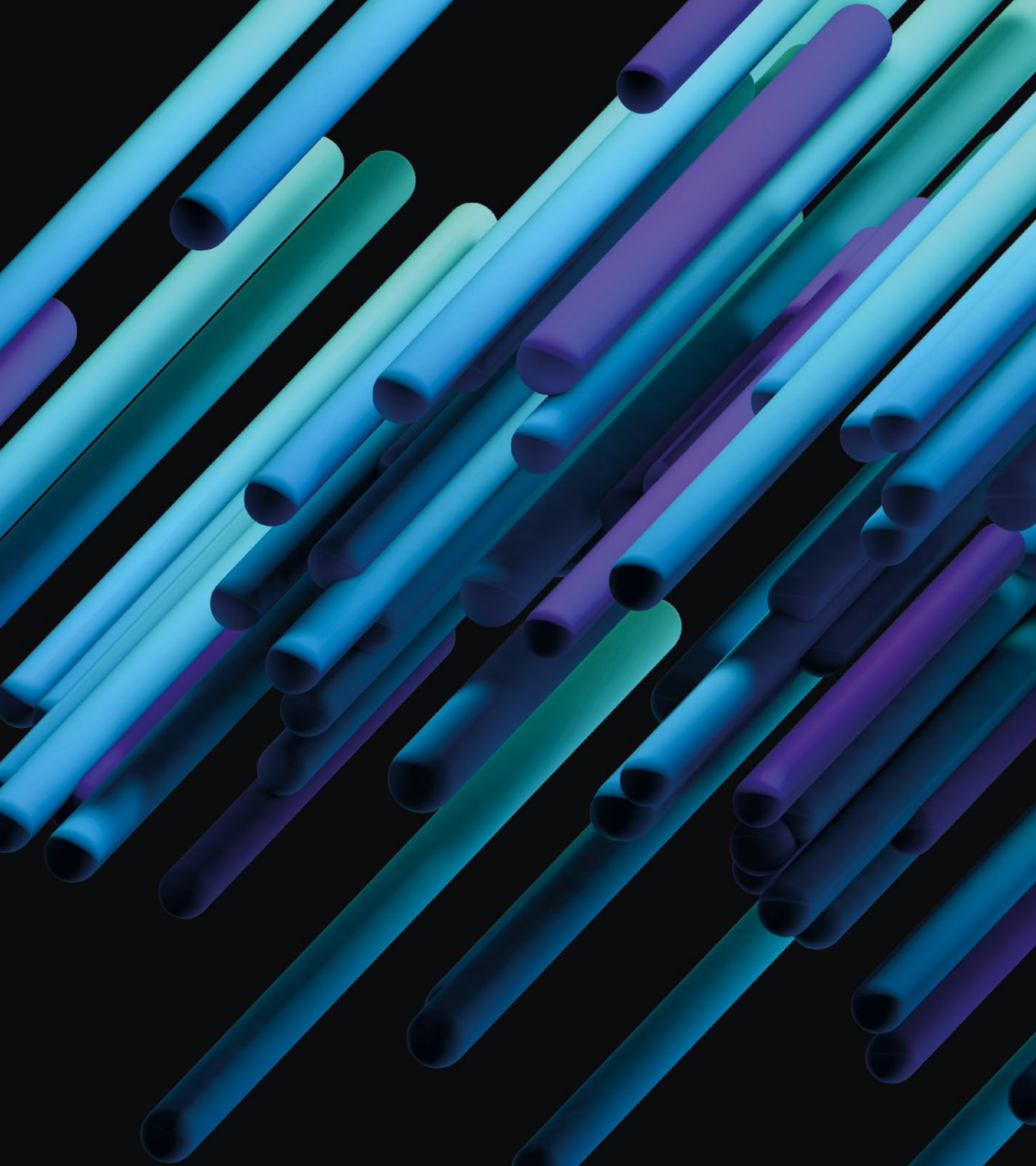
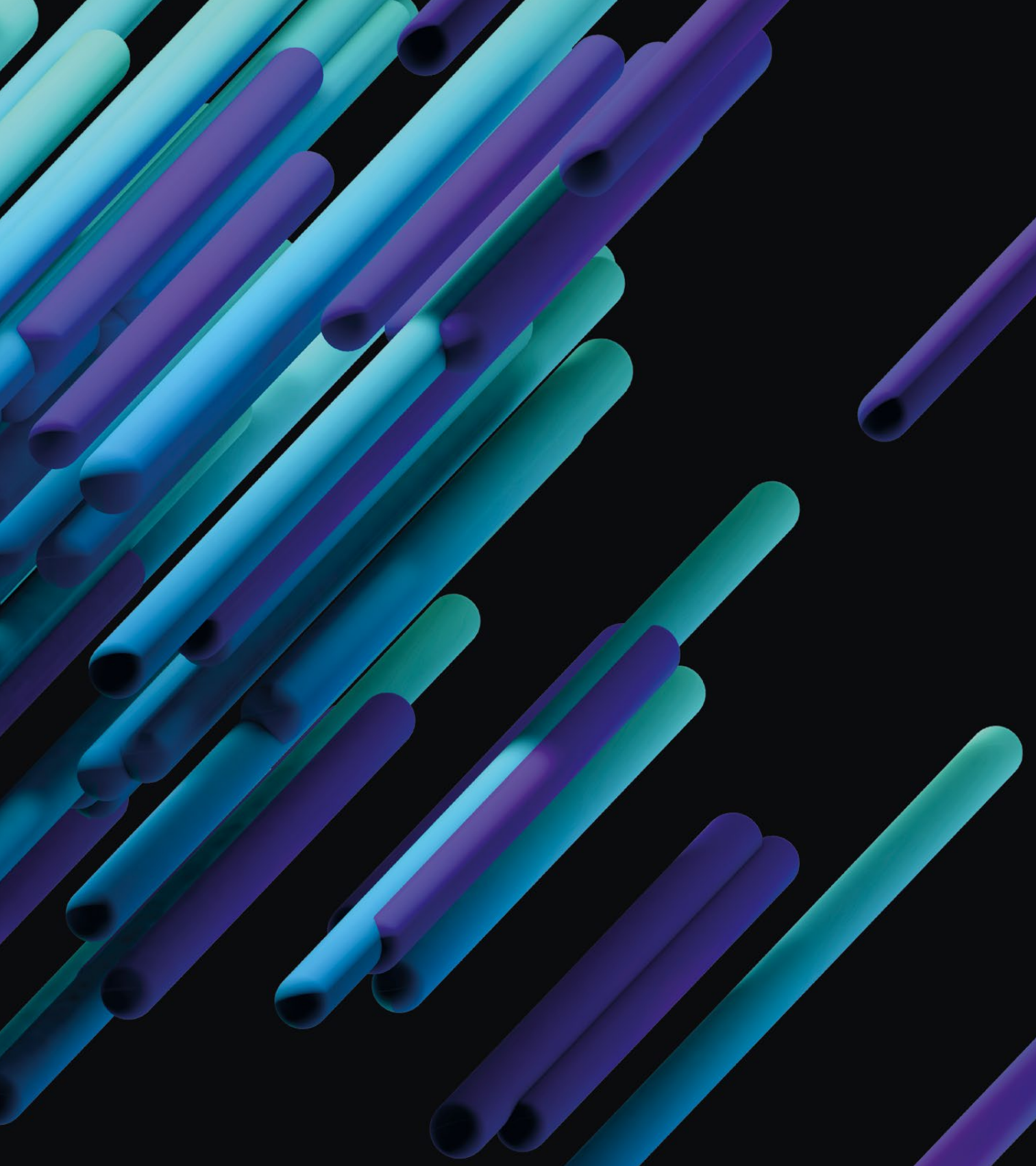
diploma18





A VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET / 6
THE VISUAL ARTS INSTITUTE
ERŐSS István: Bevezető / *Introduction*

KÉPZŐMŰVÉSZETI TANSZÉK / 9
DEPARTMENT OF FINE ARTS

Festészet szakirány BA / 13
Specialisation in Painting BA
DEDICS Réka
GERŐ Bálint
HATÁR Attila
NÉMETH Éva
NOLL Dorottya
SZAJER Ádám
SZAPPANOS Szilvia
TORDA Ramóna
TÓTH Enikő

Képgrafika szakirány BA / 37
Specialisation in Visual Graphics BA
BERKES Eszter Mária
BORSODI Klaudia
FEKETE Boglárka
JAKAB Réka
KOVÁCS Boglárka
MACORLIG Dávid
MOLNÁR Máté
PÁNYA Sarolta
PÁSZTOR Orsolya
RÁC Csenge
TÓTH Lilla

Természetművészet szakirány BA / 63
Specialisation in Nature Art BA
GÁL Péter
HEGYI Kata
LŐKÖS Dániel
VAJNA Rákhel Anna
VASS Balázs

BOROS Lili: Reflexiók / *Reflections* / 78

MÉDIA ÉS DESIGN TANSZÉK / 81
DEPARTMENT OF MEDIA AND DESIGN

Elektrográfia szakirány BA / 85
Specialisation in Electrography BA
BALLA Georgina
BEDŐ Tekla
BODNÁR Áron
FEHÉR Gáspár János
FUCSKU Dávid
GULYÁS Attila
KATONA Barbara
NAGY Zsófia
SZABÓ Bernadett

Képanimátor szakirány BA / 109
Specialisation in Animation
HASKÓ Anikó
KASZA Veronika Blanka
VIRÁG Fruzsina

Webdesign szakirány BA / 119
Specialisation in Web Design BA
ÁDÁM Alexandra
CZUCZOR Dániel
DALMADI Sándor
GYŐRVÁRI Nikolett
KATONA Ádám
KOZMA Gábor
MAJOROSI Zsófia
NÉMETH Lilla
RÉZ Marcel
SZÁNTHÓ Boglárka

Tervezőgrafikus művész MA szak / 13
Graphic Design Masters MA
ANTAL Melinda
RUDICS Mónika
SZEMMELROTH Balázs

SZÉPLAKY Gerda: Design és kritika / 161
Design and Criticism

MOZGÓKÉPKULTÚRA TANSZÉK / 165
MOTION PICTURE CULTURE DEPARTMENT

Mozgóképkultúra és médiaismeret BA / 169
Film and Media Studies BA
BICSÁK Boglárka
BOGNÁR Flóra – RIMÁN Réka
DUVANCIC Alexander
ELEKES Pál Attila
JÁGER Zsolt
NAGY Cintia
NAGY Sándor Zsolt
PELBÁRT Roland
POLNER Evelin
RENGEI Máté
TAPASZTÓ Xénia Eszter
TUZA Péter

Mozgóképművész MA / 191
Motion Picture Art MA
BÓTA Dániel
MESTER Ákos

M TÓTH Éva: Mozgásban / *In Motion* / 199

A VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET

BEVEZETŐ
Dr. habil. ERŐSS István DLA
egyetemi tanár, intézetigazgató

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. Időközben (2016 júliusában) több évszázados álom beteljesüléseként maga az intézmény is átalakult Eszterházy Károly Egyetemmé. 2017-ben az Intézet részévé vált a Mozgóképkultúra Tanszék is. A három tanszék oktatói és hallgatói számára a különféle médiumok közötti kapcsolódások új perspektívákat teremtenek, s megalapozzák a vizuális társműfajok együttműködésén alapuló oktatás lehetőségét.

E rövid történeti áttekintésből is kitetszik, hogy a nagy hagyományokkal rendelkező egri rajztanárképzés az elmúlt évtizedben jelentősen megváltozott, és a művészetközvetítés tágabb keretei között a művészképzés irányába mozdult el. Ennek köszönhetően több választási lehetőséget is tudunk biztosítani hallgatóinknak a vizuális oktatás területén. Az Intézet egyre bővülő infrastruktúrájára támaszkodva célunk olyan magasan kvalifikált szakemberek képzése, 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, 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. 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 három vagy öt 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 a hallgatóknak lehetőségük legyen kontextusba 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, 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.

INTRODUCTION

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

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 (Nature 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 was declared a university in July 2016 as Eszterházy Károly Egyetem. In the meantime (in July 2016), as a fulfilment of a century-old dream, the institution itself was declared a university as Eszterházy Károly Egyetem (Eszterházy Károly University). In 2017, the Motion Picture Culture Department became part of the Institute. The connections between the various media create new perspectives for teachers and students of the three departments and establish the possibility of a training based on the co-operation of visual genres.

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 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 three- or five-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 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.

képző-
művészeti
tanszék

KÉPZŐMŰVÉSZETI TANSZÉK

(Képi ábrázolás BA szak)

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.

DEPARTMENT OF FINE ARTS

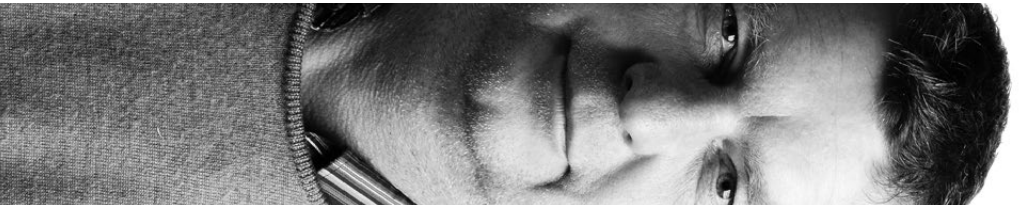
(Visual Representation BA programme)

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.

A KÉPZŐMŰVÉSZETI TANSZÉK OKTATÓI
THE TEACHERS OF THE FINE ARTS DEPARTMENT

Dr. habil ERŐSS István DLA
tanszékvezető egyetemi tanár //
professor and head of department



Dr. BALÁZS Péter DLA
főiskolai docens // *college associate professor*

Dr. BOROS Lili PhD
főiskolai docens // *college associate professor*

F. BALOGH Erzsébet
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*

festészet BA

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 előadássorozat, 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.

Vezető tanár / *senior master*
F. BALOGH Erzsébet

FESTÉSZET SZAKIRÁNY
SPECIALISATION IN PAINTING

(Képi ábrázolás BA szak / *Visual Representation BA programme*)

DEDICS Réka

GERŐ Bálint

HATÁR Attila

NÉMETH Éva

NOLL Dorottya

SZAJER Ádám

SZAPPANOS Szilvia

TORDA Ramóna

TÓTH Enikő

TÉR-KÉP I–IV. / SPACE-IMAGE I–IV.

olaj, akril, vászon
oil, acrylic, canvas

A környezet színeinek ránk gyakorolt hatásával azonosítunk városi elemeket, részeket, de akár ipari területeket is. A megszokás miatt azonban sokszor észre sem vesszük ezeket a jellemzőket. Manapság az embereknek sokkal jobban megnőtt az igénye a színes, harsogó, figyelemfelkeltő felületek iránt, például egyre színesebbek az öltözékek, a körülvevő tárgyak, az utcai látképek.

