

UJVÁROSSY LÁSZLÓ

„Médiummasszás” avagy művészeti kutatás a PKE művészeti tanszékén

Művészet

A 20. század művészetéről írva Fiedler egyik mondását idézi Werner Hofmann: „A művészet nem a tapasztalat meghamisítása, hanem annak kibővítése”¹. A modern alkotók ezt teszik a művészet és a nem művészet határán két ősrégi eszmény-elképzelés szerepéhez juttatásával: „*az egyik az ösztönök, a tudat alatti, művészetén kívüli életformáló erőire hivatkozik; mely szét akarja feszíteni a műalkotás esztétikai izoláltságát, beleolvastván a művet az élet közvetlen folyamatába.*”² Itt Hofmann a dadaista és a szürrealista tendenciákra gondol. A másik eszmény vagy elképzelés az előzőkkel éppen ellentétes irányú, ebben a formateremtésnek – írja – „*nem szabad feloldódnia az életben, nem szabad, hogy az élet káosza úrrá lehessen rajta, ellenkezőleg [...] A művésznek a forma teremtőjévé kell válnia, akinek cselekvési tere az egész valóság*”³(lásd konstruktivizmus, De Stijl, Bauhaus). A posztmodern utáni valóságunk vizuális művészetében gyakran újra megjelenik a fent kijelölt két modern szerepkör, parafrázisok formájában. A dadaista és a bauhausi modell még mindig az oktatás tárgya, ráadásul az oktatóknak is tanulniuk kell, hogy a ma feladatait ne a tegnap eszközeivel és fogalmai alapján akarják elvégezni.⁴ Az újfajta vizuális kommunikációs eszközök és jelenségek egyre gyorsabb terjedésével életbe lépnek új esztétikák, új kutatási területek, egy nyomdahiba is változásokat hozhat, amint McLuhan könyve a *Médium üzenet* (*The Medium is the Message*) cím helyett *Médiummasszás* (*The Medium is the Massage*) lett.⁵

A romániai felsőoktatás versenyében a PKE-n működő vizuális művészeti szak immár tizenöt éve állandóan megújulva, a második félévtől új épületben, sikeresen két szakirányt oktat: az alkalmazott grafika területéről tervezőgrafikát, könyvművészetet, tipográfiát, brand design-t és csomagolás-művészetet; a másik szakterületen a mozgókép alkalmazása-it animációban, videóban és az intermédiák kutatásában. Ez idő alatt a grafika tanszéknek sikerült bizonyítania, hogy a vizuális kreativitás jelenléte nemcsak a reprezentációt gya-

korló hallgatóknál mutatható ki, hanem azoknál is, akik az ötletet, a vizuális gondolatot tipografikus, tárgyas, informel vagy a montázsvel segítségével, akár intermedialis művekben kivitelezik. A megfigyelőképesség és a vizionálás fejlesztésére a rajzoktatáson kívül professzionális foto- és videostúdió áll a hallgatók rendelkezésére. Nem számít csodának, ha az alternatív megoldások a hagyományos kifejezési területeket számtalan esetben megelőzik, és a kísérletek újszerű eredményekhez vezetnek. A tervezőgrafikai gondol-

1. Fiedler, C., in Werner Hofmann, *A modern művészet alapjai*, Corvina Kiadó, Budapest, 1974, 195.
2. Werner Hofmann, *A modern művészet alapjai*, Corvina Kiadó, Budapest, 1974, 196.
3. Uo.
4. Marshall McLuhan, Quentin Fiore, *Médiamasszás, Egy rakás hatás*, Typotex Kiadó, 2012, 8–9. A mostani „Szorongás Kora” nagyrészt annak tulajdonítható, hogy a ma feladatait a tegnap eszközeivel és fogalmai alapján akarjuk elvégezni.
5. Uo. Utóirat.
6. Témavezető Ujvárossy László DLA, professzor, PKE.
7. Témavezető Bartha Sándor DLA, adjunktus, PKE.

kodás is megköveteli, hogy a hagyományos rajztudás mellett a számítógépes képfajták egyensúlyát ne az önkényesség vezérelje, hanem a mértekre adott válaszokból álljon össze a mű. A mielőbbi eredményesség érdekében a nagyváradi művészeti szak a felvételi vizsgán egy sajátos szűrést, úgynevezett kreativitástesztet vet be, melyből kiderül, hogy a jelentkező mennyire rátermett a kortárs művészeti kihívásokra, a vizuális gondolkozásra és nem utolsósorban a megélhetését biztosító tipográfia és kép együttesének, közvetítő kifejezésének használatára. A bejutottakat a szak számos területén kiváló vezetőtanárok kutatásokban irányítják, és az eredményeket tehetséggondozó projektekkel kiállításokon, a Partiumi Tudományos Diákköri Konferencián (PTDK) vagy a diplomamegvédéseken mutatják be. A 2016/2017-es tanév alapképzésén (BA) éppen úgy, mint a mesterképzésen (MA) talán még kiemelkedőbb sikerek születtek, mint az előző években, ezekről szubjektív megközelítésben jubileumi örömeinket szeretném tolmácsolni.

