

Szakedolgozat

Műleírás

Vajda Izabella
Képi ábrázolás Ba

Kaposvár
2025



Magyar Agrár - és Élettudományi Egyetem
Kaposvári Campus
Rippl-Rónai Művészeti Intézet
Képi ábrázolás alapképzési szak

Divine Machinery – Digitális képregény oldalak készítése

Belső konzulens: Kozma Péter
grafikus
asszisztens

**Belső konzulens
intézete/tanszéke:** Vizuális tanszék

Készítette: **Vajda Izabella**
GS0XTO

Kaposvár
2025

Tartalomjegyzék

1. Bevezetés	3
1.1. Célkitűzés.....	3
2. Előzmények.....	4
2.1. Tanulmányi előzmények: Képregény	4
2.2. Egyéni érdeklődés: Könyvek	6
3. Művészettörténeti visszatekintés.....	7
3.1. Kezdetek	7
3.2. A 20. században Amerika	9
4. Képregény	10
4.1. Panel.....	10
4.2. Szó és kép	10
4.3. Screentone.....	11
5. Koncepció.....	12
5.1. Szinopszis	12
5.2. Angyalok a történetemben.....	12
5.3. A három fő angyal és követőik.....	12
5.4. Android	16
5.5. Szürke árnyalat és a színek jelentése	16
5.6. Digitális eszközök.....	17
6. Munkanapló.....	18
6.1. Kezdeti ötletek, vázlatok.....	18
6.2. Egy oldal készítési folyamata	18
6.3. Következtetések	20
7. Oldalak	22
8. Összegzés	30
9. Köszönetnyilvánítás	31
10. Irodalomjegyzék.....	32
11. Hivatkozások.....	33
12. Képjegyzék.....	34
13. Tartalmi kivonat.....	36
14. Nyilatkozatok.....	37

"Science fiction's appeal lies in combination of the rational, the believable,
with the miraculous. It is an appeal to the sense of wonder."

-David Hartwell¹

¹ Hartwell, David. *Age of Wonders* (New York: McGraw-Hill, 1985, page 42)

1. Bevezetés

A Science Fiction (továbbiakban SF), avagy a tudományos-fantasztikum műfaji sokszínűségéből adódóan sokakat magával tud ragadni. E világok a valóságunk létező elemeit felhasználva alkotnak meg egy „Mi lenne, ha...?” feltevést, ahol keveredik a tény a képzelettel.² Szerintem ezért is illik annyira össze a képregény médiumával, ahol sajátos vizuális kiegészítést kap az irodalmi történet, alakot kaphat az ismeretlen. Ezen felül betekintést is nyerhetünk a képregényt készítő művész saját, kreatív szövegértelmezésébe, képi ábrázolásába, ami még nagyobb mélységet ad a műfajnak és tovább bonyolítja annak sokszínűségét.

Amikor megkezdtem tanulmányaimat az egyetemen, szinte minden feladat és médium teljesen új utakat nyitott meg előttem. A tanáraink vezetésével olyan sokféle módon alkothattam, hogy utána arra volt furcsa visszagondolni, hogy én ezeknek a technikáknak a létezéséről fél éve még nem is tudtam. A különféle feladatok arra tanítottak, hogy más-más szemlélettel közelítsek meg egy problémát, egy témát, de mindeközben a végeredményben tartsam meg a saját művészetemnek esszenciáját. Ezt a kettő alappillért követve nem volt elidegenítő érzése a különböző médiumoknak kipróbálása.

Az új dolgok felfedezése volt mindig is számomra az egyetem csúcspontja, ezért is választottam diplomamunkám alapjának egy olyan témát, amiben még nem voltam elég ismeretes. Habár külön-külön kedvelője voltam az SF-nek és a képregényeknek is, egyiket se használtam fel ezelőtt még saját munkában, teljesen megfelelt nekem az is, ha csak fogyasztóként van közöm a kettőhöz. Az is hozzásegített a döntésemhez, hogy második évünkben kellett egy néhány oldalas képregényt készíteni órára, amivel nem voltam teljesen megelégedve, még tovább akartam kísérletezni vele.

1.1. Célkitűzés

A műfajhoz tartozó kíváncsiság és szeretet okából választottam azt a célkitűzést, hogy megpróbáljak egy izgalmas képregény részletet csinálni, látványban és cselekményben is, s így közelebb kerülhessek ehhez a témához. Saját stílusom megtartása mellett célom volt szemügyre venni azon emberek munkáit, akik inspiráló hatással voltak rám, meg akartam tudni, mit tanulhatok tőlük.

² Braukman, Stacy; Maderer, Jason (28 August 2018). „*Out of This World*”. Georgia Tech News Center. Archived from the original on 4 April 2019. Retrieved 4 April 2019.

2. Előzmények

2.1. Tanulmányi előzmények: Képregény

Második évünk első félévében a *Digitális képkalkoló szoftverismeretek és gyakorlatok* óra keretein belül képregény készítés volt a témánk. A feladat egy néhány oldalas, rövid történet megalkotása volt, borítóval, hátlappal együtt, melyet bármilyen médiumban elkészíthettünk. Nem vagyok jó dialógusok írásában, ezért egy beszéd és szövegbuborékok nélküli cselekményt találtam ki, megpróbáltam csak képekből építeni egy narratívát. A kihívás izgalmasnak bizonyult számomra, jobban rákényszerültem a panelek elrendezésének, a kompozíció és a perspektívák használatának átgondolására, valamint arra, hogy a környezet is meséljen.

Az előkészületekhez sok technikai résznek kellett utána nézmem, hogy egységesre tudjam megszerkeszteni az oldalakat, ugyanis digitálisan dolgoztam. Megkedveltem ezt a munkafolyamatot, azonban a befejezett munkában hiányoltam valamit. A mozaikszerűen rendezett panelek formájának és méretének variálása jó kompozíciós ötletnek tűnt, de mégis az általam választott tartalomnál azt váltotta ez ki, hogy egy levegősség nélküli, klausztrófó hatást keltett a végeredmény. Kissé mechanikusnak hatottak az oldalak nekem. Ennek elkerülésére diplomamunkámnál különösen odafigyeltem.



1. ábra: Blue Adventurer, képregény borító
forrás: Saját munka, 2022



2.ábra: Blue Adventurer, első oldal
forrás: Saját munka, 2022



3.ábra: Blue Adventurer, második oldal
forrás: Saját munka, 2022



4.ábra: Blue Adventurer, harmadik oldal
forrás: Saját munka, 2022

2.2. Egyéni érdeklődés: Könyvek

Érdeklődésem egyik első meghatározó részéhez tartozott *Philip Pullman: Az Úr sötét anyagai* c. könyvtrilógia. Könyvével részben John Milton: *Elveszett Paradicsom* c. eposzát értelmezte át; akár az emberiség erénye is lehet az, ami a tragédiájaként van tartva.³ A teológia szerves felhasználása egy olyan környezetben, ahol a realizmus és a fizika is dominál nagyon érdekes szituációkat kelthet. A szereplőkön keresztül az olvasó is kutatta ennek a világnak a működését. Engem arra inspirált könyve, hogy kitaláljak egy saját rendszert történetemhez, amiben a természetfeletti lényeim működnek, de az olvasót nem avattam be minden tudásba.

Philip Pullman tökéletesen megfogalmazta az érzéseimet a könyveivel és általánosságba véve a SF-nel kapcsolatban a következő beszélgetés részletében, melyben a sorozat címéről kérdezték: „The notion of dark matter struck me as an intensely poetic idea, that the vast bulk of the universe is made up of stuff we can't see at all and have no idea what it is. *It's intoxicatingly exciting.*”⁴ Valóban nehéz meghatározni a fantasztikus ismeretlenhez való vonzódás pontos eredetét, egyszerűbb annyival leírni, hogy „*mámorítóan izgalmas*”.

³ Robert Butler (3 December 2007). "An Interview with Philip Pullman". *The Economist*. Intelligent Life. Archived from the original on 5 March 2008. Retrieved 10 July 2008.

⁴ Dodd, Celia (8 May 2004). "Debate: Human nature: Universally acknowledged". *The Sunday Times*. Retrieved 24 May 2020.

