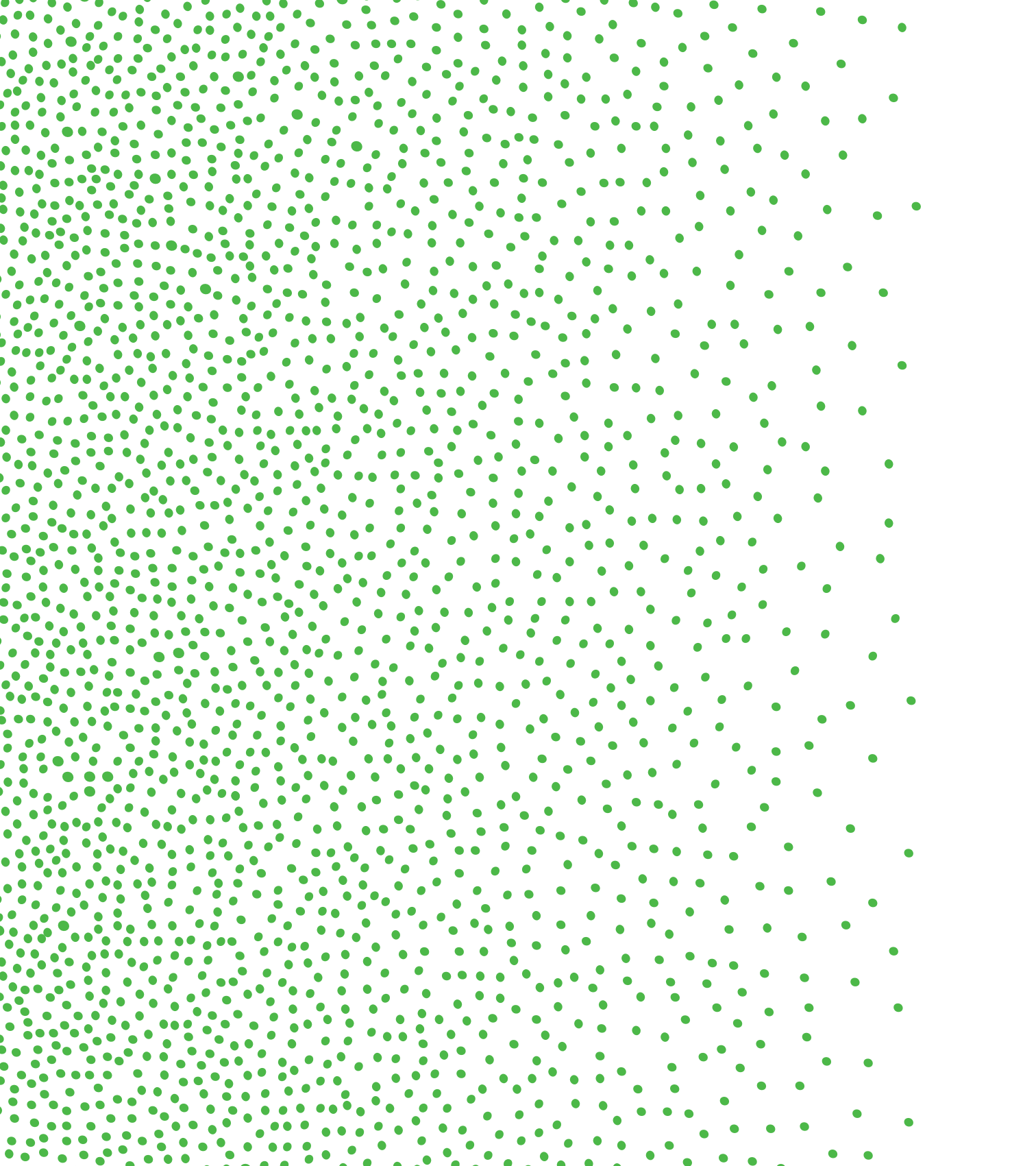
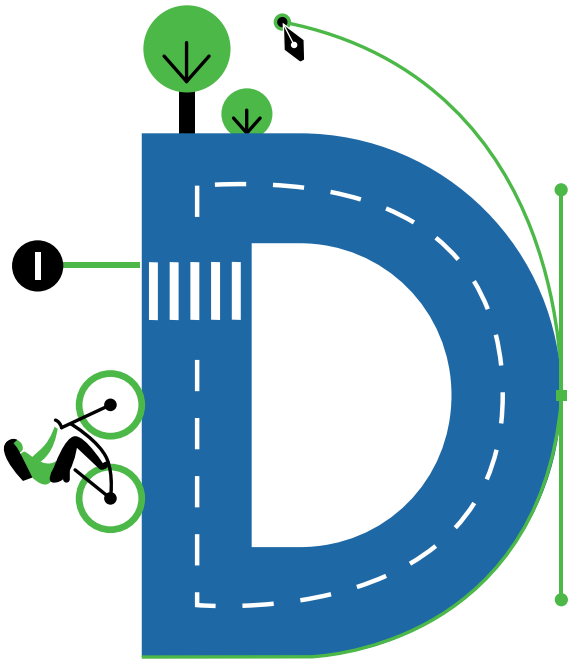
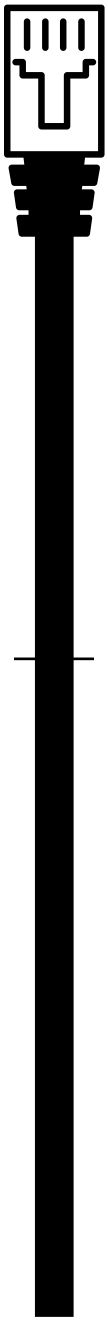
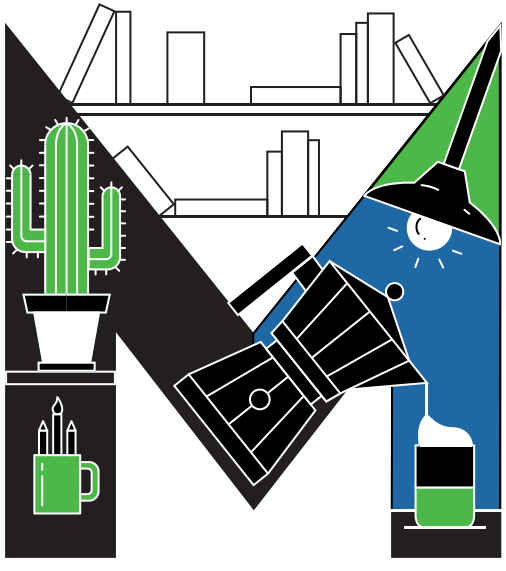
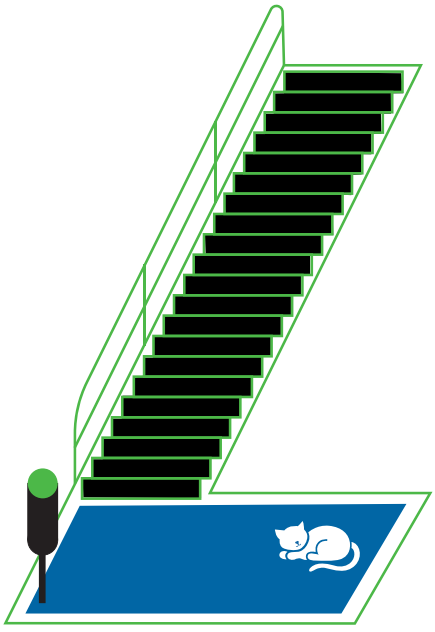
DIPLOMA17

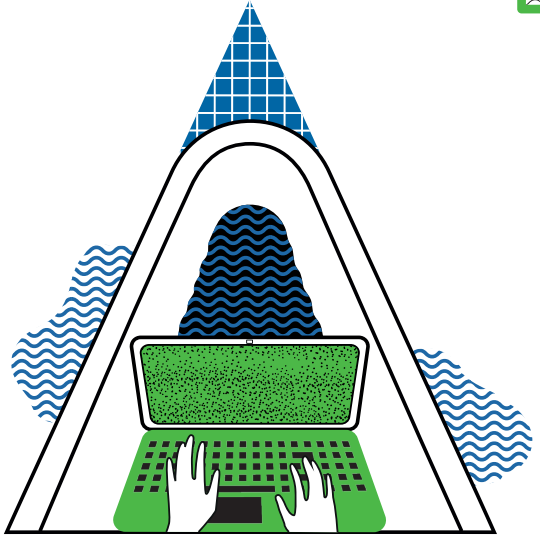












ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM

VIZUÁLIS
MŰVÉSZETI
INTÉZET

Tartalomjegyzék / *Content*

A Vizuális Művészeti Intézet
/ The Visual Arts Institute

A Képzőművészeti Tanszék
/ The Department of Fine Arts

Festészet szakirány
// Specialisation in Painting

Képgrafika szakirány
// Specialisation in Visual Graphics

Vizuális- és környezetkultúra tanár MA szak
// Teacher of Visual and Environmental Arts Masters

A Média és Design Tanszék
/ The Department of Media and Design

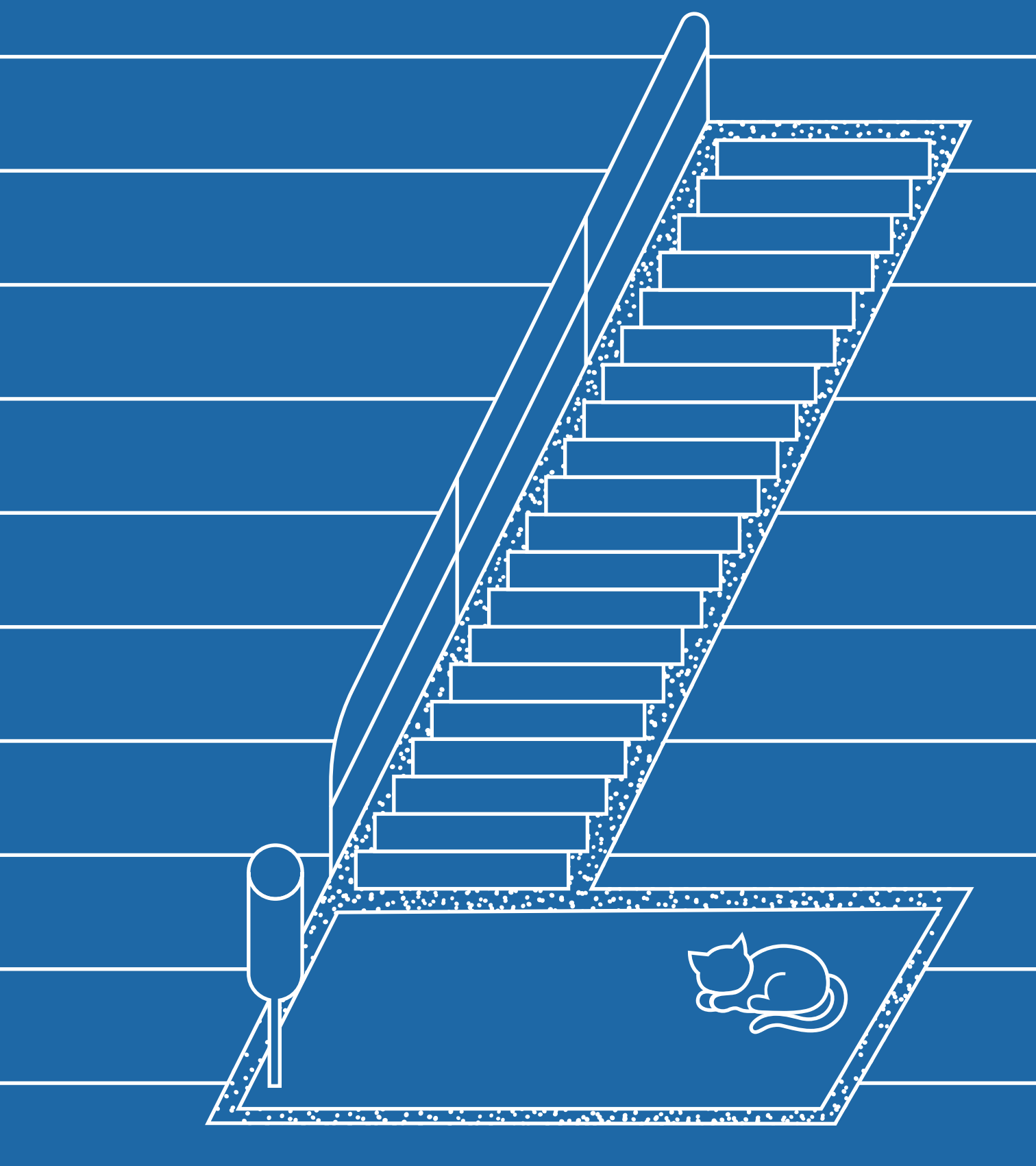
Elektrográfia szakirány
// Specialisation in Electrography

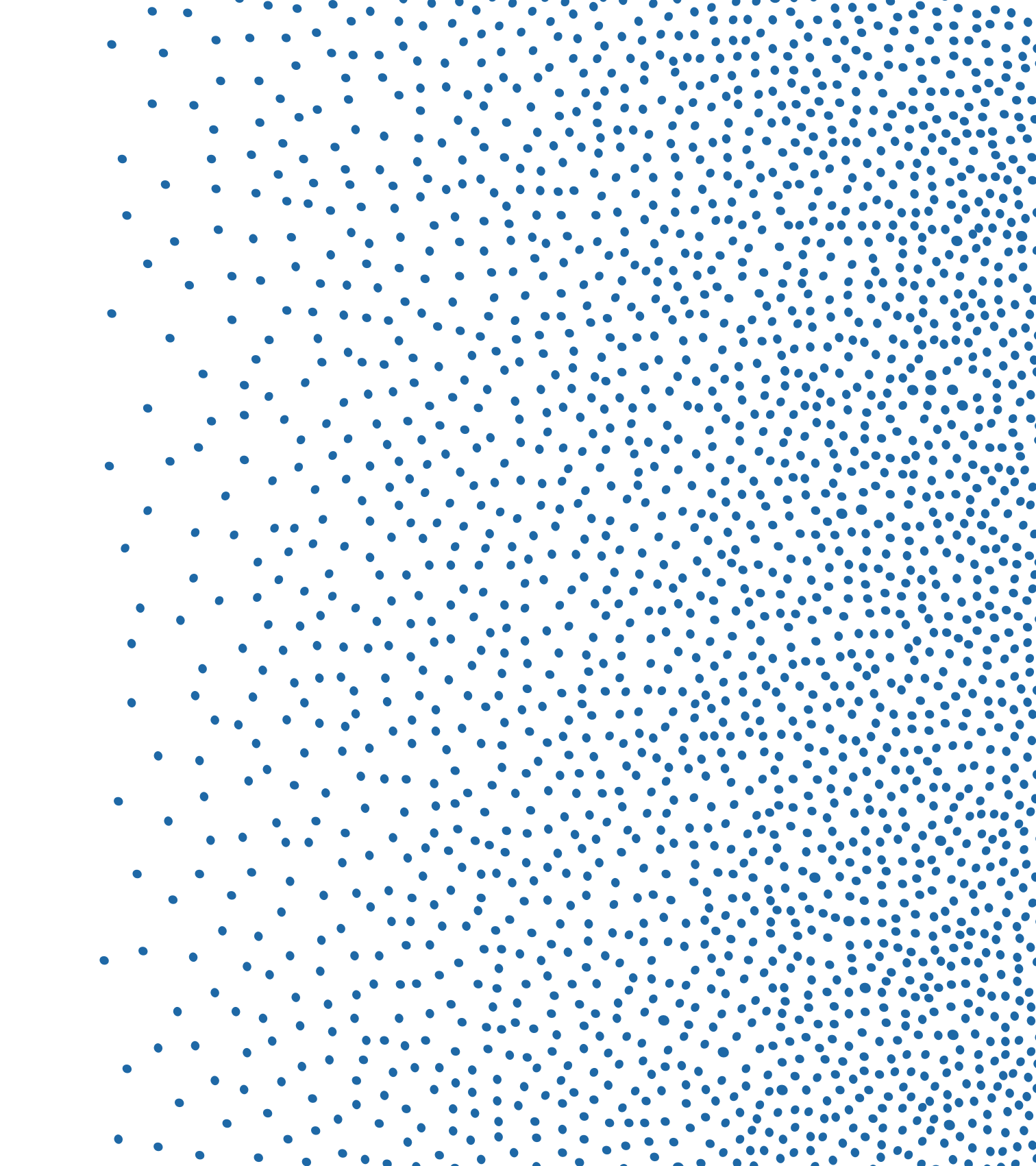
Képanimátor szakirány
// Specialisation in Animation

Webdesign szakirány
// Specialisation in Web Design

Tervezőgrafikus művész MA szak
//Graphic Design Masters

BALÁZS Katalin Benigna: Identitás, alkímia és társadalmi tudatosság -
Az EKE Vizuális Intézetének diplomakiállításáról
/ Katalin Benigna BALÁZS: Identity, Alchemy and Social Awareness –
On the Graduate Exhibition of the EKU Visual Arts Institute





A Vizuális Művészeti Intézet

A két és fél évszázados egri felsőoktatásnak közel hetven éve szerves része a művészeti oktatás. Az 1948-ban alapított tanszék arculatát a 90-es évek elejéig a rajztanárképzés határozta meg kétszakos pedagógusképzés keretében. 1993-tól az oktatás specializálódott, és rajz-vizuális kommunikáció szakká alakulva immár teljes egészében a vizualitás köré szerveződött a képzés. 2007 óta a bolognai rendszer szerint folyik az oktatás három alapszakon: képi ábrázolás (festő és grafikus szakiránnyal), elektronikus ábrázolás (elektrográfia, webdesign, képanimátor szakiránnyal), illetve plasztikai ábrázolás (természetművészet).

Az egyetemi képzés 2008-ban vette kezdetét a Tanszéken, így lehetőség van MA szintű képesítést szerezni vizuális és környezetkultúra tanári szakon, 2013-tól pedig elindult a tervezőgrafikus-művész mesterszak is. A 2015/16-os tanév fordulópont az életünkben, hiszen 2015 őszétől Vizuális Művészeti Intézetté váltunk Képzőművészeti, illetve Média és Design Tanszékre tagozódva. 2016 júliusától pedig egy évszázados álom beteljesüléseként maga az intézmény alakul át egyetemmé Eszterházy Károly Egyetem néven.

Amint e rövid történeti áttekintésből is kitetszik, a nagy hagyományokkal rendelkező egri rajztanárképzés az elmúlt évtizedben jelentősen átalakult, és a művészetközvetítés tágabb keretei között a művészképzés irányába mozdult el. Ennek köszönhetően több választási lehetőséget is tudunk biztosítani hallgatóinknak a vizuális oktatás területén.

The Visual Arts Institute

For almost seventy years, art education has been an integral part of higher education in Eger, the history of which goes back to two and a half centuries. Up to the early 1990s, the image of the department founded in 1948 was defined by the training of teachers of drawing within the framework of the double major teacher training system. From 1993 the education has been specialised and as a major of Drawing and Visual Communication the training was entirely structured around visual experience. Since the introduction of the Bologna system in 2007, the education is carried out in three Bachelor programmes: Visual representation (with specialisations in painting and graphic design), Digital representation (with specialisations in electrography, web design and animation) and Plastic representation (environmental art).

The university level training at the Department began in 2008. An MA teacher's degree of Visual and Environmental Design can be attained for eight years, and the Graphic Design MA programme started in 2013. The academic year of 2015/16 marked a turning point in the history of the institute since the Visual Arts Institute was established in autumn 2015 and divided into the Department of Fine Arts and the Department of Media and Design. Furthermore, as a fulfilment of a century-old dream the institution itself will be declared a university in July 2016 called Eszterházy Károly Egyetem.

As this short historical overview reveals, the teacher of drawing training having a long tradition has been transformed significantly over the past decade and in the broader framework of art dissemination it

Az Intézet egyre bővülő infrastruktúrájára támaszkodva, célunk olyan magasan kvalifikált szakembereket képezni, akik autonóm alkotóként megállják helyüket a szakmai erőtérben, a vizualitás kérdéskörét a hagyományos rajztanári szintnél átfogóbban ismerik, európai mércével mérve is felkészültek mind az oktatás, mind a kreatív ipar területén újonnan jelentkező igények kielégítésére.

Meggyőződésünk, hogy csak szilárd szakmai tudással bíró, a legújabb technikákat ismerő és alkalmazni tudó, a kortárs művészet kérdéseire érzékenyen reagáló, kreatív alkotó emberek tudnak megfelelni e kitűzött célnak. Éppen ezért a képzés folyamán a kreatív gyakorlatok mellett szigorúan megköveteljük a klasszikus rajzi és szakmai tudást, a legújabb technikai eszközök magabiztos használatát, az elméleti ismeretanyagok tekintetében nemcsak a művészettörténeti jártasságot, hanem a kortárs művészetelméletben való tájékozottságot is elvárjuk. E sokrétű tudás birtokában válhatnak diákjainkból olyan szakemberek, legyenek művészek, kreatív szakemberek vagy tanárok, akik magabiztosan tudnak majd dönteni a pályájukat érintő szakmai kérdésekben, és ami a legfontosabb, alkotói, oktatói tevékenységüket nem szakmai hiányosságból fakadó bizonytalanság határozza meg.

Tudatában vagyunk annak, hogy oktatói és szervezői munkánk messze túlmutat az itt töltött 3 vagy 5 éven, sőt diákjaink szakmai sikerességén is. A nálunk végzett hallgatók művészként, pedagógusként nagymértékben befolyásolják majd egy közösség, egy térség több generáción átívelő vizuális kultúráját. Ők lesznek a minket körülvevő tárgyak tervezői, alkotók, akik vizuális környezetünket kialakítják. Ők fogják tanítani a következő generációkat esztétikai érzékenységre, vizuális igényességre és az adott kor művészetének befogadása iránti nyitottságra.

Az Intézet tanárai az oktatói munka mellett kiemelt hangsúlyt fektetnek arra, hogy hallgatóinknak lehetőségük legyen kontextusba

has moved towards the direction of artist education. This allows us to provide numerous choices to our students in the field of visual education.

Relying on the Institute's ever-expanding infrastructure, our goal is to train highly qualified professionals who can play their part as autonomous artists in the professional force field, who have a more comprehensive insight into the issues of visual experience than a teacher of drawing with traditional knowledge and who are prepared to meet, in compliance with European standards, the emerging needs both in education and crea tive industry.

We believe that only creative people with a solid professional knowledge, who are familiar with and able to apply the latest techniques and who give a sensitive response to the issues of contemporary arts are able to comply with this stated goal. Therefore, in addition to creative exercises we firmly require during the training classical drawing and professional knowledge, the confident use of the latest technical tools, and in respect of theory not only the knowledge of art history but also the awareness of contemporary art theory.

In possession of this diverse and extensive knowledge, our students may become professionals, either artists, creative experts or teachers, who are confident in making decisions in matters concerning their profession, and most importantly, whose artistic or educational activities will not be determined by uncertainty due to lack of professionalism.

We are aware of the fact that our work as tutors and organizers goes far beyond the 3- or 5-year period that students spend here, or that it goes even beyond our students' professional success. Our graduate students, working as artists or educators, will greatly affect the visual culture of a community or an area across multiple generations. They will be the designers of objects around us, and creators to develop our visual environment. They will teach the next generation aesthetic sensibility, high standards of visual experience and openness to the reception of the arts of their time. Beside the tutorial job, the teachers at the Institute lay a great emphasis on

helyezni saját munkáikat, elért eredményeiket. Ennek érdekében építettünk ki szakmai kapcsolatokat hazai, határon túli, európai és távol-keleti oktatási és művészeti intézményekkel. Ezeknek az együttműködéseknek köszönhetően számos hazai művésztelepre és kiállításra, nagyváradi, kolozsvári, kassai művészeti intézményekbe, valamint indiai, tajvani, indonéz, koreai és japán felsőoktatási intézményekbe jutottak el diákjaink tanulni, alkotni, kiállítani. E kapcsolatrendszer természetesen a kölcsönösség alapján működik, és a partnerintézmények hallgatóit, tanárait Intézetünk is vendégül látja; sokan jönnek hozzánk féléves periódusra tanulni, vesznek részt az általunk szervezett művésztelepeken, kiállításokon. Ezek a lehetőségek hatalmas motivációs erővel bírnak, nagy lendületet adnak a mindennapi munkához. Azok a hallgatók, akik teljesítményük alapján részt vesznek ilyen kiemelt eseményeken, azon túl, hogy nemzetközi környezetben, vagy akár az ország legrangosabb intézményében megmérettethetik magukat, egy olyan szakmai kapcsolati háló részévé válnak, melyből egy életen át profitálhatnak.

Dr. habil. ERŐSS István DLA
egyetemi tanár, intézetigazgató

that our students have opportunities to place their works and the results achieved in context. To this end, we have developed professional relationships with national, cross-border, European and Far Eastern educational and art institutions.

Thanks to these co-operations our students have had the opportunity to learn, create or exhibit in a number of art colonies and exhibitions in Hungary, in art institutions in Oradea, Cluj, Kosice, as well as in higher educational institutions in India, Taiwan, Indonesia, Korea and Japan. Of course, this relationship network operates on the basis of reciprocity, which involves that our Institute receives students and tutors from partner institutions. Many of them come to us to study here for a semester and to participate in our art colony or in the exhibitions that we organise. These occasions have a great motivational force and provide a huge boost in daily work. Students who participate in such primary events on the basis of their performance, beyond the fact that they can measure themselves in an international environment, or even in the country's most prestigious institute, become part of a professional contact network that they can benefit from for a lifetime.

Dr. habil. István ERŐSS, DLA
Professor, Head of the Institute of Visual Arts

A Képzőművészeti Tanszék

A 2015 őszén, frissen alakult Képzőművészeti Tanszék, a nagy hagyományokkal rendelkező egri rajztanárképzés hagyományaira támaszkodva a művészképzés irányába mozdult el, ám továbbra is feladatának tekinti a művészetközvetítéshez kapcsolódó, tágasabb kereteket kínáló ismeretek átadását. Az egyéves alapozó képzést követően két szakirány (festő, képgrafikus), valamint egy specializáció (természetművészet) között választhatnak a hallgatók. A festő és képgrafikus szakirányokon, a jól felszerelt grafikai műhelyekben és műtermekben, magas színvonalú gyakorlati és elméleti oktatás valósul meg, melynek garanciája a kiváló oktatókból álló tanári kar. A kimagasló oktatói tevékenység eredményessége lemérhető a hallgatók sikerein, amelyeket különböző művészeti versenyeken, például az Országos Tudományos Diákköri Konferenciákon értek el. A természetművészet oktatása egyedülálló a magyar és az európai felsőoktatásban, ezért kiemelt nemzetközi érdeklődés kíséri az itt folyó képzést. A különböző, elsősorban ázsiai művészeti egyetemekkel kialakított diákcsere programoknak és az Erasmus ösztöndíjaknak köszönhetően a tanszék számos további lehetőséget biztosít hallgatóinak a képzés során szerzett szakmai ismereteik további bővítésére, nemzetközi összehasonlítására.

The Department of Fine Arts

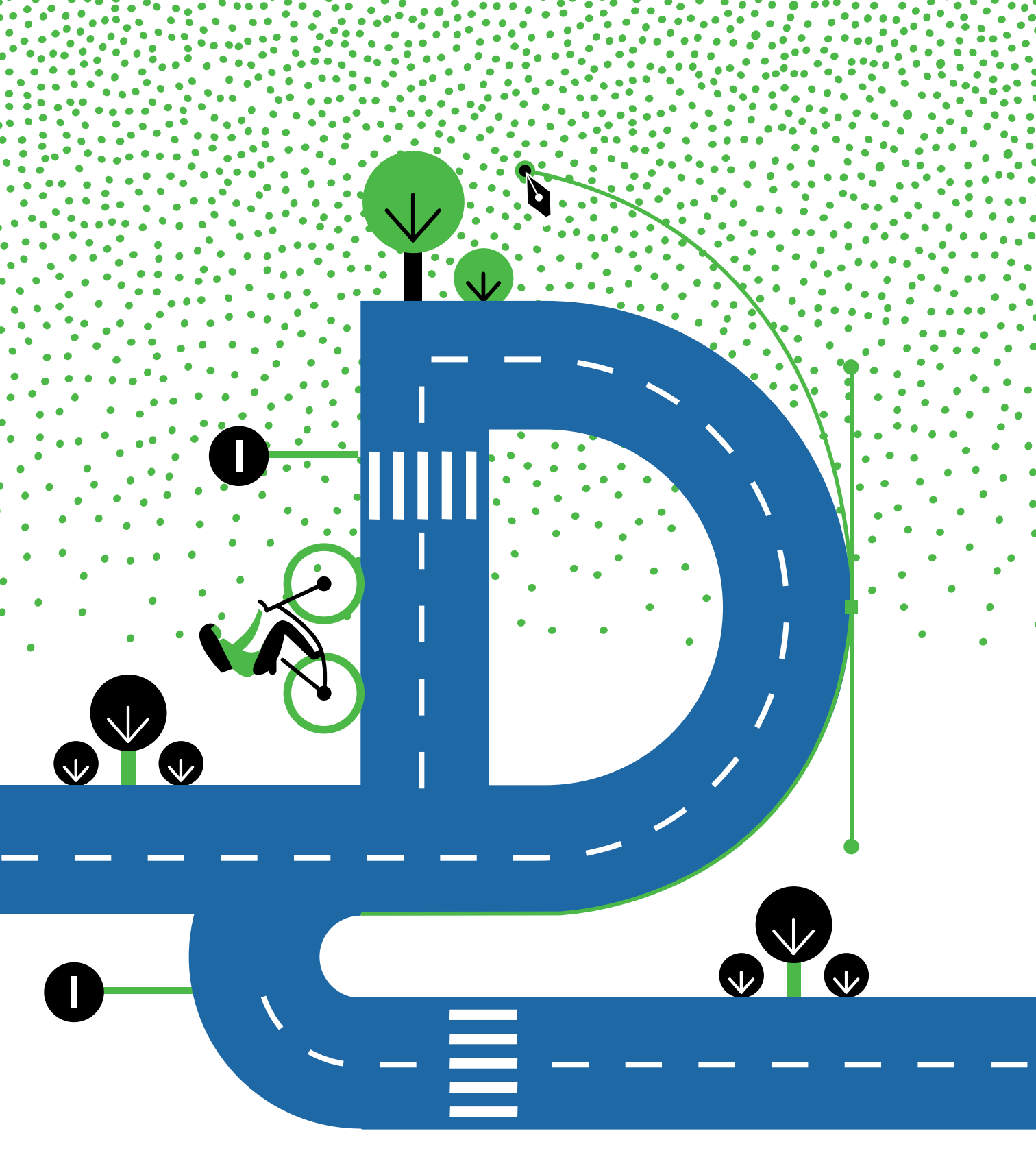
The Department of Fine Arts newly formed in autumn 2015, relying on the great tradition of training teachers of drawing in Eger, moved towards the direction of training artists but it continues to transfer knowledge related to and offering broader frames to art dissemination. After a one-year initial training students can choose between two major specialisations (painter or graphic designer) and a minor specialisation (environmental art).

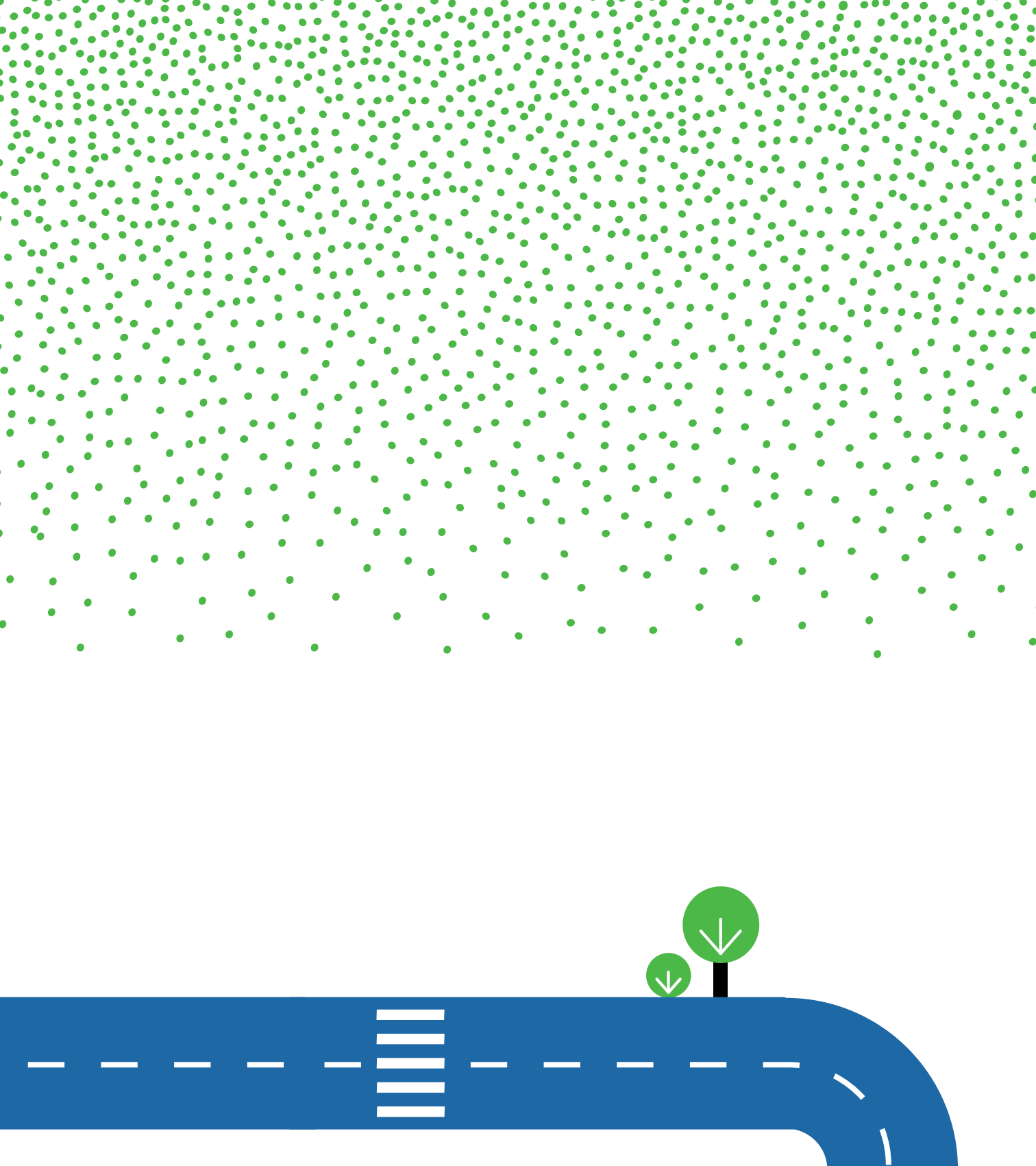
In the specialisation in painting and graphic design, a high quality theoretical and practical education is carried out in well-equipped graphics workshops and ateliers, which is guaranteed by a staff of excellent teachers. The effectiveness of the outstanding teaching activity can be measured by the students' success at various art competitions, such as the National Scientific Students' Associations Conferences. The environmental art education is unique in the Hungarian and European higher education, therefore this training is in the focus of an international interest.