A 20. PTDK-n **GYÖRFI MÓNIKA** és **KOVÁCS RAMÓNA** alapképzésen másodéves hallgatóink együttműködtek Györfi Csenge vállalati szoftverfejlesztés és -tervezés szakos (BBTE, MA I.) hallgatóval és a közös kutatási projektjükben *Nyelvoktatás vizuális elemek felhasználásával – Kimchi: koreai–magyar szótanuló applikáció*⁶ címen egy praktikus közönségorientált alkalmazást hoztak létre, amely a vizuális befogadásra hajlamos emberek számára megkönnyítheti a nyelvtanulást. A színes piktogramokat tartalmazó alkalmazásokkal nemcsak a nyelvi információkat lehet mélyebben memorizálni, hanem a tanulásra szánt időt is le lehet rövidíteni. A felhasznált programozási operációs rendszer az Android, használatához nem szükséges internetkapcsolat, minden adatot memóriájában tárol a telefon. Tehát kéznél van, és tanulásra bárhol szabadon felhasználható.

Szintén másodévről **SZŐCS ESZTER** a konferencián *A kiterjesztett valóság technikai vívmányának beépítése a tipográfia oktatásába*⁷ címmel a tipográfia újszerű tanításának alkalmazásáról beszélt. Amint a dolgozat címe is mutatja, témája az *Augmented Reality*, vagyis a valós térnek a komputer által szimultán módon generált látványbeli, virtuális kiterjesztése, nyugaton már harminc évre tekint vissza, nálunk ez a technológia még mindig igen új. Az első valóságélményt nyújtó



Kovács Ramóna / Györfi Mónika: *Kimchi: koreai–magyar szótanuló, applikáció*

AR rendszerek a '90-es években jelentek meg, előnyük abból áll, hogy a befogadót egy teljesebb interaktív pozícióba hozzák és a valóságot más dimenzióba helyezett élményben részesítik. Eszter előadásában hangoztatja, hogy egy olyan médiumot szeretne létrehozni, amely „módosítja az észlelés hagyományos, általunk ismert formáit és egy komplex élményt biztosít, összeköti a digitálist az analóggal, a valóst a virtuálissal, ezáltal pedig egy teljesen új dimenziót” valósítana meg mind a tervezőgrafika területein, mind távlatban a tipográfia oktatásában.

Ugyancsak a kiterjesztett valóság applikáció alkalmazásával foglalkozott **SARKADI IMOLA**⁸, de ő a könyvtervezés területén kísérletezett. Diplomamunkájában Lewis Carroll *Alice Csodaországban* című meséjét dolgozta fel úgy, hogy az olvasó Alice helyébe lépve az okostelefon képernyőjén nézhette a fantáziatörténet Csodaországának virtuális látványanimációit. A fent említett AR digitális technológiával a hagyományosan szerkesztett könyvbe mozgókép animációkat ágyazott, ezzel megújítva az olvasás hagyományos élményét. Szándéka szerint „mozgóképes illusztrációk szimultán módon élvezhetők magával az olvasással”, így a történet hatását egy új értelemmel és dimenzióval bővítette ki. Használati utasításként Imola a következőket ajánlja: le kell tölteni az „Aurasma” alkalmazást, regisztrálni kell, és rákeresni a „wonderland book”-ra, majd a kamerával fókuszálni a könyvbe szerkesztett szem piktogramokra. A teljes képernyős megtekintéshez az animációt kell érinteni. Azt is hangsúlyozza, hogy ezúttal nem a kisgyerekeket szólítaná meg, hanem azt a korosztályt, amelynek tagjai már filmen vagy egyéb helyeken találkoztak korábban a mese fantasztikus látványával és érdekeltek a mai virtuális megközelítési módok alkalmazásában.