3. Művészettörténeti visszatekintés

3.1. Kezdetek

A 15. századi Európában a nyomtatás felfedezésével elérhetővé vált egy nagyobb réteg számára az illusztrációkkal díszített könyvek, legelső példa erre Gutenberg képes Bibliái. A lehetőségeket hordozó új találmány egy revolúciós hullámot indított el az emberekben, az információ cseréjének szabad áramlását akarták. Az első publikációk, amelyeket a kritériumok alapján újságnak lehetett hívni 1609-ben jelentek meg Strasbourg-ban és Wolfenbüttel-ben. Ami külön állította a többi nyomtatott publikációtól, az a rendszeres időközönként való megjelenés volt. Széles tömeghez juttatott el híreket, aktuális eseményeket, s nemsokára Európa minden nagyvárosában megtalálhatóak lettek az újságok.⁵

William Hogarth (1697-1764) brit festő, grafikus, rézmetsző munkásságáról érdemes beszélni a nyomtatott, történetet mesélő képsorozat felbukkanása miatt. Nagy sikernek örvendett két festett képsorozata, *A szajha útja* (1732) és folytatása, *A kéjenc útja* (1735), morális témákat feldolgozva a sorozat képei korszak alkotóan egymást követve voltak kiállítva, hogy olvasható legyen története. A sorozat reprodukált metszetei akkora sikernek örvendtek, hogy hamar elkezdtek hamisított verziók tömkelegei megjelenni. Hogarth ellenállásában lobbizott saját és más művészek műveinek reprodukció feletti jogaiért a parlamentben, ennek eredményeként jött létre az Engravers' Copyright Act (Gravírozók Szerzői Jogi Törvénye), amit Hogarth Törvénye-ként is emlegettek. Az 1735-ben bevezetésre kerülő törvény első volt fajtája között, elismerték ezzel, hogy a független művészeknek joguk van a saját munkásságuknak jogaihoz.^{6 7 8}

⁵ Nelson, Heming (11 February 1998). "A History of Newspaper: Gutenberg's Press Started a Revolution". The Washington Post.

⁶ Rose, Mark (January–March 2005). "Technology and Copyright in 1735: The Engraver's Act". The Information Society. 21 (1): 63–66

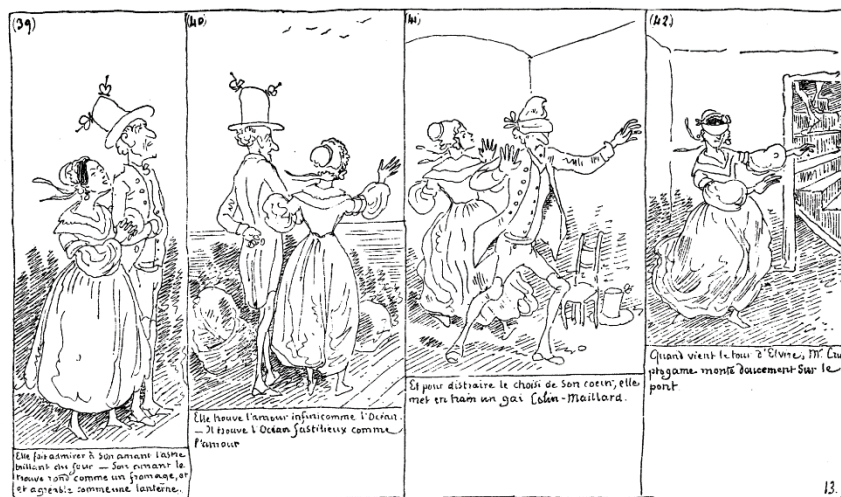
⁷ Scott McCloud. Understanding Comics: The Invisible Art (New York, Harper Collins Publisher, 1994, page 16-17)

⁸ Duncan, Randy; Matthew J. Smith (2009). The Power of Comics: History, Form and Culture. Continuum International Publishing Group. p. 20



5. ábra: William Hogarth: A szajha útja sorozat, rézmetszet (1732)

Rodolphe Töpffer (1799-1846) svájci tanár, festő, karikatúrista a modern képregény megalkotásában kulcsfontosságú szerepet játszott. Szatirikus történeteiben karikatúrisztikus stílusban, pannellel elválasztott képes történeteket készített, s Európában először jelent meg a szöveggel szoros kapcsolatban álló kép. Munkáinak hamisított változatai és ezeknek többnyelvű fordításai Amerikát és Európát is bejárva külön-külön érdeklődést vonzott maga után.^{9 10}



6. ábra: Rodolphe Töpffer: Histoire de Monsieur Cryptogame (1830)

⁹ Scott McCloud. Understanding Comics: The Invisible Art (New York, Harper Collins Publisher, 1994, page 17)

¹⁰ 10 Beerbohm, Robert (2003). "The Adventures of Obadiah Oldbuck Part III". The Search For Töpffer In America. Archived from the original on January 21, 2013. Retrieved 2012-07-23

3.2. A 20. században Amerika

Az 1920-as, 30-as években már nagy sikernek örvendtek a Brit újságokban megjelenő „comic strip”-ek, azaz a vízszintesen, hosszúkás sorban elrendezett, néhány paneles képregények. Ugyanabban az időben az Amerikai Egyesült Államokban (továbbiakban USA) is fellendült a comic strip-ek népszerűsége, témáiban a humor mellett akció és rejtély zsánerekbe is nyúlt. Az első igazi comic strip *Richard Felton Outcault: The Yellow Kid* (A Sárga Kölyök) munkájának van tekintve, mivel ő elsőként elkezdte a dialógusokat szövegbuborékokban elhelyezni.

A 30-as években gyakorlatilag berobbant a szórakoztató iparba, Superman és a szuperhősös zsáner megjelenésével a képregény. Az úgynevezett képregényfüzet már megjelent képregényeket gyűjtött össze, melyek folyamatosan folytatásokkal érkeztek. Az évtized végén a Detective Comics (továbbiakban DC) bemutatta Batman képregényét, mely egy detektív krimi vonulatot vitt magával. A Marvel és DC kiadó napjainkig a képregényipar vezető ágazatához tartozik.

A második világháború nagy fellendülést hozott a szuperhősös témának, fontosnak tartották szerepeltetni a közösségi jólétre törekvést, az erős államszövetséget és a hazafiasság érzését. Mindez azonban teljes hanyatlásnak indult a háborúk lezárásával, az embereket már nem érdekelték azok a szociális kérdések, amikkel a szuperhősök alapját felépítették. Egészen a 70-es évekig elhúzódott a zsánerrel való bajlódás. A képregények rajzait ért évtizedes negatív kritikák hatására témát váltott az ipar, a társadalmi problémák helyét átvette a médiummal való, stílusgyakorlatokkal foglalkozó kísérletezés.

Japánban szintúgy fellendítette a képregények kreativitását a második világháború. Az ellenséges megszállások alatt beszivárgott az amerikai kultúra a képregények által, s különösen nagy befolyást gyakoroltak a Disney filmjei. Ennek hatására jelent meg *Osamu Tezuka: Astro Boy* c. mangája, mely hazai és külföldi területeken is hódított.^{11 12 13}

¹¹ <https://web.archive.org/web/20130525003144/http://www.randomhistory.com/1-50/033comic.html>

¹² https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics#CITEREFBeerbohm2003

¹³ <https://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

4. Képregény

Ha arról szeretnék írni, hogy mi jellemző a képregényekre, akkor először a szó fogalmának meghatározásával célszerű kezdeni. Nehéz feladat pontosan meghatározni a képregénynek, angolul a *Comics*-nak a fogalmát, hiszen annyira specifikus változatai, médiumai, műfajai, kifejezési formái léteznek. Ha megfosztjuk minden külső tényezőtől és nem vesszük figyelembe a művészt, a művet és a stílust, akkor nagyjából lesarkítható arra a fogalomra, amivel Scott McCloud próbálta meghatározni a témát: *Egymás mellé helyezett képi és egyéb képes formák szándékos sorrendje, mely információ közlésére és/vagy esztétikai hatás keltésére szolgál a nézőben.*¹⁴ Ez eléggé kacifántosnak tűnhet első olvasásra, hiszen úgy gondolja az ember, ha ránéz egy képregényre, meg tudja állapítani, hogy az egy képregény.

Rengeteget lehetne írni egy képregény lehetséges kinézetéről, ezért én a legjellemzőbb és legismertebb formai ismertetőjegyeit venném csak írásomban szemügyre.

4.1. Panel

A képregény legkisebb egysége, egy sokfajta formát és méretet felvehető „keret”, mely azon felül, hogy az ábrázolt képet tartalmazza, kiemel részleteket, vezeti az olvasót. Az egész oldalt is feloszthatja, vagy akár egy panel betölthet egy egész oldalt is, sőt, a panel hiányával is meg lehet törni a felosztást.

A legelterjedtebb olvasási irány a balról jobbra való, (Mangát, vagyis japán képregényt jobbról balra) soronkénti haladás. Ezt az irányt az oldal elrendezése, a rajz tartalma vagy egyéb iránymutató jelzések és piktogramok megváltoztathatják. A képregény olvasásának feszültségét az adja, hogy több képkockát egyszerre értelmezhetünk egy oldalon a filmekkel ellentétben, ahol egy képet láthatunk egyszerre.¹⁵

4.2. Szó és kép

A képek és szavak együttes használatával azon kívül, hogy értelmezzük a képet, a szavakkal plusz gondolatok és tudás adható át. A szövegbuborék a legismertebb alkotóeleme a szöveges képregénynek, de megjeleníthető gondolatbuborékban, érzelmeket kifejező amorf

¹⁴ Scott McCloud. *Understanding Comics: The Invisible Art* (New York, Harper Collins Publisher, 1994, page 8-16)

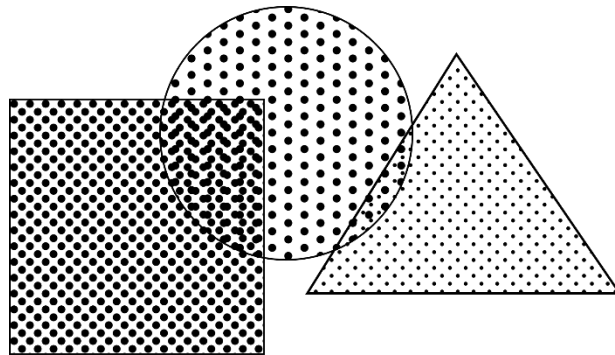
¹⁵ Enrique Del Rey Cabero, Michael Goodrum, Josean Morlesín Mellado. Fordította Szép Eszter. *Útmutató a képregények tanulmányozásához: Bevezető a képregénytudományba* (Prae Kiadó, 2023)

buborékokban, vagy akár buborék nélkül is a szöveg. A hangok megjelenítésére szolgáló hangutánzó szavakkal sokféle érdekes módon érzékeltethető a képek atmoszférája.