Due to various student exchange programmes, mostly with Asian art universities, and to Erasmus scholarships, the Department provides a number of additional opportunities for students to enhance their knowledge acquired in the courses by further professional training and by international comparison.

Oktatók / *Teachers*

Dr. habil. ERŐSS István DLA, tanszékvezető egyetemi tanár // *professor and head of department*
F. BALOGH Erzsébet, főiskolai docens // *college associate professor*
Dr. BALÁZS Péter DLA, főiskolai docens // *college associate professor*
Dr. BOROS Lili, főiskolai docens // *college associate professor*
KOPASZ Tamás, főiskolai docens // *college associate professor*
KÓTAI Tamás, főiskolai docens // *college associate professor*
SZURCSIK József, főiskolai docens // *college associate professor*
MÁTRAI Erik, adjunktus // *senior lecturer*
BALÁZS Katalin Benigna, tanársegéd // *assistant lecturer*
HORVÁTH Dániel, tanársegéd // *assistant lecturer*
MAYER Éva, tanársegéd // *assistant lecturer*
SZITA Barnabás, tanár// *lecturer*
VÁNYAI Magdolna, tanár// *lecturer*





BÓDI Brigitta
CSEH Fruzsina
MAGYAR Eszter
NÉMETH Noémi Fruzsina
SZILÁGYI Anna
TÓTH Anett

Festészet szakirány
(Képi ábrázolás BA szak)

A festészet szakirányú képzés az egyéves alapképzésre épülve lehetőséget ad a történetileg kialakult képformák, képi kifejezési lehetőségek megismerésére és alkalmazására.

A cél – a kortárs művészeti törekvésekkel összhangban – a tematikai és műfaji sokszínűség megismertetése, emellett az önálló képi gondolkodás erősítése, a felszabadult alkotómechanizmusok beindítása.

Az elméleti oktatást, amely művészettörténeti és esztétikai ismeretek elsajátítására irányul, komplex módon egészíti ki a korszerű műtermi munka, az órán kívüli előadás-sorozat, továbbá a rendszeres részvételi lehetőség hazai és nemzetközi kiállításokon, illetve művésztelepeken.

Az elméleti és gyakorlati stúdiumokra épülő képzés a hallgatókat önálló alkotói gyakorlatuk kialakításához segíti hozzá, egyúttal lehetővé teszi számukra a korszerű oktatási módszerek megismerését. BA végzettségükkel – a művészeti alkotótevékenység folytatása mellett – a művészetközvetítés különféle területein tudnak elhelyezkedni, illetve az alapfokú diploma lehetőséget kínál számukra arra is, hogy tanulmányaikat magasabb szintű mesterképzésben folytassák.

Specialisation in Painting
(Visual Representation BA programme)

Built on the one-year-long initial training, the specialisation in painting provides the opportunity to explore historical visual forms and visual expression possibilities and to acquire their application. The aim is, in accordance with the aspirations of contemporary art, to show the thematic and genre diversity, in addition, to strengthen independent visual thinking, as well as to launch the liberated creative mechanisms. The theoretical education of art history and aesthetics is complemented in a complex way by modern art studio work, an extracurricular lecture series and by regular participation at national and international exhibitions and in art colonies.

The training based on theoretical and practical studies shall assist students in the creation of their independent creative practice, and also allows them to become familiar with modern teaching methods. Apart from continuing their artistic creativity, they can find employment with their BA degree in various fields of art dissemination, or the basic diploma also offers them the opportunity to continue their studies in higher level MA programmes.

BÓDI Brigitta

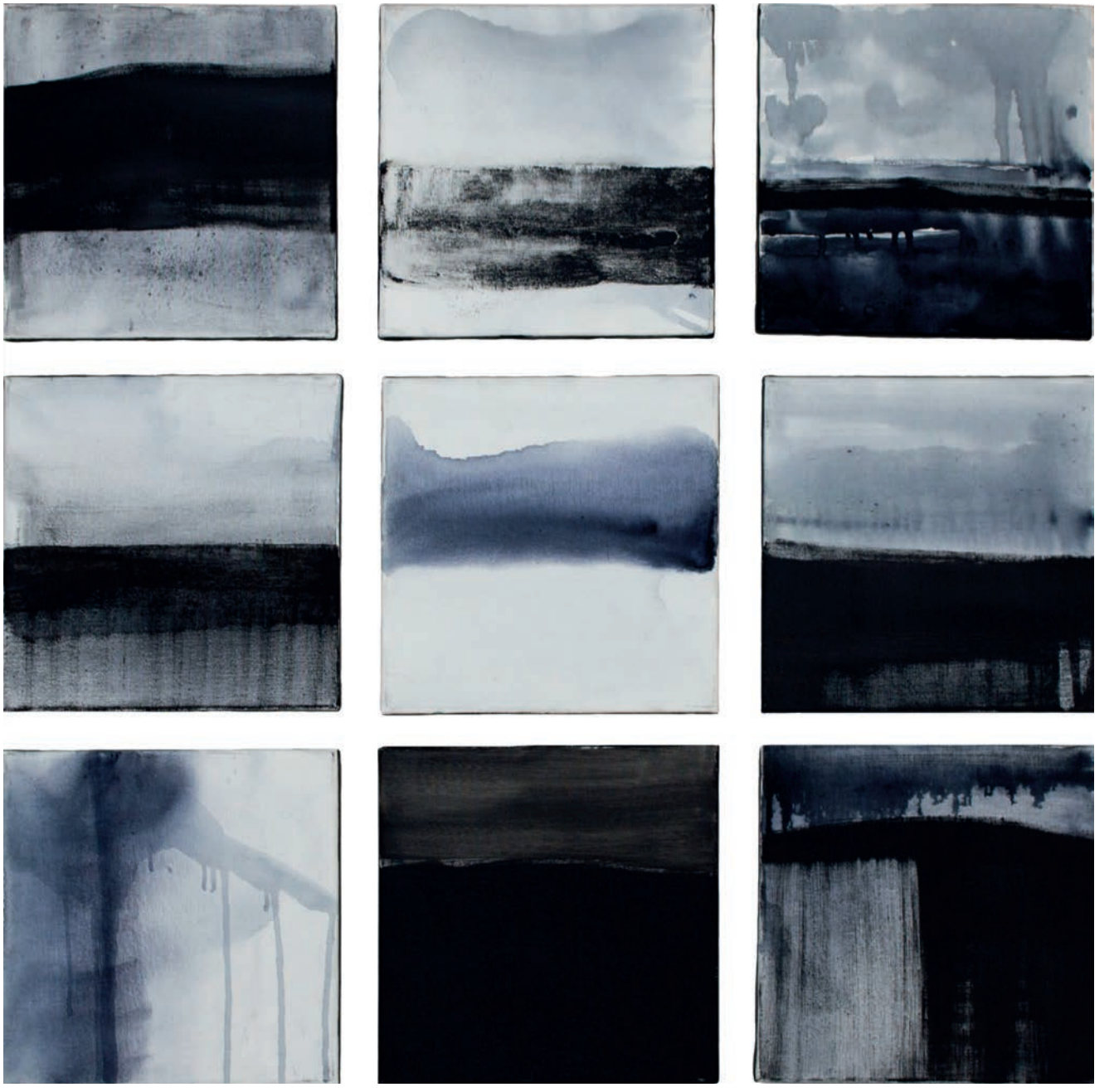
brigitta9393@freemail.hu

Cím nélkül I-II. / *Untitled I-II.*
olaj, vászon / *oil, canvas*
130 x 130 cm

Fekete tájak / *Black Landscapes*
olaj, vászon / *oil, canvas*
90 x 90 cm

Semmi sem írható le egy szóval vagy fogalommal, minden összetett és értelmezési mélységei vannak. Még a Semminek is. A Semmi számomra nem a Valaminek az ellentétje, hanem a hiánya. Ezt a hiányt érzékeltetni akartam, valami olyasmivel, ami a lételemünk. A levegővel és az atmoszférával foglalkoztam a színek segítségével.

Nothing can be described with a single word or notion; everything is compound and has a deeper meaning. Even Nothing has so. Nothing, for me, is not the opposite of Something, but its absence. I wanted to demonstrate this absence with something that is the essence of our existence. I dealt with the air and the atmosphere with the help of colours.



CSEH Fruzsina

Cím nélkül / *Untitled*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
100 x 70 cm

Fagyás / *Frost*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
80 x 120 cm

Cím nélkül / *Untitled*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
80 x 120 cm

Kifelé / *Outwards*
akril, farostlemez / *acrylic, fibreboard*
100cm átmérőjű / *100 cm diameter*

Pasztell színekkel jelenítem meg a furcsa, melankolikus és egyben szürreális világképemet. Misztikus, figurális jeleneteket ragadok ki a vásznaimon, ahol a monokróm háttér alkalmazásával nem lehet behatárolni a helyszínt. E transzcendens légkörbe egy letisztult lebegést, ürességet árasztó képi világot ábrázolok. A tondo formát gyakran alkalmazom képeimnél, mely az Isteni tökéletességet, a mennyei szférát szimbolizálja.

I demonstrate my strange, melancholic and in the same time surreal world view with pastel colours. I grab mystic, figural scenes on my canvas, where the venue cannot be localized due to the monochrome background applied. I image a pictorial world spreading clean levitation and emptiness into this transcendent ambient. I ply the tondo form often that symbolizes divine perfection and the heavenly sphere.

MAGYAR Eszter

mogyi.eszter93@gmail.com

Ciano-táj / *Cyano-Landscape*
cianotípia, vászon / *cyanotype, canvas*
100 x 75,5 cm

Ötödik nap reggel / *Fifth Day Morning*
vegyes technika, vászon / *mixed media, canvas*
140 x 100 cm

Ötödik nap délben / *Fifth Day Midday*
vegyes technika, vászon / *mixed media, canvas*
100 x 151 cm

Ötödik nap alkony / *Fifth Day Twilight*
olaj, akril, vegyes technika, vászon / *oil, acrylic, mixed media, canvas*
120 x 246,5 cm

Szerettem volna festés közben rátalálni egy olyan világra, ahol nincs lehetetlen, nincsenek korlátok. Kerestem a kalandot, a kísérleteket, kész voltam felülírni a biztos, már megfestett jó részeket egy érdekesebb, izgalmasabb egész kedvéért. Annak a vágyott szabadságnak a szellemében készültek a festmények, ahol nem korlátoznak konvenciók, nincs olyan, hogy elrontott kép; ahol minden mozzanat, gesztus, folt értékes része az útnak, még ha az alkotás folyamatában el is tűnnek, átalakulnak...

I wanted to find a world where there is no impossible and where there are no limits. I was searching for adventure, experiment; I was ready to overwrite the secure and already painted parts for the sake of a more interesting and exciting whole. The paintings were created with the spirit of the freedom desired, where no conventions limit, where there is no such thing as a wrong picture; where all the elements, gestures, stains are valuable parts of the path even if they disappear or change during the process of the creation.

NÉMETH Noémi Fruzsina

Otthon / *Home*
vegyes technika, vászon / *mixed media, canvas*
60 x 140 cm

Születésnap / *Birthday*
vegyes technika / *mixed media*
90 x 100 cm

Cím nélkül / *Untitled*
vegyes technika / *mixed media*
110 x 100 cm

... Hol szeretet, ott béke...

SZILÁGYI Anna

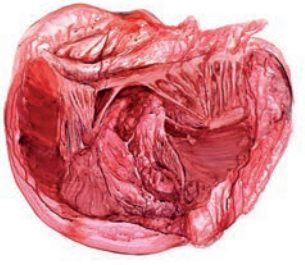
szilagyianna92@gmail.com

Szív I-VI. / *Heart I-VI.*
akril / *acrylic*
60 x 60 cm

Disznotor.rar II. sorozat / *Pig slaughter. rar II (series)*
akvarell / *watercolour*
5 db / *5 pieces 150 x 200 cm*

Témám kiindulópontja a hús. Munkámat művészettörténeti, filozófiatörténeti kutatómunka előzte meg: Rembrandt, Gottfried Heinweln, Jenny Saville, Bukta Imre, Forgács Péter és még számos alkotó munkáján és filozófusok írásain keresztül mélyültem el a hús (test) és lélek kapcsolatának vizsgálatában a disznótor által kapott vizuális élmények alapján igyekezve megjeleníteni azt. Az akvarell bizonyult a legmegfelelőbb technikának a számomra. Színekkel lehalkítom a bizarr test szavát, belső erőteljességét tompítom: így szeretném befogadhatóvá tenni, egyúttal a lírai festésmódot ütköztetni a disznótor drasztikusságával. Diplomamunkámmal a disznótor ma már inkább turisztikai látványosságnak számító gazdag és közösségi hagyományának is szeretnék emléket állítani.

The starting point of my topic is meat. My work has been preceded by art and philosophy history research. I immersed in the enquiry of the relationship between meat (body) and soul through the work of Rembrandt, Gottfried Heinweln, Jenny Saville, Imre Bukta, Péter Forgács and through the work of a number of other creators and philosophers' writings trying to show it based on the visual experience given by the pig-killing. Watercolour seemed to be the most suitable solution. I turn down the word of the bizarre body with colours; I deaden its inner forcefulness: this is how I aim to make it admissible and in the same time try to confront the lyrical painting mode with the drastic pig slaughtering. Moreover I also want to commemorate the rich and communal tradition of the pig-killing, which by now is rather considered to be a tourist attraction.



TÓTH Anett

ittanetti95@gmail.com

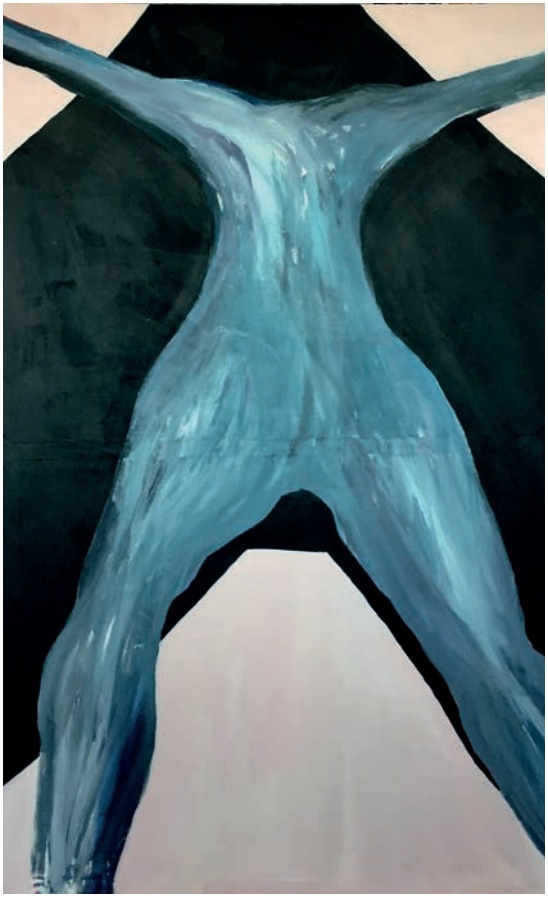
Cím nélkül I-III. / *Untitled I-III.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
3 db / *3 pieces 100 x 150 cm*

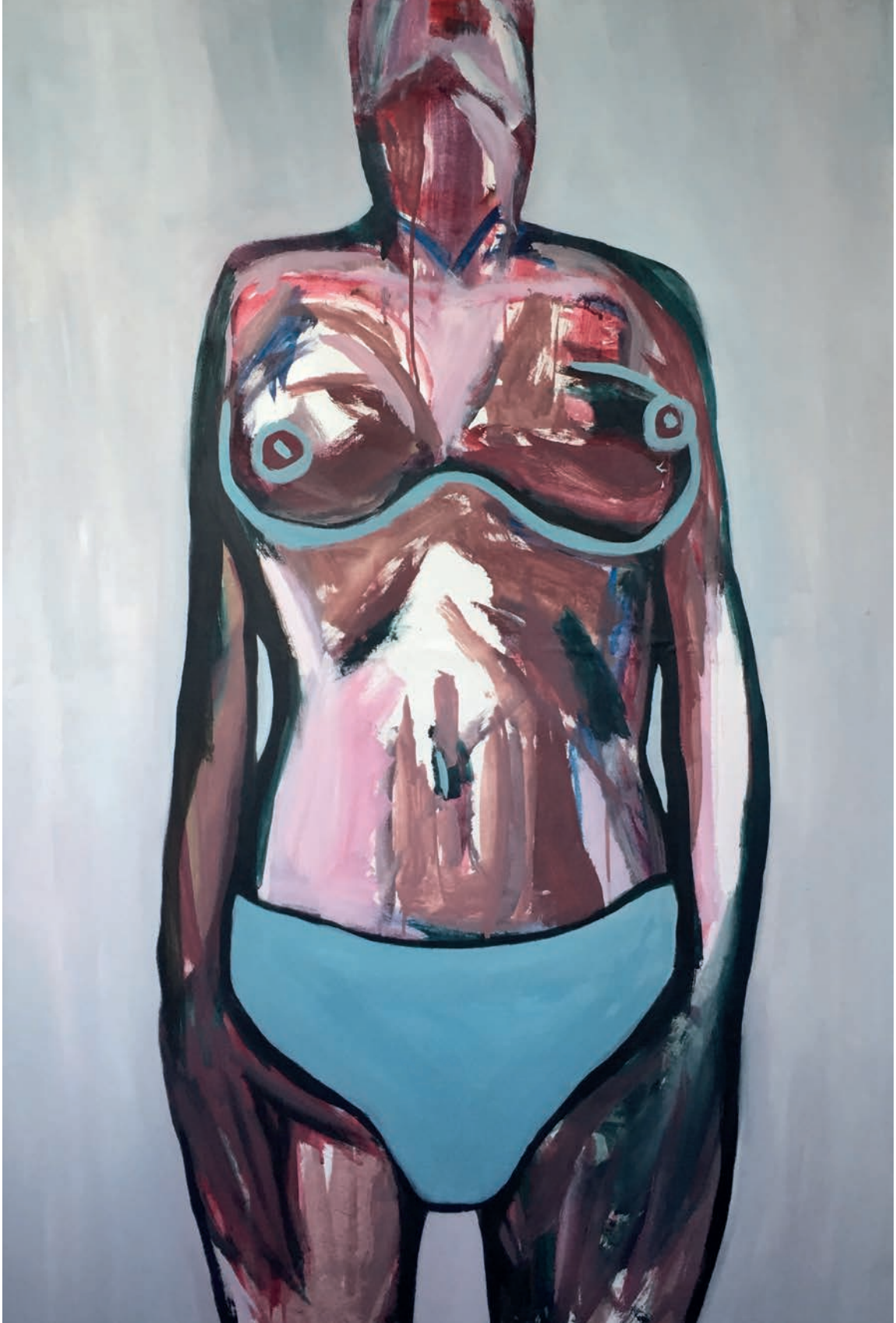
498 Ha rosszul érted félre, az egész nem jelent semmit.

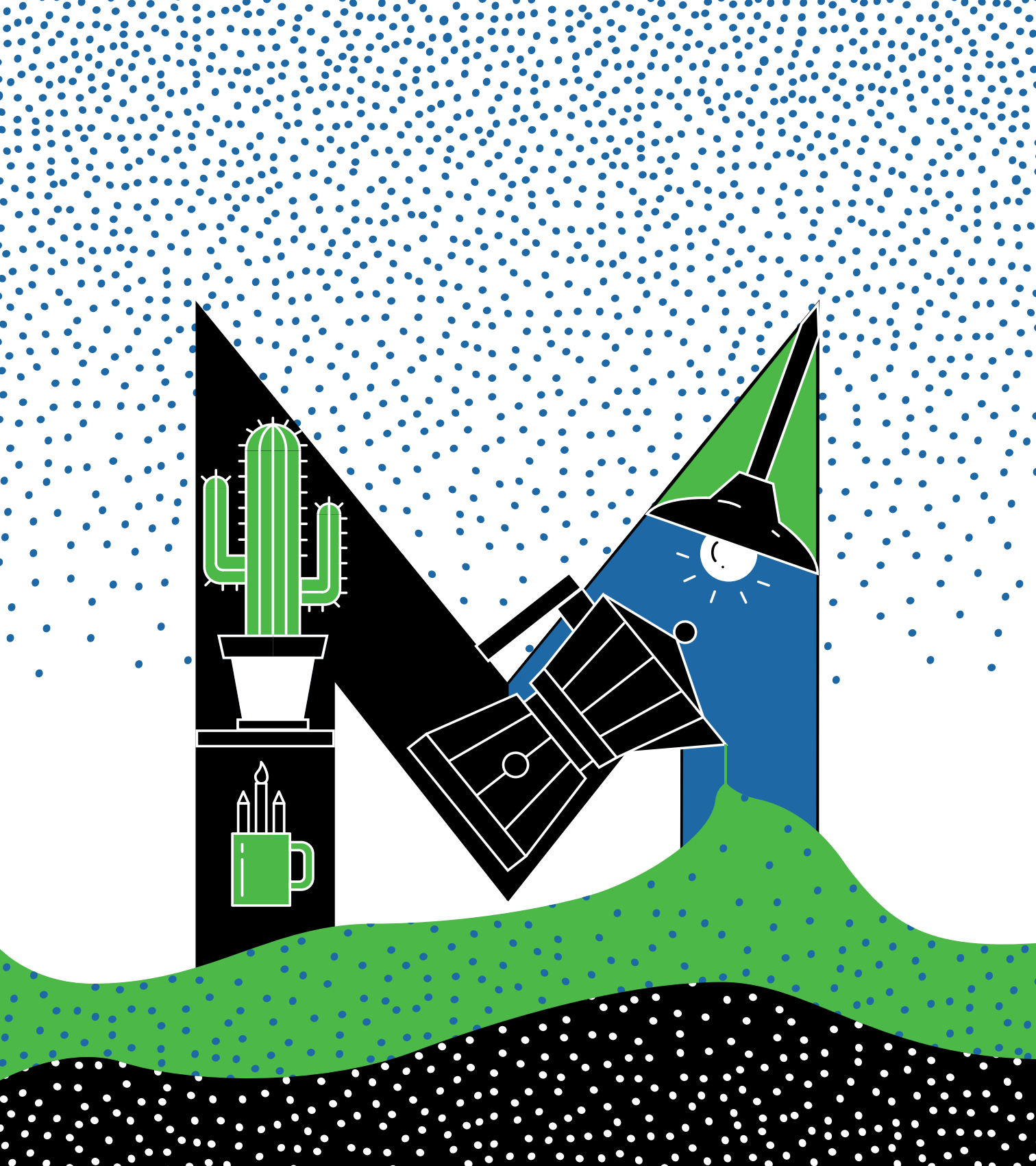
Simon Márton

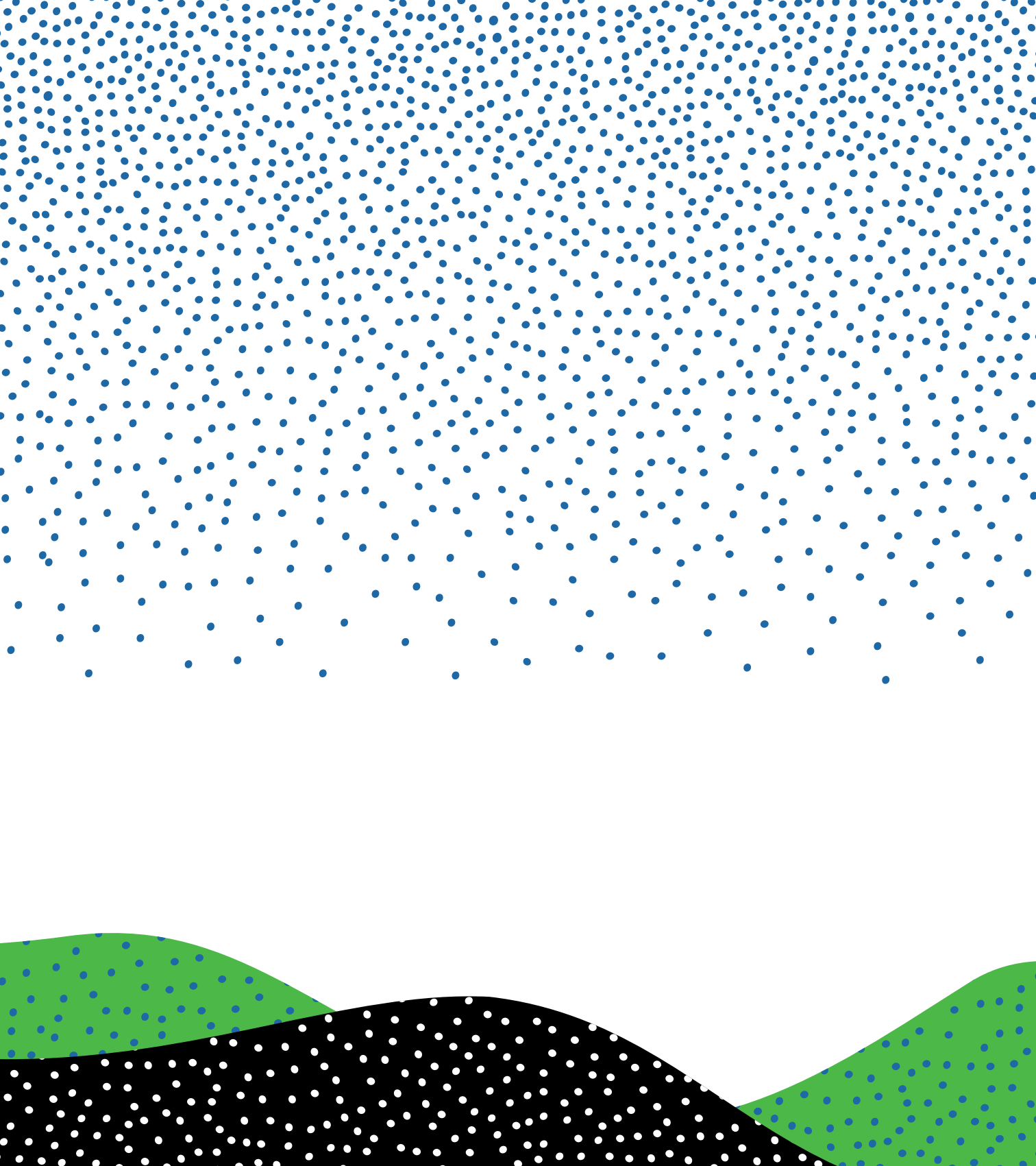
498 if you misunderstand it mistakenly, the whole thing will mean nothing.

Márton Simon









BANDIS Barbara Melitta
GYARMATI Cintia
KONTRA Zsófia Mária
SZILVÁSI Kinga
TOMPA Laura
ZEMLYÁNSZKI Gabriella

Képgrafika szakirány
(Képi ábrázolás BA szak)

A képgrafika szakirányú képzés a magas szintű rajzkészségek fejlesztésére alapozva az önálló kreatív tevékenység kibontakoztatására fekteti a hangsúlyt. A hallgatók a hagyományos sokszorosító eljárások és nyomtatási technikák (mély-, magas-, síknyomás) elsajátításán túl lehetőséget kapnak konceptuális vizuális megoldások kidolgozására. Önálló problémamegoldó készségeik fejlesztése a gyakorlatorientált feladatok megoldásán keresztül történik egyéni-, illetve csoportos konzultációk, foglalkozások keretében.

A műtermi oktatás mellett elméleti – művészettörténeti és esztétikai – előadásokon gyarapítják ismereteiket.

A BA végzettséggel rendelkező hallgatók elhelyezkedési lehetőségei széles spektrumot ölelnek át: az önálló alkotói tevékenység mellett dolgozhatnak könyvillusztrátorként, kultúraszervezőként, a társadalmi, kulturális, művészeti kérdéseket alapfokon értő- és közvetítő szakemberként. Egyúttal lehetőség nyílik számukra tanulmányaik mesterszakon való folytatására.

Specialisation in Visual Graphics
(Visual Representation BA programme)

Based on the development of high level graphic skills, the specialisation in visual graphics emphasises the expansion of independent creative activity. In addition to learning the know-how of traditional reproduction processes and printing techniques (photogravure, relief printing, flat-printing), students also have the opportunity to carry out conceptual visual solutions. Independent problem solving skills are developed through completing practical tasks within the framework of individual or group consultations and activities. In addition to studio training, theoretical lectures on art history and on aesthetics enrich students' knowledge.

The employment opportunities for BA-qualified students will cover a broad spectrum: in addition to an independent creative activity they can work as a book illustrator, a culture promoter or a professional who understands and communicates social, cultural and artistic issues on basic level. At the same time it is possible for them to continue their studies in MA programmes.

BANDIS Barbara Melitta

bandis.barbi@gmail.com
instagram.com/barbi_bandis

Elvarrom a szálakat / *Tying Up Loose Threads*
könyv, vegyes technika / *book, mixed media*
21 x 22 x 3 cm

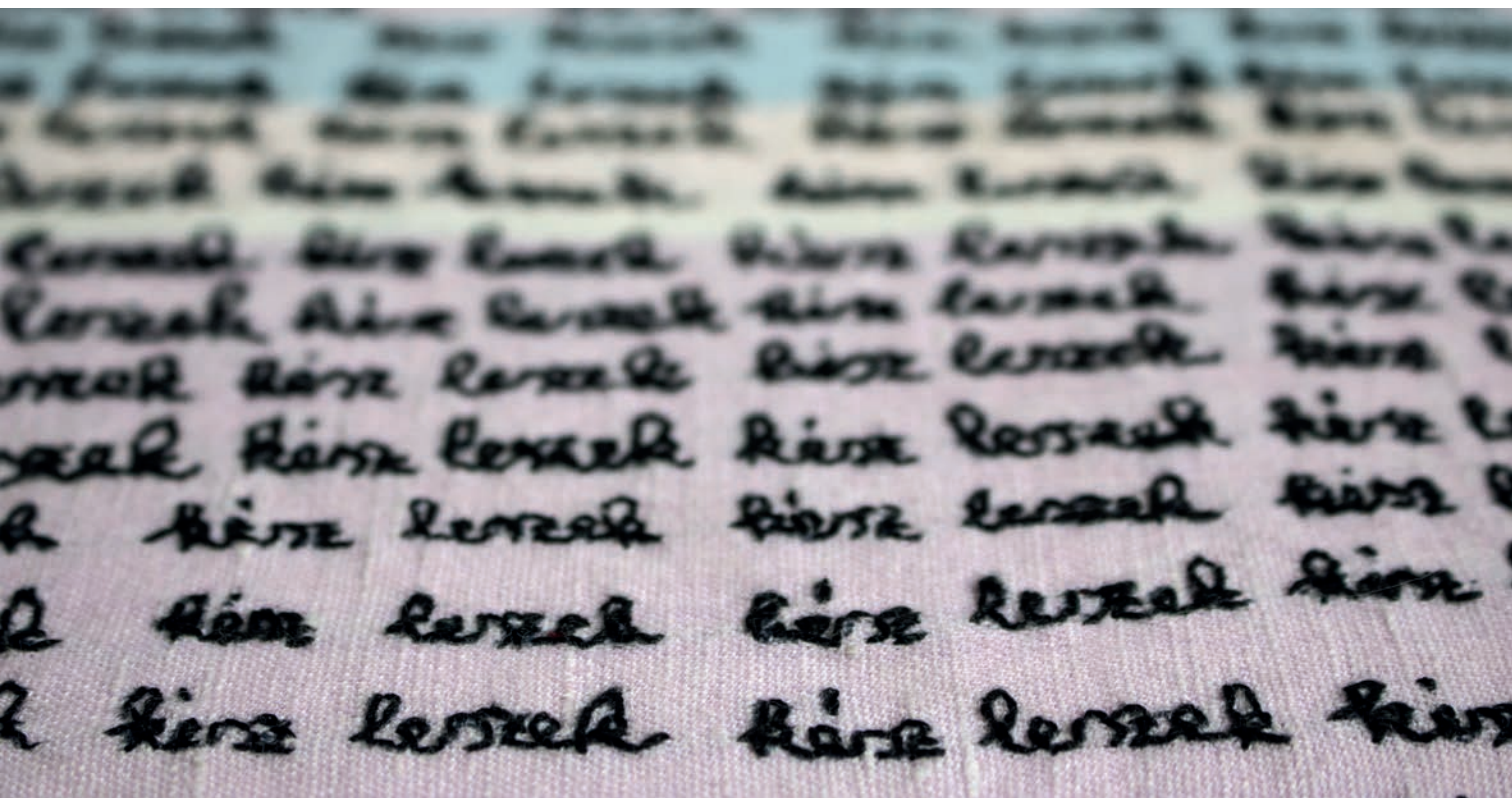
A varrást és a hímzést már régóta alkalmazom, viszont csak az egyetem első évétől kezdtem ezeket a technikákat beemelni az alkotásaimba, tudatosan pedig a második évtől kombinálom őket képgrafikai eljárásokkal.

Diplomamunkám is hasonlóan készült: textilre készült grafikai nyomatokat egészítettem ki hímzett, illetve varrott elemekkel. Mivel a textiltechnikák hagyományosan női tevékenységnek minősülnek, az elkészített textilkönyvemben többek között arra is reflektálok, hogy nőként hogyan látom a nőkre irányuló elvárásokat. A másik meghatározó tematika a nyelvre épül, mivel régóta izgatnak a buta szóviccek, illetve a betű- és igekötő-változtatásokból adódó jelentéskülönbségek.

Ezek egészülnek ki a stílusommal és az engem meghatározó formanyelvvel. Így a könyv nemcsak a reflexióimat reprezentálja, hiszen ezek által engem is bemutat.

I have been applying sewing and embroidery for a long time, however I started to incorporate these techniques into my creations only from the first year of university and combine them consciously with graphics from the second year. My thesis was prepared in a similar way, i.e. I pieced out graphic prints on textiles with embroidered and sewn elements. Since the textile techniques are traditionally considered to be female activities, I also reflect on how I, as a woman, see the requirements for women in the textile book prepared. The other defining thematic is built on language since I have been interested in silly word jokes and in the different meanings caused by the changes of the letters and pre-verbs for a long time. These are supplemented with my style and with the visual language defining me. As a consequence the book not only represents my reflection but also presents myself.