PÉTER EMŐKE a kiadványtervezésével⁹ időben még régebbre visszanyúlt egy elfeledett irodalmi műhöz, Cyrano de Bergerac barokk költő *Holdbéli utazás* című regényéhez. Cyrano legendás alakjának népszerűsége Edmond Rostand 1894-ben írt drámájának köszönhető,

Sarkadi Imola: Lewis
Carroll, *Alice's adventures*
in *Wonderland*,
mozgóképes illusztrációkkal





ezt gyakran előadták színházban, és meg is filmesítették. De kevesen ismerik a költő szatirikus írásait, költeményeit, szabadgondolkodású érveit, mint például „a világot nem az ember kedvéért teremtették, az ember nem a világ középpontja”¹⁰. Emőke a művet Szávai Nándor 1962-es magyar fordítása nyomán fedezte fel, és amikor a Csernus Tibor narratív képeivel illusztrált kötetet kézbe vette, eldöntötte, hogy a mai olvasó számára látványban korszerűsített nyomtatásközeli formába rendezi. Azért is gondolta így, mert Cyrano eszményi világa tele van tudományos felfedezéssel, például: „fél századdal a newtoni törvény megfogalmazása előtt felismerte az általános tömegvonzás lényegét, vagyis a tömeg és a távolság összefüggését”¹¹, képzelőerőjének utópisztikus logikája újszerű találással vonzóvá teheti a 21. században ezt a könyvet.

A mozgóképes kereskedelmi hirdetések piacán **TANKÓ TITANILLA** a hologram hatású doboz¹² reklámjainak kutatásával foglalkozott, ezek figyelemfelkeltése még mindig kiaknázatlan területnek számít. Statikus reklámok készítése után választotta az animációt is felhasználó dobozt,

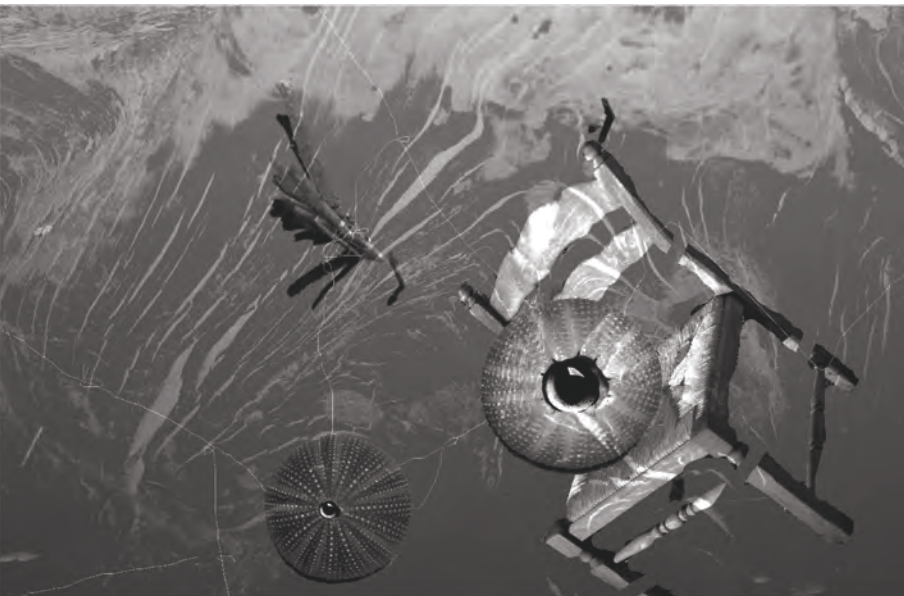
8. Témavezető Bartha Sándor DLA, adjunktus, PKE.