Persze egy képregénynek nem kell szöveget tartalmaznia ahhoz, hogy élvezni és értelmezni lehessen azt, a legkorábbi és mai napig nagy hagyománnyal rendelkező, szöveg nélküli alkotásoknak is megvan a népszerűsége, hiszen ez egy döntően vizuális médium.¹⁶

4.3. Screentone

A Screentone egy olyan technika, mellyel a sraffozás¹⁷ folyamatához kívántak alternatívát nyújtani. Ezek az áttetsző lapocskák különböző mintázatú textúrákat tartalmaznak, melyekkel a rajzokat könnyebben lehet árnyékolni, egyik közismert gyártója a Letraset. Ismertető stílusjegye a mangák képi világának, ahol az olcsóbb és gyorsabb nyomtatása miatt használják ki.¹⁸



7.ábra: Screentone példa

¹⁶ Enrique Del Rey Cabero, Michael Goodrum, Josean Morlesín Mellado. Fordította Szép Eszter. Útmutató a képregények tanulmányozásához: Bevezető a képregénytudományba (Prae Kiadó, 2023)

¹⁷ Sraffozás: rajztechnikai eljárás, párhuzamos vagy metsző vonalak alkalmazása árnyékolásra, tónusozásra.

¹⁸ Kinsella, Sharon (2000). Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society. Richmond, Surrey: Curzon. page 59

5. Konceptió

5.1. Szinopszis

Az emberek egymás közti viszálya elpusztította a Föld élővilágát, ezzel saját kihalásukat is veszélyeztetve. A legelső földi angyalt is elárulták végül, aki haragjában méreggel kezdte elontani mindazt, amit elért. Azóta sok idő telt el, aki tudott a hegyről és a benne szunnyadó angyalról, az se tudta már, miért van az ott és mi lett vele. A betegségek, éhínségek, pusztulás foglalta el mindenki gondolatát, az emberiség megmaradt ereje a vágyaikban teljesedett ki. Az angyalok igaz természetére nem jöve rá, az emberek várták, hogy valami vagy valaki megmentse őket, s a várakozásnak eleget téve elkezdtek új angyalok megjelenni. Kisebbségek és gyengébbek, az egész világ sorsát nem tudták megfordítani, csak azokat, akik várták őket.

Egy véletlen folyamán történt, hogy az első angyal holttestét kutatva, válaszok után keresve találtak rá egy idegen, mechanikus testre, mely egy ember alakját vette fel. Veszélyt jelent vagy válaszokkal szolgál, arra még nem jöttek rá.

5.2. Angyalok a történetemben

Egy egyszerű képletet találtam ki működésük alapjául, amire ráépítettem több tulajdonságot.

Képlet: *Thought + Matter + Faith = Miracle* (Gondolat + Anyag + Hit = Csoda).

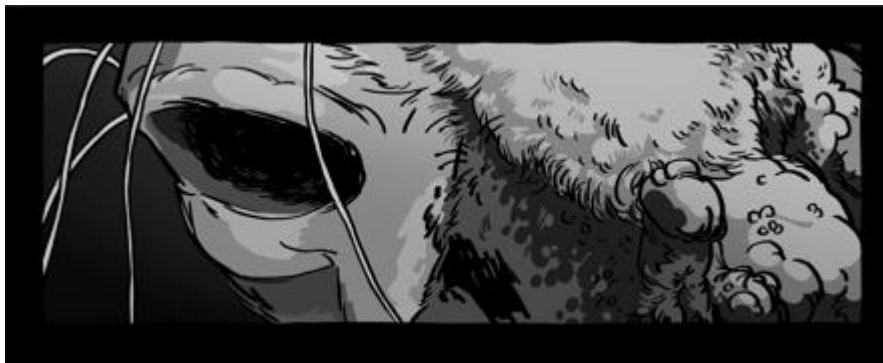
Minél több ember vágyik ugyan arra, annál nagyobb az esély rá, hogy alakot ölt a vágyuk, mint angyal. A testük létező anyagokból képes formát ölteni. Képességeik nem terjednek ki mindenkire és sajátos módon nyújtanak segítséget. *Az emberek nem tudják, hogyan jönnek létre.*

5.3. A három fő angyal és követőik

Az első angyal: A jelenlegi állapota a világnak nem egyedi eset, már egyszer közel állt hozzá, hogy kipusztul az élet az emberek közre játszásával. A baj bekövetkeztével az emberiség közös megbánása idézte elő az első angyalnak a megszületését. Amilyen tempóban az angyal elkezdte megtisztítani a Földet, olyan gyorsan kezdett visszabukni minden ember a korábbi hanyagságába, elfelejtve, minek köszönheték elsősorban, hogy ekkora bajba került az élet. Megharagítva ezzel, az angyal teljesen kifordult önmagából és az összes kárt, szennyet, betegséget elkezdte visszaárasztani a világra. Ma már senki se tudja mi ment végbe azon a hegyen, ahol az angyal szunnyad, sokaknak csak egy korhadt fa a hegytetőn. Jelenleg az

emberiség alig él meg, kisebb közösségekbe verődve szálnalmas képet nyújtanak a Föld fénykorához képest. Akik életben vannak, sokan elvesztették az eszüket, érzékeiket és testük autonómiáját. Kevesen, de akadnak még, akik fel akarják kutatni az angyal testét és válaszokat akarnak találni.

Az angyal egy öreg nagy fának az alakját vette fel, mely egy hegy tetején gyökerezett. Teste, mint egy szűrő, a káros anyagokat szívta magába: gépi fémhulladékok a háborúból, szennyező anyagok a földben és levegőben, minden, ami rothad. Ezeket teste elemi részekre bontotta vissza, ásványokká, fémekké, fosszilis anyagokká. Lehetőséget látva a folyamatban, az angyalt elkezdtek ellepni a kifosztására vágyó emberek, fokozatosan elkezdték kihasználni ezt az új rendszert, minél több szennyezéssel, a forráskincsek kifosztásával. Ezt megelégedve az angyal visszalökte magából mindazt, ami a felfokozott szennyeződéstől felgyülemlett benne, egy fekete genny szerű, olajos anyag formájában.



10.ábra: Divine Machinery, 2. oldal részlet
forrás: Saját munka, 2025

Android: Az angyal fa testét végig kisebb-nagyobb dudorok borítják egy belső gyulladás következtében. Az ötletet a fákon valóságban is jelen lévő, gyakori jelenségből vettem. Mindenki látott már szerintem olyan fákat, amelyek törzsén és ágain abnormális, kerek szerű púpok vannak, melyet ugyanúgy kéreg borít, mint a fa többi részét. Ezek a kinövések a fát nem károsítják, az a spekuláció, hogy ez egyfajta védekezési reakció kórokozók, betegségek jelenlétében.¹⁹ Az emberi hulladék összesűrűsödött az angyal testében, úgy szilárdult meg az androidnak a formája. Az angyalban egy olyan káros jelenség ez, mint az emberi érrendszerben megakadó vérrög, ezért immunrendszere ebbe a dudorba vont be a testet, elkülönítve tőle azt.

Háború angyal: Nincs nagy szerepe a jelenleg kidolgozott oldalak történetében. Követői erőszakos fegyvermániások, akik a háborúkat követően vágytak vissza az öldökléshez. Nem

¹⁹ <https://www.gardeningknowhow.com/ornamental/trees/tgen/tree-burls.htm>

nagy a létszámuk, azonban folyamatosan mozgásban vannak, újabb és újabb helyeket zsákmányolnak ki. Az angyal közelében végtelen mennyiségű tárral rendelkeznek fegyvereik, azonban bármikor tönkre mehetnek ezek az eszközök. Ezért is céljuk felkutatni minden fennmaradt lőfegyvert. Dolgukat megkönnyíti, hogy az angyal könnyen transzportálható, ő maga egy atombomba alakját vette fel, viszont egészen addig szunnyad, amíg követői nem döntenek úgy, hogy feláldozzák. Hogy ettől biztonságosabb-e vagy sem keresztül hurcolni a fél világon, az nem eldönthető.