"öt levarrtak

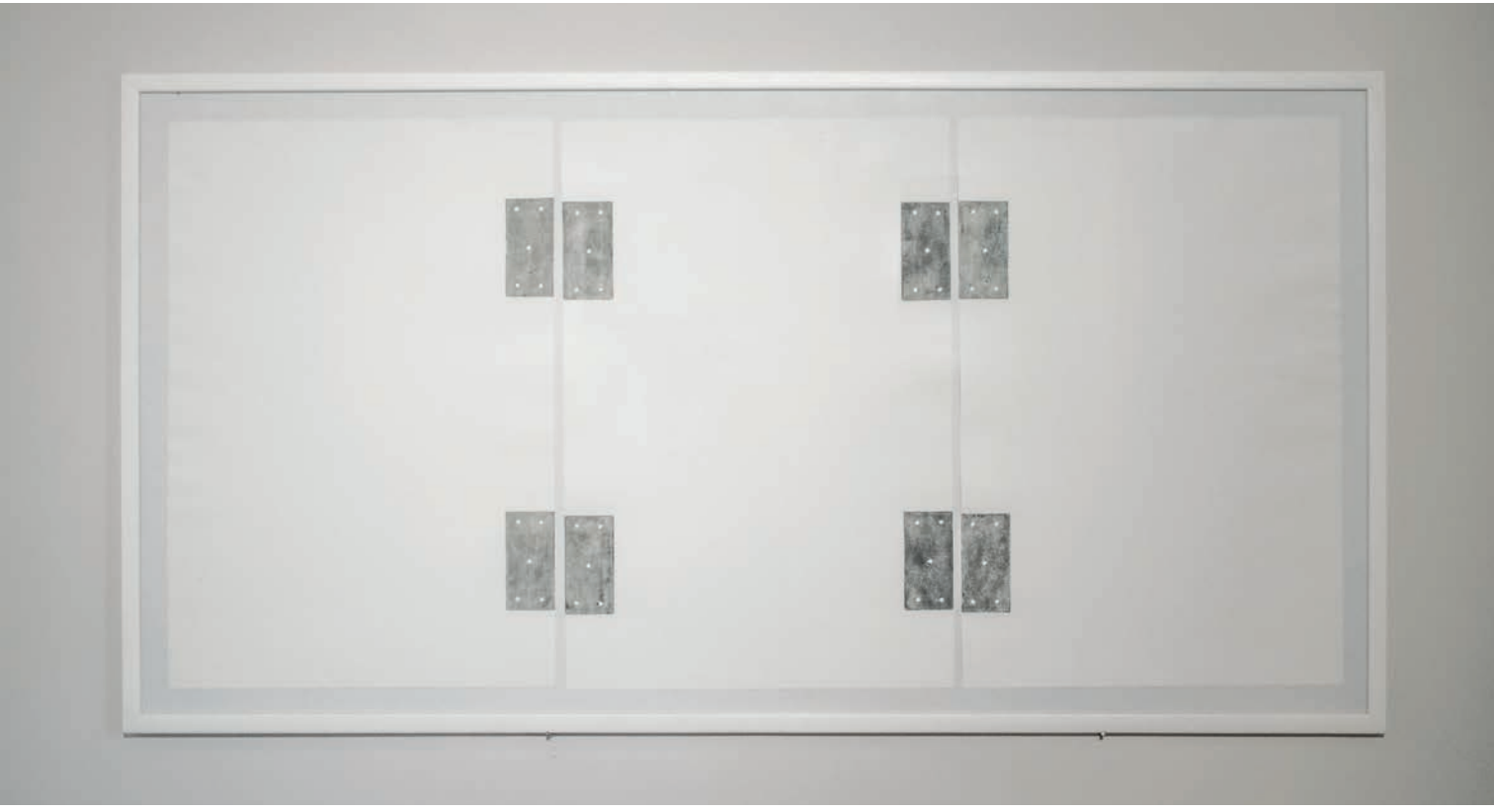


GYARMATI Cintia

Zsanér-triptichon / *Hinge-triptych*
aquatinta / *aquatint*
3db / pieces 47 x 70 cm

A diplomamunkám egy korábbi munkám gondolatmenetének a folytatása, ahol a kulcs és a zár kapcsolatát vizsgáltam 2D-ben. Olyan mechanikai eszközt kerestem, ami hasonló problémát vethet fel grafikailag, mint a kulcs és a zár kapcsolata. Így jutottam el a zsanérhoz. A zsanér lapjait használtam fel nyomtatásban, a két zsanérlapot összekötő tengelyt kihagytam, és a két nyomat közötti hézaggal szimbolizáltam ennek az elemnek a hiányát. Arra voltam kíváncsi, hogy a zsanér fizikai funkciója hogyan él tovább a lap síkján, van-e továbbra is valamilyen funkciója, illetve képként hogyan állják meg a helyüket a lapszélen elhelyezkedő nyomatok. Szerettem volna a tiszta lapnak is szerepet szánni, hogy a kép nézőjében asszociációkat indítson el. Erre a munkámra hatással voltak a tanulmányaim során megismert szárnyasoltárok, ugyanakkor foglalkoztatott az a gondolat is, hogy ezek a mechanikai tárgyak (zsanér, zár, kulcs, küszöb stb.) hogyan határozzák meg mindennapi életünket. A zárral és a kulccsal elzárhatjuk magunkat, vagy akár értékeinket mások elöl, a zsanér a nyitáshoz és a záráshoz járul hozzá, a küszöb két térnek a határát jelzi. Napjaink digitális világában pedig sokszor észre sem vesszük ezeket a régi, ámbár fontos mechanikai eszközöket.

My diploma work is the continuation of the thread of a former piece of mine, in which I examined the relationship between the key and the lock in 2D. I was searching for such a mechanic tool that could raise a similar problem graphically as the relationship between the key and the lock. This is how I got to the hinge. I used the slab of the hinge in print, I excluded the axis linking the two hinge slabs and I symbolised the absence of this element with a gap between the two prints. I was interested in how the physical function of the hinge lives on, if it continues to have a function and how the prints on the sides of the slabs hold their own as pictures. I wanted to give a role to the blank page/ clear slab so that it would start associations in the audience of the picture. This work of mine has been affected by the triptychs known during my studies and in the same time, I was also concerned with how these mechanic objects (hinge, lock, key, doorstep, etc.) define our everyday lives. With the lock and key, we can close ourselves or our valuables from others, the hinge redounds the opening and closing, the doorstep/sill marks the line between two spaces. In today's digital world we many time do not notice these old but important mechanic tools.



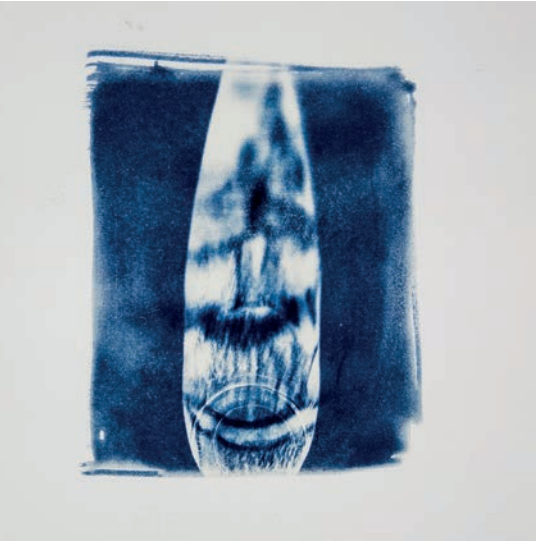
KONTRA Zsófia Mária

zsofiakontra@gmail.com

Páratlan tartalom / *Odd Content*
cianotípia / *cyanotype*
5db / *5 pieces 35 x 35 cm*

Az alkímia nem más, mint mágikus praktikák áltudománya. A munkám során ezt a sokak számára érthetetlen és talányos témát helyeztem el modern, így ismerős közegbe. Ezt követően vetettem alá a cianotípia technikai lehetőségének és megismételhetetlenségének. Így születtek meg végül esszenciáim, melyek segítenek megtisztítani, felüdíteni a megfáradt testet, lelket egyaránt.

Alchemy is nothing more than a pseudo-science of magic practica. In the course of my work I put this incomprehensible and enigmatic theme to many in a modern, therefore familiar environment. Then, I used the technical possibilities and unrepeatability of the cyanotype. Thus my essences were created to help purify and refresh the exhausted body and soul alike.



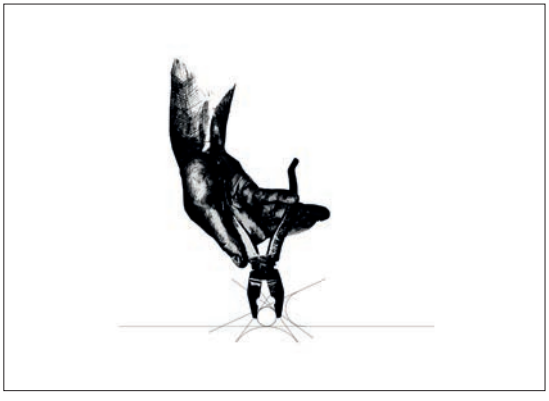
SZILVÁSI Kinga

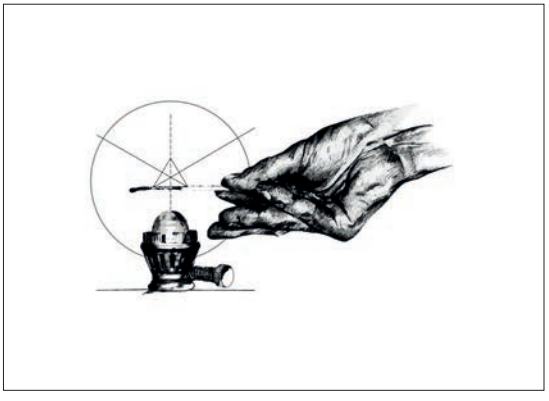
szilvasi.kinga93@gmail.com

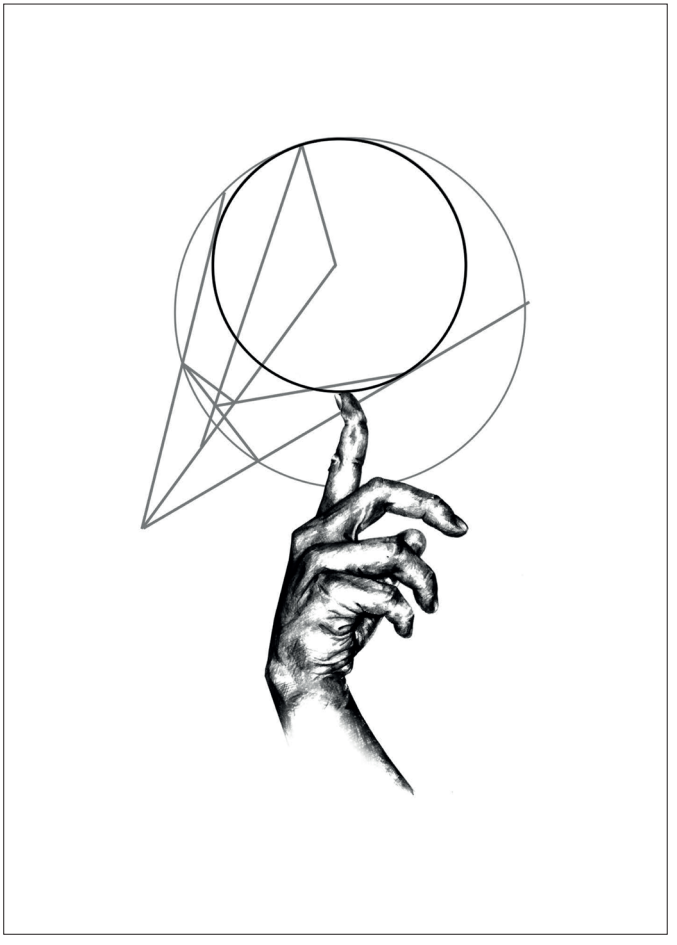
Teremtés / *Creation*
szitanyomat / *screen print*
4db / *4 pieces 50 x 70 cm*

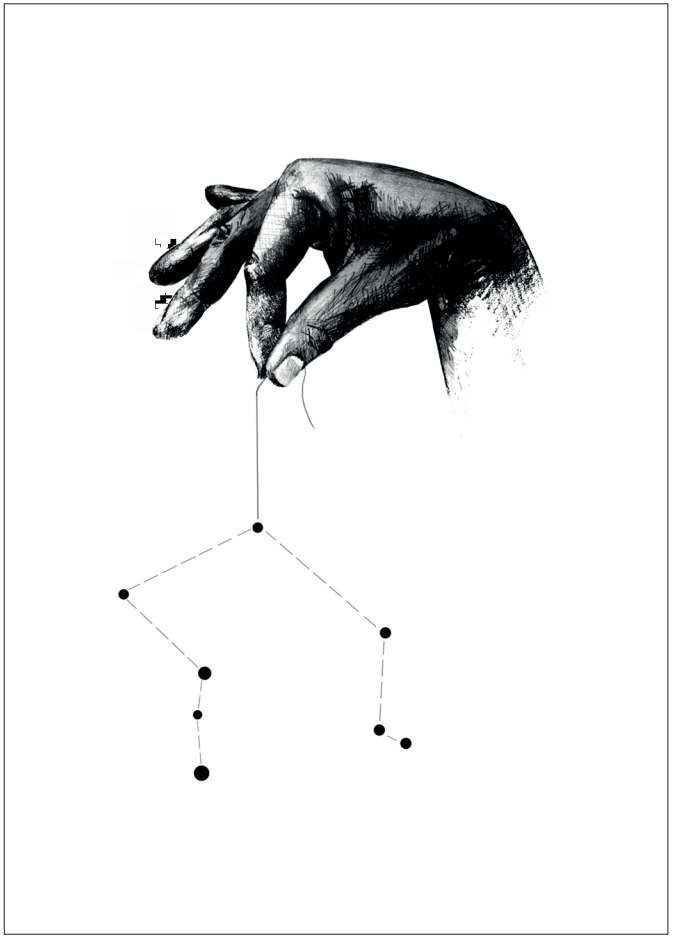
Az elmúlt évek egyik legfőbb motívumom az alkotó munkámban a kéz ábrázolása. Négy grafikám fő témája a Teremtés, melyet a sokak által ismert „Isten keze" motívumával ragadtam meg. Mindezt egy-egy ember által alkotott eszközzel egészítettem ki a sorozat egyek képeinél. A geometrikus jelek pedig a pontosság, és a hihetetlen precizitásra utal, ami jellemzi a világunk. Párhuzam vonható le tehát az Isteni teremtés és az ember által végbement alkotó folyamattal.

In recent years, the representation of hands has been the focus of my interest. The main theme of my four exhibited graphic works is Creation. I used the "hand of God" motif, which is known by many people and I completed each by a man-made tool. The geometric signs suggest the accuracy and incredible precision that characterize our world. So a parallel can be set up between the Divine Creation and the creative process concluded by man.









TOMPA Laura

tompa.laura23@gmail.com

Rhus Typhina I-VI.
vegyes technika / *mixed media*
6db / *6 pieces 35 x 100 cm*

Az ecetfa (Rhus tyhpina) egy olyan díszfa, mely szinte mindenhol el tud szaporodni és kordában tartása rendkívüli odafigyelést igényel. A munkám során ennek a növénynek használtam fel a festői tulajdonságát. A geometrikus, számítógéppel előállított motívumok a természet alkotta festékanyaggal és mintázattal egészülnek ki. Ütköztetve a mesterségest a természetessel, szabályost a szabálytalannal, egy olyan szimbiózist próbáltam létrehozni, melyben a kettő egymást erősítve működik.egészítve. Ütköztetve a mesterségest a természetessel, szabályost a szabálytalannal egy olyan szimbiózist próbáltam létrehozni, melyben a kettő egymást erősítve működik.

The sumach (Rhus tyhpina) is an ornamental tree that can multiply almost anywhere and keeping it under control requires special attention. In the course of my work I used the picturesque attribute of this plant. The geometric, computer generated motifs are supplemented by naturally formed pigments and patterns. While contrasting the artificial with natural, the regular with irregular, I attempted to establish a symbiosis in which the two function synergistically.

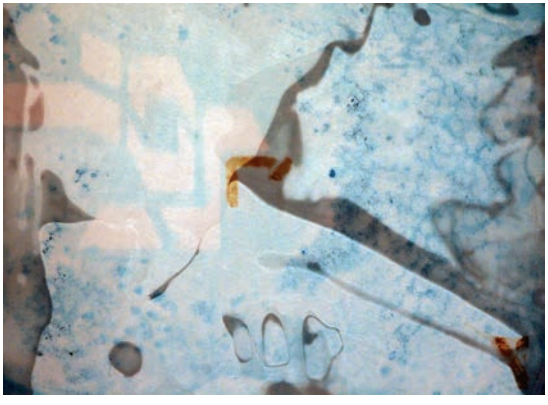
ZEMLYÁNSZKI Gabriella

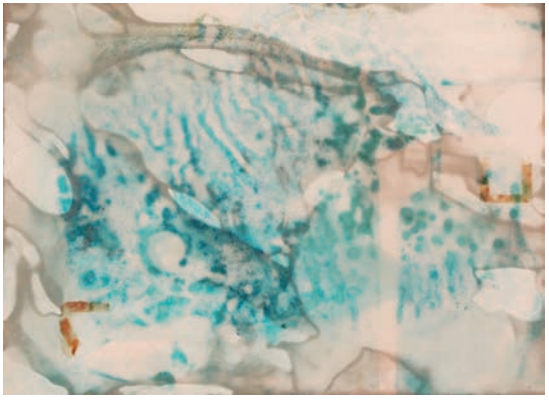
gibez@freemail.hu

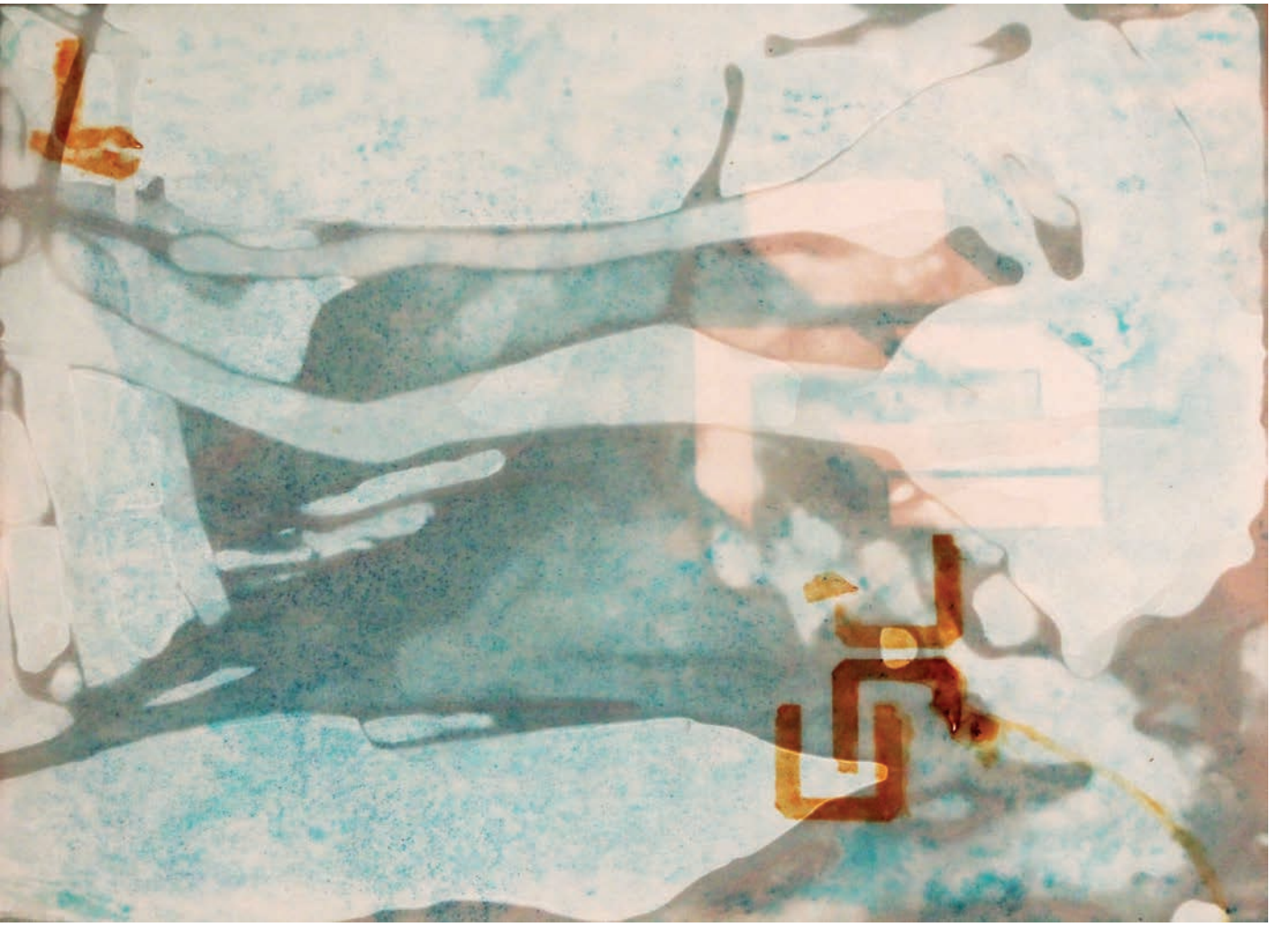
Állj! / *Stop!*
kísérleti grafika / *experimental graphics*
3db / *3 pieces 50 x 70 cm*

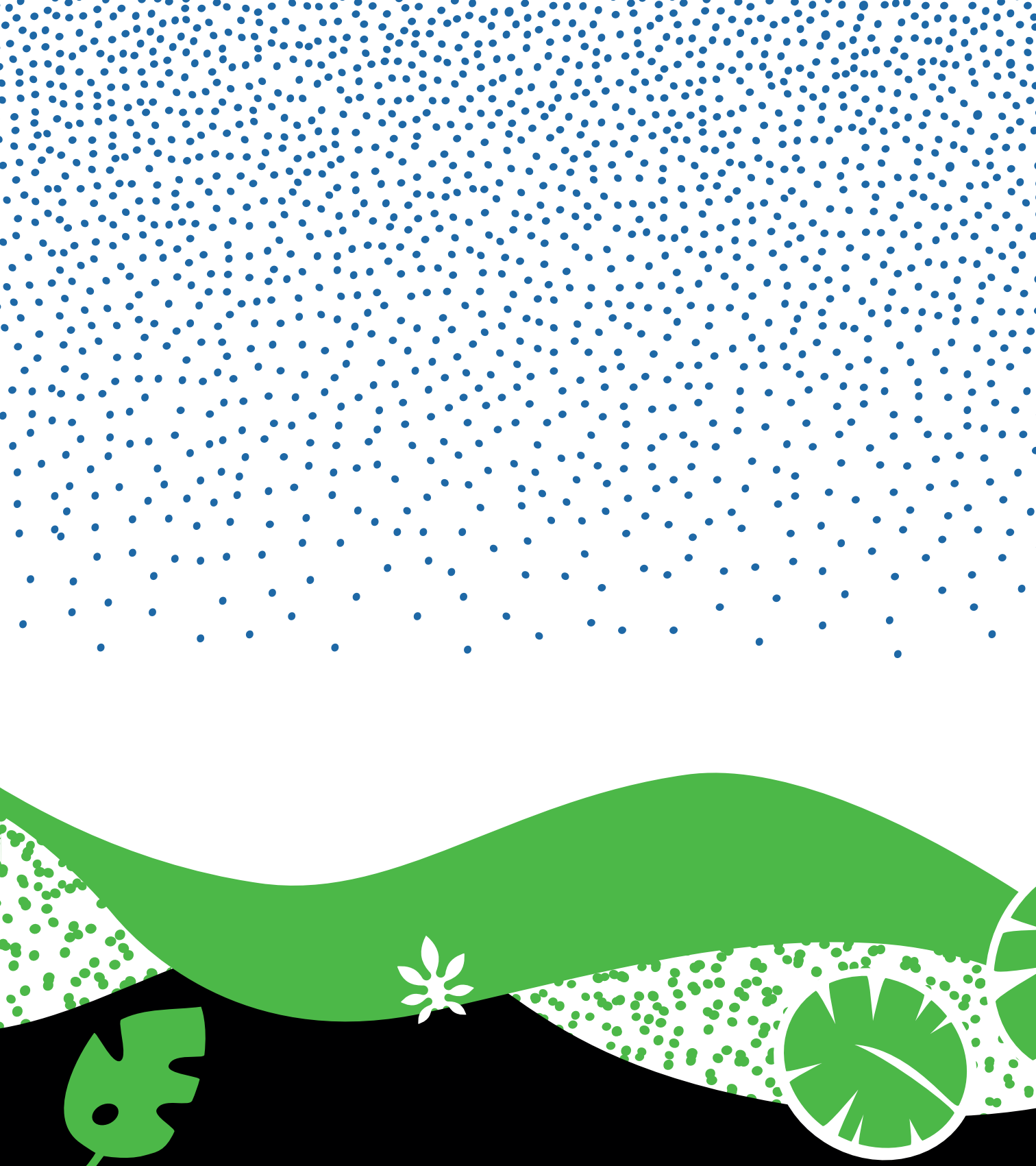
Diplomamunkám egy természetes folyamatra épül. Egy számomra új tapasztalatként jelentkező jelenség, a patina működését használom fel nyomataim létrehozásánál, amelyben a természet és az idő fogalma összpontosul. Munkámban a patina esendő ornamentikája és a geometriai alakzatok letisztult állandósága alkot harmóniát és egyben ellentétpárt is. A megjelenő geometriai formák alapigazságot hordoznak. A patina állandóságot képvisel, az idő megragadására tesz kísérletet. Behatárolt, üresen hagyott területei még inkább kiemelik a formák szilárdságát, stabilitását: belső tereket alkotnak, amelyek segítségével a kép mélységet kap, és új dimenziót alkot, ellentétben a patina felületével, amely határtalan és folytonos, és az idő közvetlen ábrázolását jeleníti meg. A felhasznált folyamat rögzítésének eredménye, hasonlóan a fotóhoz, megakasztja az időt, megragadja az adott pillanatot, és időtlenné teszi azt.

My diploma work is based on a natural process. I use a newly experienced phenomenon, the patina while making my prints centered around nature and the concept of time. In my work, the fallible ornamentation of patina and the clean permanence of geometrical shapes create harmony and in the same time form opposites. The geometric shapes that appear carry axiom. The patina represents stability, and attempts to capture time. Its limited and blank areas further highlight the strength and stability of the shapes: they form inner spaces through which the picture gets depth and creates a new dimension. It is in contrast with the patina's surface that is infinite and continuous, and shows the direct representation of time. The result of recording the process, similar to photo, blocks the time, seizes the given moment and makes it timeless.









BAZSIK Anna
FÜLEKI Krisztina
GÁL Florentina
HEISZMAN Bernadett
KERTÉSZ Viktória
MÁTÉ Anna
MÁTÉ Balázs
OZSVÁT Sára
VINCZE Dániel

Vizuális- és környezetkultúra tanár MA szak

A tanári diplomát nyújtó mesterszakra a saját vagy más felsőfokú oktatási intézményekben alapfokú (BA) végzettséget, megfelelő szakképesítést szerzett hallgatók jelentkezhetnek. A cél olyan vizuális- és környezetkultúra tanárok képzése, akik magas fokú képzőművészeti és pedagógiai ismereteik birtokában alkalmasak a közoktatás művészeti, kulturális területein minden, a témával kapcsolatos tantárgy oktatására, beleértve a rajz, a téralakítás, a környezetkultúra, a médiaismeretek és a művészettörténet diszciplináit. Ennek megfelelően a szakon folyó oktatás – gyakorlati és elméleti stúdiumok keretében – lehetőséget teremt mindezen területek ismereteinek átfogó és magas szintű elsajátítására.

Az MA-képzés emellett utat nyit a képzőművészeti kutatásokban való aktív részvételre, és előkészít a doktori képzésre.

Teacher of Visual and Environmental Arts Masters

Students who have completed a basic (BA) programme and obtained the required qualification in our institution or in another higher educational institution may apply for this MA programme offering a teacher's degree. Our objective is to train teachers of visual and environmental arts who have excellent art and teaching skills, thus they are able to teach all the relating subjects in the artistic and cultural areas of public education, including the disciplines of drawing, spatial design, environmental art, media literacy and art history. Accordingly, the training in this programme provides opportunities – within the framework of practical and theoretical studies – to acquire a comprehensive and high level knowledge in all these fields.

In addition, the MA programme also opens the way to active participation in fine arts research and prepares students for the doctoral programmes.

BAZSIK Anna

anna.bazsik@gmail.com

Idegen I. / *Stranger I.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
58 x 58 cm

Idegen III. / *Stranger III.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
100 x 120 cm

Idegen IV. / *Stranger IV.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
100 x 100 cm

Idegen V. / *Stranger V.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
50 x 60 cm

Idegen VIII. / *Stranger VIII.*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
110 x 110

A festményeken megjelenő emberek idegenek, más és más szituációban, a festmény terében mégis együtt lépnek fel. A szituációk összemosódnak, létrejön az, amire azt szokták mondani: 1+1=3. A képeken mozaikosságot tapasztalhatunk, fotómontázsszerű festményeket láthatunk. A szituációk kialakítása közben nem egy narratíva létrehozása, hanem esztétikus kép készítése a cél. A különböző hangulatállapotok, esztétikai döntések végén egy olyan kép jön létre, ami tobzódik a felületek sokaságában, különböző festői minőségekben, lazúros és pasztózus festékrétegekben, illetve a különböző szituációk összeadódnak, így az idegenek közelebb kerülnek egymáshoz. Ha idegenekről beszélünk, egy idegen dolgot szeretnénk megérteni, és mindenképp szem előtt kell tartanunk, hogy ismereteink igazak-e, vagy legalább közel állnak-e a valósághoz. Figyelembe kell vennünk azt is, mennyire lehet egy festmény valós, illetve mi lehet a festmény igaz része. A fekete-fehér festés rájátszik a valóság kérdésére. Az alkotói folyamat szabad, előre meg nem tervezett, a festésmód expresszív. Nem az a cél, hogy narratívákon gondolkodjunk, hanem hogy mi is átélhessük saját idegenségünket.

The people appearing in the paintings are strangers, depicted in various situations, but acting together within the area of the picture. The situations run into each other, and create what might be called a sum of one plus one equals three. Mosaic-like features appear in the paintings,with images similar to photomontages. In depicting the situations, the aim is not to create a narrative, but an aesthetic image. With the passing of each situation, the strangers become closer acquainted. Each stranger presents an enigma that we would like to understand, but we can not be sure that what we think is true or not. We also need to consider the degree to which a painting, or even a part of a painting, can be real. The black-and-white painting plays on the question of reality. The creative process is free and unplanned, and the style of inting is expressive. The point is not merely to follow a narrative, but rather to face our own sense of alienation.

FÜLEKI Krisztina

fkris08@gmail.com
arthungry.com/hu/fuleki.krisztina

Cím nélkül / *Untitled*
installáció, papír / *installation, paper*
2db / 2 pieces 25 x 20 x 167 cm

Munkáim mindig egy intuitív alkotófolyamat végeredményei, melynek kiindulópontja a belső világom és a tapasztalataimból nem tudatosan leszűrt következtetések, végpontja pedig a befogadóban felszabadított érzetek, a benne kiváltott hatás. Soha nem konkrétan megfogalmazható, már meglévő jelentésekkel, történetekkel foglalkozom, munkáimban a jelennek van relevanciája. Diplomamunkámban is ez jelenik meg, ahol az önmagában álló anyag kerül a középpontba. Két – első ránézésre – kőoszlopot látunk, amelyek valójában papírelemekből épülnek fel. Alakjuk, rusztikus megformálásuk a primitív, archaikus művészetet idézi. Amikor a súlyosnak tűnő tárgyak leleplezik önmagukat, a felismerés élménye által indul párbeszéd a mű és az előtte álló között.

My works are always the final results of an intuitive creative process which starts within my inner world and with unconsciously filtered conclusions derived from my own experiences and ends with the liberated feelings and sensations evoked for the recipient. I never deal with concretely articulated, already existing records or stories. My work is grounded in the present. This can also be seen in my diploma work. It is centred on the material itself. We see two columns that at first glance appear to be made of stone, but in reality, they are built of paper. Their shape and their rustic form are reminiscent of primitive, archaic art. When seemingly serious subjects reveal themselves, a dialogue is started, driven by the experience of recognition, between the piece of art and the viewer.

GÁL Florentina

florentina8430@gmail.com
behance.net/galflori

Kötött beton / *Knitted Concrete*
beton, pamut / *concrete, cotton*
70 x 50 cm

Képzőművészeti utam során elképzelhetetlennek tartottam, hogy valaha megfosszam magam a vibráló, édes színek ködjétől. Pedig csak én nem láttam a fától az erdőt. A technikásan megoldott látványabsztrahálások annyira kiszúrták a szememet, hogy észre sem vettem a finomságokat. Az anyagban rejlő erő csak csöndesen szól. Ez a suttogás nem hivalkodik; azok számára, akik meg akarják hallgatni, nem válik unalmassá fecsegése. 'Kötött beton' című munkám a legkedvesebb számomra. A beton fogalmához olyan konvenciók társulnak, mint az erő és a stabilitás. Holott ha valaki igazán foglalkozik vele, akkor tudja, de biztosan, hogy valójában egy nagyon törékeny anyagról van szó. Csak az tartja meg, ha kötődhet valamihez. És ha az olyan valami, ami épp foszladozik és eltűnőben van, azt is megőrzi és ezáltal maga is megőrződik.

In the course of my journey through the world of fine art, I have always considered it unthinkable to ever deprive myself of the haze of vibrant, sweet colours that exist. Yet all too often I did not see the wood for the trees. The technically resolved abstractions of the scenery clouded my vision, so that I could not notice the subtleties. Power inherent in the material speaks only quietly. This whispering does not show off; nor does it bore the listener. Of all my works, ‚Knitted concrete' is the dearest to me. There are conventional features associated with concrete such as strength and stability. Yet those who actually work with it know that it is in fact a very fragile material. It can only cohere if it can hold on to something. And if it is something that is decaying and about to disappear, the concrete preserves it while it is being preserved, too.

HEISZMAN Bernadett

heiszman.bernadett@gmail.com

Persona I-V.
c-print
45 x 63 cm

Ingmar Bergman Persona című filmje ihlette a munkámat. Kierkegaard szerint a gondolkodó ember, művész, tudós életében elsődlegesen nem annyira a szellem képzése a fontos, hanem inkább a személyiség érlelése, hogy emberi lénye harmonikusan tudjon megnyilatkozni. Az érett személyiség harmonikus, ezen állapot elérése közben a filmben szereplők tele lesznek kétellyel, elbizonytalanodnak létezésük értelmét illetően. Megrekednek, idegenként érzik magukat a saját életükben. Több személyiséggel rendelkeznek, amelyek közül mindig másik kerül előtérbe a különböző élethelyzetekben. Ezt az állapotot szerettem volna megjeleníteni a munkámban. Amikor felülkerekedik az egyik, a másik elhalványul. Addig, míg nem éri el a személyiség a harmonikus állapotot, ez a kettős, vagy akár több szintű struktúra alkot egy rendszert, mely azonban labilis, bármelyik pillanatban összeomolhat.

My work was inspired by Ingmar Bergman's film, Persona. According to Kierkegaard, in the life of a thinker, an artist or a scientist, it is not so much the training of the spirit that is of primary importance but rather the maturing of the personality, if one is to live harmoniously. As the characters in the film strive to reach maturity, they become doubtful and uncertain regarding the meaning of their existence. They get stuck, they feel as if they are strangers in their own lives. They have a number of personalities, each one coming to the fore in different life situations. I wanted to depict this state in my work. When one overcomes, the other fades. Until the personality reaches a harmonious state, this dual multi-faceted condition gives rise to a state which, however, is unstable and which may collapse at any moment.

