



# REJTÉLYES TÖRTÉNETEK

25 MŰVÉSZETI FEJTŐRŐ

A könyv megjelenését támogatta:



institut d'estudis  
balearics

A fordítás alapja:

*Enigmas – Desafia tu mente con 25 misterios de arte*

First published in Barcelona, in 2022

Copyright © Zahori Books, 2022

Szöveg © Ana Gallo, 2022

Illusztráció © Víctor Escandell, 2022

[www.zahoribooks.com](http://www.zahoribooks.com)

Eredeti könyvötlet és grafikai terv: Víctor Escandell és Rebeka Elizegi

Fordította © Pethő Dóra, 2024

Szerkesztette: Tanács Eszter

Korrektúrázta: Mandl Orsolva

HVG Könyvek, Budapest, 2025

Kiadóvezető: Budaházy Árpád

Felelős szerkesztő: Tulics Mónika

[www.hvgkonyvek.hu](http://www.hvgkonyvek.hu)



ISBN 978-963-565-666-0

Minden jog fenntartva. Jelen könyvet vagy annak részleteit tilos reprodukálni, adatrendszerben tárolni, bármely formában vagy eszközzel – elektronikus, fényképeszeti úton vagy más módon – a kiadó engedélye nélkül közölni.

Kiadja a HVG Kiadó Zrt., az 1795-ben alapított Magyar Könyvkiadók és

Könyvterjesztők Egyesülésének tagja.

Felelős kiadó: Szauer Tamás

Nyomdai előkészítés: Tekerés Tímea

Nyomás: Kína



Köszönjük nektek, Malena, Nico, Biel, Julia, Beñat és Naroa, a sok-sok inspirációt, és hogy olyan vidám ötletekkel álltok elő, mint amilyenek ebbe a könyvbe kerültek.