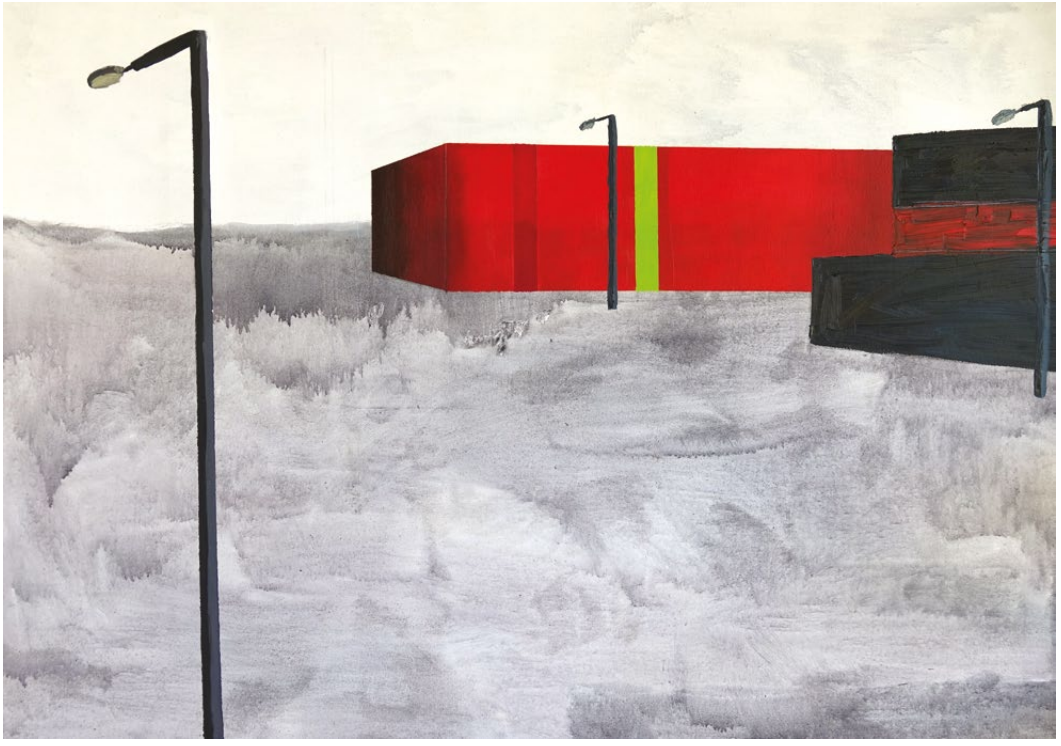
TÉR-KÉP I. / SPACE-IMAGE I.
AKRIL, OLAJ, VÁSZON // ACRYLIC, *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

TÉR-KÉP II. / SPACE-IMAGE II.
AKRIL, OLAJ, VÁSZON // ACRYLIC, *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

DEDICS RÉKA

reka.dedics@gmail.com

TÉR-KÉP IV. / SPACE-IMAGE IV.
AKRIL, OLAJ, VÁSZON // ACRYLIC, *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*



TÉR-KÉP III. / SPACE-IMAGE III.
AKRIL, OLAJ, VÁSZON // ACRYLIC, *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

We identify urban elements, parts, even industrial areas by the impact on us of the colours that define our environments. Because of habit itself, however, we often do not even notice these characteristics. Nowadays people have a much greater need for colorful, strident, eye-catching surfaces. For example, the dresses are more and more colourful as well as the objects sorrounding us and the street views.

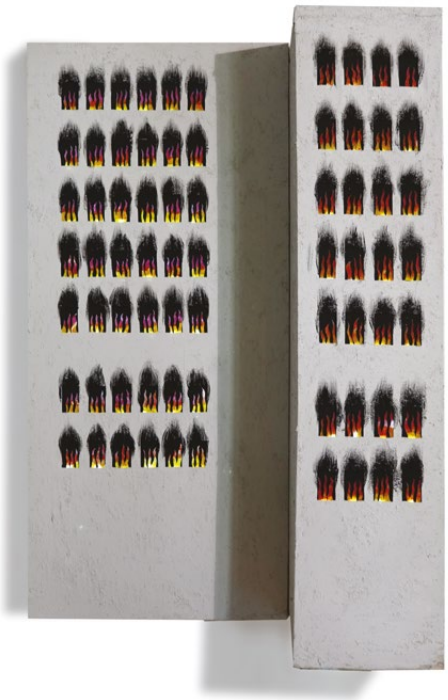
DUKE OF CSEPEL

csempe, vászon, forgács, led, akril
tile, canvas, sliver, led, acrylic

Munkáimban életem története és érzelmi világom formálódik meg. E történetek jelentik festészetem alapját. Soha sem úgy festem le őket, ahogyan egy átlagos történetet elképzelünk, hanem szimbólumokkal helyettesítek be minden egyes elemet, így alakítva ki egy sajátos, egyéni szimbólumtárat. Mint főszereplő, a képeken gyakran kutya vagy háztömb képében jelenek meg. Ez a két ábrázolás más-más jelentéssel bír: a háztömb pozitív, míg a kutya negatív karakter. A panellakás a lakásomra utal és arra a közegre, ahol lassan egy éve élek már. Ez a közeg régi és unalmas, de pont ez inspirál benne a legjobban. Az apró történetek, a nyugdíjasok beszélgetése, a kutyaugatás a parkból olyan kis események, melyeket festményeimen és objekteimen továbbgondolok, és történetet szövök belőlük. Az utóbbi időben a panellakás mint egység jelentette a tematikus középpontot. A panel egyszerű szögletes formáit bontottam meg és helyeztem a térbe kis objektek létrehozásával: ezzel indult el az utam a látványelvűségtől az absztrakcióig. Legújabb munkáimban már teljesen nélkülözöm a valóság pontos visszaadását és csak a formák, élek, faktúrák hatnak rám.

GÉRŐ BÁLINT

ereborn96@hotmail.com



KATASZTRÓFA / CATASTROPHE
VÁSZON, FORGÁCS, LED // *LED CANVAS, SLIVER, LED 100 X 120 CM*

In my work, it is the story of my life and my emotional world that get formulated. These stories are the foundation of my painting. I never paint them as we imagine an ordinary story but replace every element by symbols, thus forming a unique, personal symbol repertory. As a protagonist, I often appear in the pictures as a dog or a block house. These two representations have different meanings: the block is positive, while the dog is a negative character. The block of flats refers to my apartment and the environment I have been living in for almost a year now. This environment is old and boring, however it inspires me the most. Trivial stories, conversations of retired people, the dog barking from the park are all small events that I further reflect on in my paintings and objects and I create a story out of them. Recently, the block flat as a unit has been the thematic focus of my works. I dismantled the simple rectangular forms of the block house and placed it in space by creating small objects: thus I stepped on the path leading from the realistic approach towards abstraction. In my latest works, the exact reproduction of reality is absent and only forms, edges and factures affect me.

TÉRPANEL / SPACE PANEL
CSEMPE, VÁSZON, FORGÁCS, LED // *TILE, CANVAS, SLIVER, LED 160 X 120 CM*

PÉNZTÁRCÁM TARTALMA / THE CONTENTS OF MY PURSE
AKRIL, VÁSZON // ACRYLIC, *CANVAS 100 X 120 CM*

DE NOBIS, SINE NOBIS I–III.
RÓLUNK, NÉLKÜLÜNK
ABOUT US, WITHOUT US I–III.

olaj, akril, vászon
oil, acrylic, canvas

Munkáim meghatározó témája az ember. Az egyén és a tér kapcsolatával, annak torzulásaival foglalkozom. Képeim a figurális festészet és az absztrakció határán mozognak. Emlékeimre támaszkodva válogattam szituációkat mindenki által ismert helyzetekből és hétköznapi használati tárgyakból, melyek az én hétköznapjaim részei is. A jelenetek egy pillanat sűrített lenyomatai. Az ember éppen emberré válik a körülötte létező és maga teremtette tárgyi világgal találkozva. Minden egyéb másodlagos ezeken a kompozíciókon: a háttér, a részletek, a tér maga. A tradicionális festészet mellett a képzőművészet alternatív lehetőségeivel is kísérletezik.

DE NOBIS, SINE NOBIS III. / ABOUT US, WITHOUT US III.
OLAJ, AKRIL, VÁSZON // *OIL, ACRYLIC, CANVAS 200 X 140 CM*

HATÁR ATTILA

6aratilla@gmail.com

DE NOBIS, SINE NOBIS I. / ABOUT US, WITHOUT US I.
OLAJ, AKRIL, VÁSZON // *OIL, ACRYLIC, CANVAS 200 X 140 CM*

DE NOBIS, SINE NOBIS II. / ABOUT US, WITHOUT US II.
OLAJ, AKRIL, VÁSZON // *OIL, ACRYLIC, CANVAS 200 X 140 CM*

The dominant theme of my work is the human being. I deal with the relationship between the individual and space and its distortions. My pictures move about the border of figurative painting and abstraction. Relying on my memories, I have selected situations familiar to everyone and ordinary, everyday objects that are also part of my everyday life. The scenes are compressed prints of a moment. Man is becoming man as he meets the material world that exists around him and which is created by him. Everything else is secondary in these compositions: the background, the details, space itself. Beside traditional painting, I experiment with alternative possibilities of the fine arts.

NÉMETH ÉVA

evita0821@gmail.com

KOMPOZÍCIÓ / COMPOSITION

akril, vászon / *acrylic, canvas*

Két szálon indultam el. Egyfelől a tér és a vászon viszonya érdekelt, másfelől egyfajta meditatív, az ember tudatalattijában rejlő, ugyanakkor felszabadult alkotói folyamattal kísérleteztem. A berögzült, szokványos dolgokból kívánok kimozdulni, új irányokat keresve az ecsetvonások és a képszerkesztés, képszervezési módok tekintetében. Mindezt nonfiguratív ábrázolásokon keresztül teszem, csak esetlegesen utalva bármi konkrétra, akkor is inkább csak az érzetét, érzését jelenítve meg. Többszörösen kevert színekkel, kontraszthatásokkal kísérletezem, alapvetően egyszerű, őszinte gesztusokra és a tempera nyújtotta lehetőségekre hagyatkozom.

KOMPOZÍCIÓ / COMPOSITION
AKRIL, VÁSZON // *ACRYLIC, CANVAS 120 X 150 CM*

I set out on two paths. On the one hand, I was interested in the relationship between space and canvas and, on the other hand, I was experimenting with a kind of meditative though still creative liberation of the human subconscious. I wish to get out of the regular, customary things, looking for new directions by the means of brush strokes, image editing and composition. All this is done through a non-figurative approach, only referring to figurativeness on occasion, and even then only to hint at the sense or feeling of it. I experiment with multiple mixed colors and contrasts, basically relying on simple, sincere gestures and the possibilities offered by tempera technique.

PRIVÁT TÉR I–III. / PRIVATE SPACE I–III.

olaj, vászon / *oil, canvas*

Napunk nagy részét otthonunktól távol töltjük, házunk, lakásunk átalakult, „élettereink” elszürkültek, kiüresedtek. Saját víziómként növényekkel egészítem ki ezeket a tereket. Az ember által hagyott űrt a természet tölti ki. A növények számának eltúlzásával hangsúlyozom a terek ürességét. Ilyen formán a növényekkel kitöltött szobák egy másik élet színterei lesznek. Festményeim képi világa a festészet tradicionális útjait követi. A növényeknek köszönhetően a zöld szín dominál, azonban ezeket a zöld felületeket más színekkel is kiegészítem.

NOLL DOROTTYA

noll.dorottya@gmail.com

PRIVÁT TÉR I. / PRIVATE SPACE I.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

PRIVÁT TÉR II. / PRIVATE SPACE II.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

We spend most of our days away from our homes. Our houses, our apartments have become transformed, our "living spaces" are drained and empty. In my vision, I supplement these spaces with plants. The space left by man is filled with nature. By the excessive number of plants, I emphasize the emptiness of the spaces. In such a form, rooms filled with plants will become the scenes of another life. The pictorial world of my images follows the traditional paths of painting. Thanks to the plants, the green color is the dominant one, but I complement these green surfaces with other colors.

PRIVÁT TÉR III. / PRIVATE SPACE III.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 100 X 120 CM*

EGÉRLYUKBAN I–III.
IN THE MOUSE-HOLE I–III.

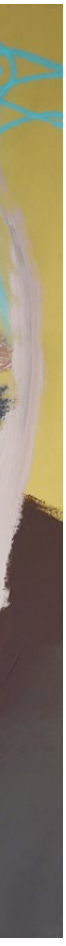
olaj, vászon / *oil, canvas*

Számomra a képalkotásban mindig fontos szerepe volt a konstruktivitásnak, a konkrét formákkal való komponálásnak, a kromatikus és akromatikus színekkel való kontrasztkísérleteknek. A vonal által, mely határol és elválaszt, irányokat mutat, formákat alkot, minden kifejezhető. De a geometriát a spontaneitás szabadítja ki a megkonstruált racionalitásból, feszültségeket vagy harmóniát teremtve. A vizuális kifejezésmód két szélső értéke van jelen a munkáimban, olykor közvetlen, máskor közvetett módon. Érdeklődésem középpontjában a kör mint geometriai forma, mint fókuszpont áll. A körök konstruált helyen gesztusként hagynak nyomot a vásznon, s felületekre, lyukakra összpontosítanak, olyan képi elemeket emelnek ki, melyeken különben átszaladna a figyelmünk – így kínálva megoldást, kiutat a problémából, egyúttal reflektálva is a szociális és társadalmi problémából való kilépésre, az új lehetőségekre.

EGÉRLYUKBAN I. / / IN THE MOUSE-HOLE I.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 160 X 130 CM*

SZAJER ÁDÁM

dxxxxszajer@gmail.com



EGÉRLYUKBAN II. / / IN THE MOUSE-HOLE II.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 160 X 130 CM*

EGÉRLYUKBAN III. / / IN THE MOUSE-HOLE III.
OLAJ, VÁSZON // *OIL, CANVAS 160 X 130 CM*

For me, constructivity, composing with concrete forms, contrasting experiments with chromatic and achromatic colors has always played an important role in image making. Everything can be expressed by the line that delimits and separates, shows directions, and creates forms. But geometry can be freed from constructed rationality by spontaneity, creating tensions or harmony. Two extreme values of the visual expression are present in my works, sometimes directly, other times indirectly. In the center of my interest there is the circle as a geometric shape, as a focus point. Circles, in a constructed place, leave traces on the canvas and focus on surfaces and holes, highlighting visual elements that would otherwise slip our attention. Thus they provide a solution, a way out of the problem, reflecting also on the exit from social problems and the presence of new opportunities.

SZAPPANOS SZILVIA

szilvia.szappanos@gmail.com

CÍM NÉLKÜL I–III. / UNTITLED I–III.

hímzés / *embroidery*

Munkáim során természeti képeket, távlatképeket, műholdas felvételeket dolgozok fel a hímzés technikájának segítségével. A festészetnek minősülő munkák határait keresem. Előző alkotásaim során kezdtem el a hímzés és a festészet összekapcsolásával foglalkozni, majd ez leszűkült a minták kivarrására és a textília együttműködésére. A felvételek, melyeket irányadónak tekintek, természeti absztrakciókat mutatnak, és gyönyörűen tükrözik világunk érdekességeit. A színek és foltok erejével foglalkozom. Képeimen az ábrák részben azonos méretűek, a keret nagysága és a hímzések szerepe változik az adott térben.

CÍM NÉLKÜL III. / UNTITLED III.
HÍMZÉS // *EMBROIDERY 25 X 25 CM*

CÍM NÉLKÜL I. / UNTITLED I.
HÍMZÉS // *EMBROIDERY 20 X 20 CM*

CÍM NÉLKÜL II. / UNTITLED II.
HÍMZÉS // *EMBROIDERY 35 X 35 CM*

In my works, I process natural images, perspective images and satellite views by using the embroidery technique. I seek for the boundaries of art works that are considered painting. In my earlier works, I started to link embroidery and painting. Later it was reduced to the cooperation of the sewing of the patterns and the fabrics. The images I consider exemplary show natural abstractions and beautifully reflect our world's curiosities. I deal with the power of colors and spots. In my pictures, figures usually have the same size, but the size of the frame and the role of the embroidery varies in the given space.

