint egy valódi területet ábrázoló térkép esetében. Egyes fantáziatérképeken találunk körülbelüli méretarányt, máshol viszont ez teljesen lemarad a térképről. A Gyűrűk Ura könyvsorozathoz tartozó, korábban vizsgált Középfölde térképen, és a GTA-V 'in-game (tehát játék béli) térképét megnyitva is találunk aránymértéket, azonban a már sokat vizsgált 'WoW' térképanyagon nem. Nagyon jó példa a GTA-V térkép (17.ábra), ami a játékban közelítéssel-távolítással változtatja arányosan a méretarányt is (akár a 'Google Maps'), és tapasztalatok szerint amennyire lehetséges pontos is. A Középfölde térkép ezzel szemben pontatlanabb, de funkcióját tekintve sem olyan lényeges a méretarány, hiszen egy kis méretarányú áttekintő térképről van szó, ezt a funkciót pedig a mértékléccel kiegészítve jól betölti. Méretarány tekintetében tehát megosztottak a fantáziatérképek, egyesek pedig okoztak kellemes meglepetést is.

5. Jelmagyarázat

A jelmagyarázat ábrázolása szintén nagyon megosztja a fantáziatérképek készítőit, illetve a térképeket. Csupán elvétve, néhány térképen találunk jelmagyarázatot, a vizsgáltak közül például a GTA-játékok térképeiben (16-17.ábrák). A jeleket, szimbólumokat vizsgáló pontban hozott példatérképeken jól látható az alul, illetve jobb oldalt elhelyezett jelmagyarázat. Szerepelnek a játékban fontos helyszínek, amelyek a térképeken is, és egyes jelek kategóriák szerint logikusan csoportosítottak. Mivel ezek a térképek magyarázzák a rajtuk elhelyezett jeleket, a játékosok gyorsan és könnyedén megtalálják a keresett objektumot. A GTA térképek ebben a tekintetben is kartográfiai párhuzamot hordoznak magukban, ezzel pedig a többi fantáziatérkép számára követendő példák. Velük szemben a 'WoW' térképeken nincs jelmagyarázat, holott több jellel is találkozunk (lásd: 8, 14, 15. ábrák). A térképeken a jelek fontos funkciója az objektum kiemelése, megkülönböztetése, azok magyarázata nélkül azonban jóval nehezebb a felhasználó dolga és a félreértés lehetősége sincs kizárva ilyen esetben.

Természetes, hogy a fantáziatérképek a teljesség igénye nélkül készülnek, nem céljuk a kartográfiai definícióknak megfelelni (nem is tudnának teljesen), azonban a jelek

magyarázata célszerű lenne ezek esetében is, különösen, ha sokféle jellel, egyedi szimbólumvilággal dolgoznak.

6. Névrajz

A névrajz a térképi tartalom különleges eleme. A térképi megírások szolgálhatnak egyéb ábrázolási eszköz (például: pont, vonal) kiegészítésére, de önmagukban is lehetnek az ábrázolás eszközei. Ez utóbbi esetében nem egzakt módon lehatárolható felületi objektumoknál a térbeli helyzetet is rögzíti, nem csupán kiegészít (például: így ábrázolnak tájegységeket is) (Fragó *et al.*, 2011). A névrajz helyes megválasztása gondos feladat, hiszen alapvetően a mögötte lévő térképet takarja, ezért elhelyezésére, méretére kiemelten kell figyelni. A vizsgált fantáziatérképeknél sincs ez másképp, például a 'WoW' térképein, és a Középfölde térképen kiemelt szerepet tölt be. Ha belegondolunk, ez teljesen logikus, hiszen a WoW térképek esetében alapvetően a játék béli fontos helyszínek megkülönböztetése, és az áttekinthetőség fontos, a Gyűrűk Ura világában elmerülni kívánóknak pedig -az áttekintés mellett- a könyv helyeinek relatív (egymáshoz viszonyított) elhelyezkedése, és a történet szereplőinek követése a térképen. A különféle földrajzi nevek, helyszínek pedig a könyvtrilógia története alapján könnyen sorrendbe rakhatók, a kiegészítő térképen pedig követhetők. A GTA-térképeken alapvetően nincs névrajz, viszont a játékban, ha az adott terület felé vesszük a kurzort, akkor kiírja a térképe bal alsó sarkán a terület nevét. A megírások stílusára mindhárom esetben igaz, hogy a betűtípus a játék, illetve a könyv témájához igazodik, és a valódi térképekhez képest a névrajz dominánsabb. A betűk mérete, a nevek elhelyezése egyedi minden esetben, kartográfiaiilag is megállják a helyüket a demonstrált fantáziatérképek nevei, ha figyelmen kívül vesszük a túlhangsúlyozásukat.