Az atommal való kapcsolatunk országonként nagyon eltérő, a civil lakosságban pedig szorongást és pánikot idéz elő csupán a gondolata az atomháborúnak, s a mindennapi életben való felbukkanásának lehetősége. Az atomenergiából nyereséget szerző, az energiára nagyban hagyatkozó országok jóval támogatóbbak és elnézőbbek az esetleges negatívumokkal szemben, ami származhat belőle.²⁰ Ezért gondoltam a történetemben a fegyverekhez odaillőnek egy atom angyalt. Én az örületet és agressziót, fanatikusságot akartam párhuzamba állítani pusztító fegyverekkel, nem pedig azt, hogy az atommal foglalkozó csoportok háborúra ösztönző ideákat vallanak és agresszívak. Félreértést nem akarok okozni ebben.

A kutatókon rajtaütött fegyverek is ennek az angyalnak a követői.

Mother Goddess: A rothadás, betegségek és éhínség nem csak a takarmányt és az állatokat tizedelte meg, de súlyos problémával sújtotta egy kis lakosság nőit, asszonyait: nem tudtak élő gyerekeket szülni. Meddőség, elvetélés, halva születés, nem születtek új utódok. A probléma olyan szinten kiterjedt minden lakosra, hogy az először várandós nők is már előre féltek, mi fog bekövetkezni. Így történt, hogy az asszonyok az utcákra vonultak fohászolni elhunyt és leendő gyermekeikért. Ez alkalommal egy fiatal várandós nő is beszállt az imádkozásba a temetőben felállított emléktábla előtt, hogy szánják meg fejlődő gyermekét. Ekkor történt, hogy a semmiből megjelent előtte az Anya angyal és megóvta őt és gyermekét. Megszületett az első egészséges gyerek, évek óta az első, egy kislány.

Az angyal alakja egy szobor, ahol álló testtartásban egy kisbabát tart karján, de már következő gyermekével terhes. Megóvja az anyákat és hatására képesek a nők teherbe esni férfi jelenléte nélkül, azonban csak lányok szülehetnek tőle. Idővel, ahogy egyre szorosabb, fanatikus kultusz alakult ki az Anya angyal körül, a nők kitaszították a férfiakat új közösségükből és elzárkóztak a világ elől. Az angyal kinézetében azt szeretné szimbolizálni,

²⁰ <https://ehne.fr/en/encyclopedia/themes/material-civilization/risks-and-security/nuclear-fear-in-europe-weapons-power-stations>

hogy önmaguktól születnek a tőle származó gyerekek, az ő képmására. Nem csak, mint anya, hanem teremtő erő, védelmező, gyógyító is a szerepe, felülemelkedik az anyai feladatokon.

Mint ahogy C. G. Jung is írta *Four Archetypes* c. könyvében, az anya archetípusa az egyik legősibb szimbólum. A világ minden részén fellelhető a népeknek, vallásoknak saját megfelelője rá. Rengeteg szimbólum sorolható az anyasághoz, ami a termékenységet és gyümölcsözőséget sugározza magából, a felszántott föld, nőiesség formáit tartalmazó növények, égitestek, haszonállatok, de akár egy kő, barlang vagy fa is. Fontos, hogy ezek a szimbólumok azért ennyire hatásosak, mert a nőiességhez sorolandó bölcsességet és spiritualitást képviselik, az anyai magányt és együttérzést. Mindezek ellenére képes negatív vonatkozásokat is jelenteni az anya, szimbólumai lehetnek a mindenféle titkok, a sötétség, csábítás, mérgezés.²¹ Ennek a dualitásnak akartam alárendelni az angyalt, nem akartam, hogy egy passzív jóakaró váljon belőle. Az anyaság és nőiesség egyszerre egy jóságos és gonosz szereplő.



11.ábra: Divine Machinery, 16. oldal részlet
forrás: Saját munka, 2025

²¹ C. G. Jung. Translated by R.F.C. Hull. *Four archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster* (Princeton University Press, 1970, page 15-16)

5.4. Android

Sok ötleten vittem már keresztül ezt a karakter, amíg eljutott a végső, jelenlegi állapotába. A szerepe folyamatosan változott, a kisugárzásában viszont már az elejétől kezdve biztos voltam. Fontos volt számomra egy androgün külsejű karaktert kitalálni, azaz egy olyan karaktert, akinél a férfi én női nemi jellegzetességek keverednek vagy összemosódnak. Ezzel a kinézettel a keleti történetmesélésben egy nem e világi szépséget szoktak ábrázolni, aki kifinomult, de valamilyen titkot hordoz, ami bizonytalanságot, a bizonytalanság pedig feszültséget kelt.



12.ábra: Divine Machinery, Android character concept
forrás: Saját munka, 2025

5.5. Szürke árnyalat és a színek jelentése

Egyéni digitális munkáimban jellemző, hogy erős kontrasztokra törekedek. A sötét árnyékok és színes fények egy mélyebb tériség érzetét adják, ami vizuálisan odavonzza a tekintetet. Erre a sötét-fény dinamikára akartam építeni a képregény oldalait is, ezért a szürkeárnyalatos színezésnél döntöttem, a hangsúly megtartásához.

A három szín, ami megjelenik mégis néhány oldalon, az angyalok valamilyen fajta jelenlétének az indikátorai. Az **Android** korábban lila öltözékéből vettem át a lila aurát, mely kozmikusságot, idegenséget sugall, a növényzethez asszociált színektől tovább elidegeníti. Az android nem számít angyalnak, de szorosabb köze van hozzájuk. A **Háború angyalnak** egy majdnem, hogy neonos színt adtam, a sárga egy vidám, energikus hangulattal bír, egy ilyen fanatikus, kiszámíthatatlan csoportot talán abszurdan jókedvűvé dobja fel. Az **Anya angyal** pedig vörösének melegségével közrefogja az embereket, de veszélyt is sugall.

5.6. Digitális eszközök

Nagy terjedelmű munkákat biztosabban készítek digitálisan, lassan 10 éve már, hogy elkezdtem megismerni és kitanulni ezt a technikát. Azért is nyúltam ehhez az eszközhöz, mert sok kísérletezésre volt szükségem a képregény médiumának elsajátításához, és még így is úgy érzem, hogy csak a felszínét súroltam a műfajnak. A rengeteg eszközhöz való hozzáféréseken kívül, a könnyen javíthatóság az egyik legnagyobb előnye a digitális művészetnek, munkám pedig igényelte ezt a lehetőséget.

Tapasztalataim szerint talán az egyik legtöbb tudást igénylő médium lehet a világon a képregények megalkotása, hiszen mindent, amit lerajzolsz, kívülről belülről ismerned kell. Még bőven van hova fejlődnöm a mindennel való kiismerkedésben, főleg az emberi anatómia bármilyen szögből, perspektívából, állapotából történő ábrázolásával. Ebben kaptam segítséget a *Magic poser* és *Perspective tools* ingyenes oldalak eszköztárától. Hogy megfigyelhessem a testek viselkedését számomra bonyolultabbnak bizonyuló pozíciókból, saját beállításokat készíthettem a program bábuival.



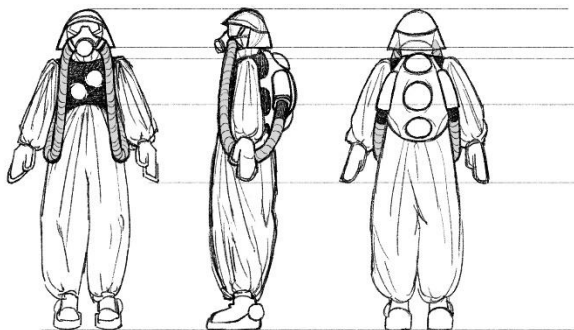
13.ábra: Divine Machinery, Példák a digitális segédeszközök használatára munkámban
forrás: Saját munka, 2025

6.Munkanapló

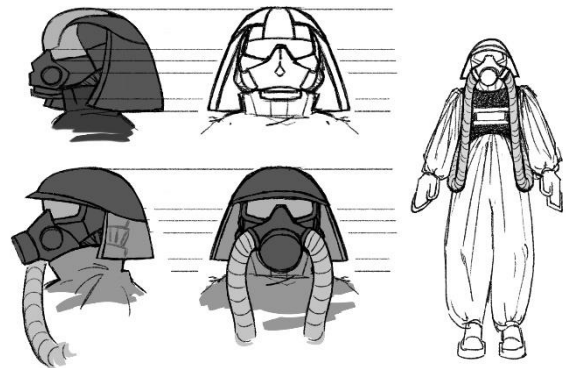
6.1. Kezdeti ötletek, vázlatok

A történetem alap ötlete egy posztapokaliptikus, kaotikus világ megteremtése volt, száműzni akartam a teljes logikusságot az eseményekben és a világ rendszerében. Először külön-külön a szereplőkre és közösségeikre koncentráltam rá, a világot jellemző szétszakadtságban a kisebb, koncentráltabb csoportoknak sajátos jellemeik, szokásaik vannak. Csak ezután kezdtem el összekapcsolni a cselekményszálakat, kiválasztani a fontosabb eseményeket és elkezdni az első vizuális ötleteket levázlatolni.