TORDA RAMÓNA

ramoona.torda96@gmail.com

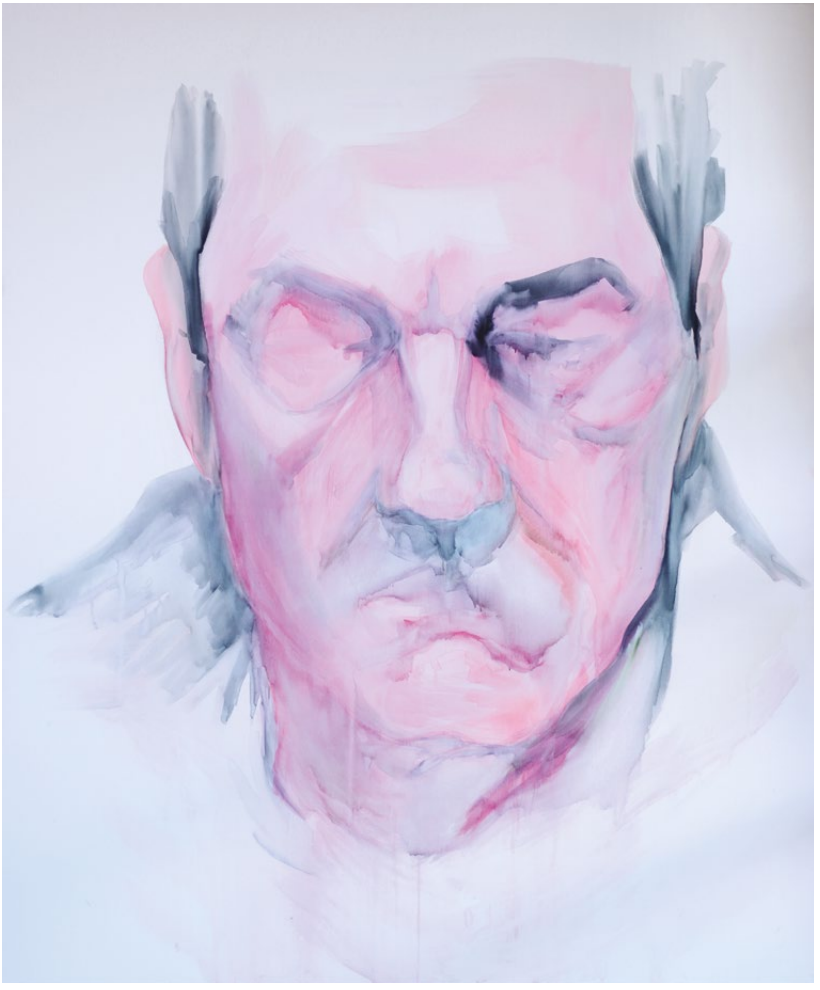
JEGY I–III. / TICKET I–III.

akvarell, vászon / *watercolour, canvas*

A városi kultúra része a tömegközlekedés: zsúfoltság mindenhol. Idegen emberek vesznek minket körül, akik teljes közönnyel élik hétköznapi életüket, ugyanakkor vannak saját gondolataik, érzéseik, szociális kapcsolataik. Mégis olyanok, mint a tárgyak, amelyeket megfigyelhetünk az utazás során. Majd emlékké válnak. Gyakran groteszk figurákká lényegülnek, és éppen ettől válnak érdekesekké számomra. Festészetemben törekszem az emlékfoszlányszerű megjelenítésükre, utazó szemmel igyekszem megragadni az alakok karakterét. Gondolataik kiülnek arcukra, grimaszaik sokat sejtetnek személyiségükből.

JEGY III. / TICKET III.
AKVARELL, VÁSZON // *WATERCOLOUR, CANVAS 120 X 100 CM*

JEGY I. / TICKET I.
AKVARELL, VÁSZON // *WATERCOLOUR, CANVAS 120 X 100 CM*



JEGY II. / TICKET II.
AKVARELL, VÁSZON // *WATERCOLOUR, CANVAS 120 X 100 CM*

Public transport is part of urban culture: crowdedness everywhere. There are strangers around us who live their everyday life with total indifference, but they have their own thoughts, feelings, and social relationships. Still, they are like objects that can be observed during the journey. Then they become memories. They often grow into grotesque figures, and that is why they become interesting to me. In my painting, I strive to show them as memory-fragment-like creatures, I try to catch their characters with the traveller's eyes. Their thoughts are reflected on their faces, their grimaces suggest a lot about their personality.

LÉLEKMADÁR I–III. / SOUL BIRD I–III.

akril, vászon / *acrylic, canvas*

A festménysorozatom főszereplője egy hóbagoly, melyre úgy tekintek, mint a saját „lélekmadaramra”. A legkidolgozottabb elem e madár lett, amit különös környezet vesz körül. A hátteret valós helyszínek részleteiből építettem fel, melyeket digitálisan szerkesztettem át és rétegeltem oly módon, hogy felismerhetetlenségükben is ismerős, álomszerű kavargássá váljanak. Fontos volt, hogy a bagoly mégis idegennek tűnjön ebben a környezetben, pozíciója pedig különböző lelkiállapotokat jelenítsen meg, mellyel a lélek nyughatatlanságát és bizonytalanságát szeretném kifejezni.

LÉLEKMADÁR I. / SOUL BIRD I.
AKRIL, VÁSZON // *ACRYLIC, CANVAS 100 X 120 CM*

TÓTH ENIKŐ

thentundraghost@gmail.com

LÉLEKMADÁR II. / SOUL BIRD II.
AKRIL, VÁSZON // *ACRYLIC, CANVAS 100 X 120 CM*

LÉLEKMADÁR III. / SOUL BIRD III.
AKRIL, VÁSZON // *ACRYLIC, CANVAS 100 X 120 CM*

The protagonist of my painting series is a snow owl, which I consider to be my "soul bird." This bird has become the most elaborate element of my work that is surrounded by a special environment. The background was constructed from details of real-world locations that I digitally edited and layered in such a way that they become a familiar and dreamlike swirl even in their unrecognizable state. It was important that the owl should appear alien in this environment and its position should display different states of mind by which I would like to express the restlessness and insecurity of the soul.

Válogatás
Keper György
fotóarchívumából
A világ új képe

képgrafika BA

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.

Vezető tanár / *Senior master*
KÓTAI Tamás

KÉPGRAFIKA SZAKIRÁNY / SPECIALISATION IN VISUAL GRAPHICS

(Képi ábrázolás BA szak / *Visual Representation BA programme*)

BERKES Eszter Mária

BORSODI Klaudia

FEKETE Boglárka

JAKAB Réka

KOVÁCS Boglárka

MACORLIG Dávid

MOLNÁR Máté

PÁNYA Sarolta

PÁSZTOR Orsolya

RÁC Csenge

TÓTH Lilla

VIZUÁLIS NAPLÓ I–III. / VISUAL DIARY I–III.

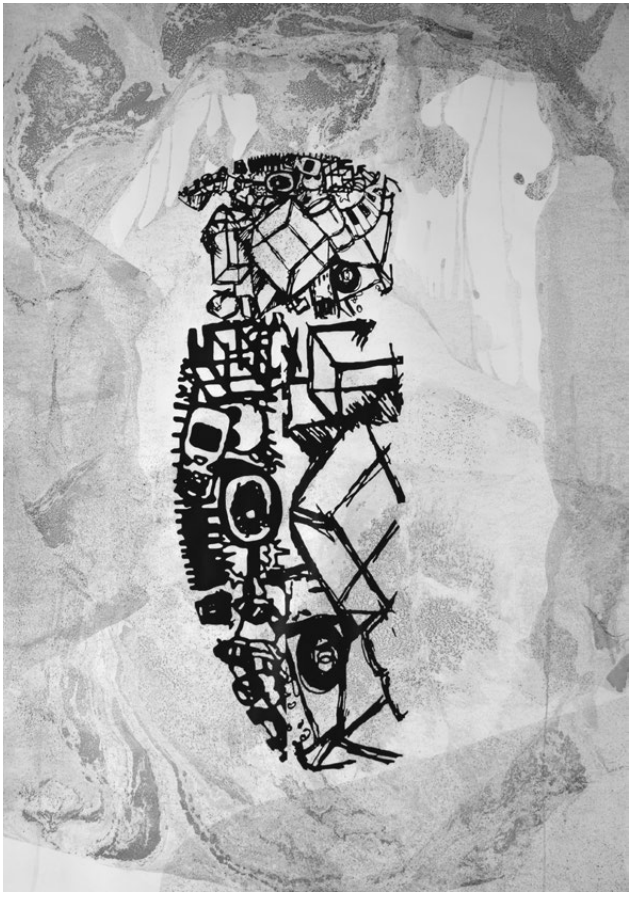
vegyes technika (szitanyomat, tusmártás)
mixed media (screen print, ink)

A tus véletlenszerű megjelenése a lapon egyfajta rugalmasságot nyújt a merev, keretezett káosz körül. A kaotikus, mégis rendezett motívumokban egy olyan személy pillanatait ábrázolom, aki számomra a legfontosabb – ő az édesapám. A diplomamunkám egyfajta nyitott könyv, egy vizuális napló.

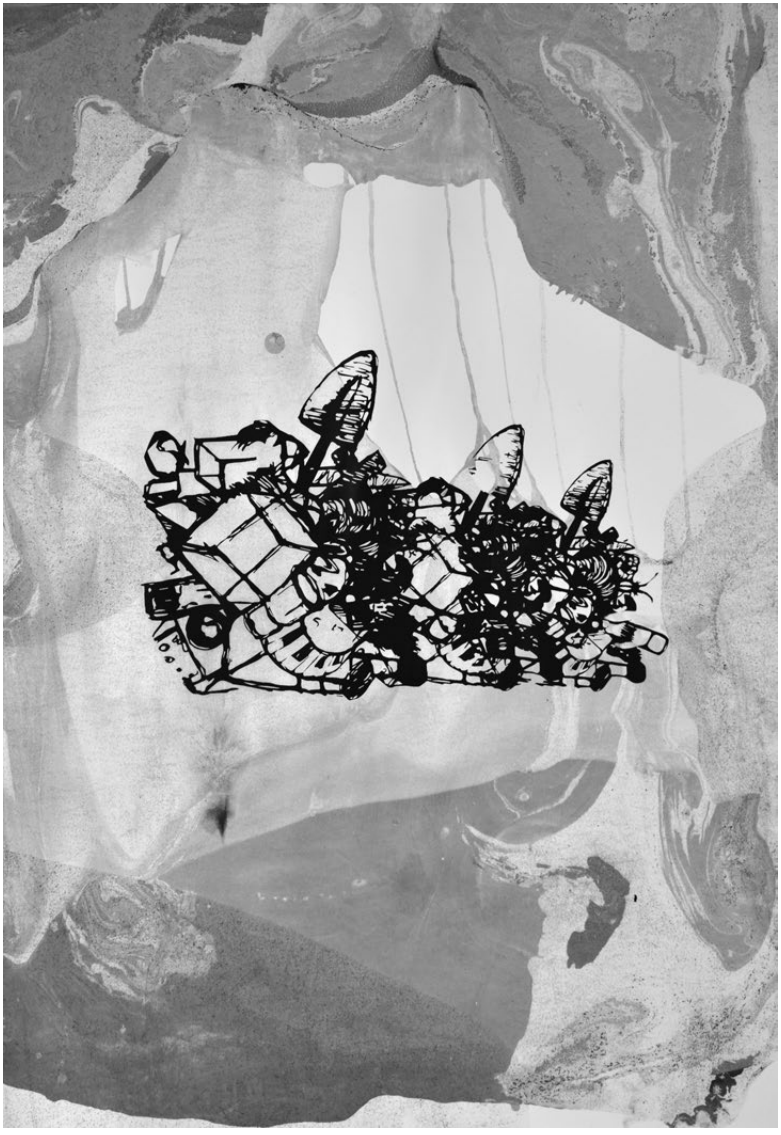
BERKES ESZTER MÁRIA

beeszt17@gmail.com

VIZUÁLIS NAPLÓ I. / VISUAL DIARY I.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, TUSMÁRTÁS) //
MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, INK) 100 X 70 CM



VIZUÁLIS NAPLÓ II. / VISUAL DIARY II.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, TUSMÁRTÁS) //
MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, INK) 100 X 70 CM



VIZUÁLIS NAPLÓ III. / VISUAL DIARY III.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, TUSMÁRTÁS) //
MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, INK) 100 X 70 CM

The random appearance of the ink on the page provides some kind of flexibility around the rigid, framed chaos. In the chaotic, yet orderly motifs I portray the moments of a person who is the most important to me - it is my father. My diploma work is an open book, a visual diary.

FÁTYOLOK I–III. / VEILS I–III.

szitanyomat / *screen print*

A szitanyomás számomra egy kedvelt grafikai eljárás. Alkotásommal a természettel való kapcsolatra szerettem volna hangsúlyt fektetni. Egy adott növény „játékát" követtem végig a munkafolyamat során. Azért döntöttem e mellett, mert érdekesnek tartom, ahogy a növény formai világa absztrahálódik.

BORSODI KLAUDIA

schizoalice@gmail.com

FÁTYOLOK I. / VEILS I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 50 X 70 CM*

FÁTYOLOK II. / VEILS II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 50 X 70 CM*

FÁTYOLOK III. / VEILS III.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 50 X 70 CM*

I like using screen printing as a technical medium. In my work, I would like to put emphasis on my relationship with nature. I followed the "path" of a given plant during the working process. I decided to do so because I consider interesting the way how the forms of a plant get abstracated.

TÁJKÉP SOROZAT / LANDSCAPE SERIES

litográfia / *lithography*

Témaként a tájképeket választottam, melyeket – akár valóságosak, akár kitaláltak – mindig fikcióból építettem föl. Mindegyiken elhelyeztem egy kis alakot, egy embert, megmutatva ezzel azt, hogy a Földhöz képest, amelyen élünk, mennyire aprók vagyunk. Ezt a szempontot fontosnak és elgondolkodtatónak tartom, hiszen hiába vagyunk mi ennyire „jelentéktelen” pontok ezen a helyen, mégis mennyi kárt teszünk benne nap, mint nap. Ezzel szeretném felhívni a figyelmet arra, hogy óvjuk meg a helyet, ahol élünk, és mindazokat a csodás dolgokat, amiket ad nekünk.