Érdekesség, hogy a Középfölde-térképen nem csak a megszokott névrajzi elemek szerepelnek (például vízrajzi nevek, az erdők nevei, hegyek, megkülönböztetett objektumok nevei stb.), hanem például a könyv történetében szereplő fajok „élőhelyeit” is jelöli, mégpedig a faj nevével (22.ábra – 'Wood Elves' – magyar fordításban a Bakacsin erdei tündék). Itt egyértelműen a történet világa, a tematika, mint olyan evidensen meghatározza a névrajz tartalmát is.



22. ábra: Wood Elves
(Középfölde-térkép)

A WoW virtuális fantáziatérképeinek névrajza több kartográfiai párhuzamot is rejt:



23. ábra: Névrajz a World of Warcraft térképein

A 23. ábrán több névrajzi elem is található, a betűtípus azonos, viszont az objektum méretére tekintettel eltérő a betűméret (tehát: a nevek betűmérete kategóriák szerint változik, ezzel is információt ad át). A térképen vannak névrajzi elemek, melyek a (virtuális) térben hűen mutatják meg adott területek helyzetét (például: „The Vile reef” – A Vile korallzátony). Még több olyan példa van, ahol a névrajz csak minőségi információt szolgál, az objektumot nem ezzel jelölik (hanem van rá térképi jel), csupán az adott jellel megjelölt helyszínhez ad magyarázatot, megírást. Ilyenek például a „Rebel camp” (‘Lázadók tábora’), vagy a „Mosh’Ogg Ogre Mound” (‘Mosh’Ogg Ogre bucka’). Párhuzamot mutatnak tehát névrajzi perspektívából is a kartográfiával a vizsgált fantáziatérképek.

7. Egyéb térképi elemek

A térképészet történetében, a pontosság és a helyes modellezés mellett fontos tényező az esztétika is. Sok térképi elem, főként középkori, régebbi térképeken, az illusztrálás színesítése, az emberi szemnek érdekesebbé tétele miatt került fel a korabeli mappákra. Korábban említésre kerültek a különböző tengerészmondák, mítoszok mesés elemei, amik színesítették az ismeretlen területeket, a messzi vizeket, ahova alapvetően nem került volna térképi tartalom. Ezek a kiegészítő rajzok nem jelentenek valós térképi tartalmat, nem jelölnek objektumot, esztétikai szempontból vannak feltüntetve. Azonban például meteorológiai szempontból is érdekes a Krisztus utáni második században élt görög Klaudiosz Ptolemaiosz világtérképe (24. ábra), pontosabban az azon található hozzáadott rajzos elemek:



24. ábra: Ptolemaiosz világtérképe

Ptolemaiosz az akkor ismert világ (Európa, Ázsia, Afrika) egészét ábrázolta, a kontinensek, nagyobb félszigetek is felismerhetők a térképén. Az ábrázolt terület szélein túl, ahol már kvázi nincs is térkép, összesen 12 fej látható, akik mind a térkép centruma felé fordítottak, és a szelek irányát (ahonnan fújnak) hivatottak jelölni.

Az egyéb térképi elem kategóriába tartozik még a szélrózsák ábrázolása (25.ábra), melyek jelölik az égtájakat, és díszes elemként szolgálnak. A modern kartográfiában az égtájakat nem szokás feltétlenül felvinni a térképre, amennyiben az északra tájolt. Ha más a tájolása, akkor természetesen ezt jelölni kell, erre viszont az esetek többségében csak egy egyszerű nyilat, jelet használnak, a további térképi tartalom takarásának minimalizálása miatt. A korábbi térképeken ez még másként volt, gyakrabban használtak díszes szélrózsákat, nagyobb szimbólumokat.