KERTÉSZ Viktória

ksz.viko@gmail.com

Néma kötöttségek / *Mute Ties*
tűzzománc installáció / *porcelain enamel installation*
5 x 6 m

Az idegenség érzetét kiemelve a bentlakásos leányiskolák uniformisát idéző leglényegesebb elemet ragadtam ki, a gallért. Ez a része az öltözéknek igen kiterjedt jelképes tartalommal bír: a kötöttséggel, merevséggel, szabályszerűséggel, makulátlansággal, elitizmussal és még számos, hasonló tartalommal hozható kapcsolatba.

Azt gondolom, hogy ez az egyetlen ruhaelem képes a nézőben akár egy teljes jelenetet felidézni. Így a hiány erős szerepet játszik a megértésben. Egy gallér fémből, tűzzománcból, kemény, rideg anyagokból való megvalósítását a képzetek sokrétű kapcsolatát előidéző izgalmas vállalkozásnak tartom.

Highlighting the feeling of strangeness, I took out the most important element of girls boarding schools' uniform: the collar. This part of the clothing has an extensive content of symbolic attire: it can be linked to restriction, stiffness, regularity, immaculacy, elitism and many other similar contents.

I firmly believe that this is the only clothing item that is able to recall even a full scene in the viewer. Therefore absence plays a strong role in the understanding of the piece. I consider the realisation of a collar from metal, vitreous enamel, hard, rigid materials to be an exciting venture evoking a manifold relationship between notions.

MÁTÉ Anna

matepann@gmail.com

Temetés / *Funeral*
installáció / *installation*
04:45', 05:00', 04:56'
200 x 150 x 15 cm

A fájdalom és az emlék az egyedüli kapcsolatunk a halottakkal. Képeket alkotunk, és ezek révén emlékezünk. Ezen képek jelentős része fénykép. A baj nem az, hogy fényképeken keresztül emlékezünk, hanem hogy ez a fényképeken keresztüli emlékezés kioltja a megértést és az emlékezés egyéb formáit.

A fénykép az adott pillanatot, az ábrázoltat teszi halhatatlanná, azonban ezen momentum folyamatos fürkészése révén már csak egy kiüresedett kép marad. Visszaidézhetőek-e emlékeink az idő múlásával? Talán túlzott értéket tulajdonítunk az emlékezésnek, és nem eleget a gondolkodásnak. A tárgyi, földi értékek őrzése, a túlzott ragaszkodás során jelentkező „emlékezni akarás" révén érzéseink eltorzulnak. Ezt a torzulást a felejtéstől való félelem idézi elő.

Az installációban különböző médiumok együttesével, a család bensőségességén keresztül dolgozom fel az említett kérdéskört. A személyes-családias közegben a félelem, a szorongás, az üresség, az egyedüllét rituáléi jelennek meg.

Pain and memories are our only connections to the dead. We create images and with them we remember. Many of these images are photographs. The problem is not so much that we remember through photographs per se, but that our reliance on them extinguishes understanding and other types of memory.

The photograph immortalises both the instant and the one who is portrayed, but continuous viewing renders it an empty image. Can our memories be recalled as time goes by? Perhaps we attach excessive value to memory, and not enough to thinking. Our feelings become distorted by clinging to tangible, worldly values, and by excessive „wanting to remember." This distortion is caused by our fear of oblivion. Rituals of anxiety, emptiness, loneliness appear in the personal-familiar context.

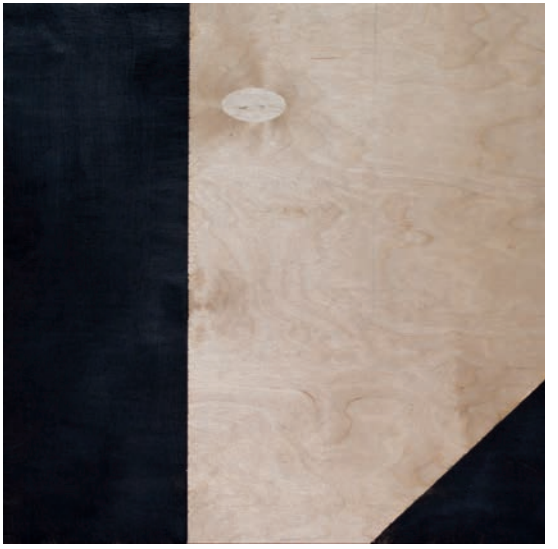
MÁTÉ Balázs

ibogka@gmail.com
behance.net/ibogkac3f

Sinistra
festményinstalláció / *painting installation*
vegyes technika / *mixed media*
változó méret / *variable size*

Képzőművészeti törekvéseim középpontjában a képi és verbális nyelv közötti kapcsolat áll. Mára ez annyira lecsupaszodott, hogy a grafémákat vizuális jelként kezelem, próbálom formalista szemszögből komponálni a képeket. Szavakat festek, minden betűt külön-külön hordozóra, hogy egy kiállítási szituációban érződjön azok esetlegessége. A diploma kiállításon egy főként festményekből álló installáció szerepel, ahol korábbi munkáimat megfosztom kontextusuktól, eredeti intenciómtól, hogy abban a helyzetben másként funkcionáljanak. Az installáció mérete, megjelenése a tértől függ. Egy kissé frusztráló érzés létrehozása a cél, amelyben felbomlik a jelentés, és a forma lép előtérbe. Az installációhoz még egy digitális print járul, ami Braille-írással tartalmaz egy „üres" szöveget, ezzel erősítve a kódolás, dekódolás, kontextus feszültségét.

At the centre of my artistic aspirations is the relationship between visual and verbal language. Today, it is so reduced that I treat graphemes as visual signals, aiming to compose images of formalistic perspective. I paint words, each letter in a different medium, to give each one its own gravitas in an exhibition. In the diploma exhibition I display an installation mainly composed of paintings where I deprive my earlier works of their context, my original intention being to make them function differently in that very situation. The installation's size and appearance depends on the space given. The purpose is to create a somewhat frustrating feeling in which the meaning dissolves and the form takes over. A digital print also appears in the installation, which includes an „empty" text in Braille, thereby strengthening the tension of encoding, decoding and context.



OZSVÁT Sára

os.osmium@gmail.com

Állomás / *Station*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
50 x 70 cm

Elhagyatott rakodóvágány / *Abandoned Freight-Railroad Tracks*
akril, vászon / *acrylic, canvas*
50 x 70 cm

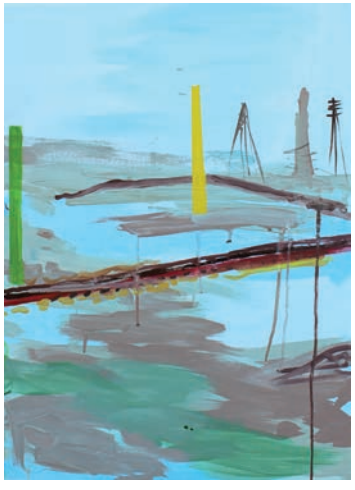
Nagy utca / *Big Street*
tojástempera, olaj, vászon / *egg tempera, oil, canvas*
200 x 100 cm

Síndarabok / *Rail Tracks*
tojástempera, vászon / *egg tempera, canvas*
70 x 60 cm

Sínszeletek / *Rail Slices*
akril, vászon / acrylic, canvas
75 x 58 cm

Vasút II. / *Railway II.*
olaj, vászon / *oil, canvas*
50 x 70 cm

Érkezés I.-II.-III. / *Arrival I.-II.-III.*
agyag, máz / *clay, glazing*
plakett 3 db / *3 plaquettes*



A vasút témája az utazással, az élet/úttal hozható összefüggésbe. A vasút témakörből a sínek motívumát emelem ki, ezek a kompozíciókban fő elemként szerepelnek.

A tavalyi képeim témái az „utca", „házfal" és „kert", „kút" és „fa" voltak . A vasút-sínek motívumára innen továbbhaladva találtam rá.

Sok fotódokumentáció készült ezekhez a munkáimhoz, és a kiválasztott felvételeket némileg átalakítva-absztrahálva hoztam létre a képeimet. Motívumkereső sétáimat egyaránt spontán és célzottan is végeztem.

A képméretek változatosak, ezt a kompozíciók is befolyásolták. Az anyagon belül szerepelnek párok és három részből álló sorozatok is, de mindemellett törekedtem a munkáim egységességére is.

The theme of the railway can be linked to travel, and to one's path in life. I would remove the motif from the theme. These are the main elements in my compositions.

The themes of my pictures from last year were „street", „house wall", „garden", „well" and „tree". I discovered the motif of the railway after much further thought. Numerous photographs were taken in preparation for these works, and I created my pictures by slightly modifying the selected images and making them abstract i form . The image sizes vary, which is influenced by the composition. The material includes pairs as well as series of three but nevertheless I tried the keep the consistency of my work.

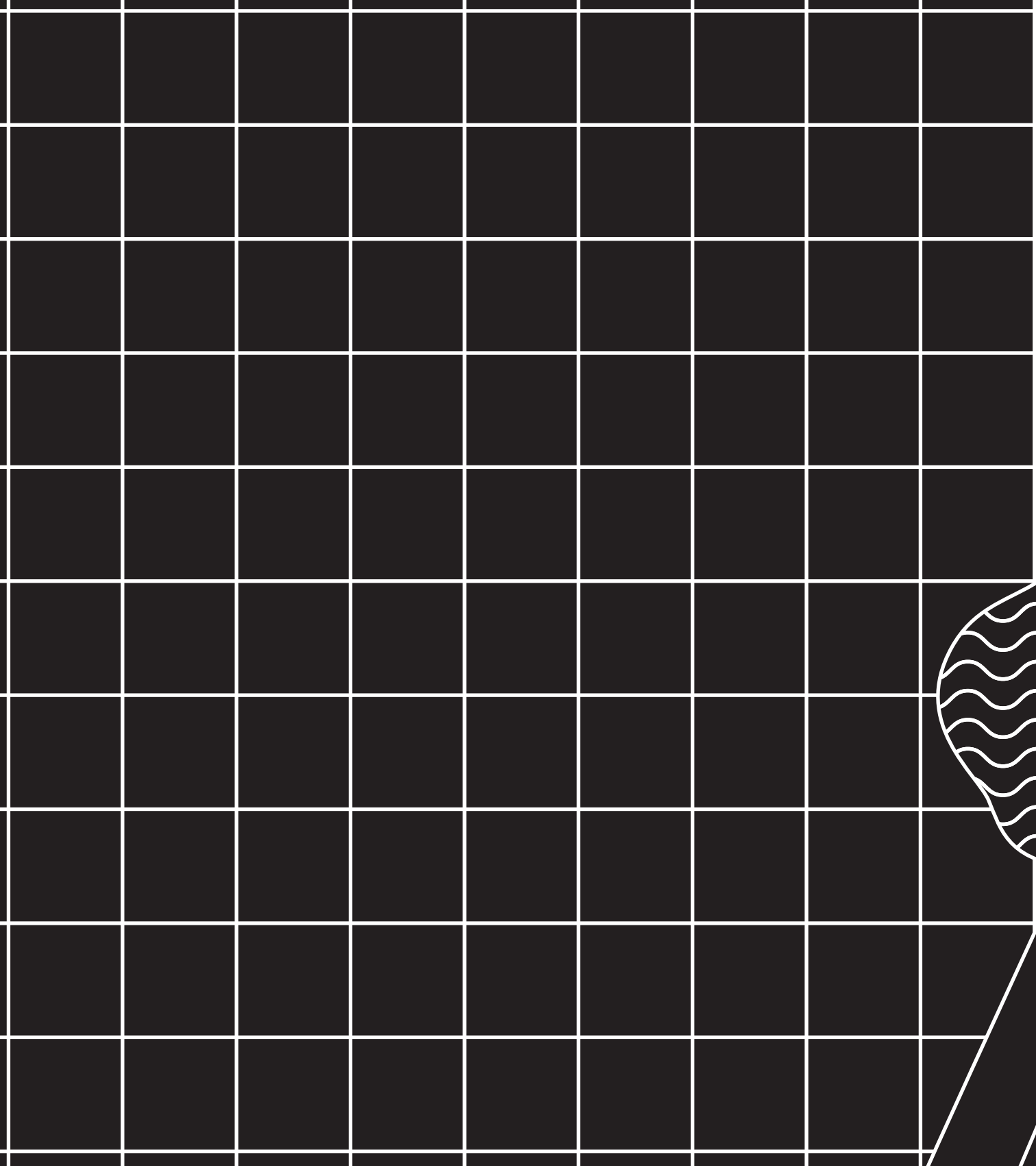
VINCZE Dániel

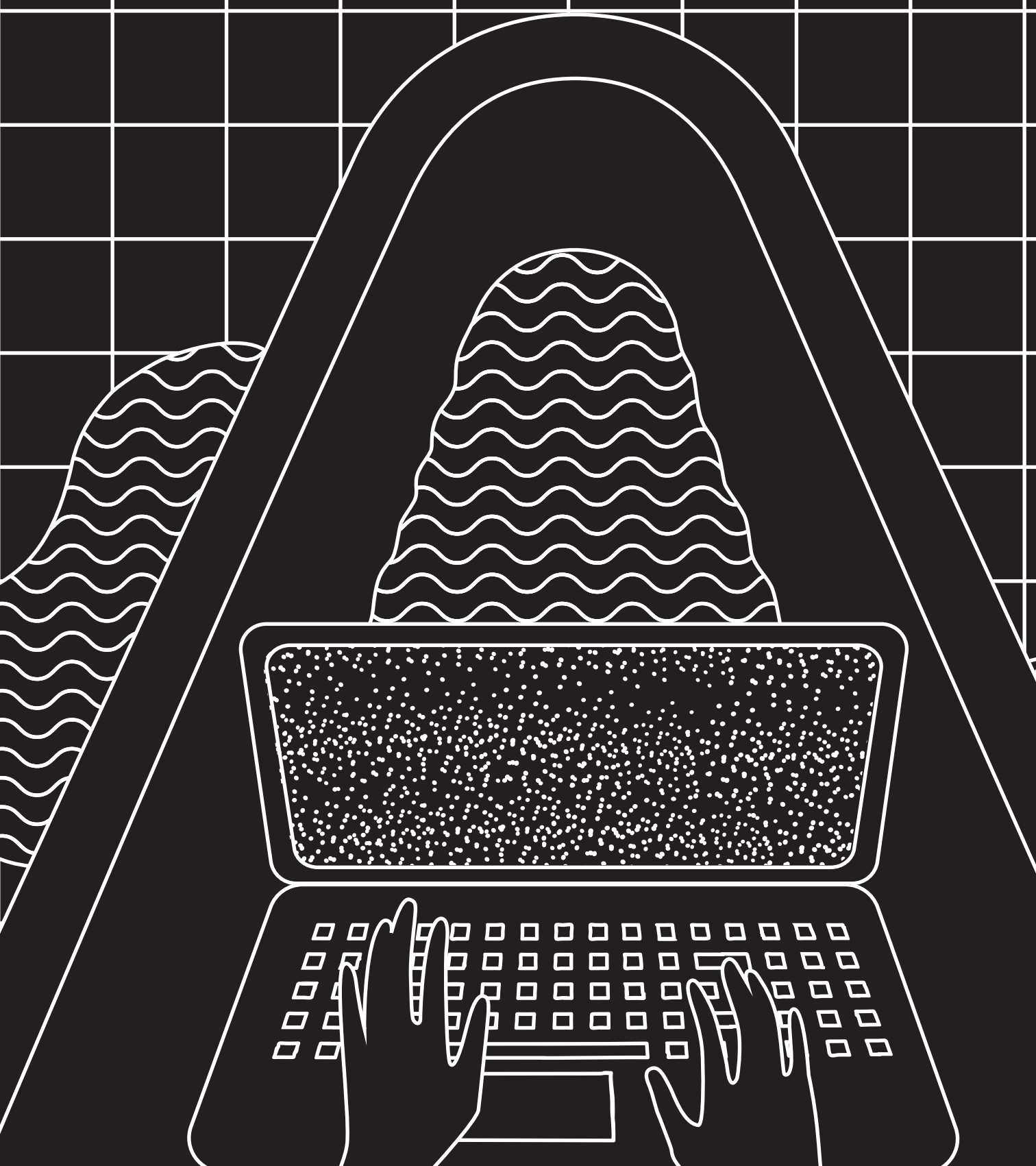
vinczedani86@gmail.com
arthungry.com/hu/vincze.danie

Cím nélkül / *Untitled*
vegyes technika / *mixed media*
változó méret / *variable size*
2 db / *2 pieces 80 x 80 cm*
2 db / *2 pieces 100x70*

A festészetemben az elsődleges a képkészítés, így a helyi kultúra alakítása, e problémák felvetése nem mint narratíva jelenik meg, hanem mint személyesen átélt munkáimnak a hozadéka, vagy nevezzük inkább hozománynak. Mindig érdekes, amikor az absztrakció találkozik a figuralitással, ezért újabb képeken nem szülnek narratívát, hanem festői jelek maradnak. Ily módon a reprezentált tartalom mintegy kisajátításon esik át. Kisajátítom a saját környezetem. A munkáimban helyi értékek, helyi kulturális lenyomatok jelennek meg. Azért is tartom releváns felvetésnek ezeket, mert szerintem számunkra – vidékiek, egyáltalán magyarok számára – érdekesebb kérdés, hogyan viszonyuljunk a globalizációhoz, és annak eredményeihez.

Creating an image is paramount in my painting, so shaping local culture and raising related issues do not appear as a narrative, but as a feature of my deeply personal works. It is always interesting when abstraction meets figurativeness. They do not give create a new narrative but remain pictorial signs. I appropriate my environment. Local values and aspects of local culture appear in my works. I consider them relevant, as I believe that for us - people from the countryside, or for Hungarians in general, it is a more pertinent issue how we face globalization and its consequences.





Oktatók / *Teachers*

habil. CSONTÓ Lajos, tanszékvezető egyetemi docens // *associate professor and head of department*
Dr. SZÉPLAKY Gerda, főiskolai docens // *college associate professor*
FAA Balázs, főiskolai docens // *college associate professor*
Dr. SÜLI-ZAKAR Szabolcs DLA, adjunktus // *senior lecturer*
SIPOS Levente, adjunktus // *senior lecturer*
SZIGETI Gábor Csongor, adjunktus // *senior lecturer*
JUHÁSZ ÉVA, tanár // *lecturer*
ZEMAN Zoltán, tanár//*lecturer*
TÓTH Zsuzsanna, tanár//*lecturer*

A Média és Design Tanszék

Az egykori Vizuális Művészeti Tanszéken 2013-ban indult Tervezőgrafika MA művész szak elindított egy olyan folyamatot, amely a művészképzés irányába mutat, s amelyet a 2017-től induló Tervezőgrafika BA művész szak továbberősít majd.

A 2015-ös átalakulás új intézeti struktúrát hozott létre, melynek nyomán két tanszék alakult. A Média és Design Tanszék jelenleg az Elektronikus ábrázolás BA és a Tervezőgrafika MA szakokból áll. Az alapszakok specifikációin a hallgató biztos szakmai alapokat szerez, egyfelől az általános vizualitás kérdéseivel foglalkozó elméleti, másfelől technológiai jellegű ismereteket sajátít el, melyeket aztán – az alapképzésre következetesen felépített – mesterképzésben tovább tud fejleszteni, kialakítva egy érett, autonóm tervezői attitűdöt.

A tanszék különös figyelmet fordít a hallgatók intézményen kívüli megjelenéseire is. A tanterv természetes részét képezi a különféle országos, illetve nemzetközi pályázatokon és kiállításokon való részvétel. Ezeken a hallgatók eredményesen szerepelnek, bizonyítja ezt a számtalan siker és helyezés. Fontos törekvés a – hallgatók bevonásával történő – folyamatos, széleskörű online jelenlét is, ahol naprakész információk találhatók az itt folyó oktatásról és az eredményekről.

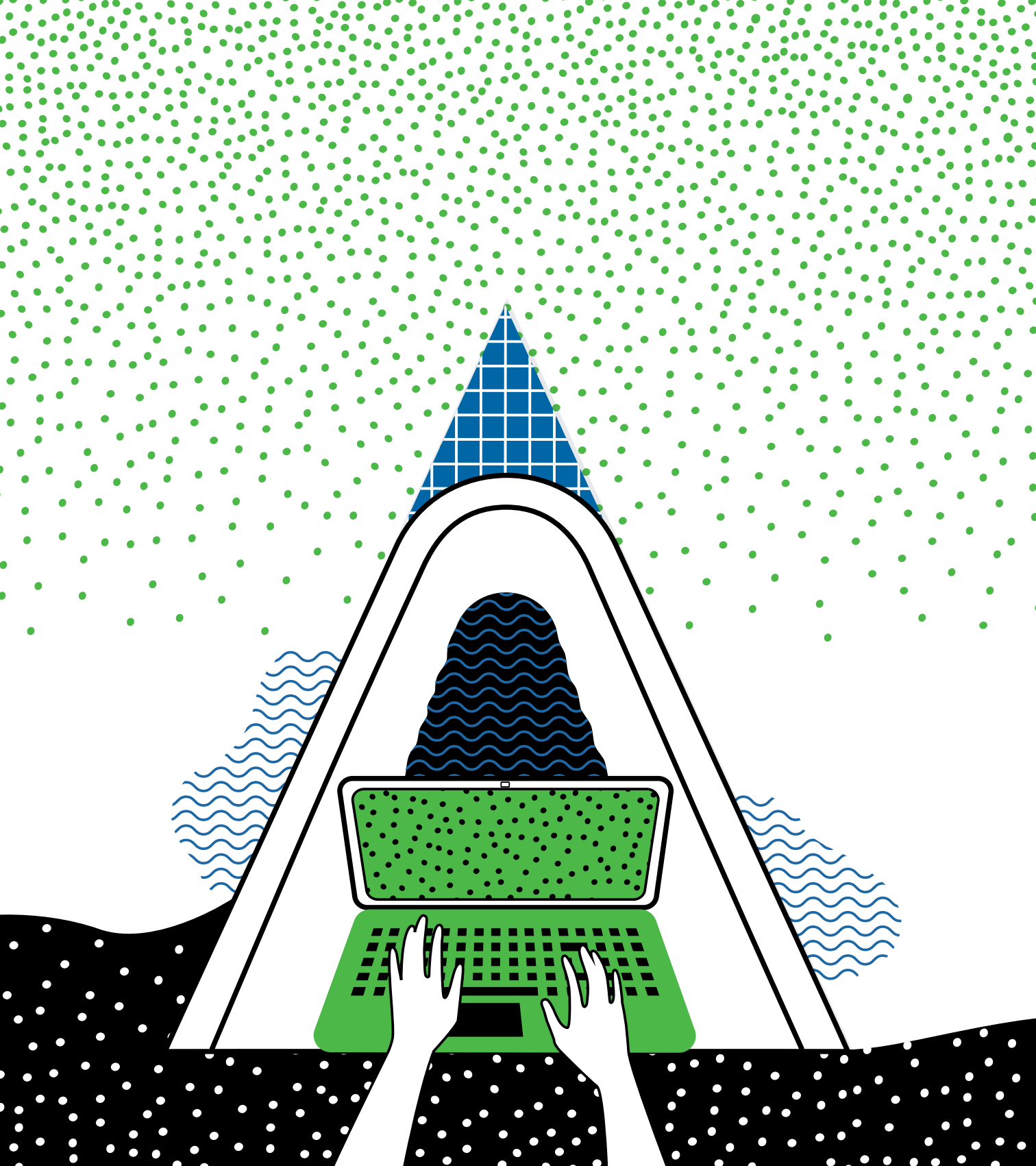
A legfontosabb cél az, hogy az itt tanuló hallgatók a kortárs vizualitás jelenségeiről átfogó ismeretet szerezzenek, miáltal olyan médiaértő és médiatudatos szakemberek válhatnak belőlük, akik képesek lesznek a jelenkor kihívásaira önálló, kiforrott válaszokat adni.

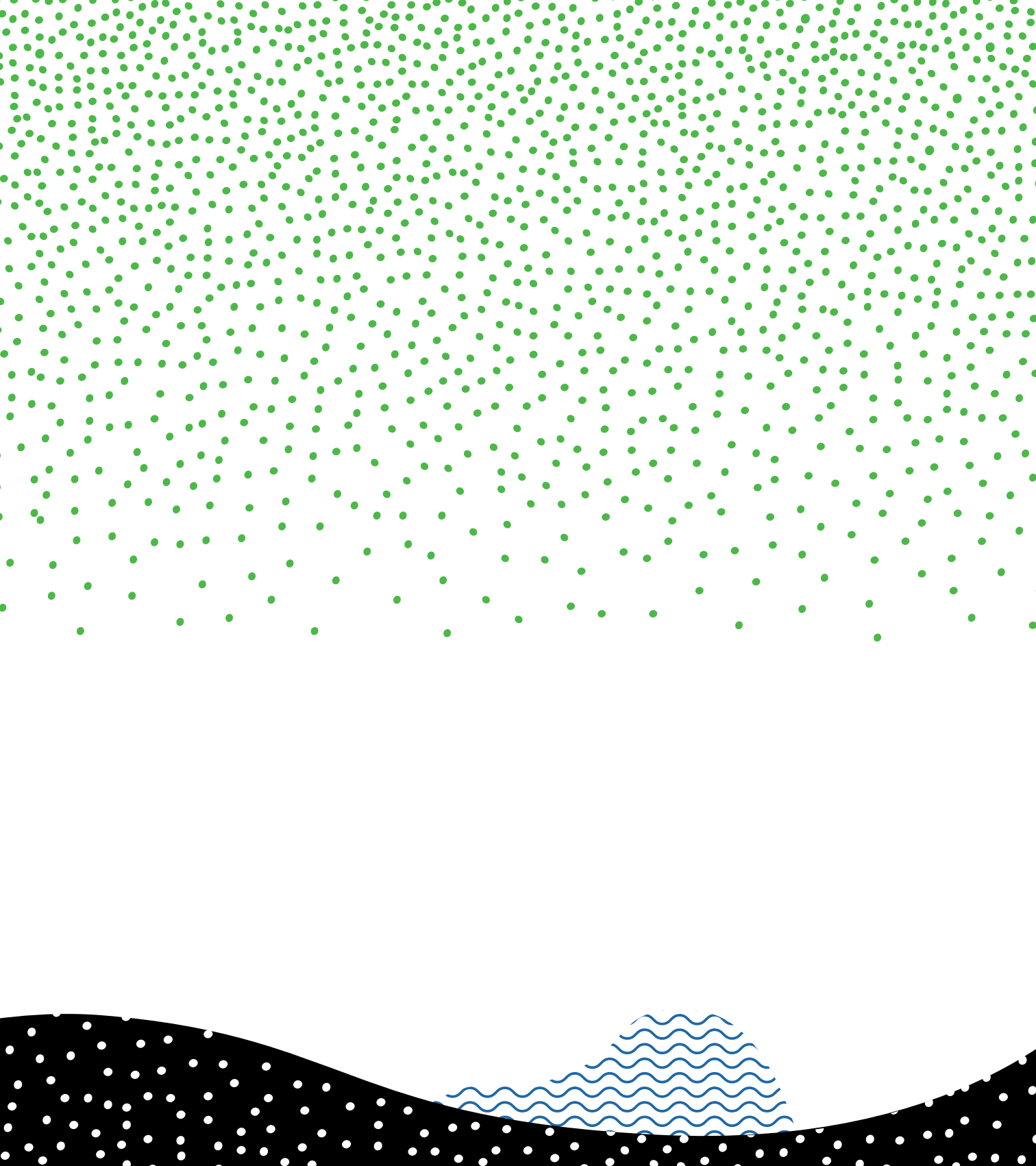
The Department of Media and Design

The Graphic design MA art programme started in 2013 at the former Department of Visual Arts has generated a tendency, which points towards artist training and which will be further strengthened by the Graphic design BA art programme to be launched in 2017.

The reorganisation in 2015 created a new institutional structure, which included the establishment of two departments. The Department of Media and Design currently offers the Digital representation BA programme and the Graphic design MA programme. In the specialisations of the undergraduate degree programmes students gain solid professional funds, and acquire a theoretical knowledge concerning the issues of general imagery on the one hand and knowledge of technological nature on the other hand, which they can expand in the MA programme consistently built on the undergraduate courses. Thus, they can develop a mature and autonomous designer attitude.

The department shall pay particular attention to the presence of students outside the institution. The curriculum naturally includes the participation in various national and international competitions and exhibitions. Students take their part at these events effectively, which is shown by the countless success and results. Another important endeavour involving our students is the continuous and wide range online presence where up-to-date information is available on the training and the results obtained. The most important goal is that students who study here acquire a comprehensive knowledge of contemporary visual arts, allowing them to become media literate professionals with high awareness of the media, and who will be able to give independent and mature responses to meet contemporary challenges.





CSIZI Attila
DÓCZI Noémi
ELEK Kamilla
KAPI Anna
MATISZ Teodóra
MOLNÁR Roland
NAGY Nikolett Vivien
PLAVECZ Sára
SZILÁGYI Tamara

Elektrográfia szakirány
(Elektronikus ábrázolás BA szak)

A szakirány hallgatói a tervezőgrafikai- és komp-jútergrafikai alapismeretek, valamint a digitális illusztrációs és a tipográfiai feladatok elsajátításán túl, az alkalmazott grafikai műfaj kifejezési formáira és technikai megoldásaira fókuszáló képzésben részesülnek. Tanulmányaik során önálló és csoportos feladatokat egyaránt meg kell oldaniuk. A cél olyan felkészült, nyitott, a képi kommunikációban otthonosan mozgó szakértők képzése, akik a tervezőgrafikával, illusztrációkkal, digitális képfeldolgozással, sokszorosítással foglalkozó cégek sokoldalú szakembereivé válhatnak. Kreatív tervezési, kivitelezési munkáikban a korszerű grafikai nyelvet jól ismerve, azt magabiztosan használva végeznek többek között digitális illusztratív, tervezőgrafikai munkákat, kiadvány-előkészítést és szerkesztői feladatokat.

A BA végzettséggel rendelkező hallgatók elhelyezkedési lehetőségei: tervezőgrafikai- és látványtervező stúdiók, fotó- és reklámstúdiók, internetes tartalomszolgáltatók, különféle kiadók, valamint tömegtájékoztatási- és interaktív kommunikációs médiumok. Elsajátított elméleti és szakmai ismereteik lehetővé teszik számukra a képzés MA szintű folytatását.

Specialisation in Electrography
(Digital Representation BA programme)

In addition to the acquisition of basic knowledge of graphic design and computer graphics, as well as digital illustration and typography skills, students enrolled to this specialisation are involved in a training focusing on the forms of expression and the technical solutions of the applied graphic genre. In the course of their studies, they are to complete both individual and collaborative tasks. The objective is to train well-prepared, open-minded professionals who are very much familiar with visual communication and who can become versatile experts at firms of graphic design, illustration, digital image processing and reproduction. Using the modern graphic language in their creative design and production works, they are also to carry out, for instance, digital illustrative and graphic design jobs with confidence, as well as publication preparation and editing tasks.

Employment locations and opportunities for graduated BA students: graphic and production design studios, photo and advertisement studios, internet content providers, various publishers, the mass media and the interactive communication media. Their theoretical and professional knowledge also enables them to continue the training on MA level.

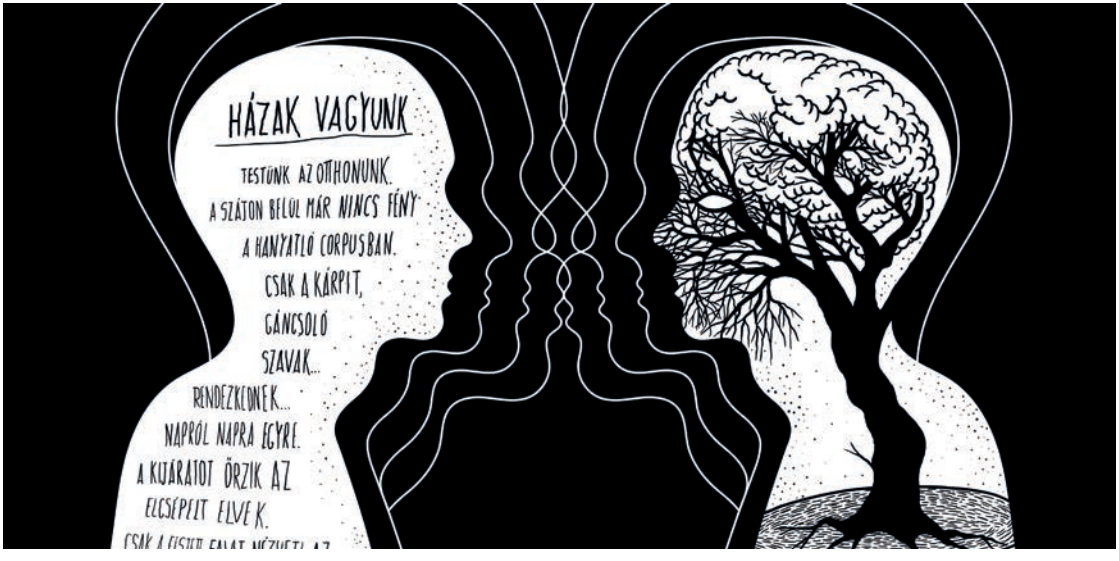
CSIZI Attila

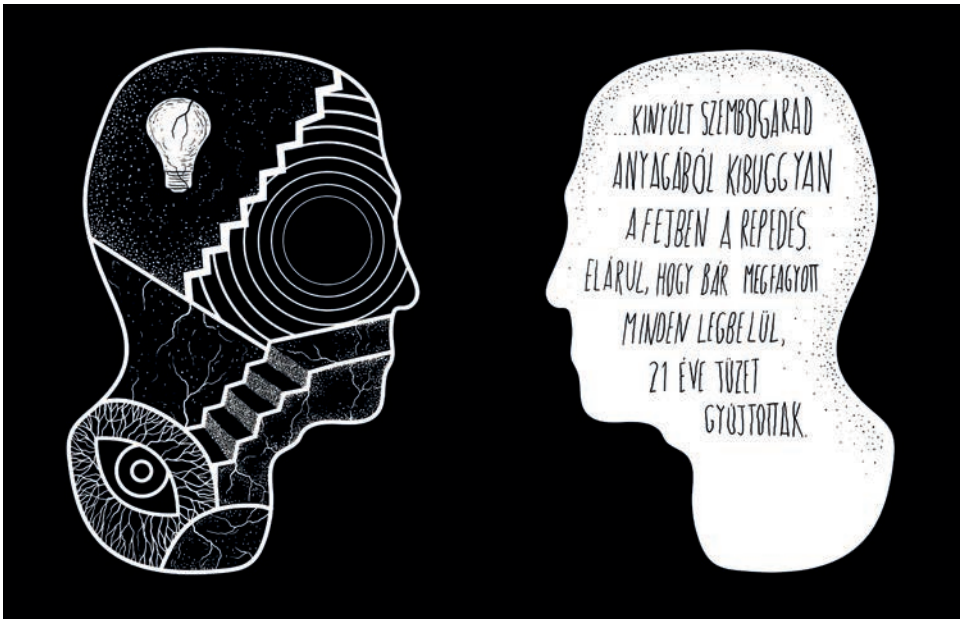
facebook.com/attila.csizi
behance.net/staytrue07e4ec Csizi Attila
instagram.com/csiziattila

Arató x Csizi - Kövek / *Arató x Csizi - Stones*
könyv illusztráció / *book illustration*
16 x 21 cm

Arató Rebekával összefogtunk, hogy egy minél abnormálisabb verseskötetet alkossunk. Rebeka megírta, Attila illusztrálta. Elvetettük a hétköznapi talpas betűket. Sajátos és deformált betűtípust kapott a kötet, amely illeszkedik az absztrahált figurális világunkhoz. Emellett a kialakítás során igyekeztem úgy komponálni az oldalakat, hogy az illusztrációk a sorokkal lendületesen illeszkedjenek. Az oldalpárokon legtöbbször csak egy-egy versszak található egész vers helyett, hogy kellően el lehessen mélyülni a lapokban, ezzel is segítve az olvasót, hogy a lehető legjobban alámerülhessen a kiadványban uralkodó borongós érzelmekben.