FEKETE BOGLÁRKA

fekete.bogi18@gmail.com

ISMERETLEN / UNKNOWN
LITOGRÁFIA // *LITHOGRAPHY 50 X 70 CM, 4/3*

DŰNE / DUNE
LITOGRÁFIA // *LITHOGRAPHY 50 X70 CM, 5/3*

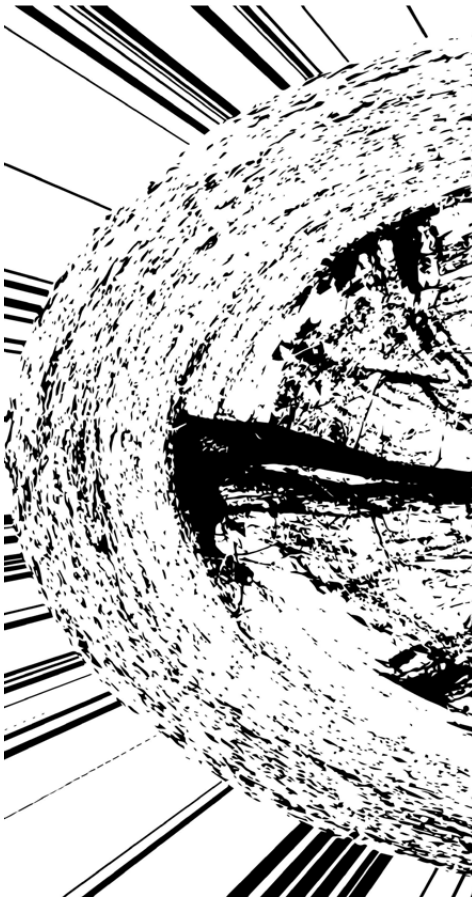
VÁNDOR / WANDERER
LITOGRÁFIA // *LITHOGRAPHY 50 X 70 CM, 5/4*

As a topic, I chose landscapes that I always built from fictional elements, whether real or imagined. I placed a small figure, a man on each of them, showing how small we actually are in comparison with the Earth we live in. I consider this aspect as important and thought-provoking since we may be so "insignificant" elements in this place, we do a lot of harm to it day by day. With this work, I would like to draw attention to the importance of the protection of the place where we live and all the wonderful things that it provides for us.

SZENTÉLY I–III. / SANCTUARY I–III.

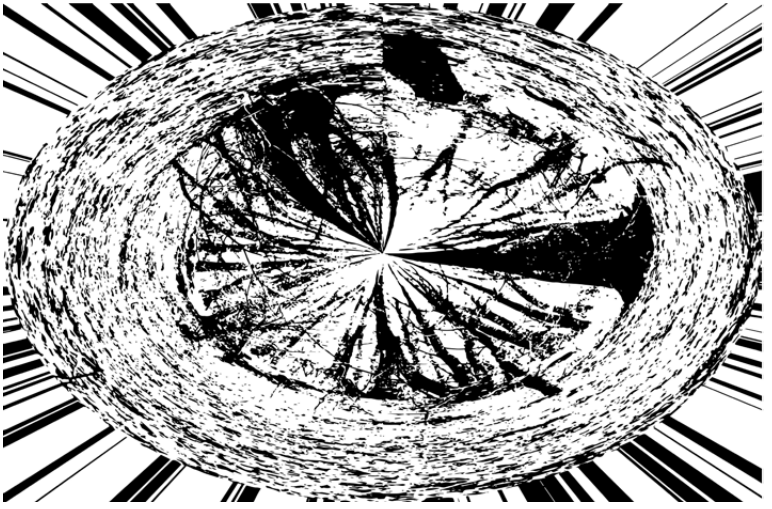
szitanyomat, c-print / *screen print, c-print*

Számomra a szentély biztos menedéket jelent. Új utat egy másik világba. Ezért szerettem volna megörökíteni grafikai technikával a menedékhelyet, mely nekem az erdőt jelenti. Munkáimban két erdőrészlet látható körpanorámában. Olyan, mintha egy körobjektumon keresztül látnánk az erdőt, az új világot. Szentély-munkámban az erdőrészlet körül látható fénycsóvák, fénynyalábok a képet szakrális jelleggel ruházzák fel, és egyidejűleg hatnak pozitív, illetve negatív kisugárzású erővel.

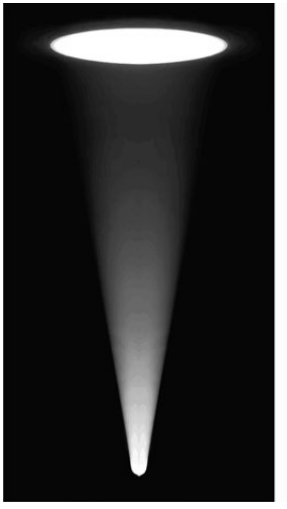


JÁKAB RÉKA

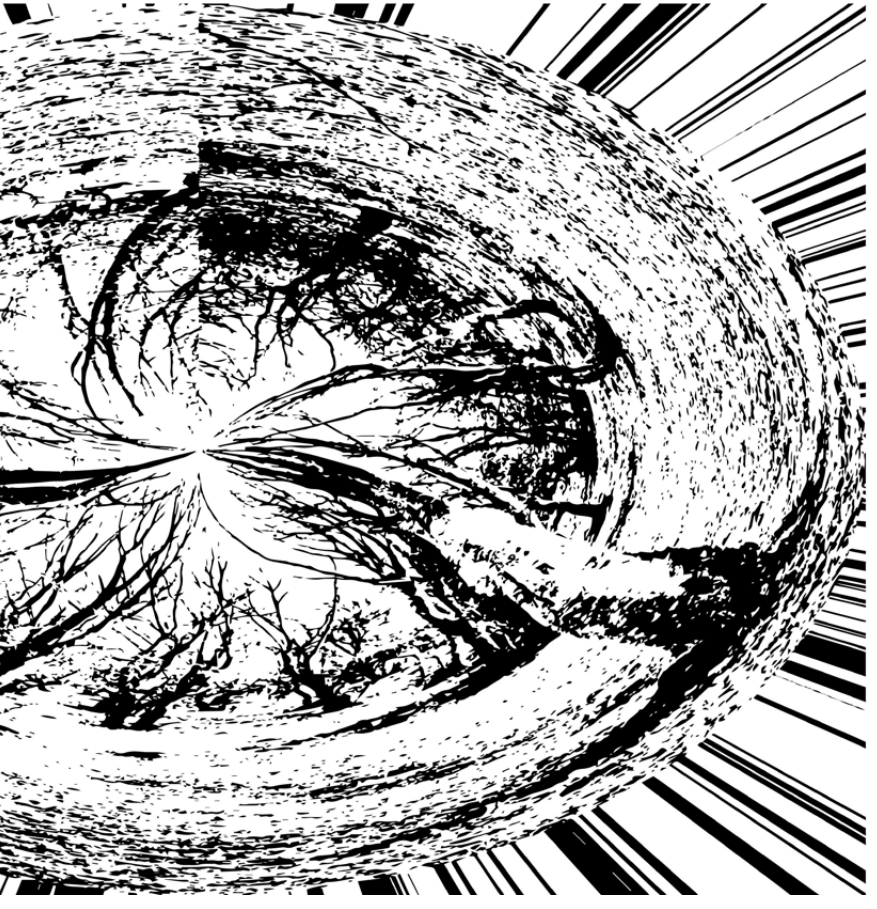
j.reka13@gmail.com



SZENTÉLY I. / SANCTUARY I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 100 CM*



SZENTÉLY III. / SANCTUARY III.
C-PRINT // *C-PRINT 90 X 120 CM*



SZENTÉLY II. / SANCTUARY II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 100 CM*

For me the sanctuary is a refuge, a new path into another world. That is why I wanted to capture, by using graphical technique, the refuge which means the forest to me. In my works, two forest sections can be seen in panorama. It is like seeing a forest, the new world through a round object. In my sanctuary-work the light beams around the forest fragment give sacredness to the image and take effect simultaneously with a positive or negative radiant force.

CÍM NÉLKÜL I–III. / UNTITLED I–III.

szitanyomat / *screen print*

Munkáimmal igyekszem vizuális formába önteni a különböző hangulatokat, érzelmi állapotokat, és olyan tudattalan tartalmakat megragadni, amelyek másképp nem jutnak kifejeződésre. Ezeket próbálom nem direkt módon, inkább absztrahálva közölni, hogy a műveket mindenki szabadon, egyénileg értelmezhesse.

CÍM NÉLKÜL I. / UNTITLED I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 100 CM*

KOVÁCS BOGLÁRKA

boga.kovacs@gmail.com

CÍM NÉLKÜL II. / UNTITLED II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 100 CM*

CÍM NÉLKÜL III. / UNTITLED III.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 100 CM*

With my work, I try to visualize various moods, emotional states and the content of the unconcious that do not otherwise express themselves in visual form. I try to present them not in a direct but rather an abstract manner so that the works can be freely and individually interpreted by everyone.

HIÁNY I–III. / ABSENCE I–III.

szitanyomat / *screen print*

Munkám során az erdei tájképekben rejlő lehetőségeket kutattam. Arra kerestem választ, hogyan alakíthatnám azokat izgalmassá, miként csempészhetném bele a saját gondolatvilágomat. Kisebb beavatkozásokkal egyfajta hiányérzetet hoztam létre alkotásaimban, ami teret ad új lehetőségeknek, kibillenti a hagyományos tájképet eredeti mivoltából, s elvezeti egy érdekfeszítőbb képi irányba. Olyan kompozíciók születtek így, melyek nem csupán tájképek, de egyedi grafikai alkotások.

MACORLIG DÁVID

macorligd@gmail.com

HIÁNY I. / ABSENCE I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

HIÁNY III. / ABSENCE III.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

HIÁNY II. / ABSENCE II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

In my works, I have always studied the potential of forest landscapes. I was seeking answers to how I could make them interesting, how I could show my own thoughts in them. With minor interventions I created a sense of lack in my creations which gives rise to new opportunities, moves the traditional landscape out of its original essence and leads it into a more exciting direction. Such compositions have been created that are not only landscapes but unique graphic works.

BOGÁNCSFIBULÁK / THIRSTLE FIBULAE

szitanyomat / *screen print*

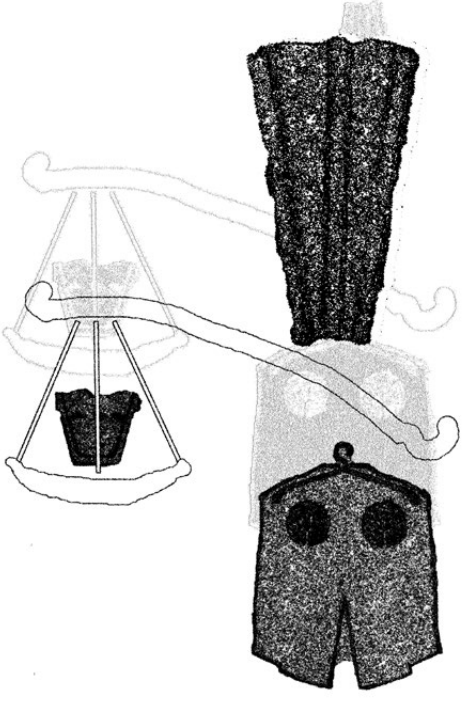
Szitanyomataim egy valós, illetve részben annak vélt cselekmény legfőbb állomásait foglalják össze és jelenítik meg, mindezt konceptuális jellegű vizuális nyelven, az impulzusok leképezése azonban elvonatkoztatott a síkra történő konvertálás végeredményében. Ezt erős redukció segítségével tisztázom magamnak, illetve bővítem ki ezzel egyidejűleg a néző számára az asszociációk lehetőségét. Feltett szándékom elhatárolódni a szemlélő egyén szabadságának korlátozásától. Egyes munkáimon felfedezhető egyfajta groteszk ábrázolásmód, melyet előszeretettel használok.

ŐSZIPÍRTOLVAJ / AUTUMNAL BLUSH THIEF
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 21 X 29,7 CM*

MOLNÁR MÁTÉ

kacorkiraly96@gmail.com

FIBULÁK KACORVÉRTHEZ / FIBULAE FOR TOMCAT ARMOUR
SZITANYOMAT // SCREEN PRINT 70 X 28 CM



KACORVÉRT / TOMCAT ARMOUR
SZITANYOMAT // SCREEN PRINT 21 X 29,7 CM

My screenprints summarize and represent the main stages of a real set of actions or what is partially percieved as such. The presentaion was carried out by using a conceptual visual language but the mapping of the impulses was abstracted during their conversion to the plane. I clarify this for myself by means of a strong reduction and at the same time I expand the opportunity for the viewer to see the associations. My intention is to distance myself from limiting the freedom of the viewer. In some of my works a kind of grotesque representation can be found that I love to use.

RÉSZLETEK I–II. / DETAILS I–II.

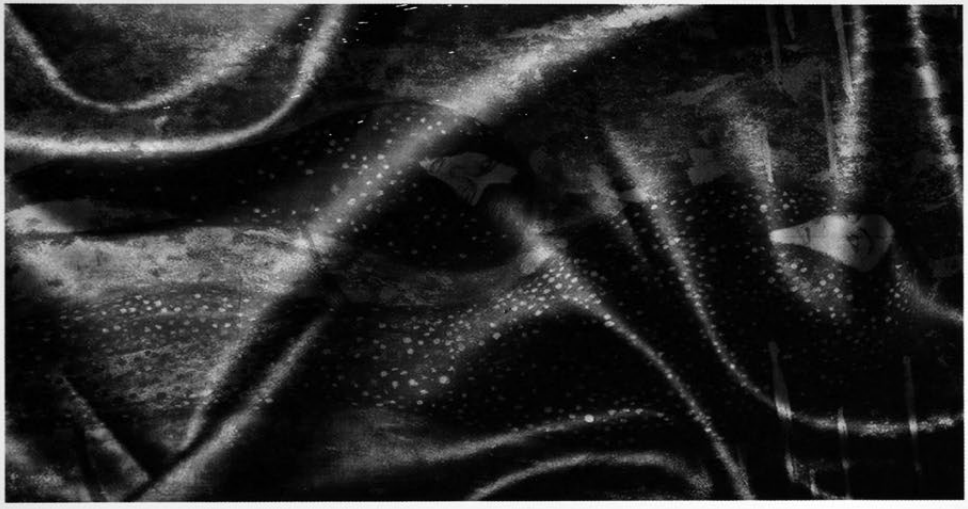
szitanyomat / *screen print*

Munkáim leginkább az érzelmeimre, belső világomra való reflexiók, és azok szabadságának kifejezése. Diplomamunkámban ezt a világot szemléltetem – konkrét megfogalmazásban. Mindezt egy olyan képi világgal szerettem volna érzékeltetni, ami minimálisan képviseli az egyszerű természeti formajegyeket.

RÉSZLETEK II. / DETAILS II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 50 X 70 CM*

PÁNYA SAROLTA

panya.sarolta@gmail.com



RÉSZLETEK I. / DETAILS I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 50 X 70 CM*

My works are mainly the refelctions of my feelings and inner world and the expression of their freedom. In my diploma work, I am presenting this world in a concrete formulation. I would like to picture this by the use of a visual world that offers a minimal representation of simple natural shapes.

PÁSZTOR ORSOLYA

pasztororsolya0301@gmail.com

UJJLENYOMAT I–III. / FINGERPRINT I–III.

szitanyomat / *screen print*

Már az egyetemi tanulmányaim előtt is képgrafikával foglalkoztam, számomra a legizgalmasabb eljárás a szitanyomás volt. Diplomamunkám alapját ez a technika adta. Munkám elkészítése során az emberi egyediségnek szerettem volna figyelmet szentelni. Az ujjlenyomat számunkra egy aprócska, meg nem figyelt, egyéni vonalrendszer. Direkt módon, felnagyítva szerettem volna bemutatni. A körvonalak egymásra vetülése és gyűrődése további asszociációs lehetőségeket kínál.