25. ábra: Szélrózsza

A térképek történetében tehát komoly szerepe van az egyéb plusz objektumoknak, amelyeknek olykor van, olykor nincs fontos feladatuk, egy biztos: a rajz küllemét javítják.

Természetes, hogy a fantáziatérképeknél is fontos szerepet töltenek be ezek az elemek. Példaként megint a Középfölde térképet, és a 'WoW' térképállományát érdemes hozni. A Középfölde térképen ugyanis a cím és a mértékléc mellett található szélrózsza is, ami jelöli az égtájakat (5.ábra). Az égtájak kezdőbetűi közül csak az N betű szerepel, tehát az északi irány, a gyakorlatlan térképolvasó is ki tudja következtetni ebből a másik hármat. A 'WoW' eddigi példatérképei közül némelyiken is jelzik az égtájakat, és rengeteg plusz térképi rajz is. A 7.ábrán a 'Northrend' feliratnál látható egy szélrózsza, bár hiányos, hiszen nincs ráírva égtáj, és csak a formájából következtethetjük ki, mit jelöl. Ezen a térképen a játék északi kontinense található, a sarkaiban pedig különféle, játéktartalomhoz kapcsolódó illusztrációk (például: a rozmár-ember szerű lények a játék ezen szegletében „honosak”). Nagyon gyakran – nem csak a fantáziatérképek esetében- látunk hajó-illusztrációkat a térképeken, melyek a tengerek hajózhatóságának jelzései is lehetnek, de csak és kizárólag esztétikai elemként is funkcionálhatnak (szintén a 7.ábrán található egy hajórajz a jobb alsó sarokban).

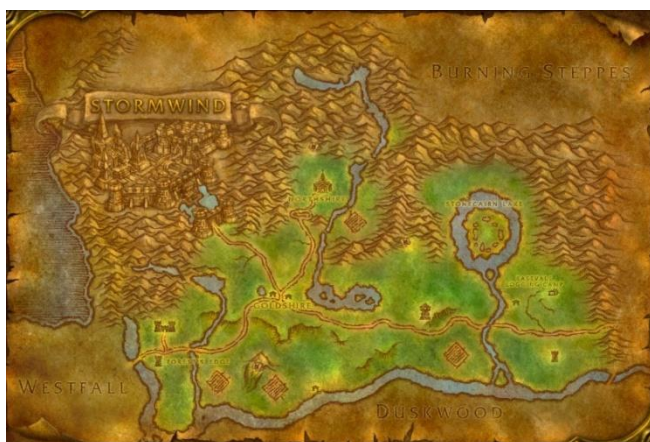
Az egyéb térképi elemek kategóriájában is találunk tehát kartográfiai párhuzamokat a fantáziatérképeken.

Hogyan lehetne javítani a fantáziatérképeket?

Az előző fejezetekben sok példát láttunk fantáziatérképekre. Körül jártuk a fogalmát, arra a következtetésre jutottunk, hogy nem teljesen térképek, hanem térképszerű ábrák, melyek erősen egyszerűsítettek. Ezek ellenére viszont rengeteg a kartográfiai párhuzam, és az egyértelműen a térképészetből átvett elem bennük. Azt is láttuk, hogy gyakran helytelenek ezek a térképek, ami nem feltétlen baj, viszont ahol lehet, ott javítani kell(ene) rajtuk.