We teamed up with Rebeka Arató to create the most abnormal book of poetry possible. It was written by Rebeka and illustrated by Attila. We rejected the ordinary block letters. The volume got a unique and deformed font that fits our abstract world with a figurative touch. Also, while designing the book, I tried to compose the pages that the illustrations dinamically match the lines. Instead of the whole poem, only verses can be found on the page pairs. It helps the reader to sufficently submerge in the gloomy feellings expressed on the publications' pages.




...KINYÚLT SZEMBOGARAD
ANYAGÁBÓL KIBUGGYAN
A FEJBEN A REPEDÉS.
ELÁRUL, HOGY BÁR MEGFAGYOTT
MINDEN LEGBELÜL,
21 ÉVE TÜZET
GYÜJTOTTAK.

VASÁRNAP TALÁLKOZTUNK.
BESZÉLGETTÜNK EGY BARNA KÁVÉZÓBAN,
MIUTÁN KIS SZÁLAKKÉNT KIPOTYOGTAK SZAVAINK,
NEM MINDEGY, HOGY A SZERETLEK SZÁLKÁI
AZ ÉN NYELVEMET RECÉSSÉ METSZIK,
MÍG A TIED NÉMASÁG ÖRLI.

DÓCZI Noémi

doczinoemi.wixsite.com/noar
behance.net/noemidoczi

END_S
kampány koncepció, arculat / *campaign concept, branding*
változó méret / *variable size*

Munkám egy kampány kialakítása, amely első körben a Földön élő veszélyeztetett vagy kihalófélben lévő állatfajok fennmaradását szeretné segíteni. Célom, hogy felhívjam a figyelmet erre a súlyos globális jelenségre, illetve lehetőséget adjak a gond orvoslására. Rengeteg kampánnyal találkozhatunk a témában, de amíg fennáll a probléma, addig minden apró segítség életeket menthet. A munkámban minden állatfajhoz tartozik egy szám, ami az adott faj vadon élő példányainak számát mutatja, és egy illusztráció, amelyet felhasználva különböző használati és ajándéktárgyakat készítettem. A kampány termékek eladásából befolyt összeget egy az egyben az állatok megmentésére fordítom, például állatvédő szervezeteknek adományozom. Adott állat illusztrációjával azonban csak a példányainak számával megegyező számú használati tárgy készült, ezzel szemléltetve a helyzet súlyosságát.

A számozott termékek így limitált sorozatot képeznek, ezáltal értékesebbek. A kampány arculatának tervezésénél a téma komolysága miatt kizárólag feketét és fehéret használtam. A termékeket webshopon keresztül lehet megvásárolni. A termékek kizárólag természetes és újrahasznosított anyagokból készültek.

My work creates a campaign that mainly aims at helping the survival of endangered animal species or ones threatened with extinction. My aim is to draw attention to this serious global phenomenon, and to provide a remedy to the problem. We can encounter several campaigns on the subject, but as long as the problem exists, all little help might save lives. In my work all species has a number which shows the number of wild specimens of given species and all of them has a related illustration. By using the illustration, I created various objects and souvenirs. I spend all the amount received from selling the campaign products on saving the animals, e.g. I donate it to animal protection organisations. However, only limited number of products have been made, which, by corresponding to the number of the living speciments ofgiven species, demonstrates the severity of the situation. Hence numbered products form limited edition series become more valuable.

Because of the severity of the subject, I exclusively used black and white while creating the campaign's profile. The products can be purchased through the webshop. The products are made exclusively from natural and recycled materials.

ELEK Kamilla

instagram.com/artworks_of_kami
behance.net/kamillaelek
elek.kamilla@gmail.com

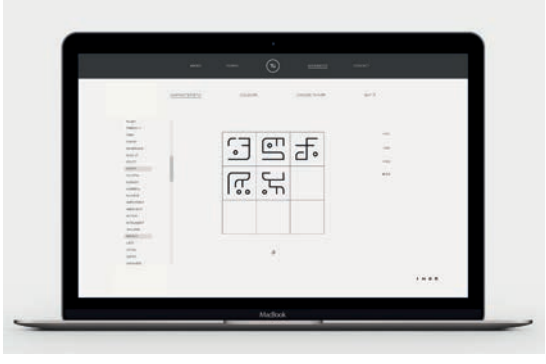
TÜ
kommunikációs rendszer, arculat / *communication system, branding*
változó méret / *variable size*

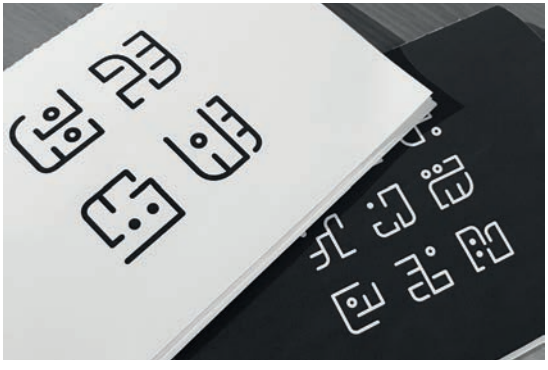
Maga az elnevezés a „tükör" szóból ered. Azért ebből indultam ki, mert a diplomamunkám egyfajta letükrözése a személyiségnek. Egy olyan jelrendszert alkottam meg, ami körülbelül 100 jellemző állapotot és tulajdonságot szimbolizáló formából áll. Minden forma hasonló elemekből épül fel. Ezek nonfiguratívak, nem utalnak a szimbolizált sajátosságok jellemzőire.

Az alakok úgy mutathatják meg személyiségünket, hogy egy webes alkalmazás segítségével mindenki 1-től 9-ig rá jellemző sajátosságokat választhat ki magának. Ezek formákká generálódnak, és egy jelrendszert hoznak létre, mely nemcsak elektronikus felületen jelenhet meg: igény szerint nyomtatható akár tárgyakra is (például táska, póló, mágnes, kitűző, párna, toll, füzet, matrica stb.), amelyek megrendelhetők. Ezek a generált minták titkos írásjelekként is értelmezhetőek, amelyek csak akkor dekódolhatóak, ha ismerjük a formák jelentését külön-külön is.

The project's name comes from the word 'mirror' (tükör in Hungarian). I started out the project from the idea that my diploma work is about mirroring the personality. I created a reference system which consists of about 100 forms symbolising typical human statuses and features. Each form is composed of similar elements. They are nonfigurative, they do not refer to the characteristics of the symbolized features. The figures can show our personality by using a web application in which everyone can choose from unique features typical for them from 1 to 9. These are generated forms and produce a signal system that are not restricted tobe displayed on an electronic screen: it can also be printed on objects (such as bags, T-shirts, magnets, badges, cushions, pens, booklets, stickers, etc.) that can be ordered on demand.

These generated patterns can be interpreted as secret punctuation marks, which can only be decoded if we know the meaning of each forms.





KÜLSŐ TULAJDONSÁGOK |
ÁTLAGOS CSONTOZATÚ
ERŐS CSONTOZATÚ
GYENGE CSONTOZATÚ
CSÚNYA
SZŐKE
HOSSZÚ HAJÚ
BARNA
TELT
KÖZÉPKORÚ
NEGATÍV BELSŐ TULAJDONSÁGOK |

KAPI Anna

instagram.com/kapianna_
behance.net/kapianna
kapi.anna.panna@gmail.com

PANNIKA
papírjáték-terv / *papertoy*
30 x 30 x 30 cm

Diplomamunkám egy brand, melynek a neve PANNIKA. A termékcsaládot elsősorban tartós kórházi kezelésben részesülő gyermekek számára alkottam meg, de ettől függetlenül bármilyen óvodás/kisiskolás számára izgalmas lehet.

Diplomamunkám központi elemeként egy kartonpapírból kipattintható, és összeállítható játékot hoztam létre, melyet ágyban ülve is kényelmesen lehet használni.

A PANNIKA brand központi eleme a karton játék, amely három különböző képzeletbeli helyszínre kalauzolja a gyermeket. Megalkotásuk során valóságos természeti formákból indultam ki, melyeket mesebelivé alakítottam (például az állatok zömét emberi tulajdonsággal is felruháztam), hogy a gyermekek szabadon továbbgondolhassák a történetet.

Egyszerű letisztult vektorgrafikák alkalmazásával, és helyszínenként harmonizáló színekkel szerettem volna kizökkenteni kórházi környezetükből a gyermekeket és játékra invitálni őket.

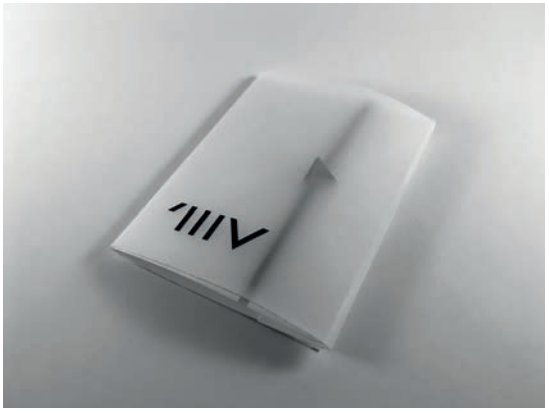
My diploma work is a brand called PANNIKA. I created the product mainly for children undergoing permanent hospital treatment but it can be interesting for any kindergarten or primary school kids. As a core element of my diploma work, I created a toy that can be snapped out of cardboard and put together. It can also be used while sitting in a bed.

The central part of PANNIKA brand is the cardboard toy, which guides the child to three different places. When making it, I started out from real natural forms that I turned to fairy-tale-like ones (for example, I even gave human features to most of the animals) so the children could freely think the story further. I wanted to break away the children from their hospital environment and invite them to play by using simple, clear vector graphics and matching colours at each location.

MATISZ Teodóra

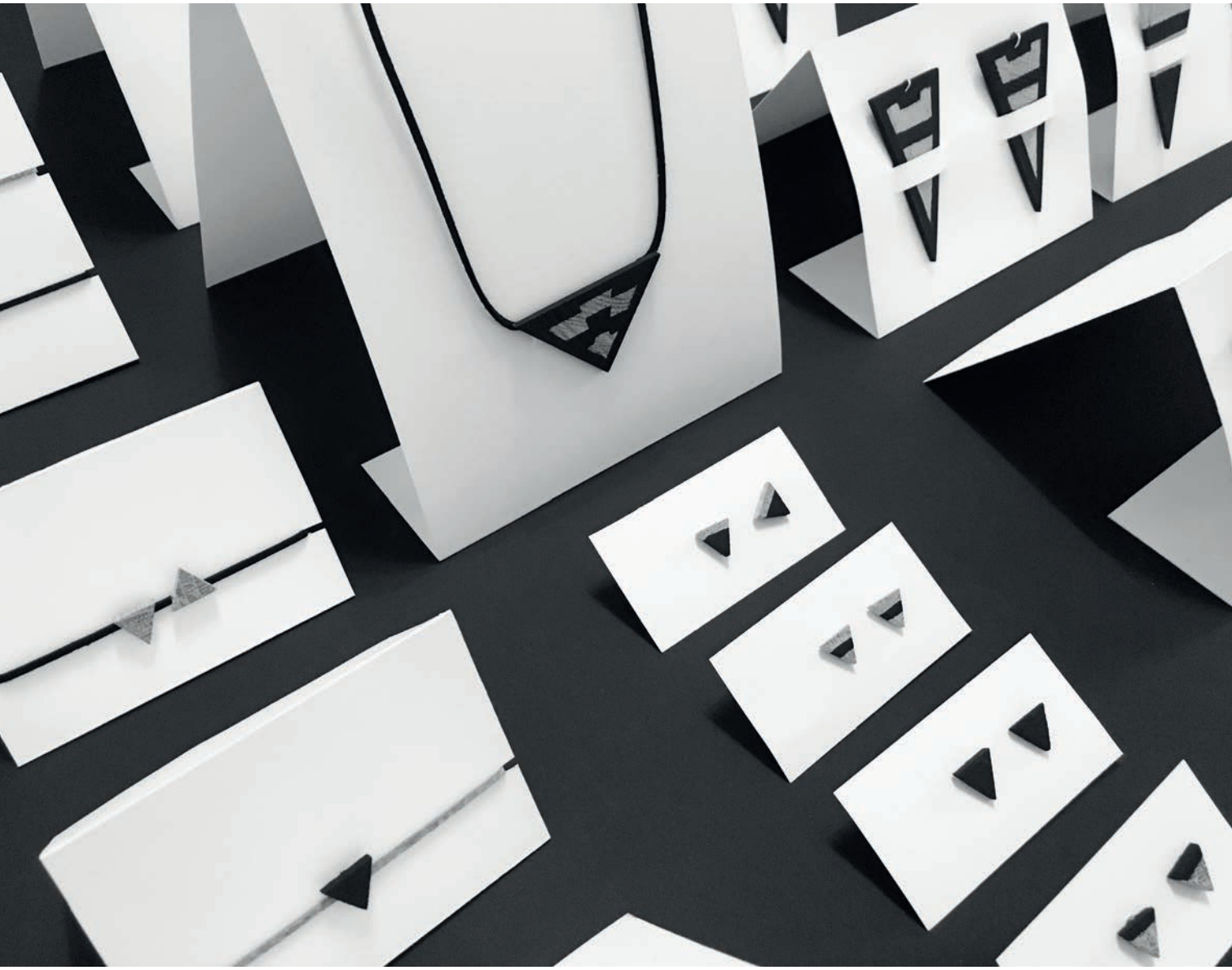
teodora.matisz@gmail.com
instagram.com/ekjewelry
facebook.com/ekjewelryh
behance.net/teodoramatisz

ÉK Jewelry
arculat, csomagolás / *branding, packaging*
7 x 10 cm, 8 x 4 cm, 13 x 11 cm



Diplomamunkám egy saját márka, az ÉK Jewelry kialakítása és létrehozása. A brand magában foglalja az ékszerek tervezését és készítését a csomagolástól kezdve az arculat megvalósításáig. Az említett ékszerek többnyire háromszög vagy rombusz alakja adta a márkanév ötletét. Az ékszerek felületét különböző, fekete-fehér geometrikus formák alkotják. A „termékek" méretüktől és formájuktól függően más-más csomagolást kapnak. Olyan funkcionális csomagolást szeretnék létrehozni, amely a felhasználása módja szerint több lehetőséget rejt magában. A teljes arculat mellett terveztem weboldalt, applikációt, és szándékomban áll egy, a termékeket bemutató katalógus készítése is.

My diploma work is the creation of my own brand, the ÉK (WEDGE) Jewelry. The brand includes jewelry design and production, from the packaging to the realisation of the brand's image. The name of the brand is based on the (mainly triangle or rhombus) shape of the jewelry. The jewelry's surface is made up of different black and white geometric shapes. The „products" get different packages depending on their size and form. I would like to create a functional packaging that provides several options dependening on the way of use. In addition to the whole image, I designed a website, an application, and I intend to make a catalogue presenting the products.



MOLNÁR Roland

mroland992@gmail.com
behance.net/atrsofmolnarroland
instagram.com/artworksofrolandmolnar
facebook.com/artworksofrolandmolnar
arthungry.com/hu/molnar.roland

Botorkáló / *Meanderer*
társasjáték design és arculat / *board game design, branding*
változó méret / *variable size*

Diplomamunkám egy általam kifejlesztett társas játék, ami a Botorkáló nevet kapta. A játék egy átbulizott éjszaka után játszódik, egy Miskolc által inspirált fiktív városban. A térképen megjelennek olyan kocsmák, gyorséttermek és parkok, ahol egy átlagos miskolci péntek éjszaka megfordulnak a különböző emberek. A játékosok egy-egy különböző szubkultúrát képviselő karakter bőrébe bújhatnak. A játék célja, hogy hazajussunk egy buliból, és közben olyan küldetéseket hajtsunk végre, amik az általunk kiválasztott karakterre jellemző sztereotípiákon alapulnak.

My diploma work is a board game, „Botorkáló" (Meanderer), developed by me. The game takes place after a long night out in a fictive town inspired by Miskolc. There are pubs, fast food restaurants and parks on the map where different kind of people might turn up during an average Friday night. The players can choose from characters representing various subcultures. The goal of the game is to get home from a party while fulfilling missions that are based on the stereotypes related to our chosen character.

KOCKA
HUZIER
ERAS MUSOS
START
SZERENCSE KARTYA

NAGY Nikolett Vivien

nagynikolettvivien@gmail.com
behance.net/nagy-nikolett-vivien
instagram.com/nagynikolettvivien

Lányok a 4/1-ből / *Girls from 4/1*
illusztráció / *illustration*
újság / *newspaper* 420 x 262,5 mm

A diplomamunkám egy rövid képregényekből álló kiadvány, aminek a címe Lányok a 4/1-ből. Három női szereplője van, akiknek a mindennapi életét mutatom be rövid, vicces történeteken keresztül. Mindannyian kissé lusták, nem átlagosak, ügyetlenek. Olyan helyzeteket illusztráltam, amilyenek a mindennapi életben előfordulhatnak szinte mindenkivel, pl. a reggeli nyűglődések, a főzések, a hajmosás stb. Diplomamunkám célja a szórakoztatás, így mindenki nevethet azon, hogy ő is éppen így szokott járni minden egyes nap. Főleg a huszonéves korosztály mindennapjait dolgoztam fel.

My diploma work is a publication entitled Girls from 4/1. It consists of short comics. I present the everyday life of three female protagonists in short, funny stories. They are a bit lazy, not ordinary and clumsy. I illustrated situations that can occur to almost everyone, like the fuss in the morning, cooking, hair washing, etc. My work aims to entertain people, so everyone can laugh at the fact that they act the same every single day. I mainly represent the daily life of people in their twenties.

PLAVECZ Sára

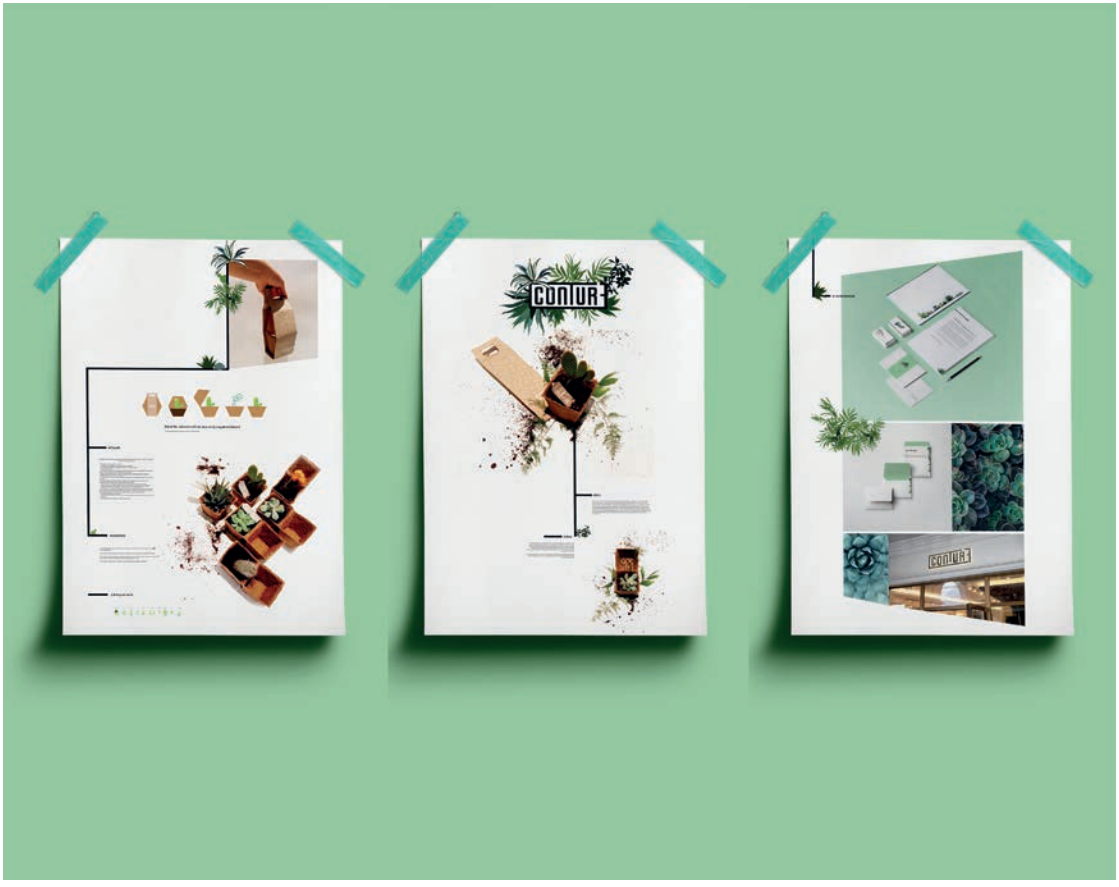
sarucy13@gmail.com
behance.net/plavecz-sara
sarucy13.wixsite.com/portfolio
instagram.com/plaveczsara

Conture

arculat, csomagolás / *branding, packaging*
21 cm x 8 cm

Az emberek a praktikus és olcsó megoldásokat keresik. Ez érvényes a növények vásárlására, nevelésére is. Diplomamunkám, a Conture éppen ezt célozza meg. A bolti ültetőtálcák sok pénzbe kerülhetnek, rendszerint műanyagból készülnek, ami nem mindig nyújt esztétikus látványt. Célom az, hogy vásárláskor a plusz kiadásokat elkerülve, olyan dobozkába ültetve kapjuk meg növényünket, mely környezetbarát és tetszetős. A doboz, formáját illetően, két egyforma részből tevődik össze. Ezek szétválaszthatóak, így plusz cserepet kaphatunk. A két dobozt egy pánt fogja össze, könnyedén kivehetjük belőlük a növényünket. A Conture nagy előnye, hogy a növények a lebomló cseréppel együtt kiültethetőek, így nem keletkezik hulladék. Fontos tudni, hogy a cellulózból készült ültetőcserepek használata ismert. Diplomamunkámban ezek használatát kívánom megközelíteni esztétikai és hordozhatósági szempontból.

People usually look for practical and inexpensive solutions. This is also true for the purchase and cultivation of plants. My diploma work, Conture, precisely deals with this. The planting trays from the shop can cost a lot of money and are usually made of plastic which is not always aesthetic. My goal is that when purchasing a plant, we get it in a little box which is enviornment friendly and appealing, and helps to avoid extra costs. Concerning the shape, the box consists of two identical parts. These can be separated, thus we get an extra flowerpot. The boxes are held together by a strap. The plant can be easily removed from them. Conture's great advantage is that the plants can be planted outdoors in the degradable pot, so there is no waste. It is important to know that planting trays made of cellulose are known. In my diploma work, I wish to approach them from the point of view of portability and aesthetics.


CONTUR

PETTYES SÁVSFŰ
KÚVIRÓZSA

KAKTUSZ

SZILÁGYI Tamara

szilagyitam@gmail.com
behance.net/szilagyitamara
instagram.com/tamaraszilagyi_
szilagyitam.wixsite.com/szilagyitamara

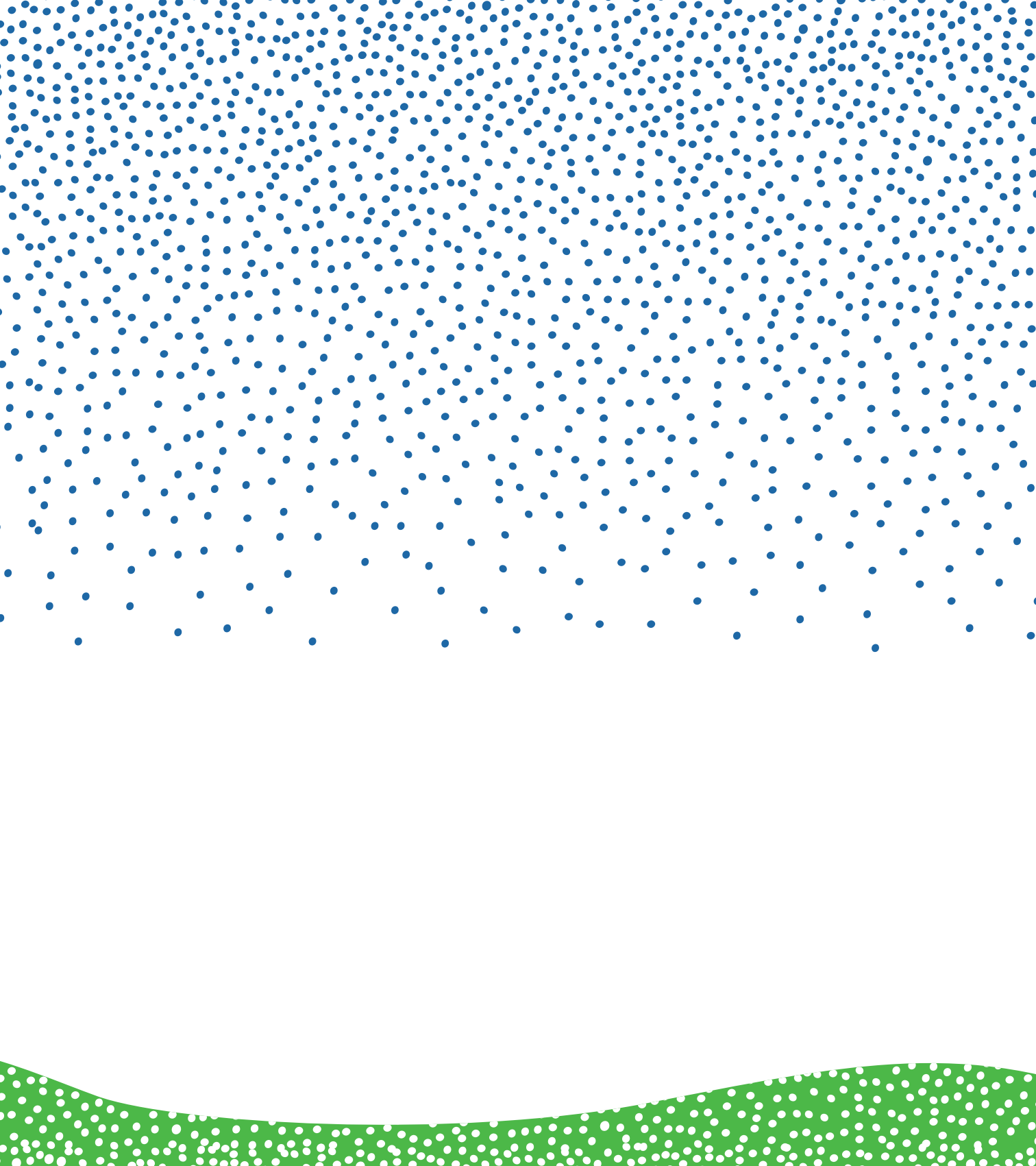
Én kis konyhám / *My Little Kitchen*
könyv / *book*
19 x 24 cm

Diplomamunkám témájául egy gyerekeknek szóló szakácskönyv tervezését választottam. A könyv tartalmilag két részre bontható. Az első felében a főzés során használt eszközökről, alapanyagokról és fontos konyhai tudnivalókról készítettem vektoros illusztrációkat, amelyeket a gyermekrajzok világa inspirált. A rajzok stílusához illeszkedően készítettem egy betűtípust is, amely a könyv szerves része. A szakácskönyv második részében a gyerekek számára könnyen elkészíthető ételekről találhatóak általam készített fényképes illusztrációk, amelyeket rajzokkal egészítettem ki.

I chose the design of a cooking book for children as the theme of my diploma work. The book's content can be divided into two parts. In the first part, I created vector illustrations inspired by the world of children's drawings, about the tools used during cooking. I also created a font, which style fits the one of the drawings. It is an integral part of the book. The second part of the cookbook consists of photographic illustrations, completed with drawings, made by me that I took of dishes that can be easily prepared by children.

CHIPS
HÁZILAG
HOZZÁVALÓK
3 krumpli
olaj a sütéshez
Hámozd meg a krumplikat és szeletelőn vágd fel vékonyra. Forró olajban süsd ropogósra, majd ízlés szerint fűszerezd pirospaprikával vagy fokhagyma granulátummal.
vigyázz, az olaj forró!

konyhai eszközök
KESZTYŰ
SZŰRŐKANÁL
ECSET
SPATULA
LAPÁTKANÁL
CSIPESZ
SERPENYŐ
MÉRŐKANÁL
nyújtódeszka
SODRÓFA
FAKANÁL
LÁBAS
REszELŐ
ZÖLDSÉGHÁMOZÓ
EVŐESZKÖZÖK
KÉS
VÁGÓ-DESZKA



BALLAGÓ Barbara
CSIDER Ádám
KATYINA Brigitta
MATYIKÁNICS Ádám
NAGY Mariann
SÜVEG István
VINCZE Dóra

Képanimátor szakirány
(Elektronikus ábrázolás BA szak)

Az animációs tervezés szakirány hallgatói a tervezőgrafikai alapismeretek elsajátításán túl az animációs műfaj kifejezési formáira és technikai megoldásaira fókuszáló képzésben részesülnek. Megismerkednek mind a hagyományos manuális, illetve digitális frame by frame animációval és stop-motion technikákkal, mind a digitális 3D modellező és animációs, valamint 2D–3D motion graphics technológiákkal.

Tanulmányaik során önálló és csoportos feladatokat egyaránt végeznek; gyakorlati és elméleti oktatásban egyaránt részesülnek. Mindezek eredményeképpen a hallgatók képesek lesznek rövid, illetve egész estés animációs produkciókban való közreműködésre, valamint televíziós főcímek, arculatok, infografikák tervezésében és elkészítésében, számítógépes játékok látvány- és animációs tervezési feladataiban, online (internet, web) és offline (alkalmazások) felületen alkalmazott animációk készítésében való részvételre.

A BA végzettség megszerzésével a következő elhelyezkedési lehetőségek kínálkoznak: animátor, kompozitor, látványtervező, egyéb filmes és televíziós kreatív szakember, interaktív kommunikációban járatos kreatív szakember. Az elsajátított elméleti és szakmai ismereteik lehetővé teszik a képzés magasabb, MA szintű folytatását is.

Specialisation in Animation
(Digital Representation BA programme)

In addition to the basics of graphic design, students in the specialisation in animation design are involved in a training focusing on all forms of expression and technological solutions of animation. They become familiar with both the conventional manual and digital frame-by-frame animation, stop-motion techniques, the digital 3D modelling and animation, as well as with the 2D/3D motion graphics technologies.

In the course of their studies they carry out both individual and group tasks and both practical and theoretical education shall be granted. As a result, students will be able to contribute to short or full-length animation productions, as well as to the planning and the preparation of television headlines, images, infographics, to sight and animated design jobs for computer games, and to participate in making animations applied on online (internet, web) or offline (applications) surfaces.

With a BA qualification the following employment opportunities arise: animator, compositor, production designer, other film and television creative professional, creative professional familiar with interactive communication. The theoretical and professional knowledge acquired also allows students to pursue their studies at MA level.

BALLAGÓ Barbara

ballagobarbara@gmail.com
behance.net/barbaraballago

Délibáb / *Mirage*
animáció / *animation*
2:30'

Az animációs film tipikusan lakótelepi helyszínen játszódik. A két főszereplő, egy férfi és egy nő, két, egymással szemben álló ház ablakában látszik. A történet onnan indul, hogy hogyan veszik észre egymást. A férfi eleinte félve, meglepődve, majd egyre bátrabban nézi a nőt, aki egyfolytában kacsingat rá és flörtöl vele.

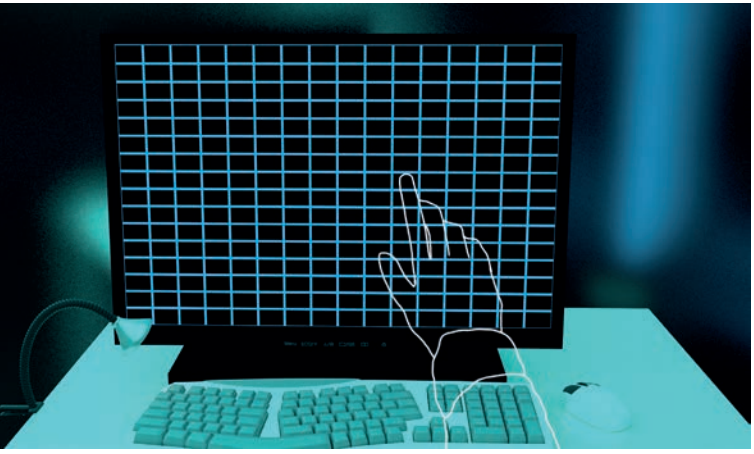
A férfi fel-alá szaladgál, mindenféle olyan eszközt emel az ablakba, amellyel próbálja elcsábítani a nőt (virág, csokoládé, stb.). A nő egy idő után hívogató mozdulatokat tesz felé, aminek természetesen nagyon megörül. A nagy boldogságban azonban megpillantja, hogy a nőhöz valaki más sétál oda és kezdi el csókolgatni. Ennek hatására összeomlik, dühében és csalódottságában összeesik. A férfi szobájából a másik szobára közelítve, jobban megfigyelve vesszük észre, hogy valójában a nő és idegen udvarlója közötti jelenet a tévében játszódott le, amit egy idős néni néz a foteljából. A néni odatotyog a tévéhez és kikapcsolja, mit sem sejtve a szemben lakó tragédiájáról.

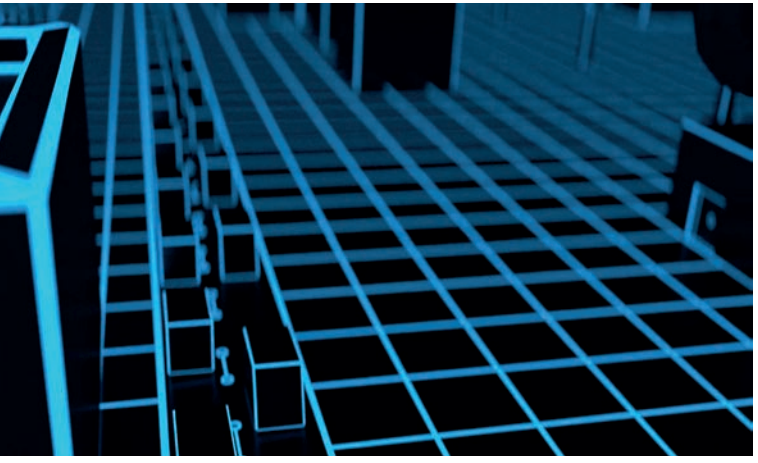
The animation film takes place at a typical housing complex site. The two protagonists, a man and a woman, appear in two windows of blocks facing each other. The story starts when they notice each other. At first, the man looks at the woman in fear, in surprise and then, as time passes, he gets braver and braver. The woman constantly winks at him and flirts with him. The man runs around, lifts variuos objects, things in the window which might help him seducing her (flowers, chocolates, etc). After a while, the woman makes inviting gestures towards him which makes him extremely happy, naturally. However, in this great happiness he sees that someone else walks to the woman and starts kissing her. As a result of it, he crashes, collapses with rage and frustration. As focusing on the other room from the man's room, we can observe the site better: we realise that the scene between the woman and her stranger suitor occured in the TV, watched by an elderly lady sitting in an armchair. The lady dodders to the TV and switches it off, unaware of the tragedy of the neighbour living in front.