UJJLENYOMAT I. / FINGERPRINT I.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

UJJLENYOMAT II. / FINGERPRINT II.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

UJJLENYOMAT III. / FINGERPRINT III.
SZITANYOMAT // *SCREEN PRINT 70 X 50 CM*

I was already active in graphic art before my university studies. I found screen printing the most exciting process. My diploma work is based on this technique. In my work, I wished to pay attention to the uniqueness of the human being. For us, fingerprint is a tiny, unnoticed, individual system of lines. My aim was to show it in a direct way by magnifying it. The layering and wrinkling of contours may offer further association opportunities.

OD-ID I–III.

vegyes technika (szitanyomat, rézkarc)
mixed media (screen print, etching)

Diplomamunkám létrehozásánál elsődlegesen a harmóniára törekedtem, absztrahált módon, színek és formák segítségével. Eddigi munkáimban a figuralitásnak fontos szerepe volt, félreérthetetlen történeteket meséltem el velük, olyan elemeket, tárgyakat ábrázoltam, amelyeket szigorúan a látvány elve szerint, direkt módon tudunk értelmezni. A munkafolyamat során szerettem volna ettől a jellemzően figurális ábrázolástól eljutni egy letisztultabb formavilágig. Kiindulópontnak egy fogalmat használtam, erre építettem a munkám képi világát. A fogalmat addig próbáltam folyamatosan átdolgozni, torzítani, amíg elértem addig a pontig, ahol már nem beszélhetünk tárgyilagosságról, de esetlegesen jelképezheti az adott témát.

A fogalom, amiből kiindultam: „od, (1), távol hely, távolság: oda = ama távol helyre. Gyökeleme távolt jelentő o. Ellenkezője: id, ide, ezen közelebbi helyre.” (Czuczuor Gergely - Fogarasi János: A magyar nyelv szótára, 1862.)

RÁC CSENGE

raccsenge@gmail.com

OD-ID I.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, RÉZKARC) // *MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, ETCHING) 70 X 50 CM*

OD-ID II.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, RÉZKARC) // *MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, ETCHING) 70 X 50 CM*

When I started my diploma work, I primarily sought harmony in an abstract way, with the help of colors and shapes. In my work figuration has played an important role, I was telling unambiguous stories, I portrayed elements and objects that could be interpreted directly, strictly according to the realistic approach. During the working process, I wanted to get to a more reduced and squared down visual world from this typically figurative representation. I used a concept as the starting point, and I built the visual world of my work on it. I tried to continually reconsider and distort the concept until I reached the point where we can no longer talk about objectivity, but it may represent the subject.

The concept from which I started is rooted in Hungarian etimology: "od, (1), distant place, distance: oda [there]= to that distant place. Its root is the "o", standing for distance. Contrary:id, ide [here], to this closer place". (Gergely Czuczuor - János Fogarasi: The dictionary of the Hungarian language, 1862)

OD-ID III.
VEGYES TECHNIKA (SZITANYOMAT, RÉZKARC) // *MIXED MEDIA (SCREEN PRINT, ETCHING) 70 X 50 CM*

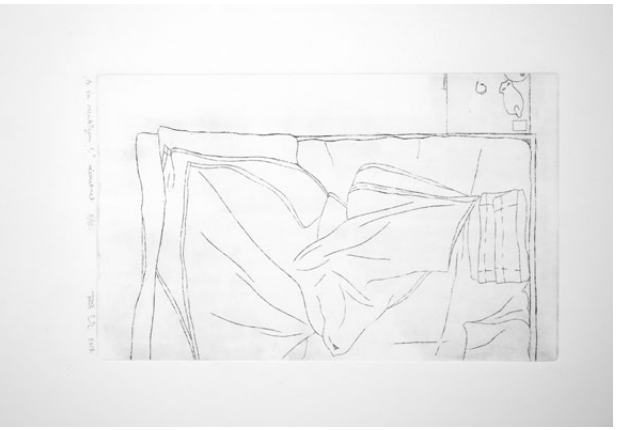
rézmetszet, linómetszet
copper engraving, lino cut

lilla.toth.8@gmail.com

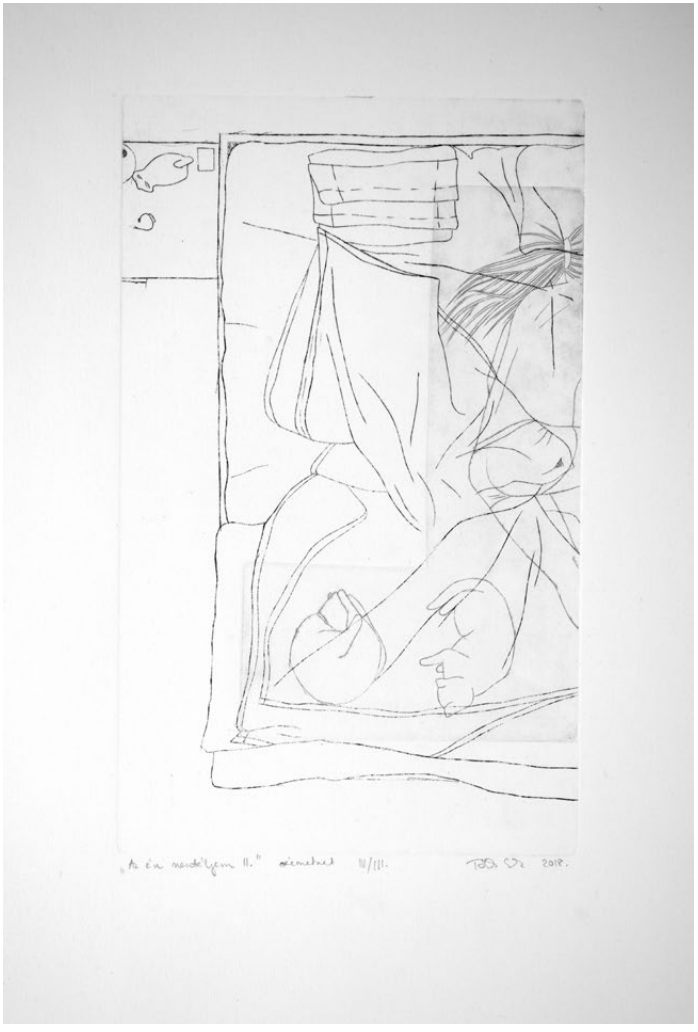
TÓTH LILLA

Az egyik munkámon két alak látszódik úgy, ahogy testük felülete érintkezik a dúccal. Ez a grafikám a kapcsolatok és a kapcsolatokon belüli egyediség, önállóság fontosságáról szól.

AZ ÉN SZENT HELYEM I. / MY SACRED PLACE I.
RÉZMETSZET // *COPPER ENGRAVING 24 X 15 CM*



FELÜLÍRVA/ OVERWRITTEN
RÉZMETSZET // *COPPER ENGRAVING 24 X 15 CM*



AZ ÉN SZENT HELYEM II. / MY SACRED PLACE II.
RÉZMETSZET // *COPPER ENGRAVING 24 X 15 CM*

One of my works shows two figures as their body surfaces touch the block. This graphic work of mine is about the importance of individuality and autonomy within relationships.

HIÁNY / ABSENCE
RÉZMETSZET // *COPPER ENGRAVING 24 X 15 CM*

természet-
művészet BA

TERMÉSZETMŰVÉSZET SPECIALIZÁCIÓ

(Képi ábrázolás BA szak)

A természetművészet a természettel való harmónia újrateremtésére törekszik. Az alkotói tevékenység a természettel való közvetlen fizikai kapcsolatteremtésen alapul, mely a természeti anyagokat, tárgyakat, energiákat, helyszíneket közvetlenül alkalmazza. Az idő konkrét formában jelenik meg a létrejövő, véges élettartamú művekben: az alkotás a természet ciklikus változásainak idejében létezik.

A műtermi munkában, az anyagmegmunkálás során a hallgatók főleg a kézműves technikákra szorítkoznak – csapolás, fonás, eresztés, kötözés stb. –, minimálisan alkalmaznak gépi megmunkálást. A műtermi munka mellett a gyakorlati órák egy része a noszvaji barlanglakásoknál zajlik, de számos más művésztelepen és természetművészeti eseményen is részt vesznek a hallgatók.

SPECIALISATION IN NATURE ART

(Visual Representation BA programme)

Nature Art seeks to restore harmony with Environment. Creative activity is based on a direct physical relationship with Nature and applies natural materials, objects, energies, locations directly. Time appears in its concrete form in the resulting, finite-life works: the creation exists at the time of the cyclic changes of Nature.

In the studio work, during the material processing courses students mainly confine themselves to craft techniques – scarf-jointing, plaiting, aligning, tying etc. – and use only a minimum of power work. In addition to studio work a part of the practical classes are held at the cave-dwellings in Noszvaj, but students also participate in a number of other artists' colonies and environmental art events.

Vezető tanár / *Senior master*
Dr. Habil Erőss István DLA

TERMÉSZETMŰVÉSZET SPECIALIZÁCIÓ
SPECIALISATION IN NATURE ART

(Képi ábrázolás BA szak / *Visual Representation BA programme*)

GÁL Péter

HEGYI Kata

LŐKÖS Dániel

VAJNA Rákhel Anna

VASS Balázs

MODOR / MANNER

fém, szövet, kő / metal, fabric, stone

A vas egy különleges, rejtélyes anyag, egyben ajándék az emberiség számára, hiszen, ha nem létezne, nehezen boldogulnánk: majdnem mindenhez alkalmazzuk. A 20. századi művészet történetében a szocialista realizmus számára fontos volt a rozsdamentes acél – ez ragadta meg a gondolataimat. A munkámba is beleépítettem ezt a büszke, elszánt kiállást, ami egyenlőnek mondható a fatalista megjelenéssel. A fénylő, összehegesztett, sorjás alakok a puha, lágy szövettel lettek egyensúlyba hozva. A két alak támaszt jelent egymásnak, mégis különbözik a hangvételük.

GÁL PÉTER

peter.gal96@gmail.com

MODOR / MANNER
FEM, SZÖVET, KŐ // METAL, FABRIC, STONE 270 X 100 X 170 CM

Iron is a special, mysterious material and a gift to mankind, for if it did not exist, it would be difficult for us to succeed: we use it for almost everything. In the history of 20th century art, stainless steel was important for socialist realism, and this is what captured my thoughts. I embedded this proud, determined approach into my work which can be considered equal with a fatalist appearance. The shiny, welded, trimmed figures have been balanced with the soft, tender fabric. The two figures support each other but their tone differs.

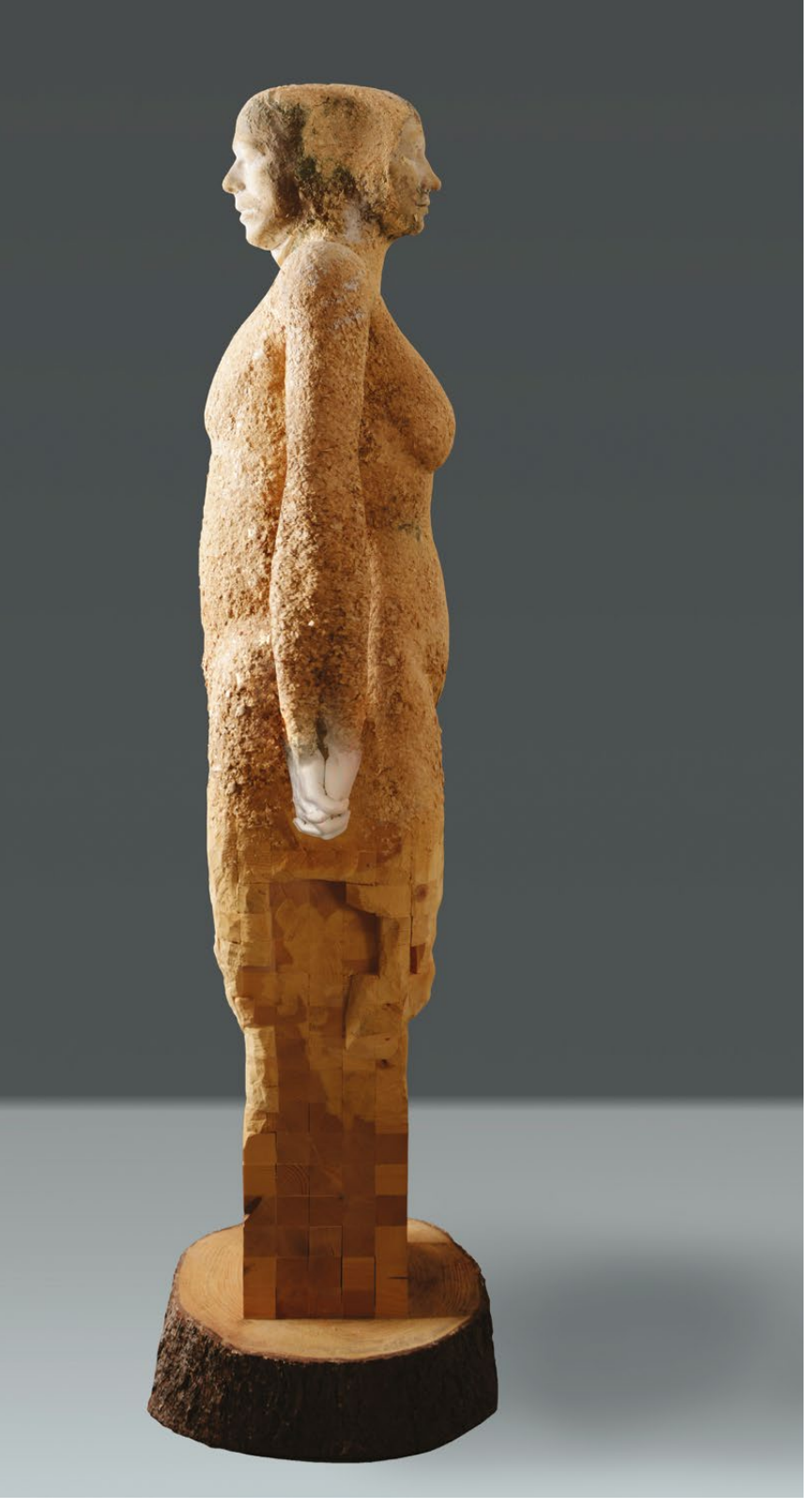
MEGFORDULÁS / TURNING

faforgács, fűrészpor, csiriz, gipsz
sliver, sawdust, adhesive, plaster

A fa természete példamutató: amilyen mélyen vannak gyökerei a földben, olyan magasra nyúlnak ágai az ég irányába, növekedve a fény felé. Hamvas Béla azt írja a fákról, hogy kettős természetük van, mert megtalálható bennük a nő és a férfi ölelésben való egyesülése. Szobrom ennek az ellenkezőjét fejezi ki: a nő és férfi épp az elkülönülés állapotában vannak. Az alulról fölfelé, a fakockákból átforgácsolódó, fűrészporos gipszbe alakuló anyagok használata által kifejezőbbé válik a szétválás feszültsége és az új egység létrejötte.

HEGYI KATA

kandikalokata@gmail.com



MEGFORDULÁS / TURNING
FAFORGÁCS, FŰRÉSZPOR, CSIRIZ, GIPSZ // *SLIVER, SAWDUST, ADHESIVE, PLASTER 200 X 35 X 55 CM*

The nature of the tree is exemplary: as deep as its roots are in the ground, as high its branches stretch towards the sky, growing toward the light. Béla Hamvas writes about trees that they have a dual nature because the union of man and woman in embrace can be found in them. My sculpture expresses the exact opposite: the woman and the man are in the state of separation. By using the materials slivered through wooden cubes from the bottom to the top and converted into plaster with sawdust, he tension of the separation and the formation of the new unity become more expressive.