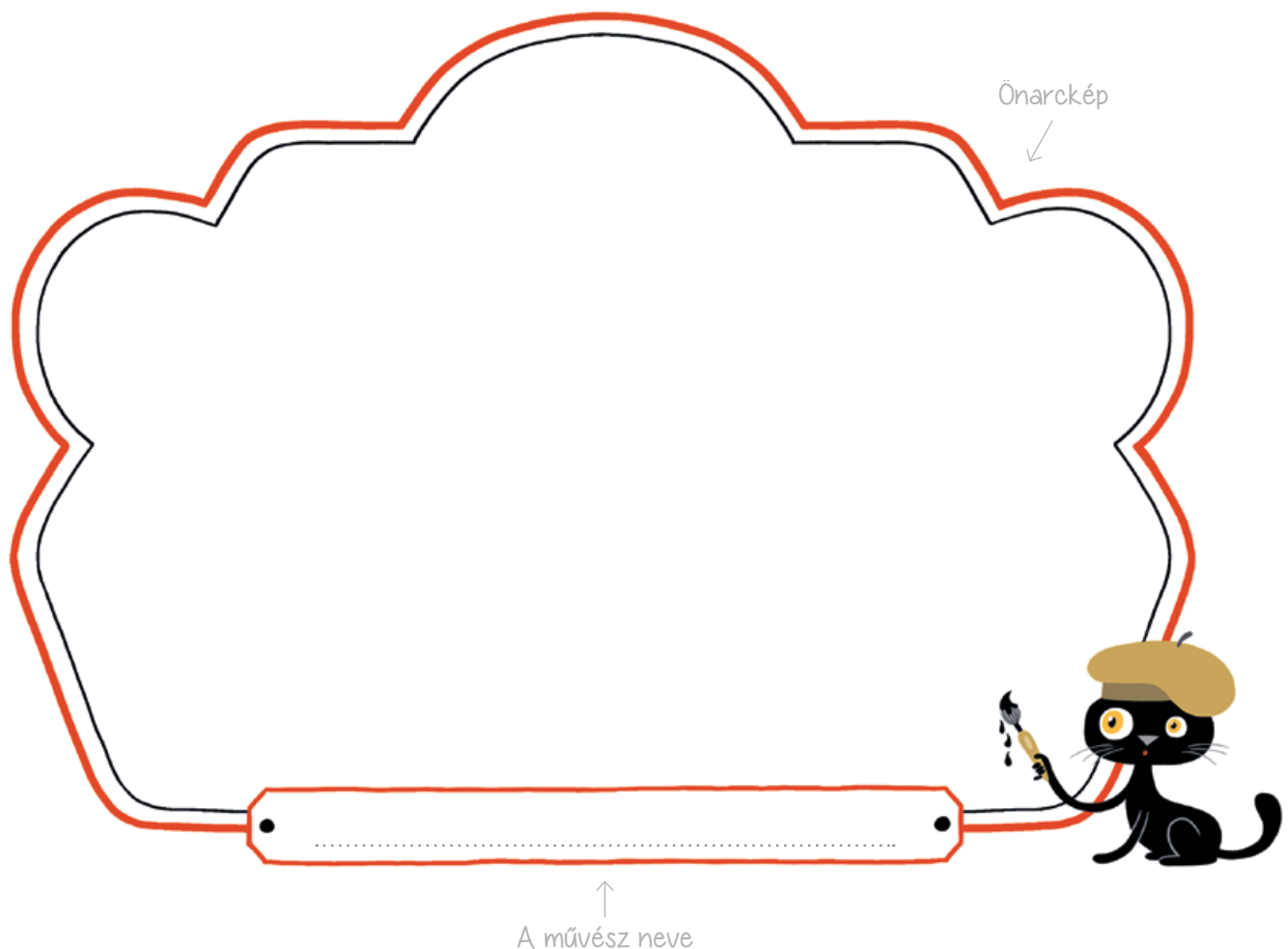
Víctor + Rebeka

# REJTÉLYES TÖRTÉNETEK

## 25 MŰVÉSZETI FEJTŐRŐ

Victor Escandell

Szöveg: Ana Gallo



A nagy művészekhez hasonlóan te is rajzold meg az önarcképedet egy tükör segítségével.  
Így a könyvvel együtt megőrizheted a művedet az utókornak.

# A MŰVÉS Z E T

# REJTÉLYEI NYOMÁBAN

A művészet – a festészet, a szobrászat, a metszetkészítés, a fényképészet – önmagunk kifejezésének egyik legizgalmasabb eszköze. A művészet célja lehet az, hogy szép dolgokat alkossunk, ahogyan a klasszikus görögöknél, de lehet az érzelmek, például a boldogtalanság, a fájdalom és az öröm kifejezése, vagy egyszerűen csak egy pillanat megörökítése is. A könyvben szereplő történetek alapjául valós események, művészek és létező művészeti stílusok szolgáltak. Az ezekhez kapcsolódó fejtörők célja pedig nem más, mint hogy szórakozva megismerd a különböző korok művészetét.

A fejtörők megoldását tükörírással rejtjeleztük. Ha el szeretnéd olvasni, tegyél egy tükröt a pontozott vonalra.



## HOGYAN OLDJ MEG A FEJTÖRŐKET?

Minden feladvány előtt találsz egy-egy ikont, amely elárulja, hogy a logikát vagy a fantáziát célszerű használnod a megfejtéshez.



HASZNÁLD A LOGIKÁDAT!

Ha két kis fogaskeret látsz a fejtörő mellett, a megoldás ott lapul a szövegben és a rajzokon. Bár nincs egyetlen recept az összes logikai feladvány megoldására, javasoljuk, hogy ezeket a lépéseket kövesd:

- Először olvasd végig a leírást, és nézd meg figyelmesen a képeket.
- Olvasd el újra a szöveget, és lépésről lépésre elemezd a meglévő információkat.
- A rendelkezésedre álló adatokból következtess ki a hiányzó részleteket.