A saját fantáziatérképem

Ahhoz, hogy magam is belássak a fantáziatérkép-készítők munkájába és gondolkodásába, nekem is kellett egy ilyen térképet készítenem, és az eddig megszerzett térképészeti tapasztalataimmal kiegészítenem, javítanom azt. A választásom az 'Elwynn Forest' térképre (8.ábra) esett, mert ez a térkép nap, mint nap százezrek által használt. A térképrést Coreldraw(x6) -os szoftverrel rajzoltam át. Természetesen a grafikus munkával szemben az én térképem kevésbé esztétikus, ámbar több térképészeti kritériumnak is jobban megfelelhet. Hogy szembetűnő legyen a különbség, érdemes az alaptérképet, és az én térképemet egymás mellé helyezve szemügyre venni:



26. ábra: Elwynn Forest térképe (Eredeti)



27. ábra: Elwynn Forest térképe (Saját)

A különbség, a színek és ábrázolásmód miatt egyből szembetűnő, azonban a terület jól felismerhető, a jellegzetességeit a saját fantáziatérképem is tükrözi. Fontos, hogy a térképem (és a jelmagyarázata is külön) nagyobb, A4-es méretben is megtekinthető a digitálisan leadott állományok között (PDF-ben). A dolgozatban a lehető legnagyobb (kötés, és formai kritériumok miatt) méretben pedig a 29.ábrán látható (39.oldal). Most csak a különbségek, az első benyomás szemléltetése érdekében tettem kicsinyítve egymás mellé a térképem az alaptérképpel.

A készítésnél igyekeztem jól visszaadni a játék béli tájegység jellegzetességeit. Fontos szempont volt, hogy ha egy kartográfiában nem jártas 'World of Warcraft' játékos látja ezt a térképet, akkor ismerje fel a területet, és hogy ha egy kartográfus látja a térképem, akkor számára is releváns legyen. Próbáltam tehát a virtuális játékvilág, és a topográfia között egy „aranyközéputon” haladni, ez volt a térképem szerkesztésénél az alapelvem.

Egy nagyon fontos különbség azonnal szembetűnő a két térkép között, ez pedig nem más, mint 'Stormwind' városának az ábrázolása. Az alaptérképen ugyanis egy nagy illusztrációval jelölik a várost, és arra kattintva megkaphatjuk az alaprajzhoz hasonló ábrázolását (egy újabb térkép formájában, 9.ábrán látható az eredeti). Mivel az alaptérképen nagy helyet foglalt el a város illusztrációja (és mivel az én térképem nem interaktív, hanem egy raszteres képállomány), úgy döntöttem, a várost illusztrálás vagy jel helyett, mivel a hely megengedi, alaprajzhoz hasonlóan ábrázolom a térképemen. Olyan tehát, mintha két játék béli térképet ábrázoltam volna egy szelvényen. Az ábrázolt területeket színek szerint kategorizáltam, az eredetihez hasonlóan. Zöld színnel jelöltem az erdős, zöld területeket, világoskékkel a vizeket, almazölddel az 'Elwynn Forest'-en kívül eső területeket, és a barna kétféle árnyalatával a hegységeket, illetve magashegységeket. Természetesen a magassági szinteket nem lehet megállapítani, így teljes mértékben az alaptérkép ábrázolására támaszkodtam a rajzoláskor. A hegységeket további jelekkel láttam el, fekete dombszerű képződményeket rajzolva, ebből is kétféle kategória van: a domboknál, középhegységeknél ezek lapultabbak, a magasabb területeknél íveltebbek. Ezzel az elvvel, és a színezéssel már jobban megkülönböztethetők a magasabban fekvő területek a térképen. A városi kerületek színezésében is az eredeti várostérképre (9.ábra) támaszkodtam, a különböző kerületei az én térképemen is különböző színekkel vannak jelölve, valamint az általam alkalmazott színek hasonlóak az eredetiekhez.

Lényeges különbség, és úgy gondolom elsődlegesen itt javíthatók a fantáziatérképek, hogy az én térképem jelei magyarázottak, mellékletként elérhetőek, így a megértésük pontosabb, a félreértések elkerülhetőbbek. Az általam alkalmazott szimbólumokat is próbáltam úgy megválasztani, megrajzolni, hogy azok hasonlítsanak az eredetiekhez, legyen az egy torony, egy erődítmény vagy egy barlang.