9. Témavezető Ujvárossy László DLA, professzor, PKE.

10. Cyrano de Bergerac, Holdbéli utazás, in Jegyzet, 43.

11. Uo. 44.

12. Témavezető Antik Sándor DLA, professzor, PKE.

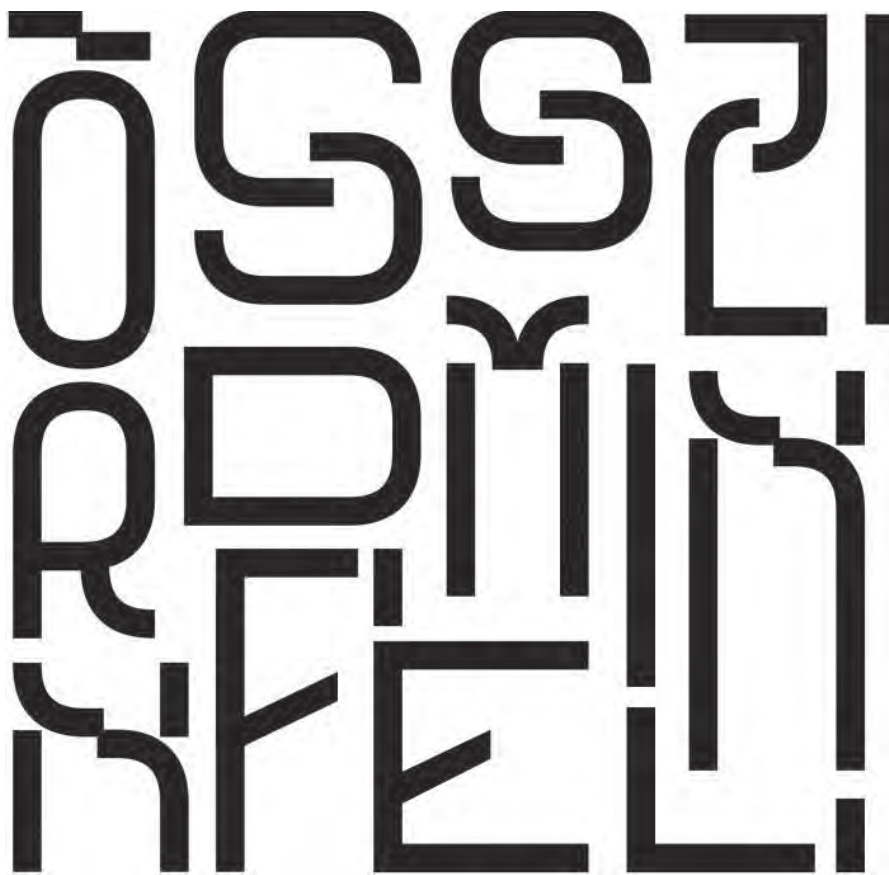


melynek alkalmazási területei sokkal széleskörűbbek, mint a plakátéi, így a kirakatoktól a nagy méretű reklámfelületekig több mindent magukban foglalnak, és segédeszközként felhasználhatók a pedagógiában is.

KOLCSÁR SZILÁRD és **VATÁNY SZABOLCS**¹³ mindketten a tipográfia szakterületére vonulva betűtervezéssel kísérleteztek. Kolcsár a diplomáját a *Ligatúrák a tipográfiában* című munkájával nyerte el; megalkotta a *Fifita* (a szónak nincs jelentése, de ez a neve egy híres ausztrál rögbijátékosnak: Andrew Fifita) betűcsaládot, Vátány pedig négy modul felhasználásával kísérletezve létrehozta a *Modiznak* nevezett betűtípusát. Az így nyert font nemcsak a címek, de kisebb lídek szedésére és egy modulkirakó segítségével további fejlesztésre is alkalmas. Az általuk tervezett betűcsaládok rendhagyó újításnak számítanak az erdélyi tervezőgrafikában, folytatva a betűtervezés rég megszakadt gazdag hagyományát.

A játéktervezésben szintén ketten jeleskedtek: **BÁLINT KATALIN** *Sikerpiramis. Társasjáték Maslow alapján* címmel védte meg munkáját, a **SÜTŐ FANNIÉNAK** a címe *Egy társasjáték megalkotásának menete*. A maguk bonyolultságában mindketten izgalmas társasjátékot hoztak létre, Katalin a geometria egyszerűségével elegáns, ízléssel kivitelezett formát alkotott, Fanni a középkori tematikának megfelelő, attraktív vizualitásra összpontosított.

13. Témavezető Bartha Sándor DLA, adjunktus, PKE.



Angyal Olívia:
Tóparti szoba,
animáció, részlet

Vatány Szabolcs:
Modiznak nevezett
modul betűtípus

Grafika szak lévén a képgrafika területéről is érkeztek kísérletezők. Így a *Belső és külső absztrakt szférák* címen **LÁSZLÓ JUDIT**¹⁴ autonóm munkáit az „utánzó művészet” helyett Kandinszkij elvonatkoztatott organikus munkái inspirálták, szimbolikus parafrázisokat hozva létre. Színes kozmikus képeiben „A világ: cseng. A világ: szellemi lények kozmosza.