HU!MANS

vegyes technika (fa, agyag, gipsz, textil, vályog, sólisztgyurma)
mixed media (wood, clay, plaster, fabric, cob, salt dough)

Diplomamunkám egy geometriai alakzatot, téglatestet ábrázol, melynek négy oldalán saját sziluettem látható. Ezeket különböző anyagokból alakítottam ki: az egymástól eltérő anyaghasználat az emberek közti eltérést, különbözőséget, változatosságot szimbolizálja. Mindez társadalmunk pozitívumaira és negatívumaira is utal.

LŐKÖS DÁNIEL

lokosdani19@gmail.com

HUMANS
VEGYES TECHNIKA (FA, AGYAG, GIPSZ, TEXTIL, VÁLYOG, SÓLISZTGYURMA)
MIXED MEDIA (WOOD, CLAY, PLASTER, FABRIC, COB, SALT DOUGH) 100 X 200 X 100 CM

My diploma work represents a geometric shape, a cuboid, with my silhouette appearing on its four sides. These were made of different materials: the various materials used symbolize the diversity and differences of people. This also refers to the positive and negative aspects of our society.

VISZONY / AFFAIR

szoborinstalláció, vegyes technika
sculpture installation, mixed media

Diplomamunkám középpontjában az emberi test áll, melyet darabokban különböző testrészekből vagy ugyanazon testrész variációiból rakok össze. Folyamatos kísérletezés jellemzi munkáimat: a testnegatívokat felhasználó öntési technikát, anyaghasználat terén pedig a betont alkalmazom. Az építkezéseken fellelhető anyagok, vizuális együttesek szolgáltatták az ötletet, ugyanakkor kísérleteim fontos eleme az ellentét kifejezése bizonyos anyagok társítása révén. A szokatlan helyzet megteremtése a betonnal kiöntött női testrészek finom, akár bőrpórust is megjelenítő formáiban valósul meg – az anyag tulajdonságai és az ábrázolt forma együttesében. A létrejött testrészleteket helyezem különféle kontextusba, így került több has-variáns dobozba, illetve különböző testrészek egy díszes perzsaszőnyeg-másolatra.

VÁJNA RÁKHEL ANNA

vajnaanna@gmail.com

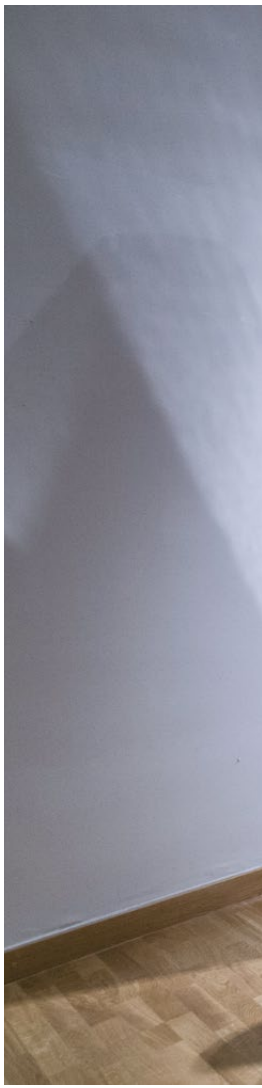
VISZONY / AFFAIR
SZOBORINSTALLÁCIÓ, VEGYES TECHNIKA // *SCULPTURE INSTALLATION, MIXED MEDIA*
VÁLTOZÓ MÉRET / *VARIABLE SIZE (KB. / APPROX. 300 X 400 X 210 CM)*

The focus of my diploma work is the human body that I compose of pieces of different body parts or from variations of the same one. Continuous experimentation is typical of my work: I use casting techniques with physical negatives and concrete as a material. Materials, visual phenomena that can be experienced at construction sites provided the idea, but an important element of my experiments is to create contrast by bringing together certain materials. The creation of an unusual situation is achieved by the fine (even detailed to the pores of the skin) forms of female body parts,cast in concrete – it gets its final realisation in the unity of the properties of the material and the represented form. I put the created body parts into a variety of contexts, thus several stomach-variants have been placed in boxes and various other body parts onto an ornate copy of a Persian carpet.

AZ ÖTÖDIK / THE FIFTH

fém, fa, vegyestechnika
metal, wood, mixed media

A diplomamunkám egy olyan szobor, amelynek készítése közben igyekeztem a figuratív és az absztrakt ábrázolásmódból egyaránt meríteni, így a végeredmény egy furcsa, zavarba ejtő alkotás lett. Igazából nem hasonlít semmire, nem ábrázol semmit, de mégis tetten érhető benne az ábrázolás, a megformálás iránti vágy. Mondhatni, nem más, mint egy három méter magas asszociációs kísérlet, egy szabadon értelmezhető mű, melynek nyitottságát a címadással is szerettem volna kifejezni.



VASS BALÁZS

krokonilus112@gmail.com

AZ ÖTÖDIK / THE FIFTH
FÉM, FA, VEGYESTECHNIKA // *METAL, WOOD, MIXED MEDIA 200 X 200 X 300 CM*

My diploma work is a sculpture in which I tried to take inspiration both from figurative and abstract representation, so the result is a strange, disturbing piece. Actually, it does not look like anything, it does not depict anything, but it still has the desire to represent and to formulate. We could say that it is nothing but a three-meter-high association attempt, a freely interpretable work whose openness I also tried to emphasize with the title itself.

REFLEXIÓK

Dr. Boros Lili PhD, főiskolai docens

Reflektálni a másikra, reflexívnek lenni annyit jelent, mint érzékelni a saját és a másik határait. A másik nyomot hagy bennem, létezésére reflektálok. Azaz a másik képe bennem tükröződik vissza, megmutatom az ő képét. Ily módon a reflexió identitásképző folyamatként is érzékelhető. A visszatükrözés, a reflexió a művészet történetének alapvető problémája, mi több, a tükör a művészet metaforája is lehet. De az a legkevésbé igaz, hogy a kép pontosan olyan, mint a tükrözött. Éppen ebben rejlik a lényege: a formák új összefüggésrendszert teremtenek, a képi logika eltér a valóságban tapasztalttól, a kép az új valóság megmutatása (deixis).

A kortárs művészet fogalma meglehetősen szerteágazó és vitatott: az azonban bizonyos, hogy a legtöbb esetben jelenünk aktuális problémáira reflektál, azaz *aktualitása* van. Nem csupán leképezi, vizuális formába önti korunk látható világának elemeit, hanem összefüggések feltérképezésével új jelentést generál (akár adott tárgyaknak, formáknak). Társadalmi, politikai, morális vagy képzőművészeti problémákat és viszonyokat tesz láthatóvá, kommunikációs csatornaként is működik. Közvetít, újraértelmez, modellez. Azok a technikai és műfaji keretek, melyek között ezt megteszi, rendkívül tágak. Nemcsak a stílus vagy technikai kérdések értelmezhetők, nemcsak az önkifejezés érdekes, hanem az azok együtthatásából létrejövő, intermediális megközelítés, mely a képzőművészet kommunikációs funkciójának reflektáltabb, a vizuális érzékelés lehetőségének összetettebb megvalósítására ad lehetőséget. A kép jelentőségét úgy is összegezhetnénk (Hajas Tibor, a magyar neoavantgárd nemzedék fiatalon elhunyt képviselőjének szavaival), hogy „egy kép komplexebb információt ad, mint egy mondat”.

Az expresszív, gesztusjellegű, intenzív színfelületekből álló, figurális-félabsztrakt vagy narratívabb kompozíciók az élőt, az emberit kutatják még akkor is, ha új technikai kísérletezések terepévé teszi az alkotó a vásznat. E (lírai) absztrakt képeket olyan felfogás jellemzi, ahol tér és idő koherensek, egymással lényegileg összefüggnek, elszakíthatatlanok, ahogy ezt a neves orosz filológus, Mihail Bahtyin kronotoposz (téridő) fogalma jól tükrözi. Az idő itt besűrűsödik, összetömörül, szinte látható alakot ölt; a tér pedig intenzívvé válik. Az idő tulajdonságait a tér tárja föl, a tér viszont az időn méretik meg és töltődik föl tartalommal. E kereszteződések, a tér- és időbeli ismérveknek efféle összeolvadása határozza meg a művészi kronotoposz jellegét. Figurális ábrázolásnál a forma inkább emlékeztet, nem megjelöl, nem konkretizál, inkább elbizonytalanít, a belső kép, képzet felé mozdul el.

A jelszerűség, jelek használata és értelmezése a kisebb léptékű és méretű művek esetében a legkülönbözőbb grafikai technikákon keresztül történik. A saját környezet, élettér – mint a személyesség kifejezője – nem csupán a személyes megtapasztalást, hanem a látható világ alkotó átfogalmazását, absztrahálását és metaforikus szintre emelését jelenti a hallgatók diplomamunkáiban. A városi helyszínek leképezett formái a környezetben felfedezett ént tükrözik, több esetben szimbólumokon keresztül (állatok, növények, szakrális eredetű formák).

Jelen katalógus a Képzőművészeti Tanszék festészet és képgrafika szakirányának, a természetművészet specializációnak a képzési keretein belül megszülető diploamunkákat gyűjti egybe. A különböző műfajú és technikájú alkotások láttatják a tanszéken folyó alkotói munkát, több esetben még műfajjal, technikákkal kísérletező, útkereső alkotások vagy már sajátos kézjeggyel és tematikával bíró művek formájában. Egyéni, sajátos motívumrendszer kialakítása és alkalmazása (ha tetszik: magánmitológia teremtése), forma és tartalom összefüggésrendszerének vizsgálata, a tájkép műfaji lehetőségeinek kutatása, a választott technika és az anyaghasználat metaforikus jellege mindvégig a személyes reflexiók, kérdésfelvetések, önértelmezések kontextusában maradnak.

To reflect on the other, to be reflective means to perceive one's own and the other's boundaries. The other leaves a trace in me, I reflect on their existence. That is, the other's image is reflected in me and I show their image. In this way, reflection can be perceived as a process of identity formation. Reflection is a fundamental issue in the history of art, moreover, the mirror can be a metaphor of art. But it is the least true that the image is exactly like the mirrored one. This gives the essence of it: forms create a new system of contexts, the visual logic is different from the one that can be experienced in reality, the image is the representation of the new reality (deixis).

The concept of contemporary art is quite diverse and controversial: however, it is certain that in most cases it reflects current problems, that is, it has actuality. It does not just imitate, visualize the elements of the visible world of our time, but instead it generates a new meaning (even for specific objects and forms) by mapping contexts. It makes social, political, moral or fine art problems and relations visible, it also operates as a means of communication. It mediates, reinterprets, models things. The technical and generic frameworks within which it is done are extremely wide. Not only the style or technical issues can be interpreted, it is not only a form of self-expression, but an intermedial approach that arises out of the coming together of all these aspects. It attempts the realisation of a more reflective communicational function of the visual arts as well as the realisation of the more complex possibilities of visual perception. The significance of the image could be summed up (according to Tibor Hajas, the member of the Hungarian Neo-Avantgarde generation, who passed away at a young age) as follows: "An image gives more complex information than a sentence does."

The expressive, gesture-like, intensively colored, figurative and semi-abstract, or more narrative-like compositions are in search of the living, the human, even when the artist makes the canvas into a space for new technical experiments. These (lyrical) abstract images are characterized by an idea in which space and time are coherent, they are essentially interconnected, unbreakable, as reflected by the chronotope (space-time) concept of the renowned Russian philologist Mikhail Bakhtin. Time thickens here, it gets concentrated and almost takes on a visible shape and form; space becomes intense. The properties of time are revealed by space, but space gets measured and becomes loaded with content on the dimension of time. The mingling of such intersections of space and time determines the character of the artistic chronotope. In the case of figurative representation the form is more reminiscent than representative, it does not concretize, it rather unsettles and moves towards the inner picture and the image.

In the case of smaller-scale pieces, the use and interpretation of signs are done through a variety of graphic techniques. In the students' diploma work, their own environment and living space – as the expression of personality – means not only personal experience, but it is also the creative redefinition and abstraction of the visible world, at times raised to a metaphorical level, too. The pictured forms of urban locations reflect the self discovered in the environment, often through symbols (animals, plants, forms of sacred origin).

The catalogue collects the diploma works of the students of the painting and nature art specialization of the Department of Fine Arts. The works of different genres and techniques show the creative work going on in the department, in some cases still in the phase of experimenting with genres and techniques, in other cases with an already established mark and theme. Designing and applying a personal, specific motif system (if you like: creating an individual mythology), examining the contextuality of form and content, exploring the genre of the landscape, the metaphorical nature of the chosen technique and material use all remain in the context of personal reflection, questioning, and self-exploration.

média
és design
tanszék

MÉDIA ÉS DESIGN TANSZÉK

Az egri Vizuális Művészeti Intézet 2017-ben elindított tervezőgrafika alapképzésével tovább erősödik az a folyamat, ami a tervezőgrafika mesterszak 2013-as beindításával már elkezdődött. Az eddigi, méltán elismert pedagógus és művészetközvetítő szakok mellé immár teljes értékű képzést biztosítva zárkózik fel az alkalmazott művészeti képzés, ami által szélesedik az Eszterházy Károly Egyetemen folyó, a vizuális kultúrára irányuló oktatási paletta. A 2015-ös intézetté válás új struktúrát hozott létre, létrejött a Képzőművészeti, valamint a Média és Design Tanszék, melyekhez idén csatlakozott a Mozgóképkultúra Tanszék is, megteremtve ezzel további társművfajok oktatásának lehetőségét. A Média és Design Tanszéken a tervezőgrafika, webtervezés és animációs tervezés specifikációkon a hallgató biztos szakmai alapokat szerez. Olyan, az általános vizualitás kérdéseivel foglalkozó elméleti, valamint technológiai jellegű ismereteket sajátít el, melyeket aztán – az alapképzésre felépített – mesterképzésben tovább tud fejleszteni, kialakítva ezzel 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, ezt bizonyítja a számtalan siker és helyezés. A jelen kor vizualitásának gyors technológiai és szemléletbeli változása miatt létrejött egy állandóan mutálódó forma- és módszergazdagság, aminek nyelvezetét a gazdag online tér adta lehetőségek miatt egyszerre beszéli végtelen számú résztvevő, így folyamatos párbeszéd teremtődött a különféle elgondolások, kísérletek és iskolák között. Ez a helyzet a művészeti oktatást sem hagyja érintetlenül, a tanszék oktatóinak és hallgatóinak is ebben a közegben kell megőrizniük az innovációra való hajlandóságot, a kísérletezés bátorságát összeegyeztetve a szakmai tisztességgel. Ezért a legfontosabb cél az, hogy az itt tanuló hallgatók a kortárs vizualitás jelenségeiről ne csak átfogó ismereteket szerezzenek – és ezáltal médiaértő és médiatudatos szakemberekké váljanak –, de képesek legyenek nemcsak a jelenkor, hanem a jövő lassan megjósolhatatlan változásainak kihívásaira is önálló, kiforrott művészi igényű válaszokat adni. Jelen összeállítás az Elektronikus ábrázolás BA és a Tervezőgrafika MA szakok hallgatóinak diplomamunkáit mutatja be.