A karakterek teljes kiismerése végett, az oldalaktól különállóan ötleteltem, vázlatoltam, terveztem, amíg meg nem elégedtem az eredménnyel.



14.ábra: Divine Machinery, Karakter vázlatok,
Egyenruha
forrás: Saját munka, 2025

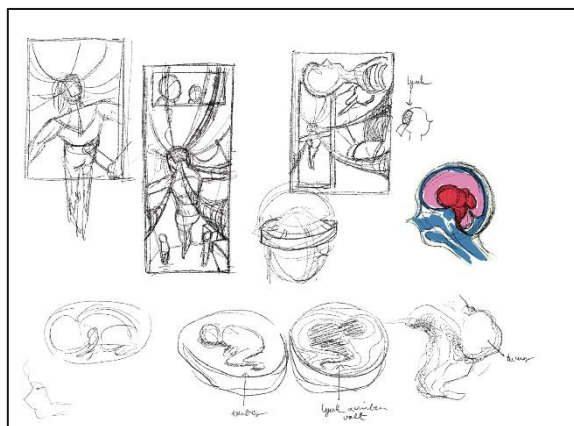


15.ábra: Divine Machinery, Karakter vázlatok,
Sisak
forrás: Saját munka, 2025

6.2. Egy oldal készítési folyamata

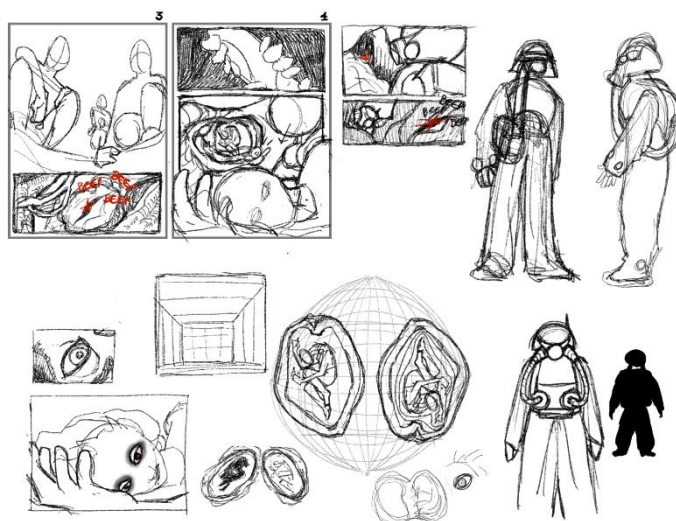
Első lépésben a történetnek kellett elkészülnie, amiből az ábrázolni kívánt jelenetek lettek kiválasztva. Ezt követően oldal páronként részletes leírásokat készítettem, hogy mi fog történni a paneleken.

Ezután kezdtem el több vázlatot készíteni ötletekről, panelek lehetséges felosztásáról, tartalmáról, vagy csak szimplán arról, ami eszembe jutott a történettel kapcsolatban. Ezekből van, ami nem került be a végleges változatba.



16.ábra: Divine Machinery, Első vázlatok 2.
forrás: Saját munka, 2025

Az így készült rengeteg ötletből válogattam, azokat tovább gondoltam és terveztem. Ezek a vázlatok már felépítették az oldalaknak az elrendezését, közelebb kerültem a végleges koncepcióhoz.



17.ábra: Divine Machinery, Oldal vázlatok 3-4
forrás: Saját munka, 2025

A gyors ötletelés miatt pontatlan rajzokat jobban kidolgoztam a vázlatokon, hogy egy végleges formátumhoz közelebb álló vázlatot kapjak, amiből el tudtam már kezdeni a fekete körvonalak és árnyékok megrajzolását.



18.ábra: Divine Machinery, 10. oldal első vázlat
forrás: Saját munka, 2025



19.ábra: Divine Machinery, 10. oldal végleges
vázlat
forrás: Saját munka, 2025

Ezután már az oldalak véglegesítése, árnyékolás és utómunkák maradtak hátra.

6.3. Következtetések

Kutatásaim során rá kellett jönnöm, hogy mennyire szerteágazó, sok műfajjal, sok kérdéssel foglalkozó médium a képregények tudománya. Célkitűzésemben említettem, hogy szerettem volna jobban elmerülni a témában és kitapasztalni ezt a világot, de úgy tűnt nekem, még az ezzel foglalkozó kutatók is folyamatosan tanulnak és kutatnak, így teljesen az én felderitésem se ért még véget.

Az oldalak jobb és bal oldalának irány szerinti megtervezése fontosabb feladat, mint gondoltam, hiszen egy kinyitott képregény mindkét oldalát egyszerre képes befogadni a néző. Ezért ugyanakkora fontosságot képez az oldalpárok viszonya, mint az egy oldalon lévő panelek kapcsolata egymással. Véleményem szerint sikerült teljesítenem ezt a szempontot, meg vagyok elégedve az oldalpárjaimmal.

Előző ismereteim alapján kísérleteztem a kedvenc SF elemeim komponálásával képregényemben, ezért fellelhető benne több alkategória ismertető jegye is. Nem tudom ezért, hogy objektív tekintetben mennyire sikerült egy jó SF történetet készítenem, de mindenképpen izgalmas kísérletre tettem szert munkámmal.

Mivel előző képregényes munkámban sikerült megtalálnom a számomra zavaró hibákat, a diplomamunkámban már előre oda tudtam figyelni ezeknek elkerülésére. A végeredmény kellően levegős lett, a képek vezetik a néző szemét a narratívában. Sikerült kiszabadítanom a jeleneteket a kötött panelek használatából, több kísérletre is szert tudtam tenni, hogy elérjem a számomra kedvező kompozíciós hatásokat. Így egyáltalán nem zavaró a szövegbuborékok hiánya.

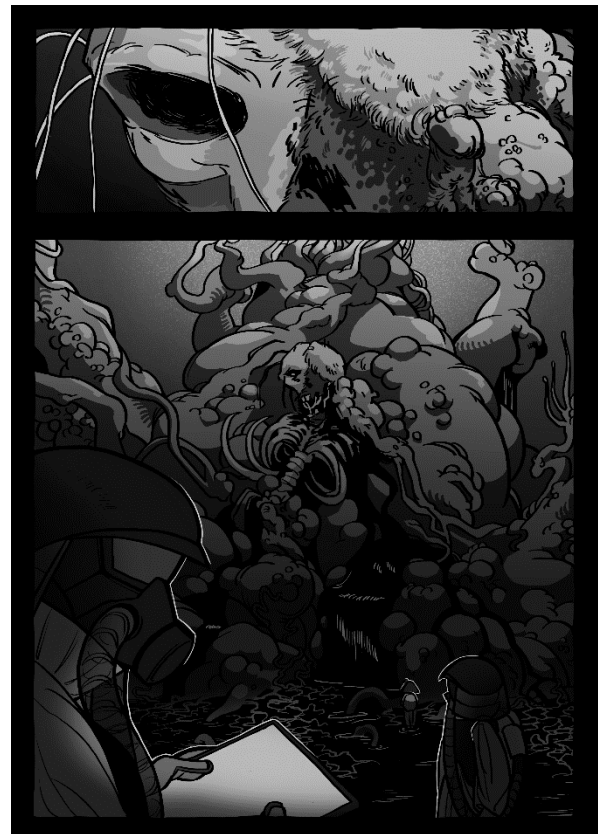
7. Oldalak

1-2. oldal

Az első angyal nyughelyét láthatjuk a hegyen és közelebbi részleteket a testéről, valamint a fekete gennyről. Egy kutatót látunk, ahogy alulról szemügyre veszi a testet.



20.ábra: Divine Machinery, 1. oldal
forrás: Saját munka, 2025



21.ábra: Divine Machinery, 2. oldal
forrás: Saját munka, 2025

3-4. oldal

Két ember a csapatból egy, a gyökerek közötti mélyedésbe néz le, pittyegésre lettek figyelmesek. Széthasítják a csonthéjú tokot, amiben megtalálják az androidot válaszképtelenül.