## A JÁTÉK MENETE

A fejtörőket egyedül és csapatokban is megfejthetitek. Minél többen vesztek részt benne, annál élvezetesebb a játék, de akkor is remekül fogtok szórakozni, ha kevesen vagytok. Ha többen vagytok, kétféleképpen is játszhattok:



HASZNÁLD A FANTÁZIÁDAT!

Ha a villanykörtét látod:

- Ezek a feladványok szokatlan helyzetekről szólnak, épp ezért a megoldásuk is meglepő.
- A választ nem lehet a szövegben megadott információkból kikövetkeztetni. Egy jó tanács: semmit ne vegyél készpénznek!
- Itt a megoldásban a kreatív gondolkodás segít. Ez azt jelenti, hogy a szokásostól eltérő módon érdemes megközelítened a problémát.

„Festésről álmodom, aztán pedig lefestem, amit megálmodtam.”

Vincent van Gogh



## A CSALÁDDAL

- Minden körben válasszátok ki, hogy ki lesz a nyomozás vezetője. Csak ő nézheti meg előre a megoldást.
- A többiek kérdéseket tehetnek fel neki, hogy közelebb kerüljenek a megfejtéshez, de a nyomozás vezetője csak igennel vagy nemmel válaszolhat, visszakérdezhet, vagy annyit mondhat, hogy „ennek nincs jelentősége”.
- Ha elakadtok, a nyomozás vezetőjével közösen foglajátok össze, amit tudtok, és gondoljátok végig, mi kerülhetne el a figyelmeteket.

## CSAPATBAN

- Alkossatok legalább kétfős csapatokat, és jelöljétek ki egy játékvezetőt.
- A játék elején állapotjátok meg abban, hány fejtörőt szeretnétek megoldani.
- Nem az a fontos, hogy melyik csapat a gyorsabb, az a csapat győz, amelyik több pontot szerez.
- Ha valamelyik csapat tudja a megoldást, közli a játékvezetővel, aki eldönti, jár-e nekik a pont, és továbbléphetnek-e a következő feladványra.
- Minden egyes megoldott feladvány után írjátok fel a pontszámotokat.

## ÉLJEN A MŰVÉSZET!

### MERÍTS IHLETET!

A fejtörők megfejtése után lapozz a könyv végére, és csináld meg a feladatokat. Mivel a fejtörőkhöz kapcsolódnak, biztosan ihletet kapsz majd!

### NÉZZ UTÁNA!

Keress meg a fejtörőben szereplő művet vagy művészt az interneten vagy egy könyvben. A művészet élvezetéhez nem kell szakértőnek lennünk, elég gyönyörködni a művekben.

### OSZD MEG MÁSOKKAL!

Egyedül is megcsodálhatod a műalkotásokat, de izgalmasabb, ha másokkal együtt teszed, mert akkor elmondhatjátok egymásnak a véleményeteket.

## PONTOZÁS

A könyvben szereplő feladványok különböző nehézségűek, amit minden oldalon csillaggal jelöltünk.

### 10–20 PONT

Az ilyen feladványok megfejtése általában nem okoz túl nagy fejtörést.



SZINT: KÖNNYŰ

### 30–40 PONT

A válasz megadásához ebben az esetben jókora adag kreativitásra és logikus következtetésekre van szükség.



SZINT: KÖZEPES

### 50–60 PONT

Ezeknek a rejtélyeknek a megoldásához bizony elő kell vened a legjobb nyomozói képességeidet.



SZINT: NEHÉZ



# 25 MŰVÉSZETI FEJTÖRŐ

## ŐSKOR

### ŐSKORI MŰVÉSZET (Kr. e. 42 000 – Kr. e. 4. évezred)

Az emberek már több mint 40 000 évvel ezelőtt is festettek vadászatokat és a körülöttük élő vadállatokat ábrázoló jeleneteket. Az első művészek az otthonuk-ként szolgáló barlangok falára rajzolták fel a bölényeket (Európában), varacsokos disznókat (Indonéziában), antilopokat (az afrikai sivatagban) és szarvasokat (Észak-Amerikában). Ezenkívül kőből és csontból embereket és állatokat ábrázoló apró szobrocskákat is készítettek, amelyeknek mágikus jelentőséget tulajdonítottak.