MEDIA AND DESIGN DEPARTMENT

The launch of the BA training in Graphic Design at the Visual Arts Institute in Eger in 2017 further enhances the process that was initiated by the start of the MA in Graphic Design in 2013. Being adapted to the well-recognized courses in education and art-mediation, a full-time training in applied art is ensured, which broadens the wide educational range of visual culture at the Eszterházy Károly University. The transformation of the former department into an Institute in 2015 created a new structure. The Department of Fine Arts and Media and Design Department were established. The Department of Motion Picture Arts joined them this year, creating thereby the opportunity of the education of further visual genres. At the Media and Design Department, students earns professional background for the specific fields of graphic design, web design or animation design. Students acquire theoretical and technological knowledge related to general visual issues, which can be further developed at the Master's program based on the BA training, and generate a mature, autonomous designer's attitude.

The department pays particular attention to the presentation of their students outside the institution as well. The curriculum naturally includes the participation in various national and international competitions and exhibitions. Students take their part in these events effectively, which is shown by the countless achievements and results. Due to the rapid technological and perceptual changes in the visual life of the present era, a constantly changing richness of form and method has emerged, which, due to the abundance of possibilities provided by the online space, is the language of an infinite number of participants, thus creating a continuous dialogue between different ideas, experiments and schools. This situation does not leave the art education untouched, and the teachers and students of the department must preserve their willingness for innovation in this environment, fitting the courage of experimentation with professional integrity. Therefore, the most important goal is that the department's students do not only acquire comprehensive knowledge of contemporary visuality - and thus become media literate and media-conscious professionals – but that they shall be able to give autonomous, mature responses of artistic quality to the challenges of not only the present, but the as yet unpredictable changes of the future. This compilation presents the diploma works of students from the Electrography BA and Graphic Design MA.

A MÉDIA ÉS DESIGN TANSZÉK OKTATÓI
THE TEACHERS OF MEDIA AND DESIGN DEPARTMENT

habil. CSONTÓ Lajos
tanszékvezető egyetemi docens //
associate professor and head of department

Dr. SZÉPLAKY Gerda PhD
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
óraadó tanár // part-time lecturer

GULYÁS Benedek
óraadó tanár // part-time lecturer

elektrográfia BA

ELEKTROGRÁFIA SZAKIRÁNY

(Elektronikus ábrázolás BA szak)

A szakirány hallgatói a tervezőgrafikai- és kompjútergrafikai 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, kiadványelőkészítést 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.

Vezető tanár / *senior master*
SZIGETI G Csongor

Konzulensek / *consultants*
JUHÁSZ Éva, SÜLI-ZAKAR Szabolcs, ZEMAN Zoltán

ELEKTROGRÁFIA SZAKIRÁNY / SPECIALISATION IN ELECTROGRAPHY

(Elektronikus ábrázolás BA szak / *Digital Representation BA programme*)

BALLA Georgina

BEDŐ Tekla

BODNÁR Áron

FEHÉR Gáspár János

FUCSKU Dávid

GULYÁS Attila

KATONA Barbara

NAGY Zsófia

SZABÓ Bernadett

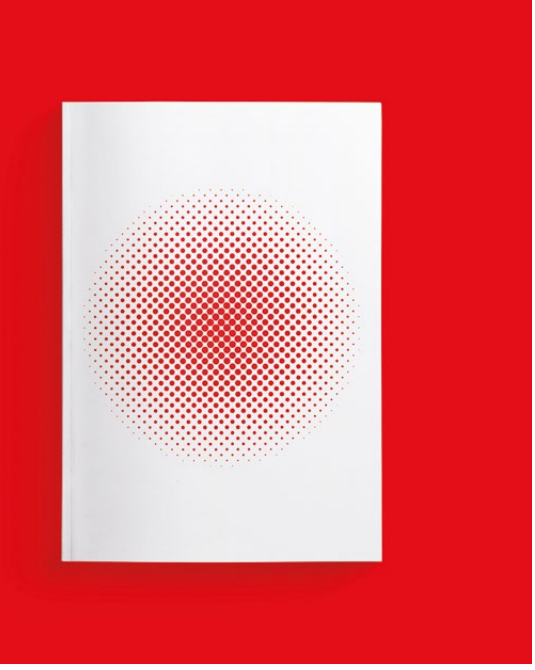
KNOW.ITP

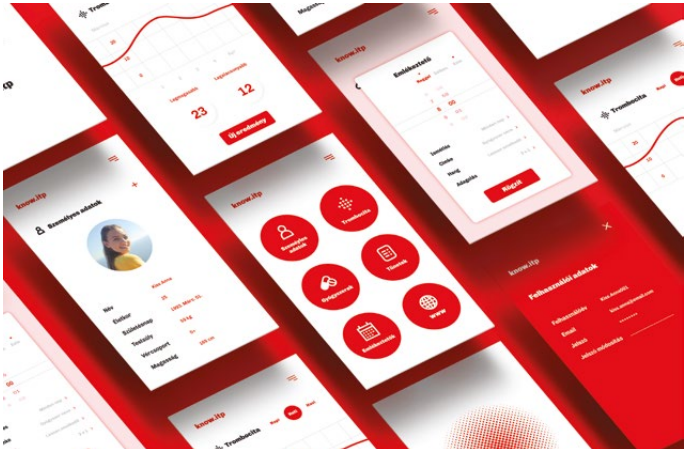
társadalmi kampány
social campaign

Az Idiopathiás thrombocytopéniás purpura (ITP) egy autoimmun betegség, amelynek legfőbb tünete az alacsony vérlemezkeszám. A vérlemezkéknek (thrombocytáknak) a véralvadásban van fontos szerepük, ezért jelentős csökkenésük vérzékenységhez vezet. A know.itp egy felvilágosító kampány, amelynek célja a betegek és hozzátartozóik tájékoztatása a betegségről: milyen tünetekkel jár, milyen vizsgálatok várnak a betegekre, milyen gyógyszerek, kezelések előtt állnak. A kampány központi eleme egy kiadvány: egy minden információt tartalmazó személyes útmutató a betegek számára. Ezen kívül online és offline felvilágosító kampány is társul hozzá, mely a betegségben szenvedők személyes tapasztalatait is megosztja a tárgyilagos tájékoztatás mellett. A projekt, ami sokat segíthet az érintetteknek már a kezdetektől, hiánypótló, hiszen jelenleg nem áll ilyen rendelkezésre.

BALLA GEORGINA

mailtoballa.gina@gmail.com
ballageorgina.com
behance.net/ballagina
instagram.com/bgrgna





Idiopathic thrombocytopenic purpura (ITP) is an autoimmune disease the main symptom of which is low blood platelet level. Platelets (thrombocytes) play an important role in blood clotting and therefore their significant decrease in the blood flow leads to haemophilia. Know.itp is an information campaign aimed at informing patients and their relatives about the disease: its symptoms, the medical examinations awaiting for the patients and the medications used in the treatment. The central element of the campaign is a brochure: a personal guide for the patients with all the information about the illness. In addition, it is accompanied by both an online and offline awareness campaign that shares the personal experiences of people suffering from the illness besides providing objective information as well. The project, which can give a lot of help for those concerned already from the beginning of the disease, fills a gap as there is currently no such publication available.

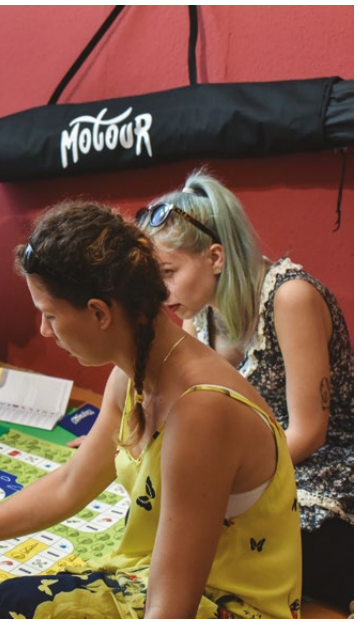
MOTOUR

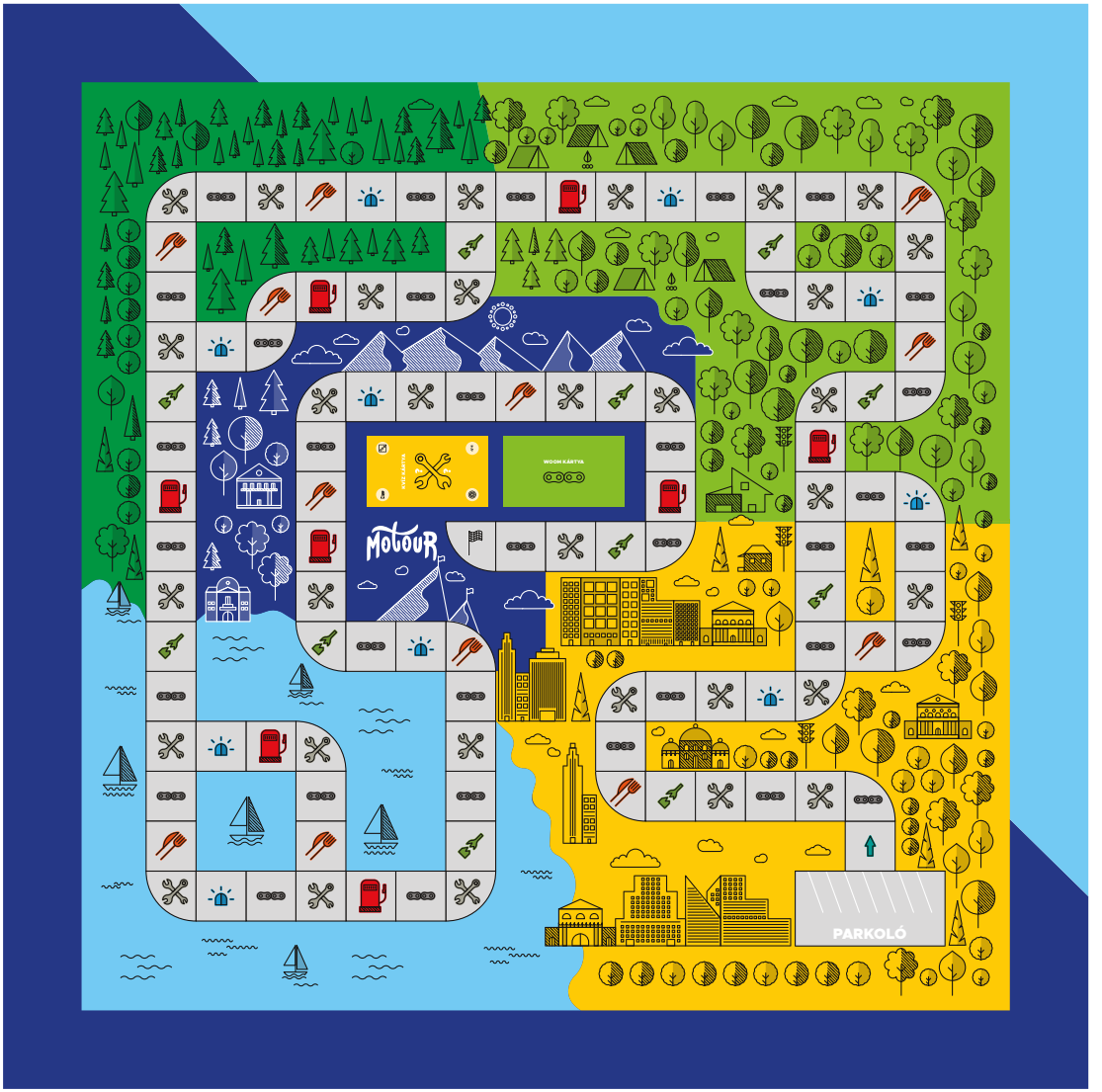
társasjáték / boardgame

Diplomamunkám egy motoros társasjáték, amely kicsiknek és nagyoknak egyaránt jó időtöltési lehetőséget nyújt. A játék egy kaland, amely kérdésekkel, feladatokkal szórakoztatja a motorozni vágyó csapatokat. Tapasztalatom szerint társadalmunkban a motorosokat sok negatív kritika illeti, amelyek nagy része nem is igaz. Ezeket az előítéleteket próbálja a játék lebontani a közösen eltöltött idő és az ismeretterjesztő kérdések segítségével. Ajánlom mindazoknak, akik szeretnek játszani, szeretnek motorozni vagy csak egyszerűen érdeklődnek a motorozás, illetve a túrázás iránt. A majdnem egy méteres játéktábla aktivizálja a résztvevőket a könnyen felcsavarható és a hátizsákban elhelyezhető többi játékelemmel együtt. Motoros bábuk közül választhatnak a csapatok, majd a dobókocka segítségével és a kérdések, feladatok megválaszolásával átjuthatnak a különböző túraútvonalakon, egészen a célig. Itt nem a gyorsaság, hanem az ügyesség, a csapatmunka és a tudás számít! Motour-ra fel!

BEDŐ TEKLA

bedo.tekla@gmail.com
behance.net/bedteka
instagram.com/bedotekla
facebook.com/tekla.bedo





My diploma work is a motorbike board game that offers a good pastime opportunity both for young and older players. The game is an adventure that provides entertainment in the form of questions and tasks for the teams taking part in the game. In my experience, motorcyclists get much negative criticism in our society, most of which is not well-funded. The game attempts to break down these prejudices through the time spent together and the questions that disseminate information about motorcycling. I recommend it to all those who like to play, ride a motor or are just interested in motorcycles or hiking. The nearly one-meter-long gaming board activates participants, together with the other game items that are easy-to-roll up and put in a backpack. Teams can choose from among motorcyclist figures, then, while using a dice,can get through various hiking trails all the way to the finishing line by answering the questions and solving the tasks. In this case, it is not speed, but skills, teamwork and knowledge that will matter! Motour up!

GYERTYÁNOS SERFŐZDE
GYERTYÁNOS BREWERY

arculat, csomagolás
identity, packaging

A diplomamunkám a miskolci Gyertyános Serfőzde kézműves sörmárka arculatának frissítése, fiatalítása, valamint csomagolásának megtervezése. Nyolcféle palackozott gyümölcsös sörfajta van a cég kínálatában, amelyek mind különleges ízvilággal rendelkeznek. Minden ízhez egy-egy mókás karaktert terveztem, akik kissé bódult állapotban néznek le ránk a palackokról. A sörök címkéjén érezhető a humor, a részegség vicces oldalának a bemutatása; ez az illusztrációban és a szövegben egyaránt megjelenik. A csomagolás tervezésénél az egyik fontos szempont az volt számomra, hogy a négyes palackgyűjtőt a vásárlást követően ne dobjuk ki. A kartondoboz nem csak szállításra használható; az általam hozzárendelt funkcióval „meghosszabbítom az életét". A torpedó egy sokak számára ismert játék, amit a csomagoláson belülre terveztem – a sörözés mellett elüthetjük az időnket egy kis játékkal.

BODNÁR ÁRON

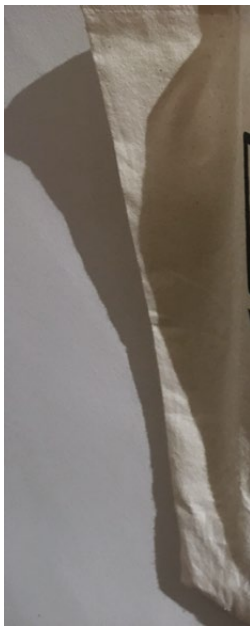
aron.bodnar18@gmail.com
behance.net/aronbodnard6ff
instagram.com/aaron_bodnar

My diploma work is the refreshing and rejuvenating of the Miskolc Gyertyános (Hornbeam) Brewery beer brand's image and the package design of their products. The company offers 8 kinds of bottled fruit beers all of which have a special flavor. For each of them I have designed a funny character who looks at us from the bottles in a slightly dazed state. Humour, the funny side of being drunk can be felt on the beer label's design; it appears in my illustration and in the related text as well. One of the important aspects of my packaging design was that the consumer should not discard the four-bottle collector after the purchase of the product. The cardboard box can be used not only for shipping; I assigned another function to it, "I prolong its life". Battleship is a game known by many people that I have designed inside the package –besides drinking and chatting we can also spend our time with playing it.