Fontos különbség még a névrajz, itt viszont meg kell említeni, hogy a játékban, ha a kurzort adott terület felé visszük, akkor kiírja a terület nevét, amelyre mutatunk (tehát a térképhez tartoznak nevek, csak a kiragadott raszteres állományhoz nem). Ez nyilván az én raszteres

képem esetén nem lehetséges, így az alaptérképhez képest bővített névrajzot készítettem. Kategóriákat választottam meg a névrajz elemei alapján, ezeket különböző betűtípus-méret variációkkal igyekeztem érzékeltetni (ez a plusz információ szintén alig van jelen a WoW-térképek esetén). Bár a bal oldali (26.ábra) térképen nem látható a térkép nyugati oldalán található tenger neve, és a tavaké sem, ezekkel kiegészítve (mivel egyébként nem takarnak semmit) készítettem el a térképemet. Hasonló elgondolással írtam fel a határos területek neveit is (pl.: „Duskwood”), ezek ugyanis másik szelvényen szerepelnek a játékban, itt nem ábrázolják őket részletesen (én sem), így a névrajz felvétele nem okozott problémát, nem volt takart objektum. Ahogy azt korábban tárgyaltam, a fantáziatérképek esetén a névrajz hangsúlyosabb, mint egy topográfiai vagy hasonló méretarányú, „valódi” térkép esetén, ezért a névrajzra több időt is fordítottam. Az eredeti térképnek nincs címe, én ezzel szemben a sajátomat elláttam címmel („The map of Elwynn forest” – Elwynn forest térképe), és bár a kartográfiában nem feltétlen szokás mögé tenni (vagy angolban: elé tenni), hogy ez egy térkép, én hozzátettem, mert a játékban jobban hangzik, emellett pedig érzékeltetni akartam, hogy „térképesebb”, „térképszerűbb” az eredeti állománynál az általam készített szelvény.

A térképem és a jelmagyarázat a következő oldalakon tekinthető meg. Mindkettőt angol nyelven készítettem el, mert a játék, és a térképállomány is angol. Több olyan elemet is tartalmaz, amelyet alap esetben nem érdemes magyarra fordítani („Burning Steppes” például egy területegység neve a játékban, lefordítható „Lángoló Sztyeppékre”, de amellet, hogy nem hangzatos, tulajdonnév is, tehát ebben az esetben nem releváns lefordítani). Az egyértelműség érdekében (és mert ez egy magyar nyelvű dolgozat „terméke”) ezek ellenére mégis fordítást is készítettem mind a térképemhez, mind a jelmagyarázatomhoz (ahol nem találtam releváns, elfogadható fordítást, ott beírtam az angol nevet a magyarra fordítás oszlopba is!):

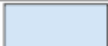
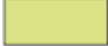
Angol név	Fordítás	Angol név	Fordítás
The map of Elwynn Forest	<i>Elwynn Erdő térképe</i>	Northshire	<i>Északi grófság</i>
Stormwind city	<i>Stormwind városa</i>	Goldshire	<i>Arany grófság</i>
Burning Steppes	<i>Burning Steppes</i>	Fargodeep mine	<i>Fargodeep-bánya</i>
Westfall	<i>Westfall</i>	Jasperlode mine	<i>Jasperlode-bánya</i>
Duskwood	<i>Duskwood</i>	Forest’s edge	<i>Erdő széle</i>
Great Sea	<i>Nagy Tenger</i>	Tower of Azora	<i>Azora tornya</i>
Stonecairn Lake	<i>Kőhalom Tó</i>	Ridgepoint tower	<i>Ridgepoint-torony</i>
Crystal Lake	<i>Kristály Tó</i>	Eastvale logging camp	<i>Keleti fakitermelő tábor</i>
Jerod’s landing	<i>Jerod’s landing</i>		