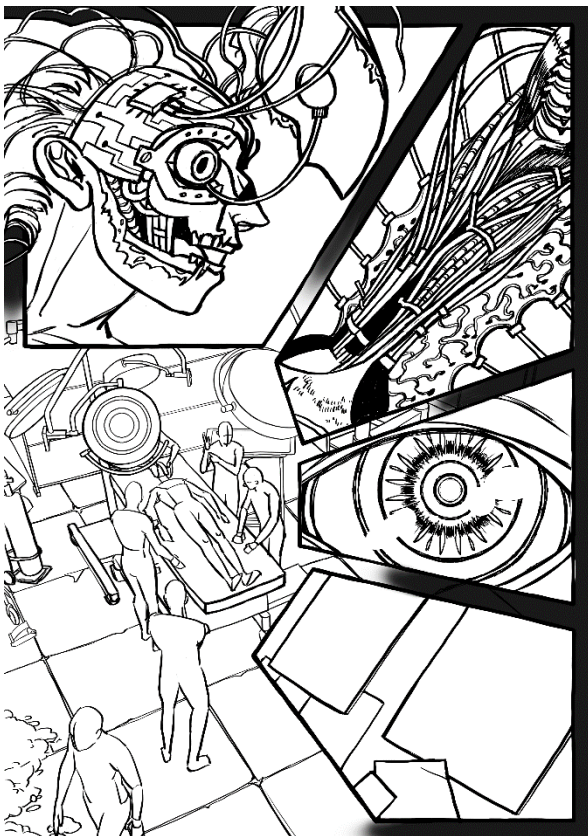
22.ábra: Divine Machinery, 3. oldal
forrás: Saját munka, 2025



23.ábra: Divine Machinery, 4. oldal
forrás: Saját munka, 2025

5-6. oldal

Több jelenet, ahogy már a laborban kutatják a részeit az androidnak. Tudatra ébred az oldal végén és megállítja a feléje nyúló kezet.



24.ábra: Divine Machinery, 5. oldal
forrás: Saját munka, 2025



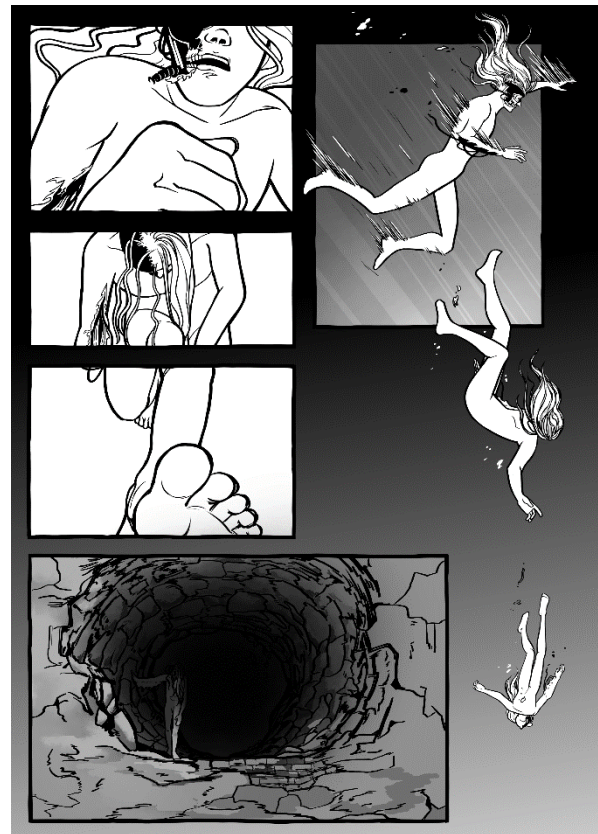
25.ábra: Divine Machinery, 6. oldal
forrás: Saját munka, 2025

7-8. oldal

Rajtaütés a laboron, egyből megölik a kutatókat. Az android az alkalmat kihasználva megszökik, kiugrik a falon keletkezett lyukon, le a hegyről.



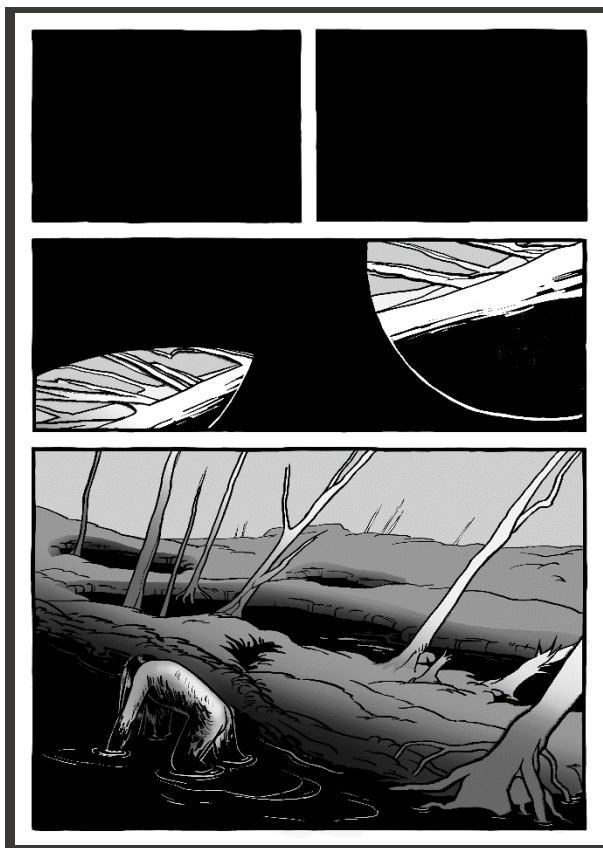
26.ábra: Divine Machinery, 7. oldal
forrás: Saját munka, 2025



27.ábra: Divine Machinery, 8. oldal
forrás: Saját munka, 2025

9-10. oldal

Felébred az android egy, a gennyből keletkezett folyóban, ami elsodorta erre a lepusztult vidékre. A felemelt tenyerében összegyűlt kis pocsolnyában, olajos felszínéről visszatükröződik a torz arcképe, hirtelen tudatosul benne saját létezése és érzékei magukhoz térnek.



28.ábra: Divine Machinery, 9. oldal
forrás: Saját munka, 2025



29.ábra: Divine Machinery, 10. oldal
forrás: Saját munka, 2025

11-12. oldal

Visszatekintés a múltba, arra a közösségre, ahol természetlenség sújtotta a nőket. Amit korábban az Anya angyal leírásánál tettem szóvá, azok történnek. A nők siratják elhunyt csecsemőiket, a várandós nő imádkozik gyermekéért a temetőben.



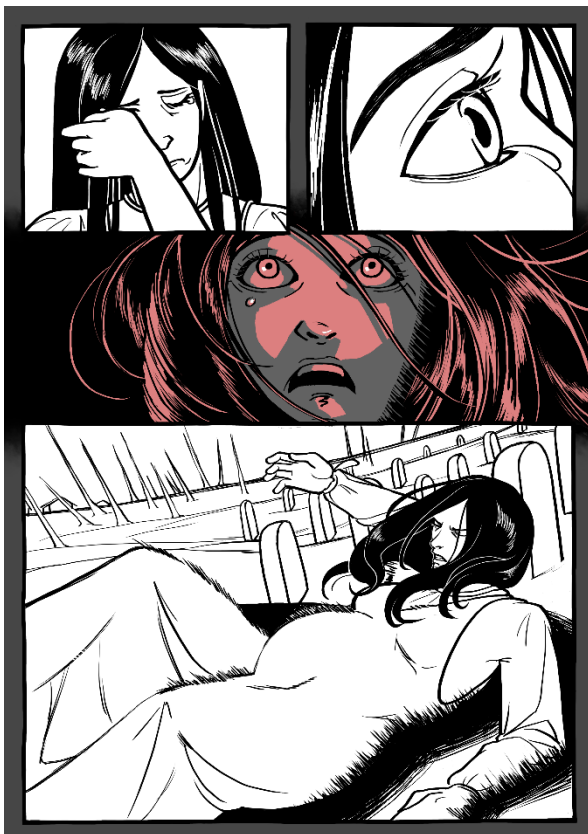
30.ábra: Divine Machinery, 11. oldal
forrás: Saját munka, 2025



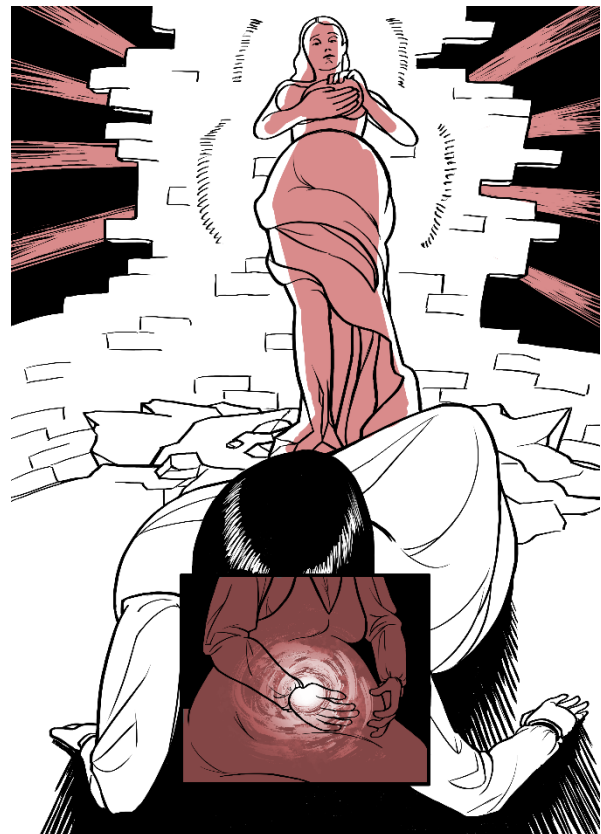
31.ábra: Divine Machinery, 12. oldal
forrás: Saját munka, 2025

13-14. oldal

Ahogy megtörli könnyes szemét a várandós nő, hátra hőköl a megdöbbenéstől. Alakot öltött előtte az Anya angyal, az előtte lévő emléktábla anyagából. Hasához kap, különös változás érzése zökkenti ki.