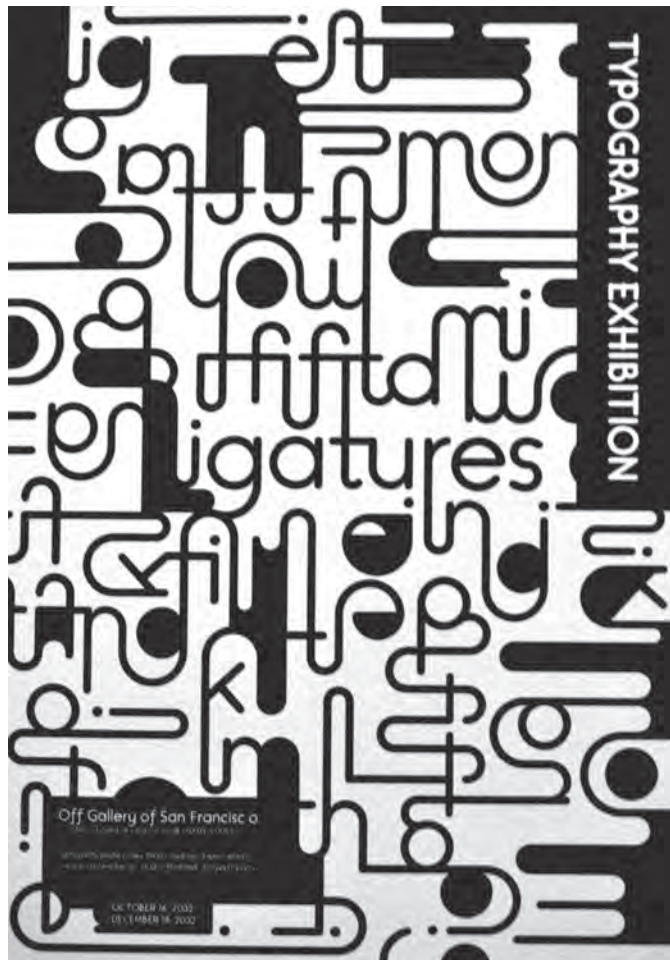
Ekképp a holt anyag: eleven szellem.”¹⁵ László Judit éppen úgy, mint Kandinszkij, hiszi, hogy a belső csengés a makrokozmosztól a mikrovilágig, a vonaltól a foltig mindenben érezhetően benne van, ami „felhatalmazza arra, hogy a művészi eszközöket ne kelljen tárgyi köntösbe öltöztetnie, vagyis lemondhasson a tárgyi tartalmak visszaadásáról.”¹⁶ Kísérletében dominál a dekoratív funkció, az önálló képtől a tűzfalak

László Judit: Belső és külső absztrakt szférák, C-print

Kolcsár Szilárd saját betűtervének reklámja

és belső terek gazdagításáig többféle hasznosítási területe lehetséges.

ANGYAL OLÍVIA vízióinak alkotási folyamataiban úgyszintén montázs-szerű intuitív „automatikus írást”



14. Témavezető Ujvárossy László DLA, professor, PKE.
15. Spinoza, in Werner Hofmann, *A modern művészet alapjai*, Corvina Kiadó, Budapest, 1974, 247.
16. Werner Hofmann, *A modern művészet alapjai*, Corvina Kiadó, Budapest, 1974, 247.



alkalmaz, mely a tudat alatti irracionális mezőből származik. Képei hasznosíthatók az autonóm képgrafikában éppúgy, mint a könyvillusztrációkban, avagy az animációs kisfilmekben. Különös álomszerű *Holdhalászat*on vesz részt. *Bogarakkal a Holdon* vagy a *Gésaportrékkel* figyeli a *Hold ciklusait*. Költői szimbólumai a talált fotók montázsalkotásából születnek. Amint megtalálja szürrealista világának narrációs tematikáját, sikeres alkotóvá válhat.

Az intermédiókkal való kísérletezés ezennel több sikert hozott, mint az előző években. Elsőnek említem **SZABÓ CSONGOR**



*Szabó Csongor
rajzöntő akciója, gép, szén-
por, papír, öntött rajz,
adatlap*

GOR *Kísérleti rajzgépek. Öntött rajz*¹⁷ című munkáját, mellyel az új egyetemi épület garázsába telepedett be. Dolgozatában leírja, hogy a „hasznaltalan” gépi mozgó elemek imádata először Hágában mutatkozott meg nála, amikor megadott problémakörre elkészítette „a kommunizmus fanyar hagyatékát”, első kinetikus interaktív masináját, a *Múltba mártó gépét*. Ezt követően rajzórán megfigyelt jelenségből született meg a diplomamunka ötlete, amikor látta, hogy rajzolás közben a függőleges rajztáblára feszített papíron, melyen megszületik a reprezentáció vonala vagy a modellálás foltja, a szénpor egy része a lap aljára és a táblatartó lécre pereg, közben nyomot hagy a rajzon. A rajznak ez a véletlen része a szakszótárban formátlan, nem ábrázoló anyag, a tárgyi valóságot visszaütató konkrét szénpor. Mint ilyen a nyomhagyás eszköze, médiuma, ezért Csongor úgy gondolta, megalkotja a rajzöntő gépét és az öntött rajzoknak az adatlapját, melyen fel van tüntetve az öntések száma, a papír dőlésszöge, az öntés időtartama, dátuma, a tölcser pozíciója, a beesési magasság. És nem marad más hátra, csak a lapok fixálása.