### ÓKORI MŰVÉSZET (Kr. e. 4. évezred – Kr. u. 5. század)

Az írás kialakulása után felvirágoztak a nagy civilizációk Mezopotámiában és a Földközi-tenger partvidékén, ahol maradványok a művészeti alkotások születtek. Az egyiptomiak művei főként a temetkezéshez kapcsolódtak: a sírkamrákat díszítő falfestmények a fontos emberek által véghez vitt tetteket igyekeztek megörökíteni. Később a görögök a filozófiájukat és a tudományos ismereteiket ábrázolták a műalkotásokon, amelyek célja a tökéletesség és a harmónia megteremtése volt. A rómaiak főként az építészetben alkalmazták a festészetet és a szobrászatot, portrékkal és szobrokkal díszítették az otthonaikat és az épületeket.

### KÖZÉPKORI MŰVÉSZET (Kr. u. 5–15. század)

Ebben az időben a művészek elsősorban nem a szépséget keresték, hanem a vallás szolgálatába állították a művészetüket. Az emlékművek és a szobrok Jézust, Buddhát és a hindu isteneket ábrázolták, míg az iszlám művészek a kalligráfia és geometriai formák segítségével fejezték ki magukat. Közép-Amerikában a maják is isteneket, papokat és nemeseket ábrázoló szobrokat alkottak, a templomok falait pedig részletgazdag jelenetekkel díszítették.

ÜDVÖZÖLLEK!



BECSAPOS BARLANGRAJZOK ..... 8

KIS LELET, NAGY FELFEDEZÉS ..... 10

A MESÉLŐ HIEROGLIFA ..... 12

KŐ KÖVÖN ..... 14

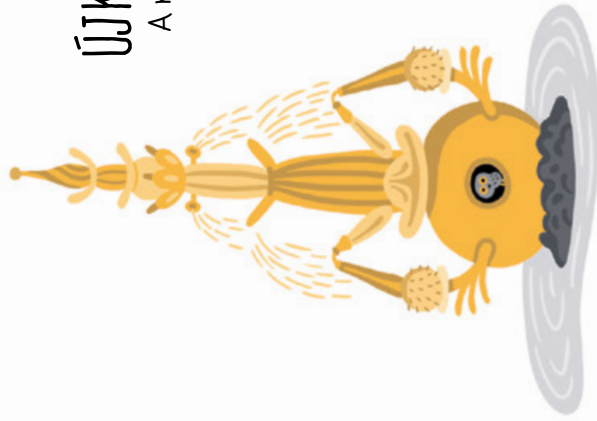
A GYÖNYÖRŰNEK TŰNŐ KERT ..... 16

A CSÁSZÁRNÓ KÍVÁNSÁGA ..... 18

MESTERI FELADVÁNYOK ..... 20

AZ ILLUMINÁTOR NAGY MŰVE ..... 22

BALESET AFRIKÁBAN ..... 24



## ÚJKORI MŰVÉSZET (15–19. század)

A reneszánsz nagy változásokat hozott az európai művészetbe: a tudományt és az embert állította a művészi gondolkodás középpontjába. A 16. és a 19. század között minden ország kialakította a maga sajátos stílusát. A 18. századi Európában a francia és az ipari forradalom megváltoztatta a művészek gondolkodását: nem annyira a szépség, mint inkább az érzelmek kezdték érdekelni őket.

## MODERN ÉS KORTÁRS MŰVÉSZET (19–21. század)

A 19. században Európa vált a művészet központjává, ahová a világ minden tájáról érkeztek művészek, hogy különböző dolgokkal kísérletezzenek, az európaiak pedig az afrikai és az ázsiai kultúrából merítették ihletet. A 20. században a két világháború és a számtalan forradalom hatására megváltozott a művészek alkotás- és látásmódja.