CSIDER Ádám

csideradam@gmail.com
behance.net/csideradam
csideradam.tumblr.com
instagram.com/adamcsider
youtube.com/user/csideradam

New Generation
animáció / *animation*
2:48'





A New Generation animációs film egy professzor napját mutatja be, ahogyan nap mint nap próbál olyan robotokat készíteni, amelyek saját tudattal rendelkeznek. A film során beleláthatunk, hogyan készülnek a robotok, és miként végzi elszántan napi feladatát az alkotó. A sok kutatás után megtalálja a megoldást az öntudatra ébresztésre, és egyik robotjába megpróbálja ezt beletáplálni.

Miközben azonban alkotása öntudatra ébredhetne, egy véletlen áramszünet miatt sikertelen lesz a folyamat. A robot ezt követően mégis életre kel és lecsatlakoztatja magát a műszerekről, majd elindul a labor folyosóin, keresve alkotóját. Megtalálja a professzort, de ahelyett, hogy üdvözölné, egészen más fordulatot vesz a történet.

The New Generation animated film shows the day of a professor, as he day by day tries making robots with their own consciousness. We can have an insight to the manufacturing of the robots and the way the creator performs his daily task with great determination. After a lot of research, he finds the solution to create consciousness and programs it into one of his robots. However, the process fails because of an unexpected power failure. The robot comes to life nevertheless and disconnects itself from the instruments. Then it starts walking on the corridors of the lab, searching for its creator. It finds the professor, but instead of greeting him, the story takes a completely different turn.

KATYINA Brigitta

katyinabrigi@gmail.com
behance.net/BryStyle
youtube.com/channel/UCI6B5asFQj3jmr69EaXGUaw
pinterest.com/BryStyle_Brigi
instagram.com/katyinabrigi

Toonfighter
számítógépes játék koncepció / *computer game concept*
6'

Diplomamunkám egy számítógépes multiplayer játék koncepciója. Bemutatom látványvilágát, intro videóját, animációit és a játékmenet tervét: mindezeket videó és kiadvány formájában. Olyan kétszemélyes játékot tervezek, amely internetkapcsolat nélkül, egyetlen számítógépen is játszható, így élőben összehozza a játékosokat.

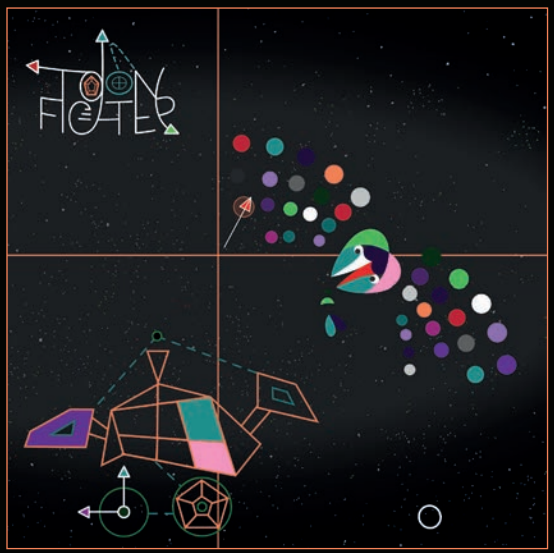
A játékmenet párharcokra épül, melyekben valós időben küzd meg egymással egy-egy síkbeli és térbeli figura. Mozgatásuk sajátosan történik: a billentyűzet mellett két egérrel egyidejűleg irányíthatók. Igazságos játékra ösztönzöm a játékosokat: ha mindketten elérnek bizonyos számú győzelmet, jutalmat kapnak.

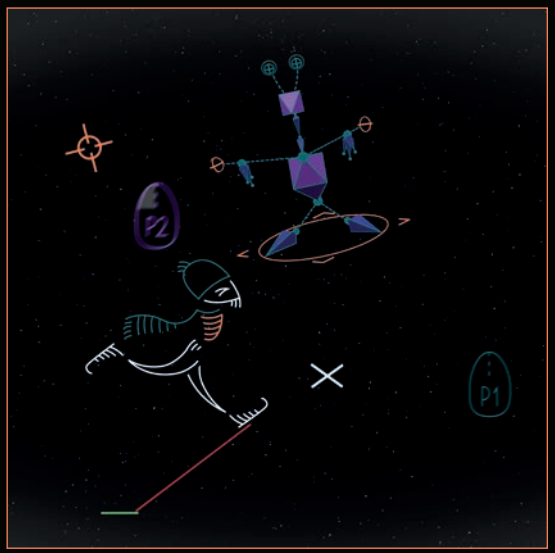
Játékom világának, elemeinek, megszemélyesített karaktereinek megtervezésében nem más, mint az animációkészítés folyamata inspirált. Könnyű ugyanis egy-egy jó filmet megnézni, de a rajzfilmalkotás hosszú folyamatára kevesen gondolnak. Animátorként tehát saját munkámat és dilemmámat értelmezem át játékos formában. Melyik a jobb: a hagyományos síkbeli rajzfilm vagy a térbeli komputeranimáció? Erre a kérdésre épül a játék konfliktusa.

My diploma work is the concept of a multiplayer computer game. I introduce its visuals, intro video, animations and game design: all of these in the form of videos and a publication. I plan to create a two persons game that can be played on a single computer without internet connection thus it brings together the players in live.

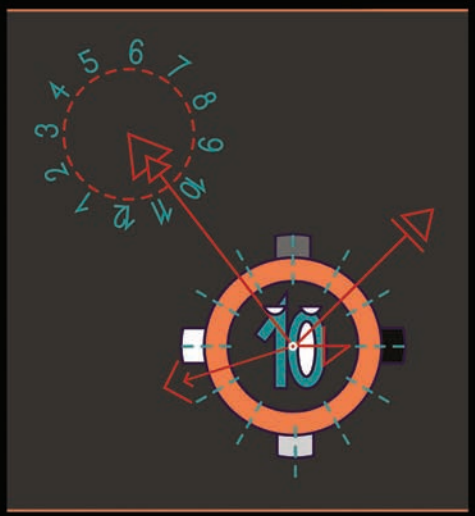
The game is based on duels in which a two-dimensional and a three-dimensional figure fight with each other in real time. Moving them is specific: besides the keyboard, they can be directed with two mouses simultaneously. I encourage the players to fair play: if they both reach a certain number of wins, they get a reward.

While designing my game's world, elements and personified characters, I was inspired by the process of animation making. Because it is easy to watch a good film but only few think about the long process of cartoon making. So, as an animator, I reinterpret my work and the following dilemma in a playful way. Which is better: the traditional two-dimensional cartoon or a three-dimensional computer animation? The game's conflict is based on this question.

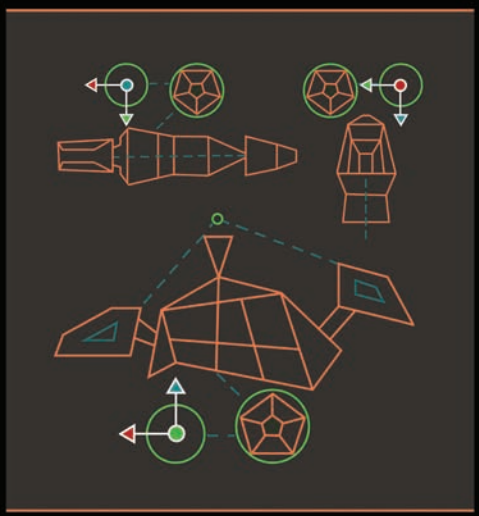




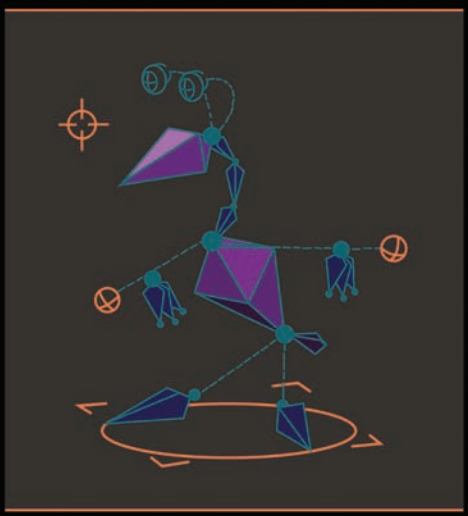
TIME TO GO



ROBOMESH



BONE BIRD



MATYIKÁNICS Ádám

instagram.com/adam_matyikanics
behance.net/adam_matyikanics
matyikanics.adam@gmail.com

Yatsoo
játék, arculat / *game, branding*
30 x 30 cm

A munkám egy jótékonysági szervezet koncepciója, illetve arculata. A szervezet, fő tevékenységeként, hulladékfából készít játékokat nevelőotthonokban elő, tartós kórházi kezelés alatt álló és rászoruló gyermekeknek. Fűrészport felhasználva, egy kompozit faanyagból 3D nyomtatással állít elő egy speciális építőjátékot. Az emberi testet formázó játékfigura csatlakozásaihoz tradicionális japán csapolásokat használ. Ezzel így nem csak a gyermekeknek szereznek örömet, de egyúttal új alternatívát teremtenek a vevők által fel nem használt, szükségtelenné vált faanyag problémájának megoldására.

My work consists of the concept and identity of a charity organisation. The organisation mainly produces toys from waste wood for chidren living in foster homes or undergoing permanent hospital treatment as well as children in need. Using sawdust,a special building toy is produced from composit wood, with 3D printing. For assembling the parts of the figure resembling the human body, traditional Japanese joints are used. They are not only making the children happy, but also offering an alternative way to resolve the problem of the unused, unnecessary wood.

YATSOO
YATSOO
YATSOO

YATSOO

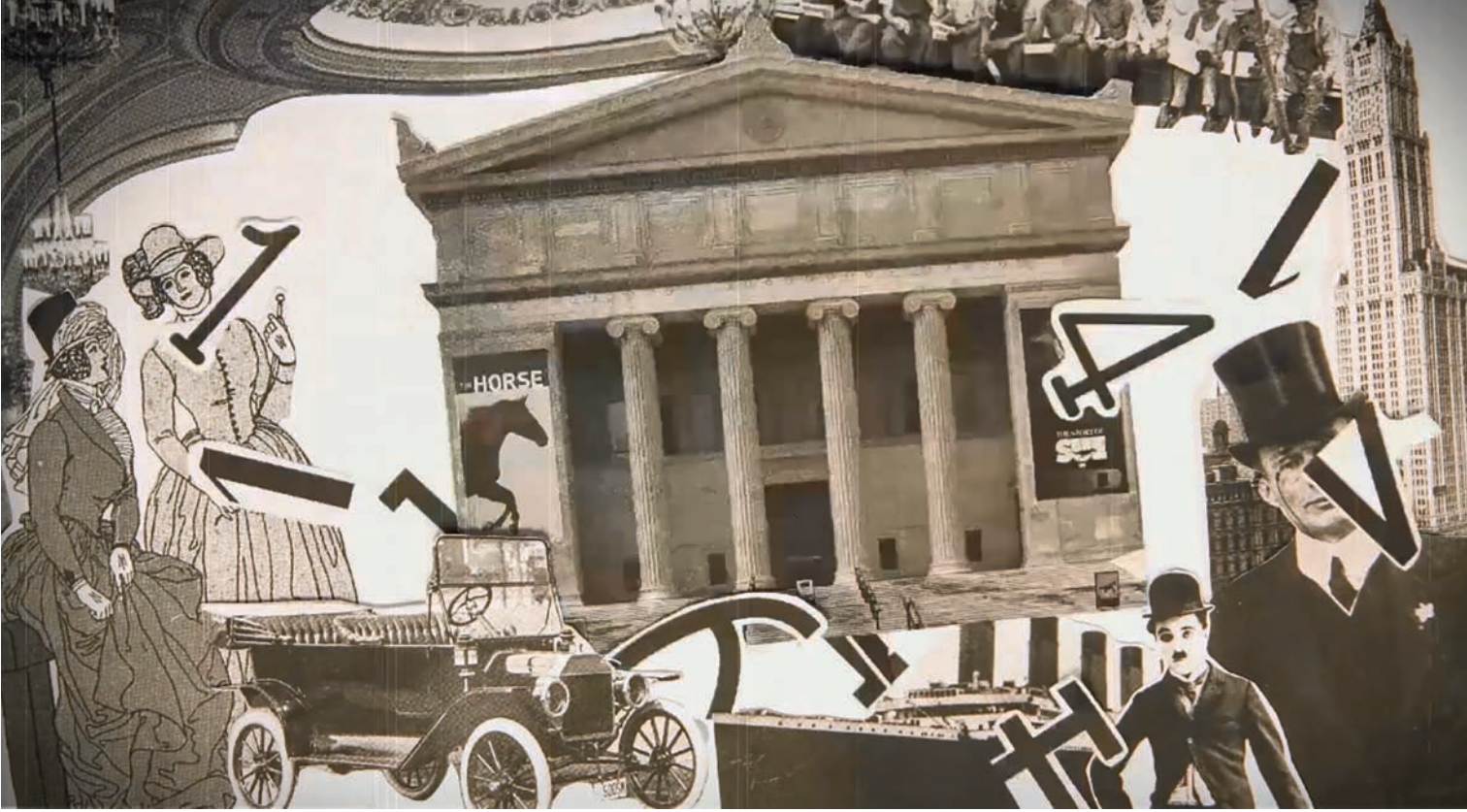
NAGY Mariann

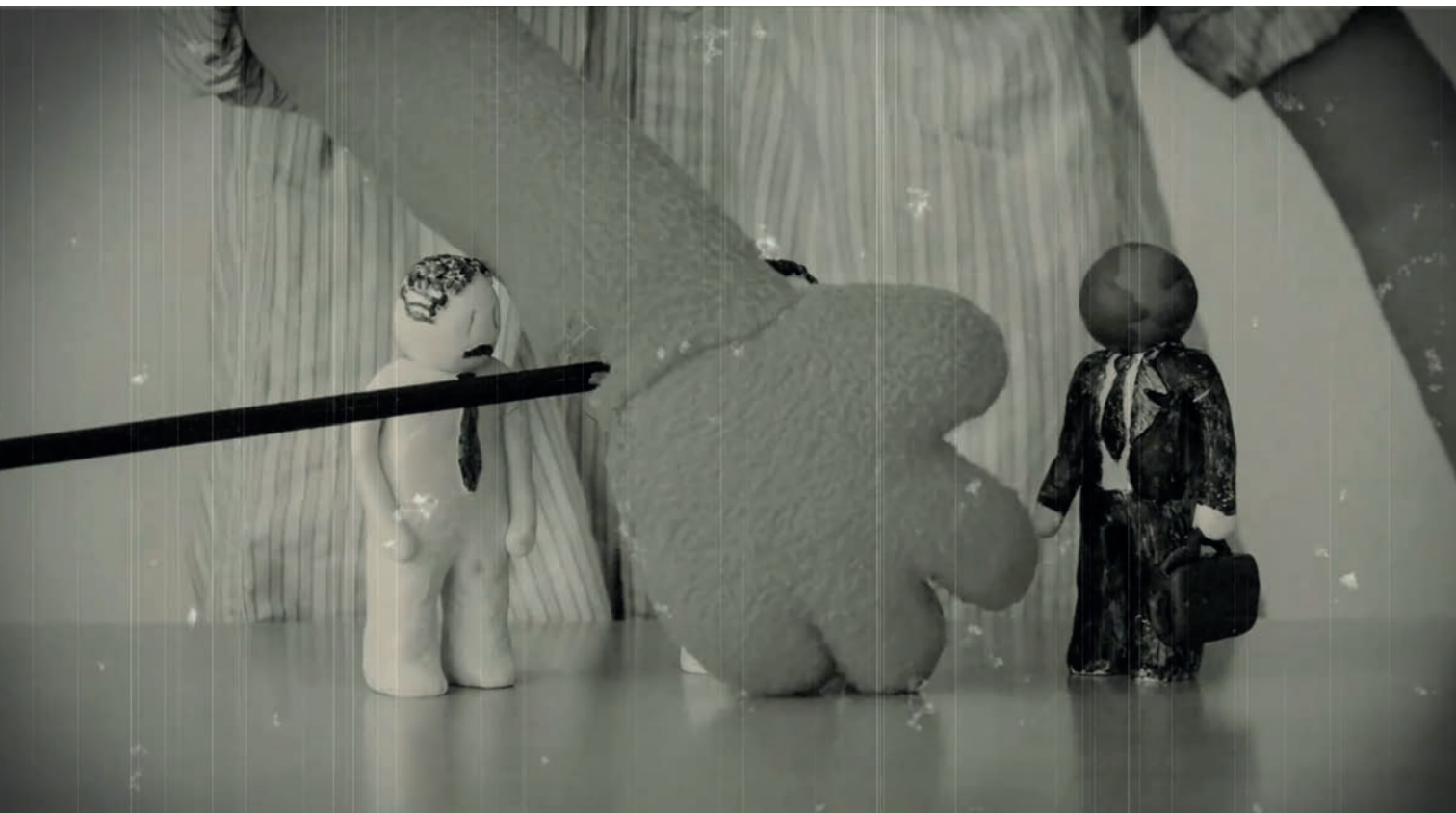
nagyfmari@gmail.com
behance.net/nagymariann
instagram.com/nagy.farkas
nagyfarkas.tumblr.com

Törzsfejlődés / *Phylogenesis*
animáció / *animation*
3'

Mindig érdekeltek az antropomorf állatok, legyenek azok képregény vagy rajzfilm szereplői. Diplomamunkám során az ezek közötti kapcsolatot vizsgálom. A diplomamunkám egy installációból és egy animációs rövidfilmből tevődik össze. Az installáció egy osztályterem benne iskolapadokkal, székekkel, tanári asztallal és egy, az animációs filmet lejátszó televízióval. A film egy tudós Károly Dávid tanulmányait tárja elénk a témával kapcsolatban. A falra portrék kerülnek különböző animációs filmekben szereplő karakterek témájában meghatározó alkotókról (pl. Disney, Ub Iwerks), illetve egy törzsfejlődésről szóló ábra, amely időrendi sorrendben jeleníti meg a karaktereket, illetve feltünteti az azok közti kapcsolatot.

I have always been interested in atropomorphic animals, whether characters in comics or cartoons. I examine the connection between these elements in my diploma work. My work is composed of an installation and an animated short film. The installation is a class room – with desks, chairs, a teacher's table and a TV playing the cartoon. The film shows us the related studies of a scholar, Dávid Károly. Portraits are put on the wall of relevant artists in the field of animated characters (e.g. Disney, Ub Iwerks) and a figure about phylogenesis which shows the characters and indicate their relation in a chronological order.


HORSE



SÜVEG István

adoron94@gmail.com
istvansuveg.info
instagram.com/_adoron
artstation.com/artist/adoron
behance.net/Adoron

Caput Mortuum

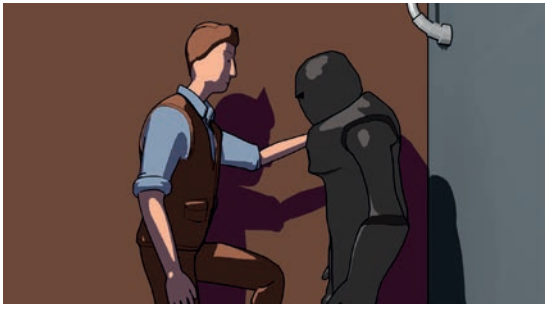
vegyes technikával készült animációs rövidfilm
/ *animated film with mixed media*
4:11'

A rövidfilm egy fiatal alkimistáról, George-ról szól, aki a bölcsek kövének előállításán dolgozik. Hosszú évek megerőltető kísérletezései után sikerül megalkotnia valamit, de ez nem igazán az, amire ő számított. Lenyűgözi az anyag, ami véletlenül keletkezett a kísérletei során: segítségével sikerül életre keltenie a laboratóriumban porosodó agyagszobrot is, és még sok további érdekességet is véghezvisz vele. Másnap reggel viszont, amikor Malcolm, a komornyik megérkezik a reggelivel, szokatlan furcsaságra lesz figyelmes: mégsem minden úgy történt, ahogy azt George elképzelte...

A történet során három karakterrel találkozhatunk. George, a fiatal alkimista és tudós ideje legnagyobb részét a laboratóriumában tölti. Komornyikja, Malcolm látja el a ház többi részének karbantartását, és George háborítatlanságáért is ő felel. A harmadik szereplő pedig a gólem, akit George kelt életre kísérletei során, utána pedig a segítségével folytatja a munkát.

The short film is about a young alchemist, George, who is working on the philosopher's stone. After long years of demanding experiments he succeeds in creating something, but it is not exactly what he expected. He is amazed by the material that was accidentally generated during his experiments: he is able to bring life even into the dusty clay sculpture in the laboratory and performs many other curious things by using it. Next morning, however, when Malcolm, the butler arrives with the breakfast, he observes some unusual curiosities: not everything happened just as George imagined...

We meet three characters in the course of the story. George, the young alchemist and scholar spends most of his time in his laboratory. His butler, Malcolm takes care of the maintenance of the rest of the house and he is responsible that George remains undisturbed. The third character is the Golem, whom George brings to life during his experiments and then he carries on with the work with his help.



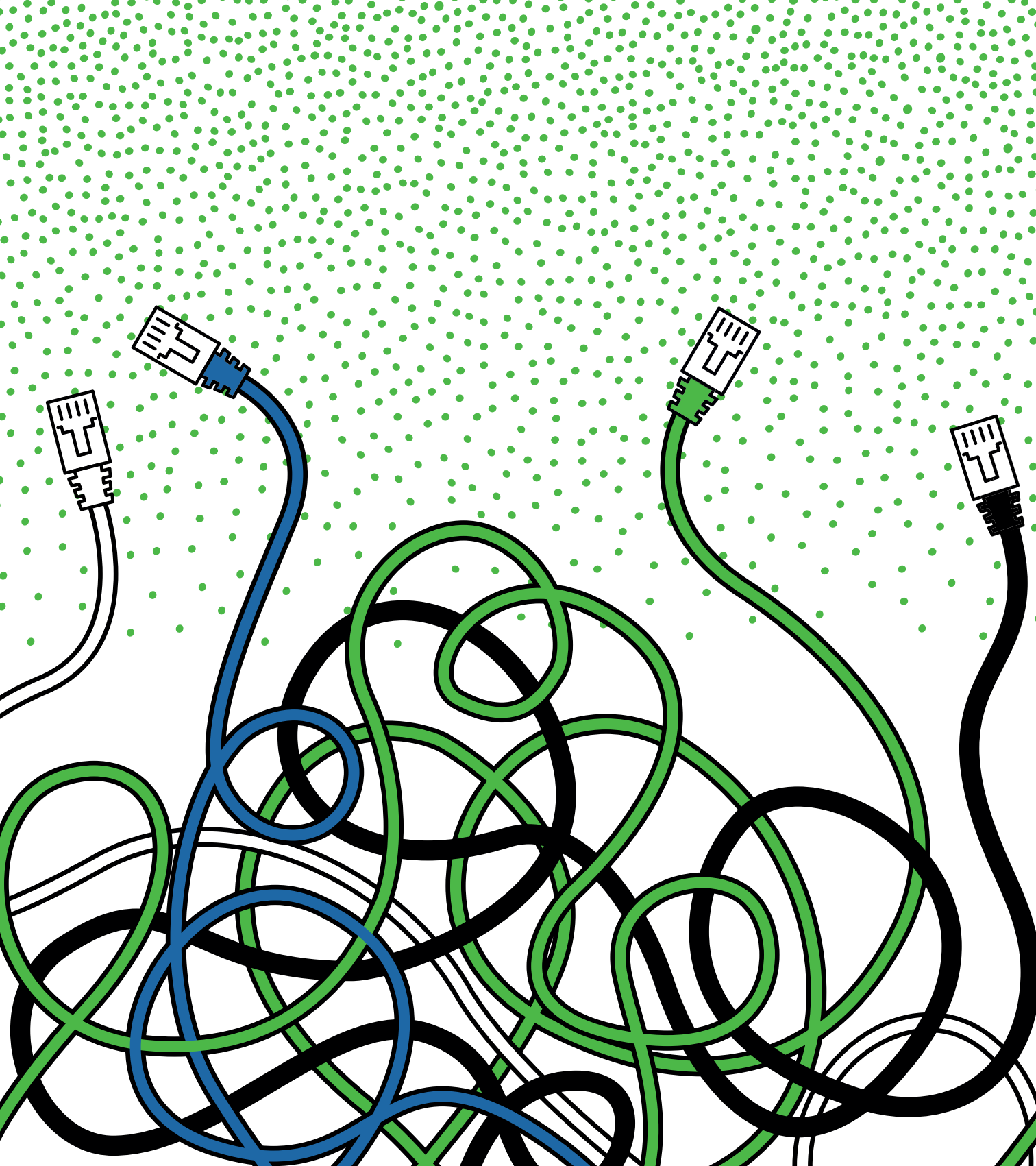
VINCZE Dóra

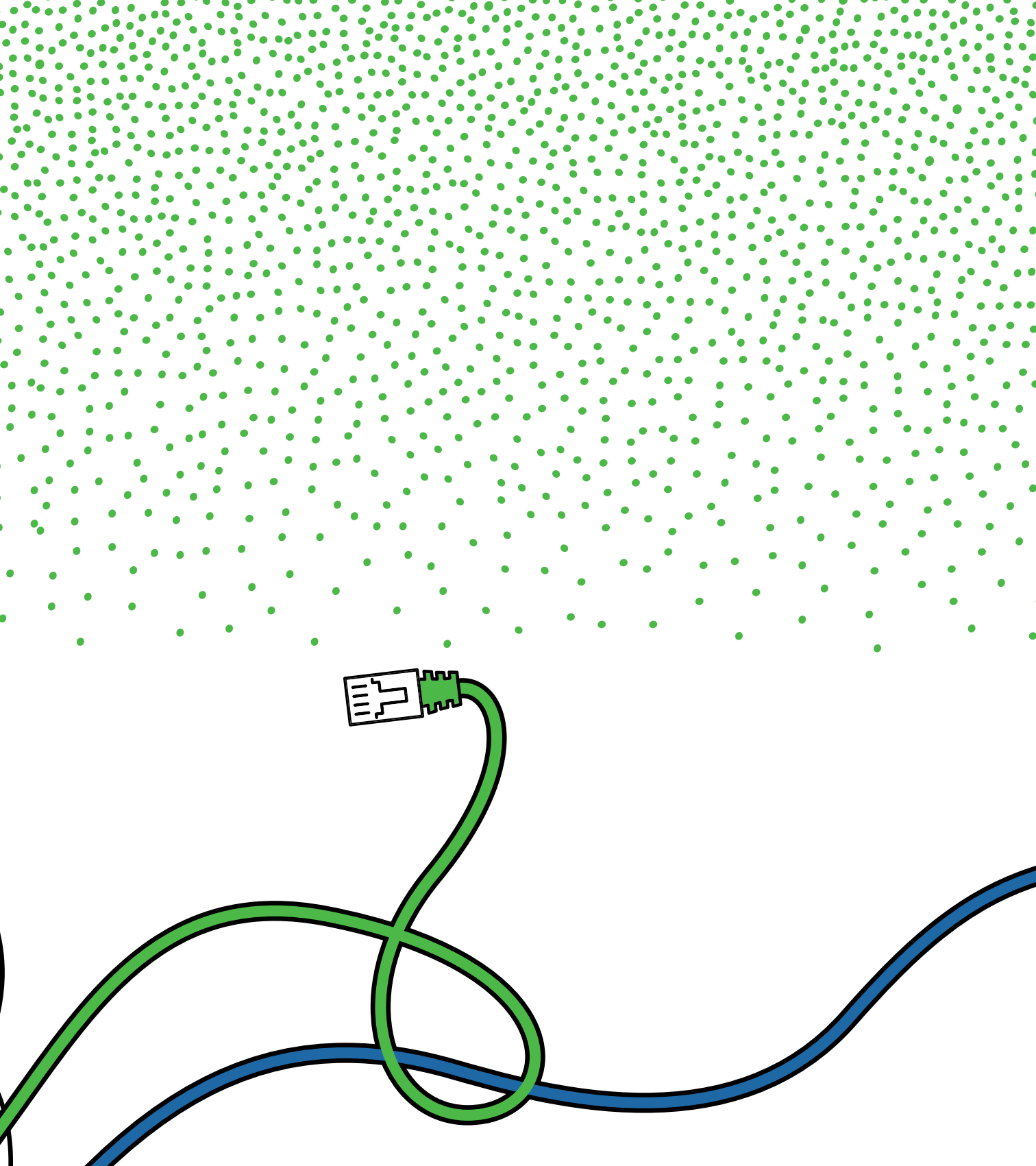
vinczedora45@gmail.com
behance.net/DoraVincze
instagram.com/vinczedoora

Pantagruel
gyerekkönyv, kiterjesztett valóság / *children's book, augmented reality*
22 x 21 cm

Diplomamunkám egy gyerekkönyv, melynek statikus illusztrációi - a kiterjesztett valóságtechnológia elvén - dinamikus képekkel egészülnek ki. Az alapkoncepció a grafika és az animációs műfajok közötti átjárhatóság reprezentálása volt. A történet főhőse egyben a könyv címadója, Pantagruel, egy fiatal óriás, akinek karakterét Francois Rabelais francia író könyvéből kölcsönöztem. A kötet az óriás egyik kalandját foglalja magába, meghagyva a történet folytatásának lehetőségét.

My diploma work is a children's book, with static illustrations supplemented by dynamic images– based on the principle of extended reality-technology. The basic concept was the representation of the interoperability between graphics and animation genres. The story's protagonist is Pantagruel, a young giant. I borrowed his character from Francois Rabelais French writer's book. The book includes one of the adventures of the giant, leaving the possibility of the story's continuation.





APPEL Sebastian
PINTÉR Zsófia
RADECZKI Emília
RUGA Ádám
SZAMOSI Rebeka Mária
SZÓRÁD Ilona
TÓTH Tekla
VÁGÓ Zsanett

Webdesign szakirány
(Elektronikus ábrázolás BA szak)

Hazánkban egyedülálló felsőfokú szakképzés. A webdesigner ismeri a UX design módszereit, drótvázat készít, website-ok, mobil alkalmazások grafikai megjelenését tervezi meg. Képes a marketing szakemberek, kreatívok és fejlesztők alkotta csapatban dolgozni. Ismeri a HTML, a CSS és a Javascript nyelvek alapjait.

A BA diplomát nyújtó képzés során a hallgató olyan tudás birtokosa lesz, amely alapján képessé válik akár szabadúszó, akár alkalmazotti munkakört betöltő webdesignerként dolgozni, de elhelyezkedhet front-end fejlesztőként is.

Specialisation in Web Design
(Digital Representation BA programme)

This higher educational vocational training is unique in Hungary. A web designer knows the UX design methods, draws up wireframes and plans the graphic appearance of websites or mobile applications. A web designer is trained to work in the team of marketing specialists, creatives and developers, and also knows the basics of HTML, CSS and JavaScript languages.

At the end of the programme offering a BA degree, students will be in possession of a knowledge on the basis of which they will be able to work as a freelance or employed web designer, but may also hold the post of a front-end developer.

APPEL Sebastian

appel.szeb1@gmail.com
behance.net/Szeb1
tumblr.com/blog/yknowhat
instagram.com/szeb1
youtube.com/user/Szeb1x
linkedin.com/in/appel-sebastian-b0121a116

Tinyverse

telefon játék, csomagolás / *smartphone game, packaging*
15 x 20 cm

A Tinyverse egy kiterjesztett valóság alapú játék okostelefonra. Az alkalmazás ingyenesen letölthető. A hozzá tartozó 30 matrica, a játékleírás és a felhasználót aktiváló kód egy csomagban vásárolható meg. A csomagolás később matricatartóként funkcionál, mivel ezeket a matricákat a felhasználóknak az utcán kell kiragasztanunk.

A játék a retro arcade játékok stílusából merít. A játék a virtuális világot és a való világot kapcsolja össze. Célom egy olyan játék létrehozása volt, amely kimozdít minket otthonról, és a használatához meg kell tennünk dolgokat a valóságban. Az univerzum, ahol játszódik, apró pixeles lényekkel van teli. Ezeket a lényeket gyűjthetjük össze az utcán sétálva vagy később akár otthonról is. A lényeket apró, mikroszkopikus lények inspirálták. A játék fő célja a lények gyűjtésén kívül a saját területek létrehozása a csomagban található matricák kiragasztásával, valamint területfoglalás más játékosoktól, és a területek karbantartása. Területeinket növelhetjük és fejleszthetjük, hogy más játékosok ne tudják elfoglalni tőlünk.