Az installációk műfajában többen is jeleskedtek. A hallgatók közül voltak, akik személyes indíttatásból autonóm identitásuk keresése közben találtak tematikát, mint **CSEKE EVELYN**. A *Fonott képek* című

17. Témavezető Onucsán Miklós DLA, professzor, PKE.



*Berszán Virág:
Dimenzionált történetek,
installáció*

*Marchiș Dóra:
Emlékek érintése,
videórészlet
az installációból*

videoinstallációjában¹⁸ a család nyújtotta szeretet-émlékeit jelképesen – az édesanyja által gyűjtött – kosarakba „fonta”. Most, hogy a gyerekkori nyugalmából kinőve, felnőttként saját család alapítására vágyik, egy háromcsatornás videót készített. Az egyikben a kosár biztonságából való kitekintés érzését próbálta közvetíteni úgy, hogy a fekete kosárfonat

múlt a hátunk mögött van, és körülvesz minket, míg a jelen a kompozíció középpontjában van, abban a középpontban, amely egyesít mindent, ami körülveszi és amibe belemerülünk.”¹⁹



rései mögül időnként a múlt különböző idő- és térszeleteit, képrészleteit kivillantotta. A másodikban az „édes otthon”-ban, azaz a fehér kosárfonatban, a házban, a családban levő élénk vagy halványuló emlékeire gondolt, és végül egy koncept artos fordulattal élve, a kettő közötti térben mozgókép-címekkel, fogalmakkal hitelesítette, vagyis helyettesítette fényképeit. Munkájában a jelen a kompozíció középpontjában van, hiszen amint Vlagyimir Favorszki írja: „A

18. Témavezető Onucsan Miklós DLA, professzor, PKE.

19. Vlagyimir Favorszki, Az idő problémája, in Steve Yates (szerk.), A tér költészete. Fotókritikai antológia, 71–77. Typotext Kiadó, Budapest, 2008, 75.

*Cseke Evelyn:
Fonott képek,
videoinstalláció*



BERSZÁN VIRÁG művészettörténeti kutatásai során jutott el a személyes identitásához, emlékeihez, a fennmaradt tárgyakhoz kapcsolódó történetekhez, s ezeket a *Történetek és látvány-szintek az installációs képalkotásban*²⁰ című művében installálta. Kérdésfelvetése az, hogy a dokumentumokhoz fűződő szubjektivitása hogyan tudja rekonstruálni „a múltat, mely már nem

20. Témavezető Dr. Horváth Gizella docens / Kovács Zoltán asszisztens PKE.

Gyurka Andrea:
A fotogram kreatív lehetőségei,
multimédia-installáció, videó,
4 db fénydoboz

Antal Melinda:
Álomrekonstrukciók,
videoinstalláció

tapasztható, mégis hatással van a jelenre”. A vizuális kivitelezést úgy oldotta meg, hogy a tárgyakra vetített családi fényképeket posztamensekre, hegyesszögben átszelt kockákra nyomtatta, melyek egyik oldalán a történetmesélés verbális nyomata látszik, a kockák tetején pedig a képen látott személlyel együtt járó személyes tárgya (pl. nagypapa kucsmája).

GYURKA ANDREA videoinstallációjában a fotogram és a fotogram videójának kreatív kifejezési lehetőségeit kutatta²¹, mesteri módon. **ANTAL MELINDA** pedig *Álomrekonstrukcióit*²² mutatta be három képernyőn, sikeresen.

MARCHIS DÓRA *Szubjektív emóciók projekciója intermediás eszközökkel*²³ című dolgozatára elsötétített térben készített interaktív installációt, melyben a néző ötféle tárgy érintésére ötfajta emóciót (öröm, bánat, nyugalom, félelem, fájdalom) kiváltó mozgóképet láthat a falon.

Heidegger szavaival élve „a lét értelme az idő maga” mottót is adhatnánk a következő hallgatónk mesteri disszertációjá-

nak. **KÓNYA KINCSTŐT** (MA II.) *Vizuális naplójában*²⁴ az ember és a tér kapcsolata az időfolyamban szinte két éve foglalkoztatja, oly módon, hogy az idő múlását és az észlelt változásokat statikus vizuális állóképekkel kutatta, másként, mint a huszadik századból ismert kísérletező alkotók tették. (Lásd a futurizmus, a neoavangárd folyamatművészete vagy az idő múlását fényképpel és a számsorok rend-