A múlt század első évtizedeiben Párizsban gyűttek össze a kor legkreatívabb és legmerészebb elméi: az avantgárd mozgalom képviselői a kreativitást korlátok közé szorító normák ellen lázadtak, és új kifejezőmódokat kerestek. 1950-től New York vált a nemzetközi művészet központjává, ahol a művészek elkezdtek a nagyvárosi kultúrára jellemző ipari technikákkal és anyagokkal kísérletezni. Idővel az is fontossá vált, hogy az emberek megismerjék a műveik mögött rejtőző gondolatokat, és hogy provokálják a közönséget. A művészet szabadabbá vált.



AZ ELTŰNT MICHELANGELO .....	26
A HIÁNYZÓ ÉVSZÁM .....	28
NEHÉZ DÖNTÉS .....	30
A MEGMÉRGEZETT HESTŐ .....	32
TREFFÁS CÍMADÁS .....	34

EGY MEG NEM ÉRTETT ZSENI .....	36
A HAMIS SIKOLY .....	38
EGY TÖRÉKENY SZOBOR .....	40
AZ ELŐRELÁTO HESTŐNŐ .....	42
KUBISTA CSENDEJELT .....	44
KÖLTŐI KOKTÉLPARTI .....	46
EGY SZÜRREÁLIS ÁIOM .....	48
ÖSSZEKEVERT SOROZAT .....	50
AZ ISMERETLEN FÉNYKÉPÉSZ .....	52
AZ INSTALLÁCIÓ, AMELY SZÓT SEM ÉRDEMEL .....	54
A FONDORLIATOS GRAFFITIS .....	56

## Barlangrajzok

Az ősköri Afrikában, Ázsiában és Európában az emberek azokat a dolgokat ábrázolták, amelyek nélkülözhetetlenek voltak az életben maradásukhoz: a vadállatokat és a vadászatot (az állatokat csak több ezer évvel később, az újkőkori kezdték házasítani). A színyanyagokat összetört ásványokból és faszénből nyerték ki, amit állati vérrel vagy zsírral keverték össze. Piros, sárga, barna, fehér és fekete színeket használtak. A művészi motívumok között gyakran szerepelnek tenyérlenyomatok is.



# BECSAPÓS BARLANGRAJZOK

A gyerekek nemrég tanultak az iskolában a barlangrajzokról, ma pedig táborozni mennek a tanárokkal egy olyan helyre, ahol számos őskori barlang található. Egész héten az ősemberek életével és művészetével foglalkoznak, hogy elmélyítsék a tanultakat.



1 Az első napon a gyerekeknek az a feladatuk, hogy agyagból és ásványokból elkészítsék a festéket ahhoz a „barlangrajzhoz”, amelyet a kirándulás után fognak az iskola falára festeni.



2 A második napon Juan lelkesen újságozza a többieknek, hogy barlangrajzokra bukkant a táborhely mellett. Meg van győződve róla, hogy az őskorból származnak, mivel nagyon érdekli ez a téma, és mindent tud róla.



3 A tanárok odasereglenek, és megvilágítják a falat. Megdöbbenve látják, hogy a képen egy fekete szarvas, egy íjat tartó piros vadász és egy kék kutya látható.



4 Naia, aki a szüleivel már látott őskori barlangrajzokat, biztos benne, hogy ezek nem származhatnak az őskorból.



## MEGTALÁLOD AZT A KÉT ÁRULKODÓ JELET, AMI MIATT A RAJZOK NEM SZÁRMAZHATNAK AZ ŐSKŐORBÓL?

..... TEDD A TÜKRÖT A VONALRA! .....

ÚJKÖKORBAN HASZNÁLTÁK.  
S. AZ ÁLLATOKAT, KÖZTÜK A KUTYÁT, CSAK AZ  
J. AKKORBAN MÉS NEM HASZNÁLTÁK KÉK SZÍNT.