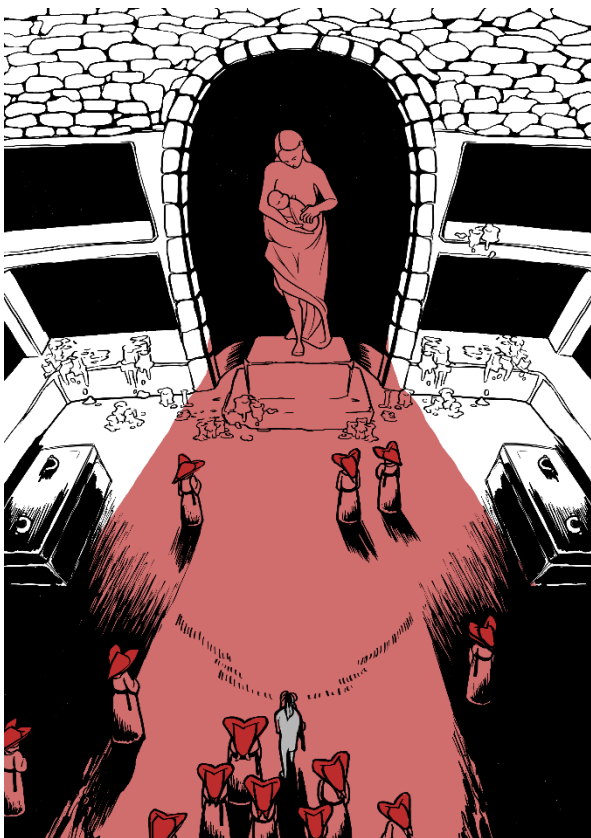
32.ábra: Divine Machinery, 13. oldal
forrás: Saját munka, 2025



33.ábra: Divine Machinery, 14. oldal
forrás: Saját munka, 2025

15-16. oldal

Ugrás az időben a jelenhez, amikor már kiépült az angyal körülötti kultusz. Az Anya angyal hívatta magához követőivel a falu közelében bóklászó androidot.



34.ábra: Divine Machinery, 15. oldal
forrás: Saját munka, 2025



35.ábra: Divine Machinery, 16. oldal
forrás: Saját munka, 2025

8. Összegzés

A képregények formai egyedisége és különleges, képekkel való történetmesélése mindig is magához vonzott, azonban egyáltalán nem tudtam semmit a történelméről és egyéb műfaji egyediségéről. Úgy éreztem, akkor tudok igazán közelebb kerülni a megismeréséhez, ha én is kipróbálom magam egy képregény elkészítési folyamatában.

Emellett párhuzamosan érdekelt a Science Fiction is, tehát adott volt, milyen zsánerben próbálnék meg egy képi világot kialakítani.

A digitális technikákat alkalmazva szabadon kísérletezhettem az ötleteimmal és a képregény formai adottságaival. Ez adott egy mélyebb megértést a műfaj iránt, a kutatás mellett fontos volt a gyakorlatban is befektetni a korábban tanultakat. Tapasztalataimból kiindulva ajánlani tudom a képregények iránt érdeklődőknek, hogy legalább egyszer próbáljanak meg maguk is, akár csak egy rövidebb comic-ot elkészíteni.

9. Köszönetnyilvánítás

Köszönetet mondanék konzulensemnek, Kozma Péternek, hogy kitartott mellettem idáig és szavaival bízta munkám előrehaladását, iránymutatásával terelt engem.

Továbbiakban szeretném megköszönni családomnak, barátaimnak a folytonos érdeklődését és vélemény nyilvánítását munkáimhoz. Külön köszönöm a páromnak, hogy végig, minden egyes lépésnél és bukkanónál ott volt velem, felsegített, amikor fel akartam adni.

10. Irodalomjegyzék

Scott McCloud: Understanding Comics: The Invisible Art (New York, Harper Collins Publisher, 1994)

Enrique Del Rey Cabero, Michael Goodrum, Josean Morlesín Mellado: Útmutató a képregények tanulmányozásához: Bevezető a képregénytudományba (Fordította Szép Eszter, Prae Kiadó, 2023)

Duncan, Randy; Matthew J. Smith: The Power of Comics: History, Form and Culture (Continuum International Publishing Group, 2009)

C. G. Jung: Four archetypes: Mother, Rebirth, Spirit, Trickster (Translated by R.F.C. Hull, Princeton University Press, 1970)

Hartwell, David: Age of Wonders (New York: McGraw-Hill, 1985)

Kinsella, Sharon: Adult Manga: Culture and Power in Contemporary Japanese Society (Richmond, Surrey: Curzon, 2000)

11. Hivatkozások

<https://web.archive.org/web/20130525003144/http://www.randomhistory.com/1-50/033comic.html>

<https://www.gardeningknowhow.com/ornamental/trees/tgen/tree-burls.htm>

<https://ehne.fr/en/encyclopedia/themes/material-civilization/risks-and-security/nuclear-fear-in-europe-weapons-power-stations>

https://en.wikipedia.org/wiki/History_of_comics#CITEREFBeerbohm2003

<https://en.wikipedia.org/wiki/Manga>

12. Képjegyzék

1.ábra: Blue Adventurer, képregény borító, forrás: Saját munka, 2022

2.ábra: Blue Adventurer, első oldal, forrás: Saját munka, 2022

3.ábra: Blue Adventurer, második oldal, forrás: Saját munka, 2022

4.ábra: Blue Adventurer, harmadik oldal, forrás: Saját munka, 2022

5. William Hogarth: A szajha útja sorozat, rézmetszet (1732) forrás:
<https://commons.wikimedia.org/wiki/File:A-Harlots-Progress.jpg>

6. Rodolphe Töpffer: Histoire de Monsieur Cryptogame (1830) forrás:
https://en.wikipedia.org/wiki/Rodolphe_T%C3%B6pffer#/media/File:Toepffer_Cryptogame_13.png

7. Screentone példa, forrás:

https://en.wikipedia.org/wiki/Screentone#/media/File:Screen_tone_example.svg

10.ábra: Divine Machinery, 2. oldal részlet, forrás: Saját munka, 2025

11.ábra: Divine Machinery, 16. oldal részlet, forrás: Saját munka, 2025

12.ábra: Divine Machinery, Android character concept, forrás: Saját munka, 2025

13.ábra: Divine Machinery, Példák a digitális segédeszközök használatára munkámban, forrás: Saját munka, 2025

14.ábra: Divine Machinery, Karakter vázlatok, Egyenruha, forrás: Saját munka, 2025

15.ábra: Divine Machinery, Karakter vázlatok, Sisak, forrás: Saját munka, 2025

16.ábra: Divine Machinery, Első vázlatok 2., forrás: Saját munka, 2025

17.ábra: Divine Machinery, Oldal vázlatok 3-4, forrás: Saját munka, 2025

18.ábra: Divine Machinery, 10. oldal első vázlat, forrás: Saját munka, 2025

19.ábra: Divine Machinery, 10. oldal végleges vázlat, forrás: Saját munka, 2025

20.ábra: Divine Machinery, 1. oldal, forrás: Saját munka, 2025

21.ábra: Divine Machinery, 2. oldal, forrás: Saját munka, 2025

22.ábra: Divine Machinery, 3. oldal, forrás: Saját munka, 2025

23.ábra: Divine Machinery, 4. oldal, forrás: Saját munka, 2025

24.ábra: Divine Machinery, 5. oldal, forrás: Saját munka, 2025

25.ábra: Divine Machinery, 6. oldal, forrás: Saját munka, 2025

26.ábra: Divine Machinery, 7. oldal, forrás: Saját munka, 2025

27.ábra: Divine Machinery, 8. oldal, forrás: Saját munka, 2025

28.ábra: Divine Machinery, 9. oldal, forrás: Saját munka, 2025

29.ábra: Divine Machinery, 10. oldal, forrás: Saját munka, 2025
30.ábra: Divine Machinery, 11. oldal, forrás: Saját munka, 2025
31.ábra: Divine Machinery, 12. oldal, forrás: Saját munka, 2025
32.ábra: Divine Machinery, 13. oldal, forrás: Saját munka, 2025
33.ábra: Divine Machinery, 14. oldal, forrás: Saját munka, 2025
34.ábra: Divine Machinery, 15. oldal, forrás: Saját munka, 2025
35.ábra: Divine Machinery, 16. oldal, forrás: Saját munka, 2025

13. Tartalmi kivonat

Divine Machinery – Digitális képregény oldalak készítése

Vajda Izabella

Képi ábrázolás BA, nappali tagozat

Rippl-Rónai Művészeti Intézet, Vizuális tanszék

Belső témavezető: Kozma Péter, grafikus asszisztens, Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem, Kaposvári Campus, Rippl-Rónai Művészeti Intézet

A képregények formai egyedisége és különleges, képekkel való történetmesélése mindig is magához vonzott, azonban egyáltalán nem tudtam semmit a történelméről és egyéb műfaji egyediségéről. Úgy éreztem, akkor tudok igazán közelebb kerülni a megismeréséhez, ha én is kipróbálom magam egy képregény elkészítési folyamatában.