21. Témavezető Antik Sándor DLA, professzor, PKE.

22. Témavezető Antik Sándor DLA, professzor, PKE.

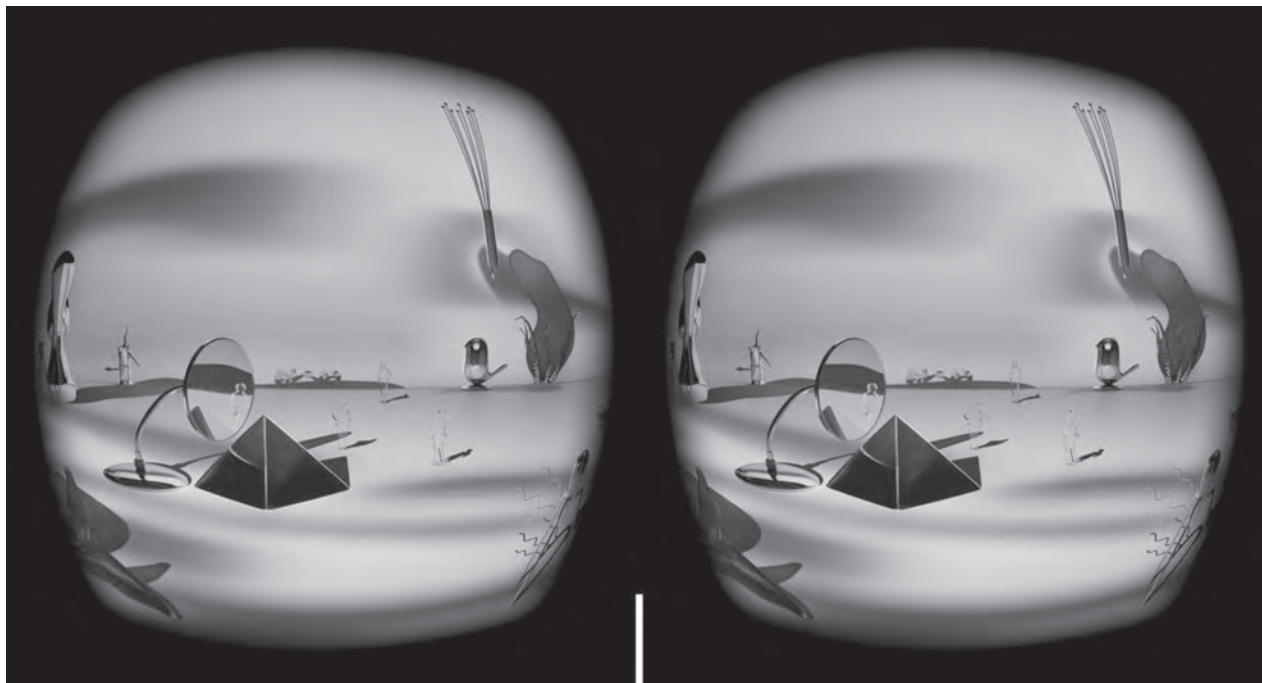
23. Témavezető Balázs Zoltán DLA, adjunktus, PKE.

24. Témavezető Ujvárossy László DLA, professzor, PKE.



szerével dokumentáló Roman Opalka sajátos leképezését stb.) Kincső a digitális képkalkoló eszközök segítségével palimpszeszt-szerűen, a folyam sűrítményét, a rajzokat egymásra helyezve egyetlen vetületként mutatta be. Most a meseteri megvédésén James Joyce *Ulysses* című regénye főhősének, Mr. Leopold Bloom hétköznapijának történetmesélése

mint a **VARGA ZÉTÉNY BENEDEKÉ**. A háromperces animáció központi problémája *A fény meghatározó szerepe a vizuális művészetekben*²⁷, így a rajzfilmekben is. Sci-fi alap gondolatú szurreális filmjében a fény jelképét



mintájára, az ifjú művész a plafonra függesztett sportkamerával kétcsatornás videóban saját 24 órás hétköznapiját, naplószerű időfolyamát véletlenek sorozatában mutatta be, felváltva, az éjszakai alvástól a nappali tevékenységekig.

Egy másik figyelemre érdemes kutatási eredmény **FEJSZÉS ARNOLD** (MA II.) *Kétdimenziós képek háromdimenziós virtuális leképezése*²⁵ című vizsgamunkája. Ennek lényege, hogy egy VR sisakot használva a néző betekintést nyer egy kétdimenziós festmény látványvilágába és érzékelheti ennek részleteit, elemeit a háromdimenziós virtuális térben.

Az animációs filmek vetítései sikertörténetnek számítanak, legyen az 2D-s gegfilm, kísérleti film (**MIKLÓS ÁDÁM**²⁶), 3D-s programmal készített rekonstrukció vagy fikciós kisfilmek,

afféle fénytermelő utcai lámpákkal társítja, melyek külalakra világítóeszköznek mutatkoznak, de belül napraforgó tulajdonságú, érző lények. Ezek mint valami élő organizmusok egymásnak adják át az energiát, hogy legyőzzék a sötét hatalmakat.