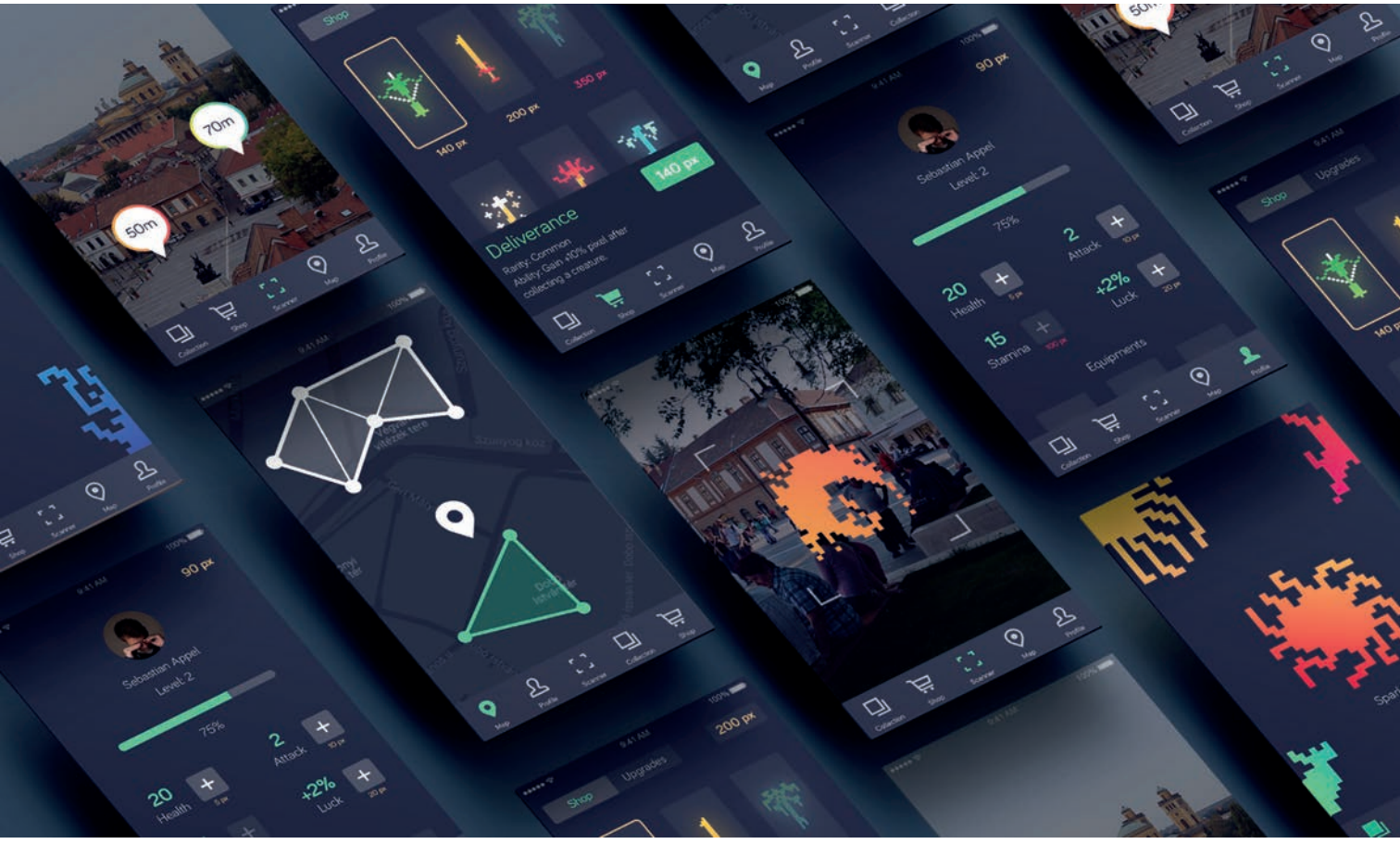
A begyűjtött lényekből pixelt kapunk, ez a fizetőeszköz a játékban. Pixelből fejleszthetjük magunkat, életerőnket, támadásunkat, kitartásunkat növelhetjük és vásárolhatunk fegyvereket.

Másik módja a pixel és egyéb jutalmak gyűjtésének a naponta frissülő küldetések teljesítése. Ahogy fejlődünk a játékban, úgy válik egyre könnyebbé a lénygyűjtés és a területfoglalás.

Tinyverse is an augmented-reality based game for smartphones which brings the digital world and reality closer to each other with the help of a universe that inhabited by pixel creatures. The purpose of the game is to encourage users to go outside and walk on the street. While playing, users can create their own zones by placing stickers on the street. Each of the packages contain 30 stickers. The other objective is to collect creatures and get pixels from them. With pixel you can upgrade zones and buy upgrades. Besides you can buy weapons, upgrade your stats and complete quests for reward.

TINYVERSE

TINYVERSE
TINYVERSE


Shop
70m
50m
Deliverance
Sebastian Appel
Level: 2
75%
Attack
Health
Luck
Stamina
Equipments
Upgrades

PINTÉR Zsófia

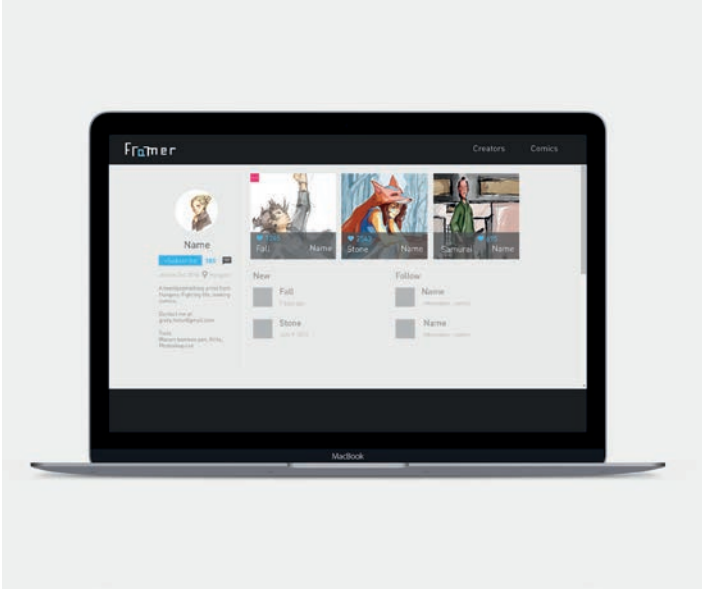
pintergizsofi@gmail.com

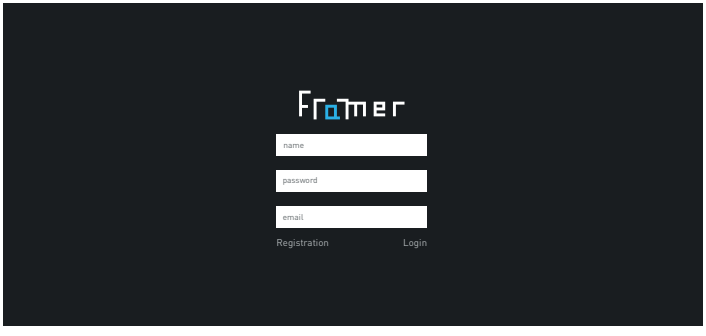
Framer

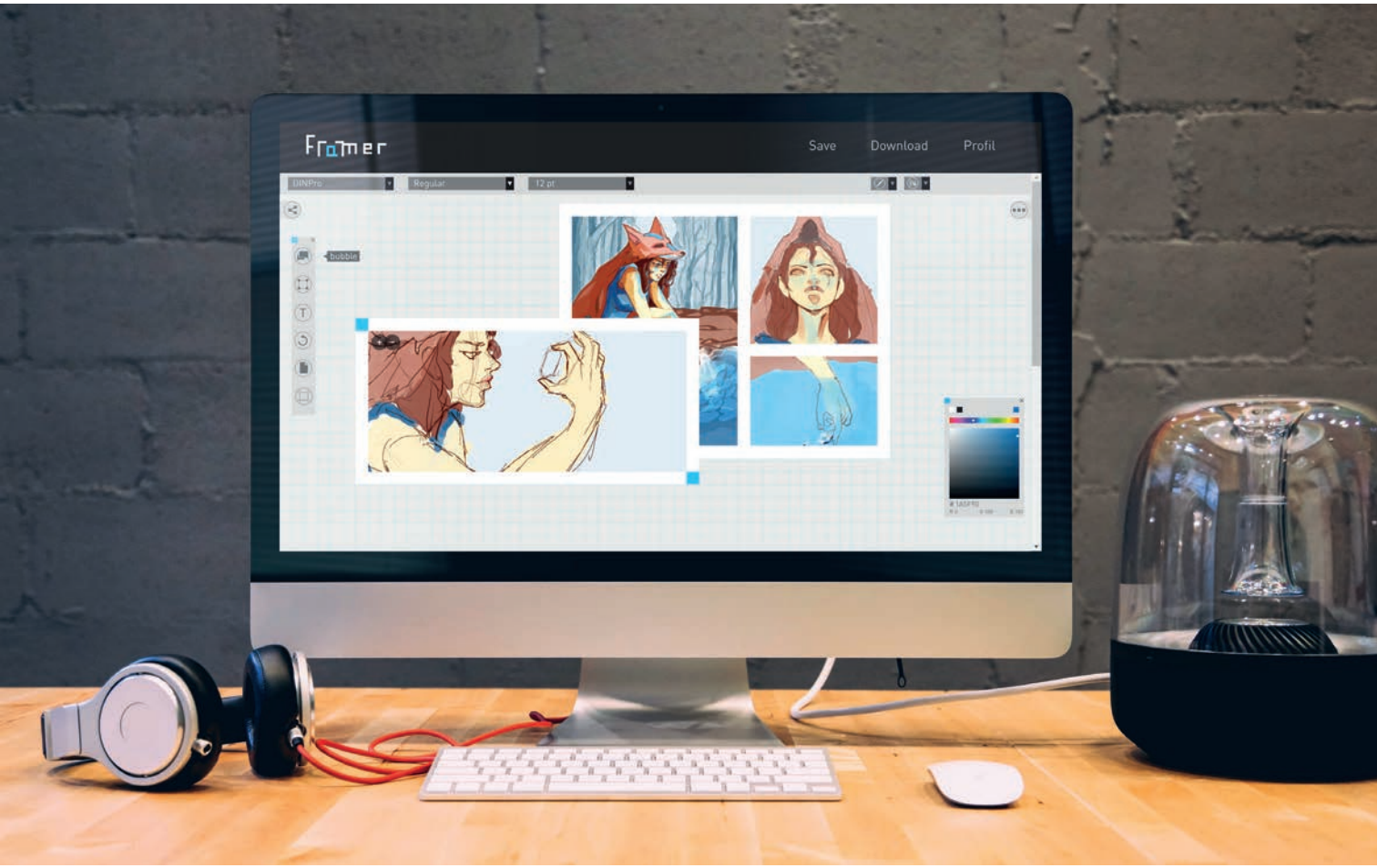
online szerkesztő program / *online editing program*
változó méret / *variable size*

A Framer egy online képregényszerkesztő program, mely digitális formátumú online képregényt képes létrehozni. Célom, hogy egy olyan programot alkossak, amely elősegíti a képregény egyszerű és gyors szerkesztését, online képregénnyé tételét. A program alapötlete a képregény szerkesztésének megkönnyítése volt, a tervezés folyamata közben változott a funkciója. A program a képregény elkészítése után biztosítja az azonnali publikálást a saját weboldalán, összekötve ezzel a képregény-készítőt és az olvasót.

Framer is an online comic book editor, which can create digital format comics online. My goal is to create a software that facilitates the quick and easy editing of comic books, as well as puting them online. The idea behind the software was to facilitate the editing of comics, and its function changed in the course of working. The software provides instant publishing on its own website after the finishing of the comic book, thus connecting the makers and readers of the comics.






Framer
Save
Download
Profil
DINPro
Regular
12 pt
bubble

RADECZKI Emília

www.boganch.com
info@boganch.com
instagram.com/Boganch_
facebook.com/Boganch
emiliaradeczki@gmail.com
instagram.com/emiliaradeczki
behance.net/emiliaradeczki

Boganch
arculat / *branding*
változó méret / *variable size*

Diplomamunkám a Boganch nevű ruhamárka kialakítása, amelynek a marketingje teljes egészében olyan digitális brandingre épül, amely a felhasználókat helyezi előtérbe, a reklámüzeneteket megpróbálja teljes egészében kizárni, és csak kulturális és hasznos tartalmak előállításával vonzza be az érdeklődőket. A munkám magába foglalja a márka (digitális) arculatának elkészítését, közösségi média oldalakon való népszerűsítését, a márka weboldalának designját, a tartalom a fotók, kapcsolódó szövegek gyártását, és még sok járulékos dolgot. A felhasználók nem tudnak róla, hogy egy kísérlet részesei, amelynek az a célja, hogy jobban megértsük a digitális közösségi médiában zajló, a fogyasztói magatartást befolyásoló folyamatokat és a tartalom-design közötti összefüggéseket.

My diploma work is the creation of the clothing brand 'Boganch'. Its marketing is entirely built on digital branding which places the users in the foreground, attempts to exclude advertising messages and attracts the audience by producing exclusively cultural and useful content. My work includes the preparation of the brand's (digital) image, its promotion on social media sites, the design of the brand's website, the production of content - photos, related texts - and many additional things.

The users are not aware of being part of an experiment which aims at a better understanding of the ongoing processes in digital social media that shape consumer behaviour and the relations between content and design.

BOGANCH
SUSTAINABLE TRIBAL CLOTHES
WWW.BOGANCH.COM
INFO@BOGANCH.COM
@BOGANCH_
@BOGANCH
+3620 755 7704
HAND MADE IN HUNGARY
SIZE:
COLOR:
STYLE:
100% HEMP AND LINEN BLEND
HANDLE WITH LOVE

BOGANCH

RUGA Ádám

rugaadam@gmail.com
rugaadam.tumblr.com
behance.net/rugaadam

Zaba
webdesign, gerilla marketing /
webdesign, guerrilla marketing
változó méret / *variable size*

Közel áll hozzám a főzés. Jártasságom a konyhában nem kiemelkedő, mégis megoldom az étel elkészítését. Tanulótársaim közül sokaknak problémát okoz a főzés, az otthonról hozott elemózsiájuk pedig gyorsan elfogy, ezért sokszor olcsó étterembe vagy menzára mennek, de leggyakrabban az ételfutárokhoz fordulnak segítségért, amely a legkényelmesebb -- és sokszor legolcsóbb -- megoldás. Nem biztos, hogy tisztában vannak azzal, hogy a főzéssel anyagilag és a mennyiséget illetően egyaránt jobban járnak.

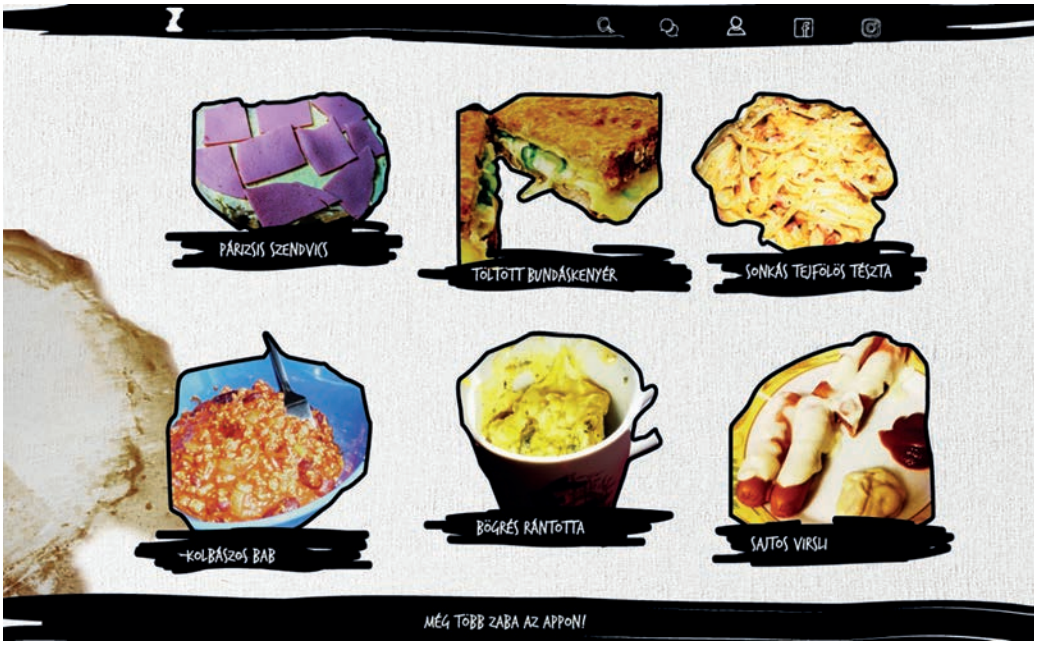
Diplomamunkám egy applikáció, amely ezzel a problémával kapcsolatban nyújt segítséget, illetve a diákélet gasztronómiájába nyújt bepillantást. Projektem a ZABA nevet kapta, ezzel utalva a céljára. Felépítése egyszerű és felhasználóbarát. Három fő részre osztható, egy galéria, egy megosztó és egy profil részre. Ezek közül a megosztó rész nyújtja a legnagyobb újítást a felhasználóknak. Ebben a részben a diákok ételhirdetésekkel találkoznak, melyekhez csatlakozni tudnak, és egymásnak átadni a gyorséttermek kínálatát.

A galériában receptekkel, praktikákkal, továbbá ezekhez csatolt képekkel találkozunk, saját adataink megváltoztatására, illetve a hirdetések és receptek feltöltésére pedig a profil rész szolgál. A mások által elkészített ennivalókkal kapcsolatos tudnivalókat az applikáción belül elmenthetjük. Projektem remélhetőleg olyan profitot nyújt a diákoknak, amely nem csak az étkezésben, de a közösség formálásában is segítséget nyújt.

Cooking is close to my heart. My skills are not outstanding, but I manage to prepare the food. Cooking is a problem for many of my fellow students and they run out of the food brought from home quickly. So they often go to cheap restaurants or the canteen, but most often they turn to food delivery for help, which is the most convenient - and often cheapest - solution. It is not sure if they are aware that they might get along better financially and in terms of quantity if they decide to cook.

My diploma work is an application that can help with this problem and provides a glimpse of student life gastronomy. My project was named Zaba (gobble in Hungarian), making reference to its purpose. Its structure is simple and user-friendly. It can be divided into three main parts, a gallery, a sharing and a profile part. Among them, the sharing section provides the greatest innovations to the users. In this section, the students get food ads to which they can connect and share the offer of fast-food restaurants with each other. In the gallery, there are recipes, tips and related images.

The profile section serves to change our personal data and to upload ads and recipes. We can save the information about food prepared by others within the application. My project will hopefully provide such benefits to the students which will help not only their eating habits, but also in shaping the community.


PÁRIZSIS SZENDVICS
TOLTOTT BUNDÁSKENYÉR
SONKÁS TEJFÖLÖS TÉSZTA
KOLBÁSZOS BAB
BÖGRÉS RÁNTOTTA
SAJTOS VIRSLI
MÉG TÖBB ZABA AZ APPON!

ZABA

KÁLMÁN PÉTER
13 zabálás
3 zabáló
KOLBÁSZOS BAB
13
250,-
RÁNTOTT CSIRKECOMB
13
250,-
hirdetés feladás
recept feltöltés

SZAMOSI Rebeka Mária

cakershop.rebekaszamosi.com
rebeka.m.szamosi@gmail.com
rebekaszamosi.com
behance.net/r-ebecca
facebook.com/rebeka.szamosi

Caker
webdesign, arculat, csomagolás / *webdesign, branding, packaging*
változó méret / *variable size*

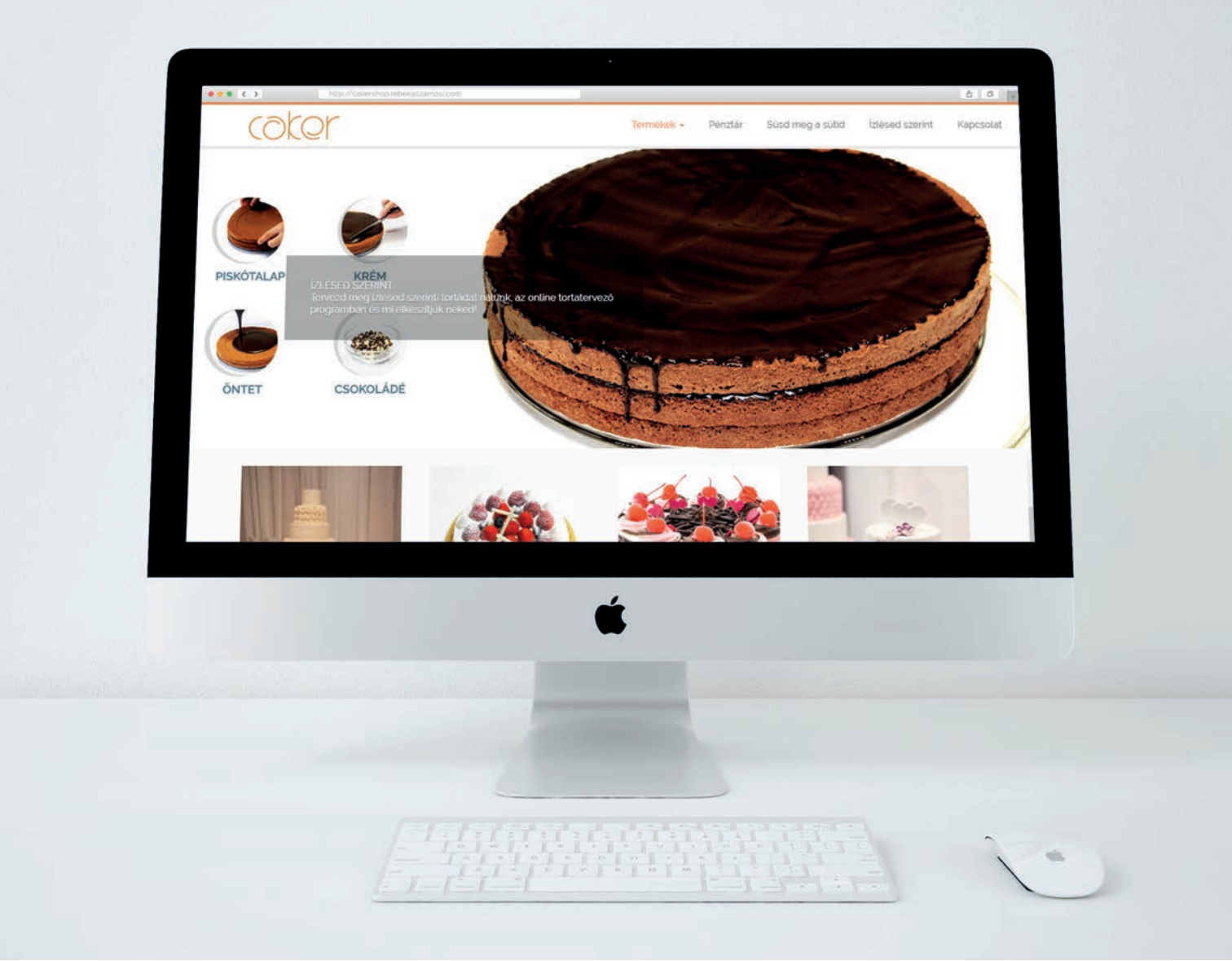
Minden ember szereti az édességet, de sokszor időszűkében vagyunk. Ha valaki édességet szeretne, cukrászdába kell ellátogatnia, és ott megrendelni (születésnapi torta, alkalmi torta...). Mindez rengeteg időt vesz igénybe, amivel sok ember nem rendelkezik. Erre a problémára kínál megoldást a Caker. A Caker név a cake és a maker szó kapcsolatából jött létre: „cake maker = caker". A Caker három lehetőséget kínál a vásárlóinak. Kész a torta! Kész kínálatból lehet választani, online megrendelhető, időtakarékos.

Ízlésed szerint! Lehetőség van a honlapon egy egyéni tortarendelést is kipróbálni. A megrendelő a saját ízlésének megfelelően tortalapok, krémek, öntetek, díszítések közül választhat, ezek felhasználásával készítik el számára a tortát.

Süsd meg a sütid! A felhasználó egyedi csomagokat rendelhet, amikkel otthon könnyedén elkészítheti saját süteményét. Így nem kell a hozzávalók időigényes beszerzésével bajlódnia: a megrendelés időhatékony, gyors, praktikus megoldást kínál.

Everybody loves sweets, but we are often short on time. If you want sweets, you have to go to a patisserie and order the birthday or special cake ... All of this takes a lot of time, which many people do not have. Caker offers a solution to this problem.

The name Caker was created by connecting the words cake and maker: 'cake maker = caker'. Caker offers three options for its customers.The cake is ready! One can choose and order online from a ready-made selection of cakes. It saves time. According to your taste! It is also possible to order custom cakes on the website. Customers can choose from bases, creams, sauces, icing, decorations according to their own taste. Their cake is prepared by using these elements. Bake your sweets! The user can order custom packages to easily make their own cake at home. So no need for the time-consuming acquisition of ingredients: this option offers a time-efficient, fast, practical solution.


cukor
Termékek
Pénztár
Süsd meg a sütid
Ízlésed szerint
Kapcsolat
PISKÓTALAP
KRÉM
ÍZLÉSED SZERINT
Tervezd meg ízlésed szerinti tortádat nálunk, az online tortatervező programban és mi elkészítjük neked!
ÖNTET
CSOKOLÁDÉ

Hozzávalók

SZÓRÁD Ilona

szoradilona90@gmail.com
behance.net/ilona_szorad
szorad.wordpress.com

Oltás Terror / *Vaccination Terror*
webdesign, kiadvány sorozat / *webdesign, publication series*
210 x 148 mm

Munkám a különböző, régóta jelenlevő és terjedő összeesküvés-elméleteken alapszik. Az internet teret engedett ezek tömeges elterjedésének. Egyre több emberhez jutnak el, ami azt eredményezi, hogy rengetegen élik az életüket ilyen elméletek alapján. Ez mindenképpen veszélyes lehet. Az oltásellenes mozgalom miatt például már több gyermek is elszenvedett különböző betegségeket, és sajnos végzetes esetekről is lehet tudni. A sorozattal ezekre a problémákra szeretném felhívni a figyelmet.

Különböző cikkeket, kommenteket és (főként Facebook-csoportokból származó) bejegyzéseket gyűjtöttem össze, melyeket az adott témával kapcsolatba hozható formákba illesztettem bele, ügyelve az olvashatóságra és a vizuális élmény fokozására. Ezután ezeket a bejegyzéseket párosítottam egy tudományos vagy egy egyszerű, józan logikán alapuló ellenérvvel.

My work is based on various conspiracy theories that have been present for a long time. The Internet has given rise to the speading of these ideas massively. They reach more and more people, which means that a lot of people live their lives according to these theories. This can be definitely dangerous. Because of the anti-vaccination movement, for example, several children have already suffered various illnesses and unfortunatelly even fatal cases are known. I would like to draw attention to these problems with my book.

I collected diverse articles, comments and entries, that I inserted into forms that can be linked to the related topic. I paid attention to ensuring readability and enhancing the visual experience. Then I contrasted these entries with a scientific or simple argument based on common sense.

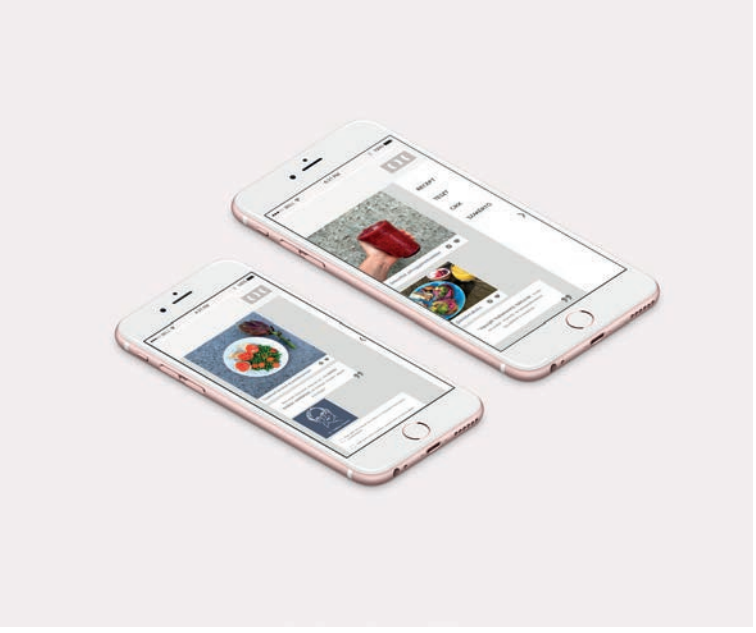
OLTÁS TERROR
1
OLTÁS TERROR
2
OLTÁS TERROR
3
OLTÁS TERROR
4
OLTÁS TERROR
5
OLTÁS TERROR
6
OLTÁS TERROR
7
OLTÁS TERROR
8
OLTÁS TERROR
9

TÓTH Tekla

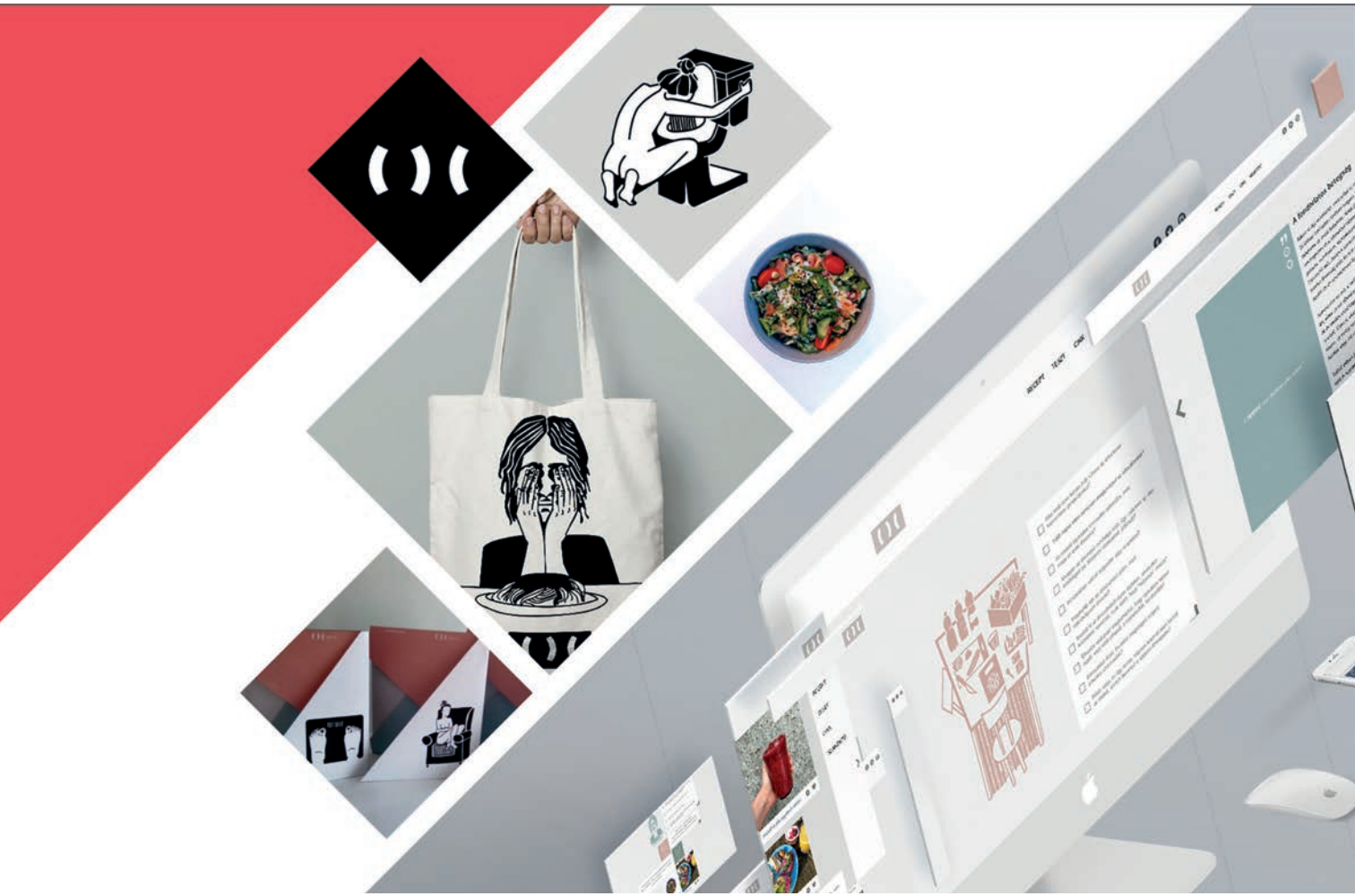
tekla.toth@job-force.hu
linkedin.com/in/tekla-t%C3%B3th-05411a141
behance.net/tonttu
instagram.com/_ekla_

ekla project_
weboldal, szórólap, matrica, linómetszet / *website, flyers, stickers, linocut*
változó méret / *variable size*

Diplomamunkámmal az evészavarra kívánok reflektálni, felhívni a figyelmet a betegség veszélyeire. Magyarországon egyre gyakoribb az evészavar a fiatalok körében, ám semmilyen erre vonatkozó segítő vagy tájékoztató oldal nem található az interneten. Ezt a hiányt szeretném pótolni a munkámmal, melynek egyik része egy website, ami segít felhívni a figyelmet erre a komoly betegségre, mikor még jelei könnyen észrevehetők és orvosolhatók, illetve tesztekkel és cikkekkel folyamatosan igyekszik informálni a beteget a tudnivalókról az evészavarral kapcsolatban. Emellett egy Instagram oldalt is vezetek, azt az életstílust követve, amit több ezer más diák Magyarországon, a legújabb trendeket, edzést és étkezést is tekintetbe véve, a képeket a központi website-on is felhasználva. A projekt részét képező kiadványokban pontos leírást kaphatnak az érdeklődők az olyan evészavarokról, mint a bulimia, anorexia, orthorexia. Ezekben és különböző promóciós ajándékokon (táskák, pólók) ugyanazon illusztrációkat jelenítem meg.



In my diploma work I wish to reflect on the subject of eating disorders and draw attention to the dangers of the disease. Eating disorder is becoming more and more frequent among young people in Hungary, but related sites with information or help on the internet are non-existent. I would like to fill this gap with my work which consists of a website that wishes to call into attention this serious disease when its signs can still be easily detected and the illness can be cured. It also aims to continuously inform the patient about eating disorders through tests and articles. In addition, I have an Instagram account. It focuses on, following the lifestyle of some other thousand students, new trends, workout and meals. I use the images on the main website, too. Publications that are part of the project give accurate descriptions of eating disorders, such as bulimia, anorexia, orthorexia nervosa. I use the same illustrations in these publications and on various promotional gifts (bags, T-shirts).