Emellett párhuzamosan érdekelt a Science Fiction is, tehát adott volt, milyen zsánerben próbálnék meg egy képi világot kialakítani.

A digitális technikákat alkalmazva szabadon kísérletezhettem az ötleteimmel és a képregény formai adottságaival. Ez adott egy mélyebb megértést a műfaj iránt, a kutatás mellett fontos volt a gyakorlatban is befektetni a korábban tanultakat. Tapasztalataimból kiindulva ajánlani tudom a képregények iránt érdeklődőknek, hogy legalább egyszer próbáljanak meg maguk is, akár csak egy rövidebb comic-ot elkészíteni.

14. Nyilatkozatok

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függeléke: A MATE egységes szakdolgozat / diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.2. sz. melléklete: Nyilatkozat a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről (módosítva: 2025. október 16.)

NYILATKOZAT

a záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió¹ nyilvános hozzáféréseiről és eredetiségéről

A hallgató neve: VÁZDA RABÉLLA
A Hallgató Neptun kódja: GSOXTO
A dolgozat címe: DIVINE MACHINERY - DIGITÁLIS KÉPREGÉNY ADALAK KÉSZÍTÉSE
A megjelenés éve: 2025
A konzulens intézetének neve: RIPPL-RÓNAI MŰVÉSZETI INTÉZET
A konzulens tanszékének a neve: VIZUÁLIS TANSZÉK

Kijelentem, hogy az általam benyújtott záródolgozat/szakdolgozat/diplomadolgozat/portfólió² egyéni, eredeti jellegű, saját szellemi alkotásom. Azon részeket, melyeket más szerzők munkájából vettem át, egyértelműen megjelöltem, és az irodalomjegyzékben szerepeltettem. Továbbá kijelentem, hogy a dolgozat elkészítése során alkalmazott mesterséges intelligencia-eszközök (pl. szöveggenerálás, nyelvi javítás, fordítás, adatelemzés) használata nem helyettesítette a saját kutatási és alkotói munkámat, azok alkalmazását a források között vagy a módszertani részben feltüntettem, és a szakmai-etikai elvárásoknak megfelelően jártam el.

Ha a fenti nyilatkozattal valótlan állítottam, tudomásul veszem, hogy a záróvizsga-bizottság a záróvizsgából kizár és a záróvizsgát csak új dolgozat készítése után tehetek.

A leadott dolgozat, mely PDF dokumentum, szerkesztését nem, megtekintését és nyomtatását engedélyezem.

Tudomásul veszem, hogy az általam készített dolgozatra, mint szellemi alkotás felhasználására, hasznosítására a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem mindenkori szellemitulajdon-kezelési szabályzatában megfogalmazottak érvényesek.

Tudomásul veszem, hogy dolgozatom elektronikus változata feltöltésre kerül a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem könyvtári repozitori rendszerébe. Tudomásul veszem, hogy a megvédett és

- nem titkosított dolgozat a védést követően
- titkosításra engedélyezett dolgozat a benyújtásától számított 5 év eltelte után

nyilvánosan elérhető és kereshető lesz az Egyetem könyvtári repozitori rendszerében.

Kelt: MAGYARÁD, 2025 év 11 hó 08 nap

Váza Rabella
Hallgató aláírása

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

MATE Szervezeti és Működési Szabályzat

III. Hallgatói Követelményrendszer

III.1. Tanulmányi és Vizsgaszabályzat

6.13. sz. függeléke: A MATE egységes szakdolgozat /
diplomadolgozat / záródolgozat / portfólió készítési útmutatója

4.1. sz. melléklete: Konzulensi nyilatkozat

NYILATKOZAT

VASDA IZABELLA (név) (hallgató Neptun azonosítója: GSOXTO)
konzulenseként nyilatkozom arról, hogy a
záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót¹ áttekinttem, a hallgatót az
irodalmi források korrekt kezelésének követelményeiről, jogi és etikai szabályairól
tájékoztattam.

A záródolgozatot/szakdolgozatot/diplomadolgozatot/portfóliót a záróvizsgán történő
védésre javaslom / nem javaslom².

A dolgozat állam- vagy szolgálati titkot tartalmaz: igen nem³

Kelt: NAGYATAD, 2025 év 11 hó 08 nap



belső konzulens

¹ A megfelelő dolgozattípus meghagyása mellett a többi típus törlendő.

² A megfelelő aláhúzendó.

³ A megfelelő aláhúzendó.

**Hallgatók, doktoranduszok nyilatkozata mesterséges intelligencia (MI)
alkalmazásáról**

1. Általános adatok

Hallgató neve:	VAJDA IZABÉLLA
Neptun-kódja:	GSOXTO
Képzési szint (a megfelelőt jelölje X-szel):	<input checked="" type="checkbox"/> BSc/BA <input type="checkbox"/> MSc/MA <input type="checkbox"/> Doktori (PhD) <input type="checkbox"/> Egyéb:
Tantárgy neve/kódja*:	SZAKDOLGOZAT
A munka címe:	DIVINE MACHINERY - DIGITÁLIS KÉPREGÉNY OLDALAK KÉSZÍTÉSE

* doktori értekezés esetén nem kitöltendő

2. Nyilatkozat az MI használatáról

Alulírott, etikai felelősségem teljes tudatában az alábbi nyilatkozatot teszem:

(Kérjük, válasszon egyet az alábbi lehetőségek közül!)

A) Nem alkalmaztam mesterséges intelligencia rendszert vagy szolgáltatást.

(Amennyiben ezt jelölte, a további táblázatok kitöltése nem szükséges.)

B) Alkalmaztam mesterséges intelligencia rendszert vagy szolgáltatást.

(Kérjük, töltsse ki a vonatkozó táblázatokat!)

3. A mesterséges intelligencia használatának részletezése

I. TÁBLÁZAT: Asszisztensi vagy kisebb mértékű felhasználás (pl. fordítás, nyelvi korrekció, ötletelés stb.)

(Ezen felhasználások esetében a konkrét promptok és válaszok csatolása nem szükséges.)

A felhasználás célja	Alkalmazott MI-eszköz neve és verziója	Érintett rész (ha nem a szöveg egészére vonatkozik)

II. TÁBLÁZAT: Jelentős tartalmi hozzájárulás (pl. egy teljes ábra vagy egy hosszabb szövegrész generálása)

(Ezekben az esetekben a felhasznált kulcsfontosságú promptok és az MI által adott nyers válaszok dokumentálása és a munka mellékletében való csatolása szükséges.)

A felhasználás célja	Alkalmazott MI-eszköz neve, verziója, elérhetősége	Az érintett fejezet / ábra / táblázat pontos sorszáma	A prompt-naplót tartalmazó melléklet bejegyzésének sorszáma

--	--	--	--

3/A. Oktató által előírt kiegészítő szabályok (ha vannak)

Amennyiben az adott tantárgy oktatója vagy témavezetője az MI-eszközök használatára vonatkozóan külön szabályokat vagy elvárásokat határozott meg, kérjük, az alábbi mezőben foglalja össze ezeket:

Pl. az MI használatának tilalma bizonyos feladattípusokra; csak konkrét eszköz használata engedélyezett; eltérő hivatkozási elvárások; dokumentációs forma stb.

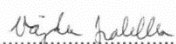
Oktató vagy témavezető által előírt szabályok:

.....

4. Minden hallgatóra vonatkozó nyilatkozat:

Kijelentem, hogy az MI által esetlegesen generált tartalmakat minden esetben kritikailag felülvizsgáltam, szerkesztettem és a munkába illesztettem. A leadott munka minden eleméért, annak eredetiségéért és tudományos helytállóságáért teljes körű felelősséget vállalok. Tudomásul veszem, hogy a Magyar Agrár- és Élettudományi Egyetem a benyújtott munkát mesterséges intelligencia detektorral ellenőrizheti, és eljárást kezdeményezhet, amennyiben a nyilatkozatom valótlan vagy hiányos.

Kelt: NAGYATÁD, 2025. 11 hó 08 nap

.....


Hallgató aláírása

.....


Konzulens/Témavezető aláírása

Egyéni konzultációk nyilvántartása

Hallgató neve: *VÁJDA IZABELLA*

Konzulens neve: *KOZMA PÉTER*

Dátum	Rövid vélemény	Konzulens aláírása
2023. 09. 24.	Bemut. Kompletions alkat.	<i>KG</i>
2023. 09. 27.	Projekt előkészítés: forrás, elvárások leírása	<i>KG</i>
2023. 10. 16.	Történet felvétel, felvétel leírás megfogalmazása.	<i>KG</i>