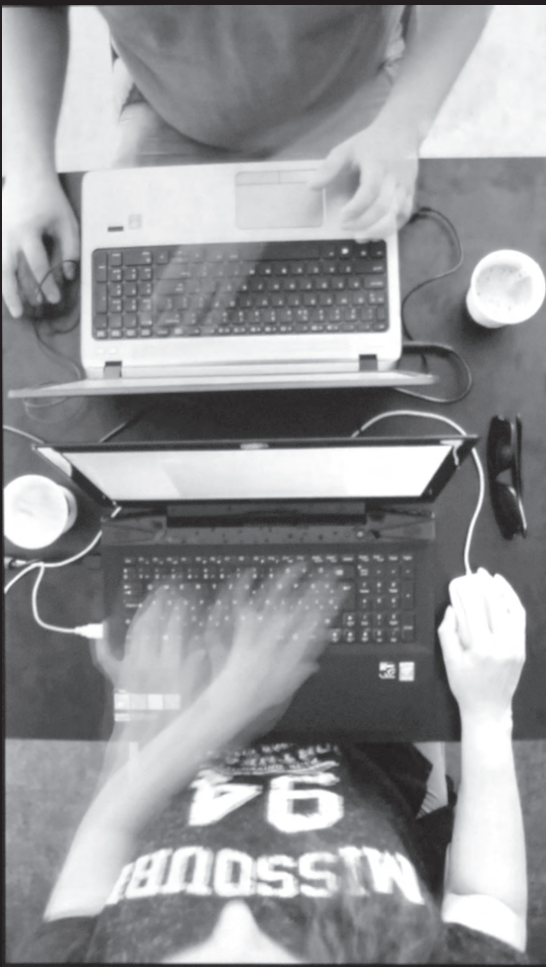
25. Témavezető Antik Sándor DLA, professor, PKE.

26. Témavezető Balázs Zoltán DLA, adjunktus, PKE.

27. Témavezető Balázs Zoltán DLA, adjunktus, PKE

Fejszés Arnold:
Tom Seelbach – Yves Tanguy:
Lerakat – VR sisakos
megjelenítés

Kónya Kincső:
Vizuális napló,
videoinstalláció



BIRÓ ATTILA RÓBERT (MA II.) *Nagyvárad történelmi emlékeinek virtuális rekonstrukciói 3D-ben*²⁸ című dolgozatának eredménye a középkori nagyváradi vár virtuális helyreállítása, háromdimenziós bemutató animációja. Ez a műfaj szintén új lehetőségeket nyithat az archeológiai, a történelmi és kulturális felfedezések területén, hiszen rég feledésbe merült helyszíneket



tud vizuálisan megidézni, egy korszak életét, eseményeit tárhatja fel, szokásait elevenítheti meg. Tudományos kutatók (régészek, történészek, kartográfusok) munkájának, korabeli levéltári dokumentumoknak, metszeteknek a felhasználásával és a technika segítségével hozta létre Biró ezt a kisfilmet.

Befejezésül **LOKODI MELINDA**²⁹ animációjában a geg alkalmazásával kísérletezett, munkájának komikus karaktere a nézőket megnevettette. Kétperces kisfilmje, mely 2D-ben készült, annyira sajátos világot mutatott be, hogy a mókus és a katica karakterének alakja, mozgása és története a melankolikus alkotójukra emlékeztetett. Szándéka szerint a katica mogorvább, míg a mókus tele van jókedvvel, kíváncsisággal. A történet arról szól, hogy a segítőkész mókus a katicabogarat szeretné megszabadítani egy makacs szappanbuborékból, de ez nem sikerül neki semmilyen drasztikus eszközzel, még robbantásos módszerrel sem, mivel a buborék csak belülről pukkantható ki. Közben a feszültség a vágással, a hanggal, valamint a kameramozgással lépésről lépésre fokozódik, a mozgás felgyorsul, végül kiderül, hogy a katicának jó a védőburok. De amint látja a mókus magányát, szenvedését, belülről kiszúrja a burkot és öleléssel ér véget a történet. Mindent összevetve egyértelmű: Melindát az ég is animátornak teremtette.

A felsorolásból helyszűke miatt többen kimaradtak, így Lungu Arnold fotóinstallációja, Bádon József szobor-kísér-

*Lokodi Melinda:
a mókus karakterének
színtanulmánya*

*Biró Attila Róbert:
A középkori nagyváradi
vár 3D-ben készült virtuális
rekonstrukciója*

28. Témavezető Antik Sándor DLA, professzor, PKE.
29. Témavezető Balázs Zoltán DLA, adjunktus, PKE.



lete, Dávid László magyar közmondások alapján készített képverskötete stb. A nagyváradi vizuális művészet szakról tizenöt év után elmondható, hogy a hallgatók művészeti kutatásaival sikerült felzárkózni a művészeti egyetemek minőségi szintjére, ami követhető több jeles művészeti rendezvényen való részvételükkel. Nincs más hátra,

bízunk abban, hogy a fiatalok az életben megállják a helyüket, és magasabbra törve folytatni fogják önállóan azt az utat, amit az alapképzésen vagy a mesterképzésen elkezdtek.