28. ábra: Névrajz fordításának táblázata



29. ábra: A saját fantáziatérképem

Jelmagyarázat

Vonalas objektumok		Szimbólumok, fontosabb pontok	
	Gyalogút, ösvény		Torony
	Híd		Erődítmény
	Városfal		Mező
	Fal bástyával/toronnyal		Őrhely, kisváros
	Átjáró, sikátor		Barlang, bánya
Szöveg		Egyéb jelek	
G R E A T S E A	Tenger, óceán		Süllyedés, szintkülönbség
CRYSTAL LAKE	Tó		Magashegyek
DUSKWOOD	Megye, terület		Dombok, közepes hegyek
<u>STORMWIND</u>	Város	Területek	
<u>CITY</u>			Erdő, zöldterület
GOLDSHIRE	Kisváros, község		Dombság
FOREST'S EDGE	Egyéb helyek		Hegység
			Vízrajz
			Nem-Elwynn-i területek
			Városkerületek

Dósa Attila
2017.04.30

30. ábra: Jelmagyarázat (Saját térképhez)

A saját fantáziatérképem elkészítésénél, ahogy azt korábban sejtettem, tényleg felmerültek problémák, olyanok is, melyek megoldása ezen térképek esetében nagyon nehézkes volt. Például a korábban sokat emlegetett domborzatábrázolás, én is csak illusztrációval tudtam érzékeltetni a hegyek helyét, magasságokat, komolyabb adatbázisokat nem lehet rá építeni a körülmények végett. Mivel a játékteret is „ismerem”, néhány helyen tudtam, mik azok a pontok, amiket ki kell emelnem, mik azok, amik kevésbé lényegesek, ez megkönnyítette a dolgom néhány esetben. Azonban ennek ellenére a térkép megrajzolásánál többször is választanom kellett, hogy inkább a játék tematikájának, vagy a kartográfának feleljek meg egy adott lépéssel, itt próbáltam a kartográfia mellett dönteni.

Konklúzióként kijelenthetem, hogy a fantáziatérkép szerkesztés, bár a rajz maga nagyon egyszerűsített, korántsem egyszerű feladat, főleg a döntések meghozása miatt. Komoly átgondolást igényel egy-egy apróbb lépés is, ahogy az a térképészetben evidens, ez alól úgy tűnik a fantázia térképei sem képeznek kivételt. Tapasztalataimból kiindulva arra a következtetésre jutottam, hogy amiben mindenképp fejlődni kellene a fantáziatérképek készítőinek, az az, hogy a mappáik legyenek térképszerűbbek, nem kell minden pontos definíciónak megfelelni, de ha például jelmagyarázatot is tennének minden ilyen térképre, és jobban figyelnének a kartográfiai alapelvekre, akkor ezek a térképek „nevelhetnék” a felhasználókat a térképolvasásra. Könnyebben értenének meg utána egy precízebb térképet, mert hozzá szoktatták őket ahhoz, hogy nézzék meg a jeleket, a jelmagyarázatot, és ösztönösen tudnának figyelni a térkép mondanivalójára. Ez gyorsabb, és pontosabb megértést eredményezne, és a térképek szélesebb körű népszerűségét is növelhetnék ezáltal, hiszen, például a 'World of Warcraft' térképeit, ahogy mondtam, nap, mint nap több százezer (akár millió!), főleg fiatalos játékos használja, aki fogékony az új dolgok befogadására. A helyesen megszerkesztett, alaposan átgondolt fantáziatérkép közelebb visz a térképek világához, és segít a későbbi esetleges félreértések elkerülésében.

Összegzés

A dolgozat elején a fantáziatérképekkel kapcsolatos érdeklődésem mellett kérdések és dilemmák is megfogalmazódtak bennem, a munka közben (és a saját térképem elkészítése közben) ezekre sikerült választ találnom. Rengeteg meglepetés is ért, és mélyebben megismertem a térképeknek ezt a nagyon speciális ágát, a fantáziatérképeket.