VÁGÓ Zsanett

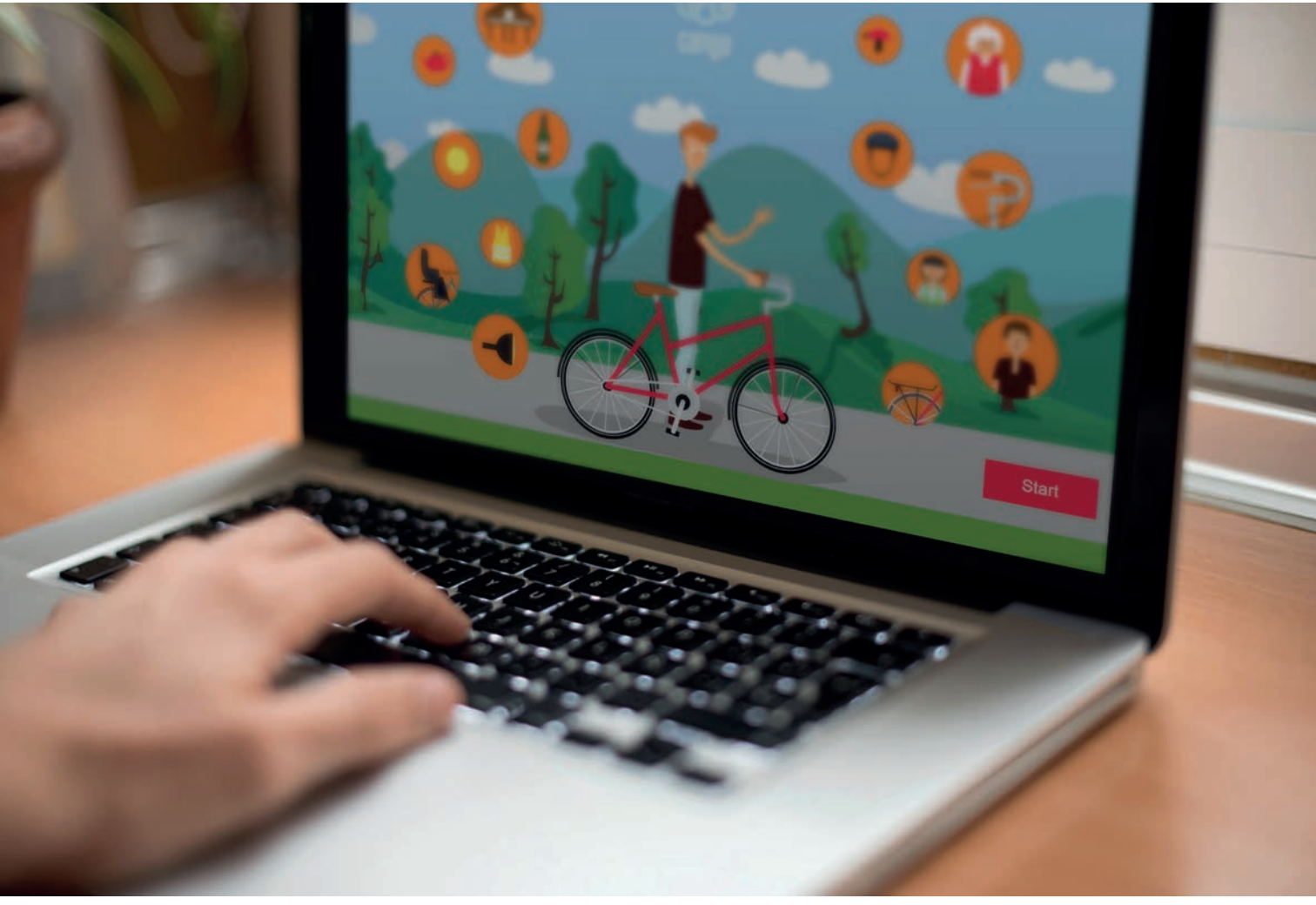
zsanett94vago@gmail.com
zsanettvago.com
behance.net/ZsanettVago

Canga

webdesign / *webdesign*
változó méret / *variable size*

A biciklivel való közlekedés igen elterjedt Magyarországon, viszont a kerékpárosok többsége nincs tisztában a kötelező biciklis felszereléssel, a vonatkozó KRESZ-szabályokkal. A projektemben, egy weboldal keretein belül, erre hívom fel a figyelmet, illetve bemutatom a bicikli szabályos felszerelését. A weboldalon játékos formában tanítom meg, mutatom be ezeket a szabályokat. Három karakter közül lehet választani, majd a főoldalon felszerelni a kerékpárt. Egyszerre két dolgot lehet felpakolni a kerékpárra. Ezután a játékos elindul a pályán, és ha nincs rajta a megfelelő felszerelés, történik egy baleset, ami után visszakerül a kiindulási pontra, ahol bővítheti a meglévő felszerelését, egészen addig, amíg az a KRESZ előírásainak meg nem felel.

Moving around by bicycle is becoming very popular in Hungary, yet the majority of cyclists are not aware of the compulsory bicycle equipment and the relevant traffic regulations. In my project, a website has been developed to draw attention to this and to introduce the correct equipment of a bike. On the website I teach and present the rules in a playful way. Users can choose from three characters and equip their bikes on the main site. Two items can be put on the bike at once. Then the player starts the game, and if the bike does not have the proper equipment, an accident occurs after which the player gets back to the starting point for expanding the existing equipment. This goes on until the equipment meets the requirements of the traffic regulations.


Start

BERECZ Anna
IVÁCSON Rebekka
LABORC Dóra

Tervezőgrafikus Művész MA
(Média és Design Tanszék)

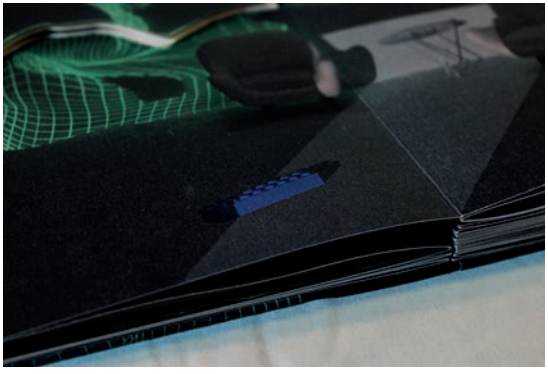
A szak célja, hogy a saját intézményből, illetve más képzési helyekről érkező, BA fokozatú diplomával rendelkező hallgatók egy autonóm, a kor kihívásait önállóan értelmező alkotói attitűdöt sajátítsanak el. Emellett biztos és rendszerezett szakmai alapokkal és módszerekkel rendelkezzenek a tervezőgrafikában és annak határterületein. Fontosnak tartjuk a kísérletező magatartás kialakítását is, valamint az alkotói felelősségvállalás és az egész életen át tartó kutató hozzáállás megteremtését.

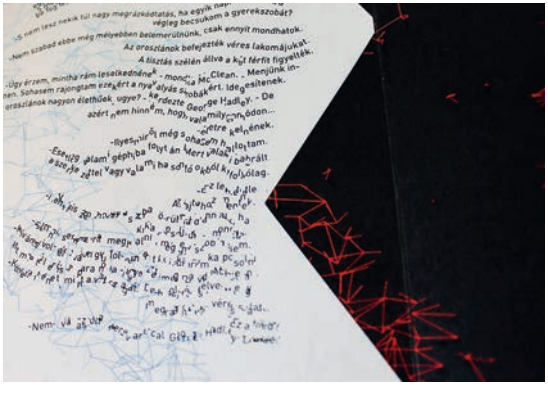
Az itt végzettek tervezőgrafikus művészként képesek lesznek a tervezés és a kivitelezés folyamataiban magas szinten részt vállalni, illetve alkalmassá válnak azok vezetésére. Az itt folyó művészeti és elméleti képzés eredményeképpen jártasságot szereznek a klasszikus művészet- és designtörténetben, s megismerkednek a kor vizuális jelenségeinek és tárgyi kultúrájának a legújabb áramlataival is. A szakmai felkészültség eredményeképpen olyan általános vizuális műveltség birtokába jutnak, amelynek segítségével nemcsak alkalmazkodni tudnak a folytonosan megújuló kihívásokhoz, hanem képessé válnak a kortárs vizualitás aktív formálására is – akár új trendek megteremtésével, akár új technikai módszerek kifejlesztésével.

Graphic Design Masters
(Department of Media and Design)

The objective of this major is that BA students graduated from our institution or from other training locations acquire a creative spirit and the attitude of interpreting contemporary challenges independently. In addition, they are to gain systematic and professional funds and methods in the field of graphic design and its frontier working areas. We take as a value the development of the experimental behaviour, the creators' social responsibility, as well as the establishment of the lifelong research attitude.

As graphic designers, graduates will be able to contribute at high level to planning and implementation processes, and become ready to manage all those processes. As a result of this artistic and theoretical training, they acquire proficiency in classical art and design history, and get introduced into the latest tendencies of the visual phenomena and tangible culture of our age. Due to professionalism they will be in possession of a general visual literacy, which allows them not only to adapt to constantly renewable challenges, but also to become active in the formation of contemporary visual messages, either by creating new trends or by the development of new technical methods.





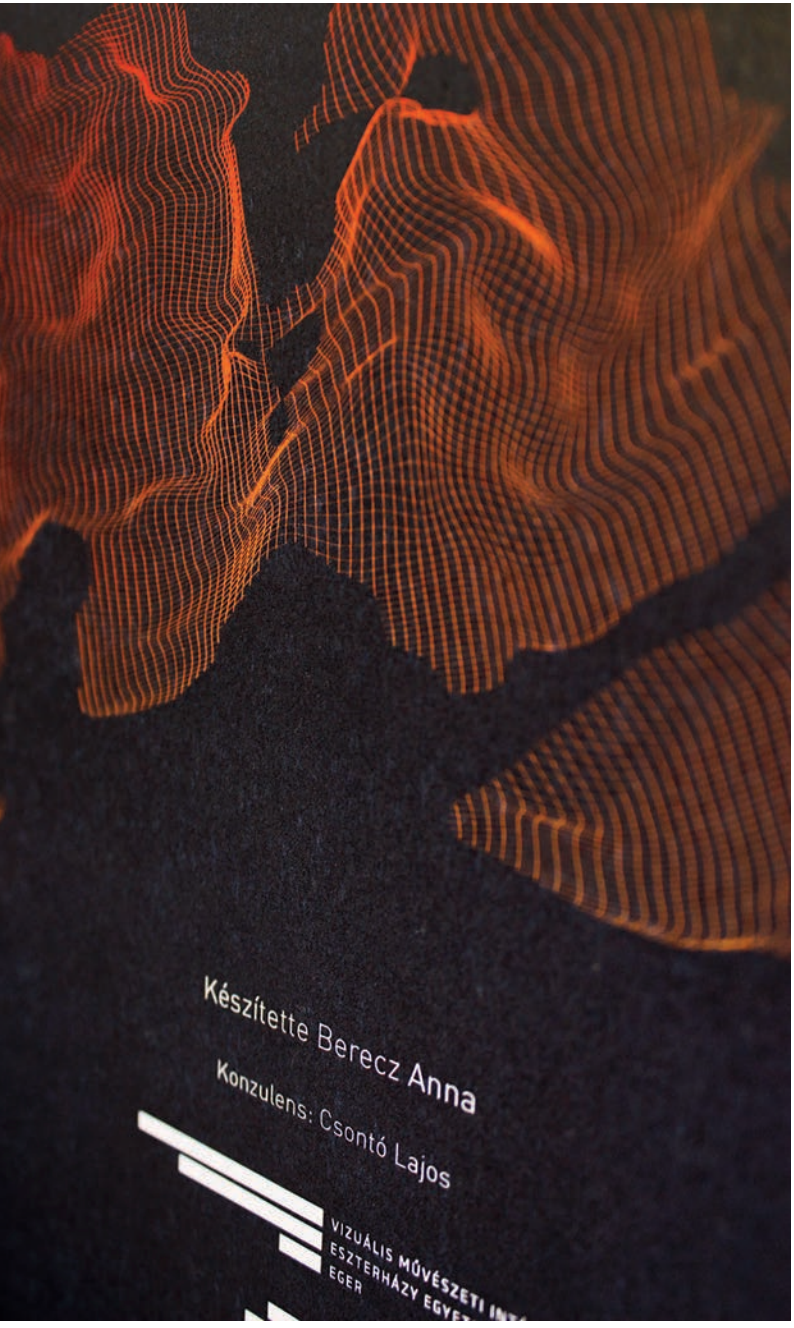
BERECZ Anna

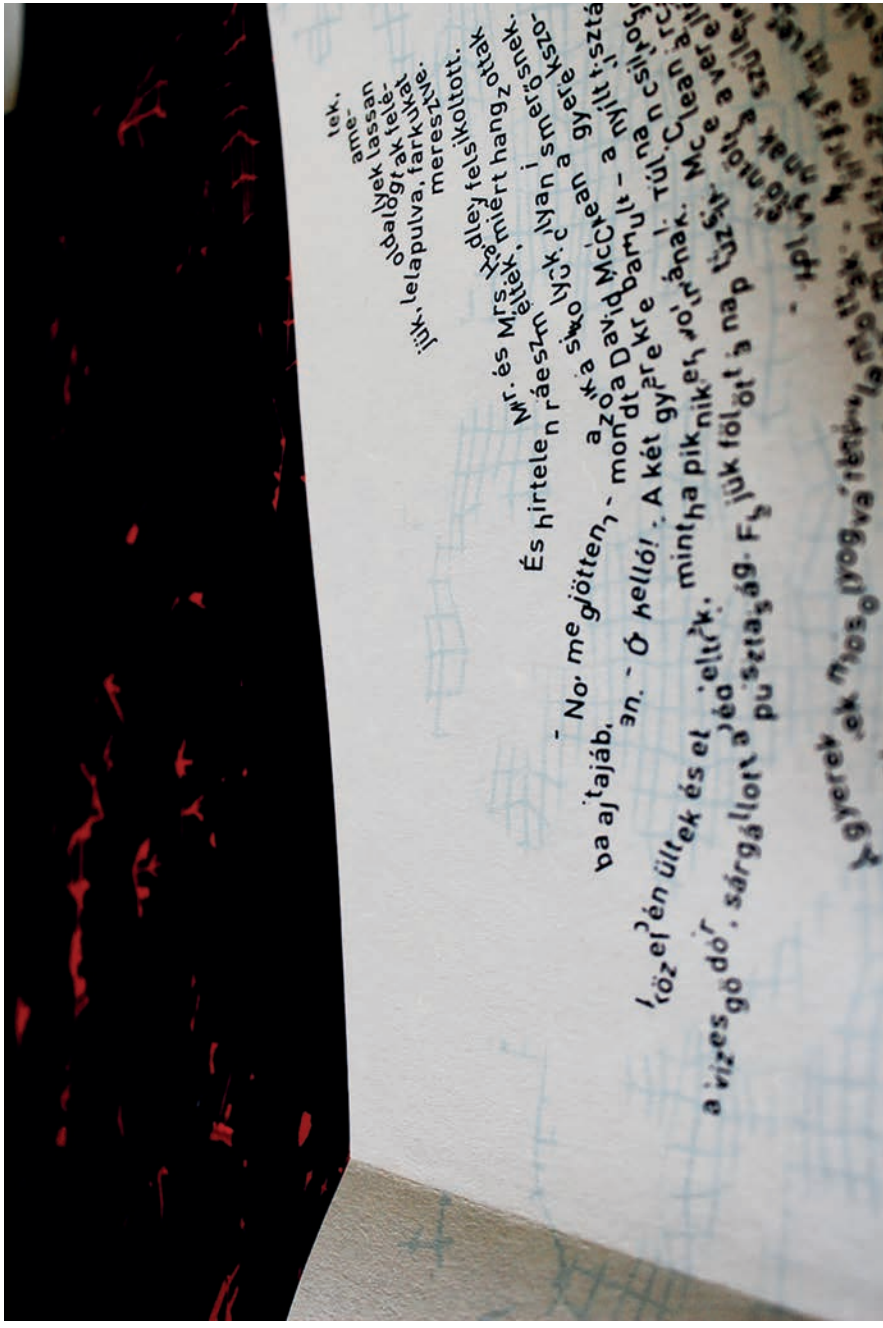
behance.net/b_anna
arthungry.com/hu/berecz.anna
instagram.com/anna.berecz

Gyerekszoba / *The Veldt*
interaktív könyvterv / *interactive book design*

Egy rohamosan fejlődő világban élünk. Folyamatosan találkozunk újabb és újabb technológiákkal, melyek megkönnyítik életünket és ez az idővel exponenciálisan nő. De vajon a jó irányba haladunk? Ray Bradbury már 1950-ben figyelmeztetett minket a digitális technológia veszélyeire. A Gyerekszoba című disztópikus novella egy olyan automatizált jövőt ír le, amelyhez már közel járhatunk: szerepel benne önműködő ház, légcsatorna lépcső helyett, és egy minden érzékre kiterjedő immerzív szimulációs szoba. Bradbury elképzelte az eszközök nélküli kiterjesztett valóságot, én pedig a mai technológiáknak megfelelően terjesztem ki novellájának illusztrálását.

We live in a rapidly developing world. We are constantly seeing newer and newer technologies that make our lives easier and their number grows exponentially over the time. But are we heading in the right direction? Ray Bradbury warned us about the dangers of digital technology already in 1950.The dystopian short story, The Veldt describes an automated future that we might be close to: it is played in an automatic house with air closet instead of a staircase, and an immersive simulation room engaging all senses. Bradbury immagined augmented reality without using tools and I am presenting the illustrations of his story in line with today's technologies.


Készítette Berecz Anna
Konzulens: Csontó Lajos
VIZUÁLIS MŰVÉSZETI
ESZTERHÁZY EGYE
EGER



vuforia

IVÁCSON Rebekka

rebekka.ivacson@gmail.com
rebekkaivacson.com
behance.net/re_bekka
instagram.com/rebekka.ivacson
facebook.com/rebekka.ivacson

e·mo··zone
illusztrált könyv / *illustrated book*
160 x 180 mm

Ha az érzelmekről kell beszélni, az emberek többségének nehezére esik kifejezni, megnevezni mit is érez. Az érzelmek – akár figyelünk rájuk, akár nem – végigkísérik mindennapjainkat, befolyásolják döntéseinket. Ha megismerjük és megértjük ezeket az érzelmeket, fejlődik az érzelmi intelligenciánk, jobban megismerjük önmagunk és megtanuljuk a környezetünket is elfogadni, megérteni.

Az utóbbi pár évben a motivációs idézetek szinte ellepték a közösségi oldalakat. Az idézetekkel megpróbáljuk kifejezni azt, amit egyébként nem tudnánk – könnyebb kölcsönözni a már mások által megfogalmazott úgynevezett bölcsességeket.

Szakmám felől közelítve érdekelt az is, hogy Magyarországon létezik-e olyan tartalmilag és vizuálisan is színvonalas kiadvány, ami elsősorban az Y generáció tagjai, de a kamasztól az idősebb generációk elvárásainak is megfelel, képes figyelemfelkeltő és szórakoztató segítséget nyújtani az érzelmekkel kapcsolatban.

Az e·mo··zone elsősorban az öt alapérzelem megismerésében nyújt segítséget. Egy kiadványon belül találkozhat az olvasó az érzelmek leírásával, az ezekről szóló különböző elméleteken keresztül a lényegüket talán még jobban kifejező idézetekig. Ugyanakkor nem egy hagyományos értelemben vett ismeretterjesztő kiadványról beszélhetünk. Az elkészült könyv nem csak pszichológiai vonatkozású információt közöl, hanem szórakoztat is. Így remélem, hogy a könyv a mindennapi használat tárgya lesz.

When people talk about emotions, most of them are having trouble expressing what they feel. Emotions – whether we listen to them or not - are with us in our daily life and they influence our decisions. Understanding and learning more about them help our emotional intelligence to develop, as we get to know ourselves better and we learn to understand and accept our environment.

In the last few years motivational quotes have spread in social media. By these quotes we attempt to express the feelings we otherwise would not be able to convey – it is easier to borrow these so-called wits from others.

From a professional point of view, I was interested if there exists a high quality publication in Hungary - regarding its content and its visuals - which is addressed primarily for the generation Y, but at the same time is capable to meet the expectations of the adolescents and the older generations, and is able to provide an eye-catching and entertaining help regarding emotions.

e·mo··zone helps the viewer to get to know the five basic emotions. Within one publication, there are descriptions of emotions, various theories about them, and also quotes that might express them even better. At the same time, we can not talk about a traditional informative publication. The completed book not only provides psychological information, but it is also entertaining. So I hope the book will be an object of everyday use.

Ha sima a VÍZ,

attól még lehetnek **krokodilok** benne.

közmondás

Kaját mindenhol lehet kapni, de **jókedvet** nem, pedig az a legértékesebb, nem lehet nélküle élni!

Kordos Szabolcs

akármennyi kín
undor
akármilyen nagy
te
A düh
erősebb
nincs-is-te-nem-hára-tom-nyug-tom
félek
dorítóbb
becsapni
kérdez
Az emlékeket
haragot
nem lehet
rendeleti úton
betiltani
Vihar
megöli

LABORC Dóra

laborcdora@gmail.com
behance.net/laborcdora
facebook.com/dora.laborc
instagram.com/doralaborc

A csend útja / *The Path of Silence*
képregény/ *graphic novel*
digitális rajz / *digital drawing*
190 x 255 mm

Diplomamunkám egy ismeretterjesztő képregény az introvertált személyiségtípusról. A történetben Tihamér útját követhetjük nyomon, aki szeretne többet tudni erről a témáról. Az erdei bölcs állatok segítségével, humoros és érdekes kalandon keresztül megtudhatjuk az introverzió alapvető jellemzőit.

My diploma work is an informative comic book about the introverted personality type. In the story we follow Tihamér, who wants to know more about this subject. With the help of the wise forest animals, we discover the basic features of introversion through funny and interesting adventures.

MÜHE
LABOR
Back to the Future
Rendben, hétfőre meglesz a javítás.
Jó ég, és az halálos?
Hát egyszer meg kell halni... De, ebbe még nem halt bele senki.
Hát az túlzás, hogy küldtek...
De nagyon örülnék, ha segítenél! Kérlek!
Szerencséd van, pont ma fejeztem be az új masinám, ideje kipróbálni.
Tihamér...
Úgy látom, nem tudsz te semmit, Havas Jon.
Ez pszichológia.
Pszicho?
Várjunk csak! Pont ebből a témából kell előadást tartanom.
Ó, akkor ezért küldtek a bölcsek hozzám.
Hoppá, ez a másik lesz az.

Labour Déra
DIPLOM A17

BALÁZS Katalin Benigna: Identitás, alkímia és társadalmi tudatosság - Az EKE Vizuális Intézetének diploma-kiállításáról

A diplomakiállításokhoz hasonló bemutatókat látogató közönség számára a sokszínűség, a különféle érdeklődések, gondolkozásmódok találkozása, egymás mellett szereplése és a technikai megvalósítás változatossága a legérdekesebb és leghatásosabb jellegzetesség. Mindkét tanszék diplomázóinak technikai szempontból különösen sokféle alkotását végignézve mégis meghatározható néhány csomópont. Az egyik az identitás kérdése, gyakran a hiány, illetve a sok különböző képréteg által előhívott személyes emlékezet és a kirajzolódó narratíva problémája, valamint az intimitásé, az otthoné (Máté Anna: Temetés, Németh Noémi Fruzsina festményei vagy Cseh Fruzsina szürreális emlékképeket idéző sorozata és Vincze Dániel saját környezetét „kisajátító" munkái). Szemben állva ezzel, a bensőségességet kiiktató helyek és emlékük is megjelenik (Kertész Viktória: Néma kötöttségek). Az identitás kérdésének felvetéséhez kapcsolódnak a nőművészeti tematikába utalható munkák is, amelyek az ebben az eszköztárban jól ismert, hagyományos női tevékenységeket, a varrást és kötést állítják középpontba, teszik meg hordozónak és ábrázolásnak, még grafikai jelnek is egyaránt (Bandis Barbara: Elvarrom a szálakat és Gál Florentina: Kötött beton). A test, az azonosság és az idegenségérzet köré is csoportosítható néhány, a kiállításban látható munka. Ilyen a filmművészeti inspirációra született sorozat a körvonalazható személyiségről (Heiszmann Bernadett: Persona I-V.), a festészet eszközeivel a szereplők és ábrázolásuk technikája montázsszerű rétegzettségéből alkotott képsorozat (Bazsik Anna: Idegen), a női

Katalin Benigna BALÁZS: Identity, Alchemy and Social Awareness – On the Graduate Exhibition of the EKU Visual Arts Institute

For audiences visiting shows of this nature, the most intriguing and the most potent characteristic of graduate exhibitions has always lied in diversity: in encountering and contrasting the different perspectives, interests, or techniques of execution. Looking at the many works of art done by the graduates of both departments, however, despite their particular technical diversity we may find a few elements that they all seem to share. One of them is the question of identity - oftentimes the problem of deprivation, of personal memories and their discernible narrative called forth by the various strata of images, or the problem of intimacy and home (Anna Máté: Funeral, the paintings of Fruzsina Németh Noémi, the series invoking surreal memories by Fruzsina Cseh and Daniel Vincze's works showing his 'appropriation' of his own surroundings.) By contrast, we can also find locations and memories eliminating any sense of familiarity, (Viktória Kertész: Mute Ties). Works which may be referred to as representatives of female art are also related to the question of identity, they follow the well-known methodology typical of its kind not only by depicting traditional activities done by women such as sewing and knitting, but also by making these images vehicles ,delineations, or even graphic signs. (Barbara Bandis: Tying Up The Loose Threads and Florentina Gál: Knitted Concrete). Some of the exhibited works may be grouped around the theme of body, identification and alienation, a good example of this being the series on the outlines of personality inspired by motion pictures (Bernadett Heiszman: Persona – I-V), the series created by painting characters in a montage-like fashion

testet stilizáló, expresszionista jegyeket viselő festmények (Tóth Anett), vagy akár a hús/test, a disznótor és festői megjeleníthetőségét, valamint időbeliségének ábrázolhatóságát középpontba állító akvarell-sorozat is (Szilágyi Anna: Disznótor). Ozsvát Sára elhagyatott városi-indusztriális tájai, a vasúti sín témáját körüljáró, friss festményei az ember hiányán keresztül beszélnek a jelenlétéről. A szabadság megélésének lehetőségével, a festői eszközök teljes felszabadításával is többen kísérleteznek a kiállítók között, ahogy Magyar Eszter színekben, foltokban, rétegekben tobzódó képei, vagy Bódi Brigitta a hiány problémáját és kifejező lehetőségeit felhasználó, erőteljes festői gesztusoknak és vetített szavaknak a találkozásából létrejövő sorozata mutatják. Az archaikus plasztikai formát keresi Füleki Krisztina kőoszlopot imitáló papírtornya, Máté Balázs tipográfiai ihletésű festményinstallációja pedig a jel és jelentés összetett kapcsolatával foglalkozik a megértés kérdését is figyelembe véve. A grafikai munkákat a teremtés titkának szinte alkimista keresése jellemzi: ezek között szerepel Szilvási Kinga grafikai sorozata, amelyben direkten jelenik meg ez a téma az Isten kezének gazdag ikonográfiai hagyományára való utalással, a képeken létrejött világ pedig racionális rendbe sorakozik. Hasonlóan kettős rendszerbe rendeződnek Tompa Laura grafikái, amelyek a számítógépes tervezés és a természeti formák, színek, tartalmak kombinálásának eszközével élnek, a racionális-geometrikus és az organikus egységének jegyében. Zsemlyánszki Gabriella fémoxidációval foglalkozó kísérleti grafikáin a természetben végbemenő, az idő fogalmához elválaszthatatlanul kötődő folyamatot kutatja, Konta Zsófia cianotípiái pedig a legközvetlenebb utalásokat tartalmazzák az alkímiára, mind a vizsgált tartalom, mind az alkalmazott technika szempontjából. A természet közvetlenül is beköltözött a kiállításba a földdel töltött harisnyákba vetett magokból kinőtt fűfelhőt imitáló installáció térbe való belógatásával (Magyar Eszter és Zsemlyánszki Gabriella munkája).

by Anna Bazsik (Stranger) the paintings reminescent of expressionism stylyzing the female body (Anett Tóth) or even the water-colour series on the question of the artistically visualizable nature and the temporality of flesh, body, or even pig slaughter. (Anna Szilágyi: Pig Slaughter) Sára Ozsvát's deserted industrial urban landscapes, her refreshing paintings depicting railway tracts, speak volumes about humans in their absence. Many of the artists experiement with the opportunity of creative freedom by the total liberation of painting methods, as shown by the paintings of Eszter Magyar rich in colours, splatters and layers, or the series created by Brigitta Bódi which, utilizing powerful artistic gestures and projected words, are centered around the question and the creative opportunities arising from deprivation. Krisztina Füleki is experimenting with archaic plastic shapes with her paper tower imitating stone coloumns, whereas Balázs Máté's installation, which seems to be inspired by typography, investigates the complex relationship of symbol and meaning in the context of human understanding. The graphic works are characterized by the investigation of the secrets of creation in an almost alchemist fashion: Kinga Szilvási's series is a good example, which openly examines the theme by referencing the rich iconographical history of depictions of the hand of God., but the universe of the pictures still line up into the rational realm. Laura Tompa's graphic works are also organized in a dualistic system, utilizing a combination of computer design and natural shapes, colours and content, creating a geometric and organic unity. Gabriella Zsemlyánszki's experimental graphic works on the nature of metal oxidation enquire into natural processes inextricably linked with the concept of time, whereas Zsófia Konta's cyanotypes represent the most direct references to alchemy in terms of messages and utilized techniques. Nature has literally intruded the exhibition through clouds of grass seemingly growing out stockings stuffed with soil and 'sown' seeds dangling into exhibition space from the ceiling. (Created by Eszter Magyar és Gabriella Zsemlyánszki).

Az identitás, a személyiség kérdésének körbejárása a Média és Design tanszék végzőseinek munkái között is többször felbukkan. A design eszközeivel határozott tengelyt jelöl ki a diplomamunkák között ez a téma: Laborc Dóra introvertált személyiségtípust körüljáró munkája, vagy Iváncson Rebekka alapérzelmek megismertetését célul kitűző illusztrációi, de Elek Kamilla személyiségjegyeket vizuális jegyekhez kapcsoló kommunikációs rendszere is hasonló témát feszeget, távolról pedig idekapcsolható Nagy Nikolett Vivien az egyetemista életmódnak örök emléket állító „barátság-sorozata" is, a Lányok a 4/1-ből.

A munkák között többször felbukkan teremtés kérdése, leginkább a robotika, a fikciós irodalmi vagy filmes példák nyomán. A gólem teremtésének klasszikus története (Süveg István: Caput mortuum) mellett így kerül a kiállításra a cyborg mint modern gólem (Csider Ádám: New Generation). A diplomamunkák között számos illusztrációs munkát láthatunk, amelyek közt szerepel gyerekszakácskönyv (Szilágyi Tamara), de irodalmi alkotás (Vincze Dóra), saját versek (Csizi Attila, Arató Rebeka verseire) által ihletett illusztrációk is szerepelnek köztük. A tervezés, az alkotás tudatos folyamatára való reflektálás sem maradt ki a végzős munkák közül: Berecz Anna Ray Bradbury disztopikus novellájának illusztrációja a műfaj technológiai lehetőségeit tágítja ki, önreflexiótól sem mentesen, míg Katyina Brigitta nem csupán játékot tervez,

The question of identity and personality also appears in the works of the graduates of the Department of Media and Design: Dóra Laborc's work analyzing the introvert personality type, or Rebekka Iváncson's illustrations aiming at the familiarization of base emotions, or even Kamilla Elek's system of communication related to personality traits all enquire into this theme, but – though a little more indirectly – we can put

Vivien Nagy Nikolett's 'friendship- series' celebrating university life into the same category. (Girls from 4/1) The question of creation is another common theme that seems to recur, most frequently in the context of robotics or through fictional literary or motion picture elements. This is how we encounter - beside the classic story of the creation of the golem (István Süveg: Caput Mortuum) – the exhibited cyborg as a modern golem (Ádám Csider: New Generation) Among the diploma works we can find several illustrations, such as a cookbook for children

hanem a rajzfilmkészítés folyamatának elvi problémáira is utal a terve során, Pintér Zsófia pedig kifejezetten a grafikus munkáját megkönnyítő tervvel diplomázik. A társadalmi tudatosság elsősorban a környezetvédelmi töltésű arculat tervek esetében jelenik meg (Plavecz Sára, Dóczi Noémi, Radeczki Emilia), de Appel Sebastian terve is a hagyományosan elvonulva játszott számítógépes játékok helyett a lakásból való kötelező kimozdulásra buzdít. Tóth Tekla, Szórád Ilona, Vágó Zsanett is társadalmi problémákkal, illetve megoldandó, társadalmi tudatosságot követelő problémákkal foglalkozik különböző formákban. Kapi Anna és Matyikánics Ádám diplomamunkája a társadalmi felelősségvállalást és a környezettudatosságot ötvözi, Nagy Mariann pedig szinte képzőművészeti projektmunkát készített. Szamosi Rebeka Mária terve egy jó ötletre alapuló alkalmazás és arculat, Matisz Teodóra pedig az általa kitalált brand kínálatától a csomagolásig mindent a legapróbb részletig megtervezett. Molnár Roland városi túlélő társasjátéka humorérzékével, Ballagó Barbara animációja pedig kidolgozott storyline-jával emelkedik ki a kiállításból.

A két tanszék hallgatóinak munkái között tehát az identitás-keresés és vizsgálat, a teremtés kérdése (hagyományos, természeti és technológiai szempontból egyaránt), az egyén és a közösség szembeállításából fakadó kérdések alkotják a kapcsolatot, szinkronban a kortárs művészet aktuális sajátosságaival.

(Tamara Szilágyi), but there are also those inspired by literary works (Dóra Vincze),or poetry (Attila Csizi's illustrations for the poems of Rebeka Arató). We can also note the element of conscious reflection on the creative process: Anna Berecz's illustrations for Ray Bradbury's dystopic short story expanded the technological boundaries of the genre, Brigitta Katyina not only designs games but also references the theoretical problems of the making of animated features, whereas Zsófia Pintér created a design that facilitates the work of graphic artists to a great extent. The theme of social awareness is mostly represented by designs related to environmental protection (Sára Plavecz, Noémi Dóczi, Emilia Radeczki), but Sebastian Appel's design also encourages us to get out instead of playing traditional computer games isolating us from nature. Tekla Tóth, Ilona Szórád, Zsanett Vágó also investigate social problems demanding more social awareness. Anna Kapi and Ádám Matyikánics's diploma work combines social responsibility and environmental protection, whereas Mariann Nagy created no less than an entire artistic project. Mária Szamosi Rebeka's design is an application and image based on a solid idea., while Teodóra Matisz designed a whole range of products based on a self-created brand down to the tiniest detail. Roland Molnár demonstrated a great sense of humour with his urban survival game, whereas Barbara Ballagó's animation excels with her outstandingly well-written storyline.

In conclusion, the connection of the works of the graduates of the two departments lies within the search and analysis of identity, the questions of creation, and those arising by contrasting the individual and the community, which rhymes so well with the characteristics of contemporary art.

Diploma 2017

Eszterházy Károly Egyetem / *Eszterházy Károly University*
Vizuális Művészeti Intézet / *Visual Arts Institute*
Képzőművészeti Tanszék / *Department of Fine Arts*
Média és Design Tanszék / *Department of Media and Design*

ISSN 2498-7115

A kiadásért felelős / *publisher-in-charge:* az Eszterházy Károly Egyetem rektora / *rector of Eszterházy Károly University*

Megjelent / *published by:* az EKE Líceum Kiadó gondozásában, 2017-ben / *EKU Líceum Publishing in 2017*
Kiadóvezető / *director:* Nagy Andor

Szerkesztette / *edited by:* BALÁZS Katalin Benigna, SIPOS Levente, SÜLI-ZAKAR Szabolcs Dla

Fordította / *translated by:* BALÁZS Katalin Benigna, FEHÉRVÁRI Ildikó, BARANYI Tamás

A katalógust tervezte / *designed by:*
KAPI Anna harmadéves Elektronikus Ábrázolás BA szakos hallgató / *graduate student;*
RUDICS Mónika, VAJDICS Tamás Tervezőgrafikus Művész MA szakos hallgatók / *Graphic Design Masters students*

Kiadvány konzulense / *consultant of the catalogue:* SÜLI-ZAKAR Szabolcs Dla

Fényképezte / *photographed by:* MÁTRAI Erik, SÜLI-ZAKAR Szabolcs Dla, SZIGETI Gábor Csongor
és / *and* MATYIKÁNICS Ádám, KAPI Anna harmadéves BA szakos hallgatók / *graduate students*

rajz@ektf.hu
rajz@uni-eszterhazy.hu
http://vmi.uni-eger.hu
http://uni-eszterhazy.hu
http://vizmuv.ektf.hu
https://www.facebook.com/mediadesigneger
https://www.instagram.com/media_design_eger
https://www.behance.net/visualeger
https://www.pinterest.com/visualeger
https://www.facebook.com/vmtekf
https://issuu.com/visualartsinstituteeger

EGER 1774
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM
VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET
KÉPZŐ-MŰVÉSZETI TANSZÉK
MÉDIA ÉS DESIGN TANSZÉK