Konklúzióként elmondható, hogy a fantáziatérkép ma már, mint gyűjtőnév tartozik bele a térképészet fogalomkörébe, és egyfajta aranyközépút az emberi fantázia, és a topográfia között. Ide tartoznak a fantasy-térképek, amelyek a fantasy irodalmi műfaj mellékletei, a hatalmas virtuális fantáziatérkép-anyag, de egyes régi, középkori térképek is (rengeteg példa hozható még a dolgozatban említetteken túl). A fantáziatérképek valamely tekintetben hiányosak, ezért a térképszerű ábrázolásokhoz sorolhatók. Szigorúan véve tehát nem tekinthetők térképeknek, tágabban nézve viszont relevánsak a kartográfia tudományába. Ábrázolásmódjukban (a hiányosság mellett) rengeteg kartográfiai párhuzamra, térképészetből átvett jegyre bukkanhatunk, és olykor a meggondolás is logikus egy-egy ilyen térképmű mögött. Ábrázolásuk emellett erősen egyszerűsített, több dolgot elhagynak a készítőik, de -a vizsgált térképek esetén legalábbis- kiderült, hogy ezek az egyszerűsítések átgondolt döntések, nem pedig a tudatlanság vagy a lustaság jelei. Azzal magyarázható az egyszerűségük, hogy a célközönség, a térképolvasók számára az egyszerű mappa is teljesen megfelelő, ilyen esetekben nincs szükség komolyabb munkákra. Hasonlóan kell gondolnunk rájuk, mint a nagyon régi térképekre, amelyek szintén nehezen feleltethetők meg az újkori definícióknak, mégis térképként tekintünk rájuk.

Mindazonáltal, azt hiszem van fejlesztendő terület, főleg a virtuális térképek készítőinek: például, ha jelmagyarázattal kiegészítenék a térképeiket (konkrétan a 'WoW'-térképek esetén ahogy én tettem), a célközönséget nevelnék a térképolvasásra, és ezáltal közelebb kerülnének az emberek a térképek sokszínű világához.

Irodalomjegyzék

Felhasznált irodalom:

Szent Biblia, Mózes I. könyve (2.rész)

Fordította: Károli Gáspár

Kiadta: Budapest Bibliatársulat. az eredeti szöveggel egybevetett és átdolgozott kiadás
Budapest, 1969

ISBN: 564 00568 1

Török Zs., Scafì A., Delano-Smith C.: Szent helyek a térképeken / Sacred Places on Maps

Magánkiadás, Pannonhalma, 2005

ISBN: 9639053678

Faragó I., Gercsák G., Horváth I., Klinghammer I., Kovács B., Pápay Gy., Szekerka J.: Térképészet és geoinformatika I.

ELTE Eötvös Kiadó, Budapest, 2011

ISBN: 9789 6331 2027 9

Klinghammer I., Papp-Váry Á.: Földünk tükre a térkép

Szerkesztő: Schiller Jánosné

Gondolat Kiadó, Budapest, 1983

ISBN: 963-281-161-5

Cosgrove D.: Mappings

Reaktion Books, London, 1999

Wynn Fonstad K.: Középfölde Atlasza

Ciceró Könyvstúdió Kft., 2004

ISBN: 9789635394760

Internetes források:

<https://hu.wikipedia.org/wiki/Fantasy#Irodalom>

Utolsó ellenőrzés: 2017.05.14

Nyerges T.: Képzelt területek térképei, a fantasy térképek, 2000

Webes átdolgozás: Török Zs., 2002

<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm>

Utolsó ellenőrzés: 2017.05.14

Képek jegyzéke

- 1.ábra: <https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/b/ba/Dobryna.jpg>
- 2.ábra: Nyerges T.: Képzelt területek térképei, a fantasy térképek, 2000
<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm>
- 3.ábra: : Nyerges T.: Képzelt területek térképei, a fantasy térképek, 2000
<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm>
- 4.ábra: : Nyerges T.: Képzelt területek térképei, a fantasy térképek, 2000
<http://lazarus.elte.hu/~zoltorok/oktat/2000/nyerges/nyerges.htm>
- 5.ábra: <http://rohan.gportal.hu/gindex.php?pg=35141663>
- 6.ábra: https://www.thegtaplace.com/images/sanandreas/maps/sanandreas_map.jpg
- 7.ábra: <https://vignette4.wikia.nocookie.net/wowwiki/images/c/ce/WorldMap-Northrend.jpg/revision/latest?cb=20101014223805>
- 8.ábra: <http://www.gamingcfg.com/img/4051/Elwynn-Forest-map.jpg>
- 9.ábra: <https://vignette3.wikia.nocookie.net/wowwiki/images/9/9e/WorldMap-StormwindCityLegion.jpg/revision/latest?cb=20160831135107>
- 10.ábra: https://www.thegtaplace.com/images/sanandreas/maps/sanandreas_map.jpg
- 11.ábra: https://www.thegtaplace.com/images/sanandreas/maps/sanandreas_map.jpg
- 12.ábra: Google Maps (<https://www.google.hu/maps>)
- 13.ábra: <http://rohan.gportal.hu/gindex.php?pg=35141663>
- 14.ábra: <https://vignette4.wikia.nocookie.net/wowwiki/images/c/ce/WorldMap-Northrend.jpg/revision/latest?cb=20101014223805>
- 15.ábra: <https://s-media-cache-ak0.pinimg.com/originals/e0/32/48/e032487efe5d1c64d22f3c1c91c5bbbe.png>
- 16.ábra: <https://vignette2.wikia.nocookie.net/gtawiki/images/2/2d/GangTerritory-GTASA-Map.jpg/revision/latest?cb=20160625021301>
- 17.ábra: <http://i.imgur.com/47s8pDK.jpg>
- 18.ábra: https://upload.wikimedia.org/wikipedia/commons/2/2d/Tabula_hungariae.jpg
- 19.ábra: <http://rohan.gportal.hu/gindex.php?pg=35141663>
- 20.ábra: <https://vignette4.wikia.nocookie.net/wowwiki/images/c/ce/WorldMap-Northrend.jpg/revision/latest?cb=20101014223805>
- 21.ábra: <http://rohan.gportal.hu/gindex.php?pg=35141663>
- 22.ábra: <http://rohan.gportal.hu/gindex.php?pg=35141663>
- 23.ábra: <https://vignette3.wikia.nocookie.net/wowwiki/images/c/cc/WorldMap->

StranglethornJungle.jpg/revision/latest?cb=20140212010938

24.ábra:

<http://elte.prompt.hu/sites/default/files/tananyagok/MeteorologiaAlapismeretek/images/4c9e7c7b.jpg>

25.ábra: https://szelrozsa.files.wordpress.com/2014/01/cat-99_logo.jpg?w=246&h=235

26.ábra: <http://www.gamingcfg.com/img/4051/Elwynn-Forest-map.jpg>

27.ábra: CD-DVD melléklet, fájlnev: The_map_of_Elwynn_Forest.pdf

28.ábra: Névrajz fordításának táblázata

29.ábra: CD-DVD melléklet, fájlnev: The_map_of_Elwynn_Forest.pdf

30.ábra: CD-DVD melléklet, fájlnev: Jelmagyarázat.pdf

Köszönetnyilvánítás

Szeretném megköszönni a témavezetőm, Török Zsolt Győző munkáját, aki szakmai tanácsaival és iránymutatásával segített dolgozatom elkészítésében. Köszönöm a rám szánt ideje mellett az elektronikus úton is küldött segédanyagokat.

Hallgatótársaim segítségét, kiemelten Magyar Zoltánét, akire az utolsó pillanatokban is tudtam számítani.

A családomnak, a testvéremnek, a barátaimnak és nem utolsó sorban a páromnak a rengeteg támogatást, türelmet, és szeretetet.

Nyilatkozat

Alulírott, Dósa Attila nyilatkozom, hogy jelen szakdolgozatom teljes egészében saját, önálló szellemi termékem. A szakdolgozatot sem részben, sem egészében semmilyen más felsőfokú oktatási vagy egyéb intézménybe nem nyújtottam be. A szakdolgozatomban felhasznált, szerzői joggal védett anyagokra vonatkozó engedély a mellékletben megtalálható.

A témavezető által benyújtásra elfogadott szakdolgozat PDF formátumban való elektronikus publikálásához a tanszéki honlapon

HOZZÁJÁRULOK

NEM JÁRULOK HOZZÁ

Budapest, 2017. május 15.

.....
a hallgató aláírása