ECOPOINT

branding

Az Ecopoint egy szervezet tervezete, amelynek hivatása az elektronikus sport rendezvényeinek környezetbaráttá tétele. Az arculat mellett különböző tárgyak találhatóak, amelyek a különböző rendezvényeken megjelenő, egyre nagyobb méreteket öltő műanyagszemétre és egyéb, a későbbiekben nem hasznosítható hulladékra próbálnak megoldást nyújtani. A legnagyobb figyelmet a belépésnél átadott ajándékcsomagok kapják, amelyeket vagy csak csomagolásukban, vagy, – bizonyos esetekben –, teljes szerkezetükben változtatok meg. Az általam tervezett összes tárgy teljesen újrahasznosított vagy újrahasznosítható anyagból készül, legnagyobb részben hullámkartonból. Azoknál az elemeknél, amelyeknél ez nem lehetséges, további szervezetek bevonásával történik a hulladék feldolgozása, például a rendezvényeken felhasznált molinók a budapesti székhelyű Cimbi-hez kerülnek, amely különböző használati termékeket állít elő a hozzá eljuttatott alapanyagokból.



FEHÉR GÁSPÁR JÁNOS

behance.net/gasparfeher
instagram.com/valkyriedesign
facebook.com/valkydes

Ecopoint is a plan of an organization designed to make e-sport events environmentally friendly. In addition to the image, there are various objects that offer solutions to the increasing presence of plastic waste and other waste that cannot be used later. Most attention is given to gift packs delivered at the entrance to these events, which I either modify only in their packaging or, in some cases, in their entirety. All the items I have designed are fully made of recycled or recyclable materials, mostly of corrugated cardboard. With items where this is not possible, the processing of waste involves other organizations. For example, the molinos used at events will be placed at the Cimbi company, based in Budapest. Cimbi produces different everyday items from the raw materials that are delivered to it.

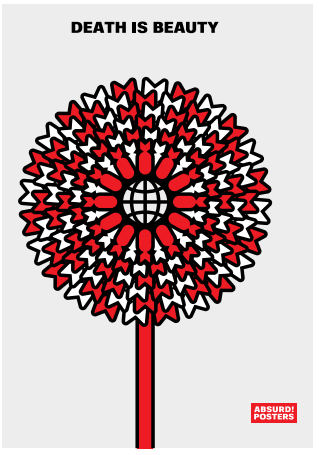
ABSURD! POSTERS

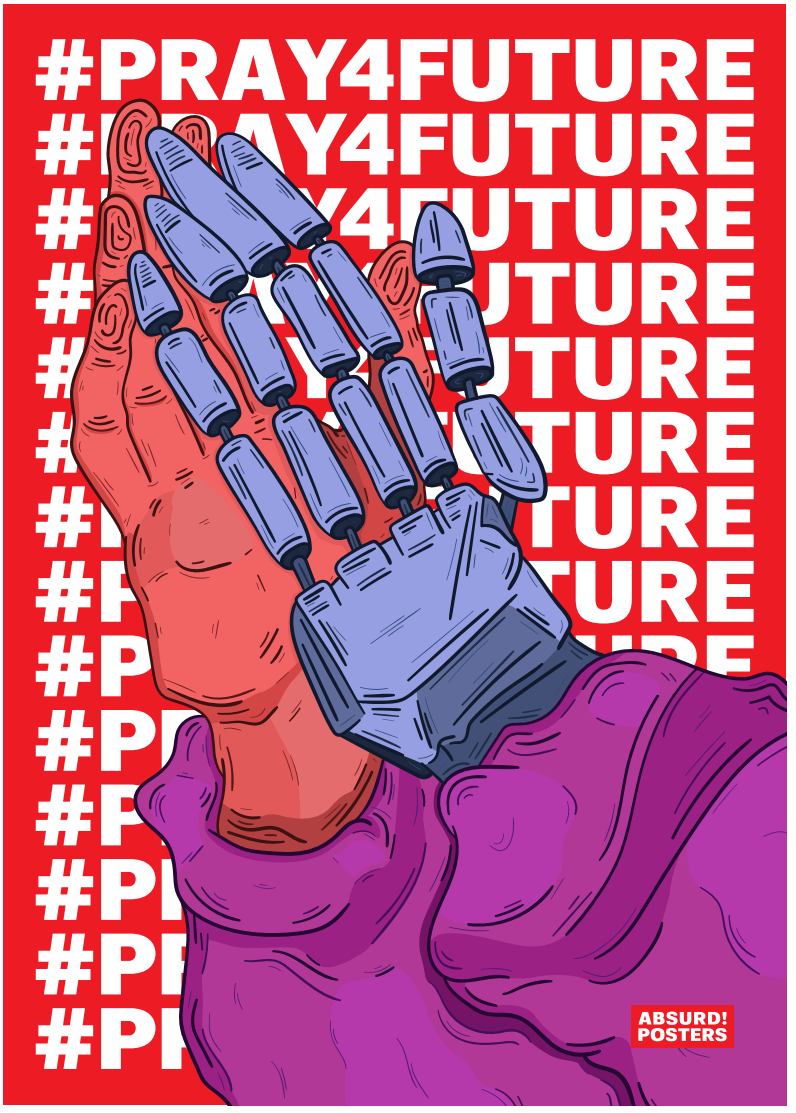
társadalmi plakátkampány, kiadvány
social poster campaign, broschure

Albert Camus abszurd filozófiáját inspirációként felhasználva kezdtem el az experimentális társadalmi célú üzeneteket tartalmazó plakátsorozatot, az ABSURD! POSTERS-t. Camus szerint annak ellenére, hogy az ember folyamatosan keresi a saját létezése értelmét, célját, hiába kutat kitartóan, nem találhatja meg soha. A munkám a társadalmi problémáinkra, a jelenkori élet és a történelem során kialakult abszurd helyzetekre adott vizuális reflexiók sorozata. A hétköznapokban gyakran találkozhatunk ezekkel a problémakörökkel, mégsem vagyunk képesek hatékonyan tenni ellenük, a legtöbb ember még csak nem is gondolkodik el rajtuk. Ezért is igyekeztem szokatlanabb aspektusból és eszközökkel közelíteni az ügyhöz, a tervezőgrafikából ismeretes figyelemfelkeltés eszközeit használva, fiataloknak (is) szóló üzeneteket, szlengeket, populárisabb nyelvezetet, látszólag könnyed tartalmakat sorakoztatva fel a plakátokon. Ezeket alaposabban végiggondolva rájöhet a néző, hogy valós mélység fedezhető fel a felület mögött, olyan problémafelvetések, amelyekkel mindenkinek érdemes foglalkoznia. A projekt inkább kérdez és rávilágít, mintsem kijelent – célja a gondolkodás provokálása.

FÚCSKU DÁVID

davidfucsku@gmail.com
behance.net/Fuc_ku
instagram.com/fuc_ku_design





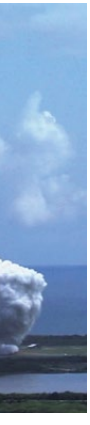
Using the absurd philosophy of Albert Camus as an inspiration, I began making the ABSURD! POSTERS, a series of posters with experimental social messages. According to Camus, despite the fact that the human being is continually in search for the meaning and purpose of his existence, the constant research is in vain, because it can never be found. My work is a series of visual reflections on our social problems, absurd situations of our present-day life and history. We often encounter these issues in everyday life, but we are not able to effectively counteract them. Most people do not even think about them at all. This is why I tried to approach the case from more unusual aspects using unconventional tools. I apply the means of graphic design for raising awareness and put messages (also) for young people, slang expressions, more popular language and seemingly lightweight content on the posters. Looking at them more thoroughly, the viewer can realize the real depth behind the surface, the issues that are worth considering for everyone. The project questions and highlights information rather than declares anything– its purpose is to provoke thought.

ANOTHER branding

Célom egy olyan „totális” márka létrehozása volt, amely minden felületen, terméken és szolgáltatáson használható, és ami a néző számára az első pillantásra hiteles és bizalmat keltő. Egy brand, amely látszólag mindent uralni szeretne, ugyanakkor kritikus önmagával és a termékeivel szemben is. Önazonosságát vállalva nem akar több lenni, mint ami, és ezt a vevő felé őszintén kommunikálja. Görbe tükröt állít, elsősorban a hypebeast mozgalomnak, illetve azoknak a brandeknek, akik hazug vagy eltúlzott marketingszövegekkel és professzionális grafikai- és designeszközökkel csapják be a fogyasztói társadalmat. Ezt a gondolatmenetet és hatásmechanizmust szeretném bemutatni az online felületen is megjelenő elképzelt termékekkel, a kiállításon elhelyezett tárgyakkal és egyéb installációs elemekkel. Ilyen például a márka logózott, fiktív múzeumi tárgyait tartalmazó vitrin, amely felett egy videómontázs pörög jövőbeli Another reklámokkal és hirdetésekkel. Egy olyan világba nyújtok betekintést, amelyben már globálissá nőtte ki magát és mindent átitat az Another brand.

GULYÁS ATTILA

attilagulyas93@gmail.com
behance.net/krg3rz0442
instagram.com/shank.one

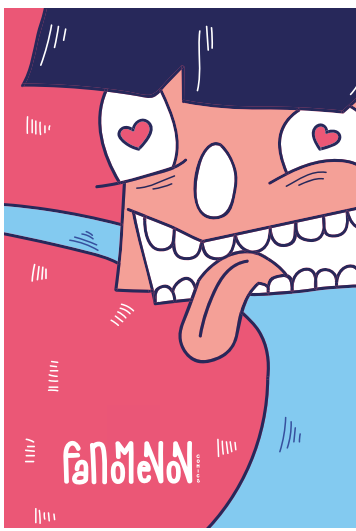


My goal was to create a "total" brand that can be used on all areas, products, and services and which is credible and trustworthy for the viewer even at first glance. It is a brand that seems to want to dominate everything but is critical to itself and its products. It accepts and does not want to be more than it really is and it communicates this honestly towards the customer. It holds up a crroked glass primarily for the hypebeast movement and for those brands which decieve the consumer society by the means of exaggerated marketing texts, professional graphics and design. I would like to present this idea and mode of action by the imaginative products that appear online, the objects displayed at the exhibition and other installation elements. For example, the show-case containing the brand's logotyped, fictitious museum exhibits, above which a videomontage is screened with future Another commercials and advertisements. I give you a glimpse into a world in which Anotherbrand has gone global.

FANOMENON

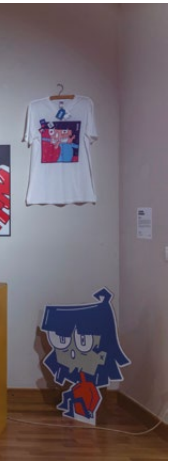
képregény / comics

A rajongói réteg egy olyan szubkultúra, amelyről igazán csak az tud, aki átélte. Egy olyan képregényt készítettem, amely bemutatja az őrült rajongók hétköznapjait. Sarkított, de valós történeteket ábrázolok – ezzel egyfajta tükröt tartok a fanatikus emberek elé. A túlzott rajongás negatív hatásait szeretném bemutatni, és ezzel segíteni az érintetteknek abban, hogy időben vegyék észre destruktív függőségüket. Például saját testük bántalmazását, az antiszociális életet, a túlzott pénzköltést stb. Humorral fűszerezett mögöttes tartalmakat szeretnék csempészni egy olyan médiumba, amelyet ők is szívesen olvasnak. A kritikai attitűd kialakítása a célom, melynek révén a fanatikusok képessé válhatnak arra, hogy kívülről lássák magukat és helyzetüket. A képregény főhőse Trix, aki különböző furcsa szituációkba keveredik túlzott rajongása miatt. Ő reprezentálja a fanatikus réteget. Van egy macskája, Dizz, aki ugyancsak fontos szereplője a történeteknek.

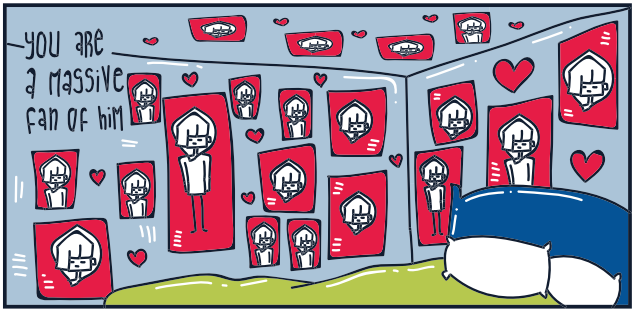


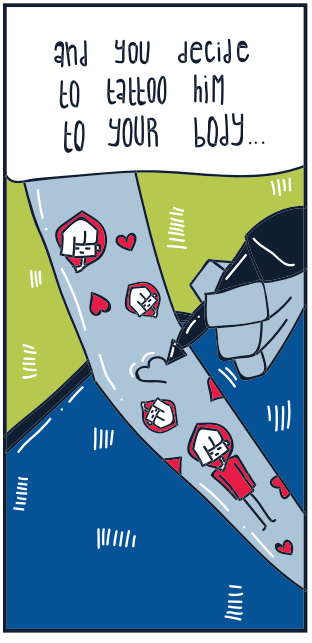
KATONA BARBARA

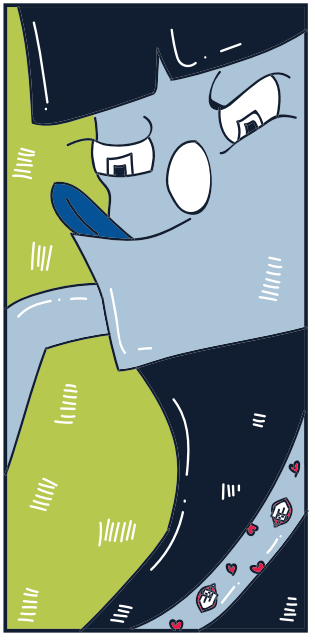
katona.barbara.94@gmail.com
behance.net/brbrgraphics
instagram.com/brbrgraphics
facebook.com/brbrgraphic
pinterest.com/brbrgraphics
patreon.com/brbrgraphics



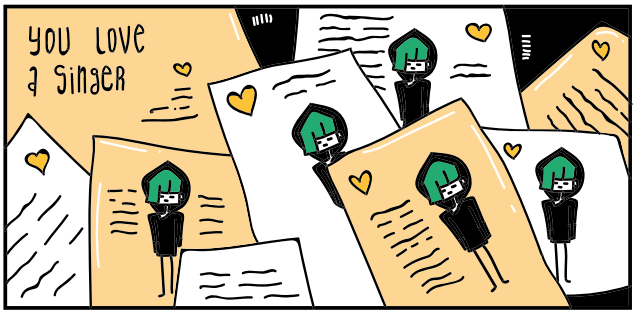
tattoo







I'M TRYING!



Fandom is a subculture that can fully be experienced only by those who really participate in it. I made a comic book that shows the everyday lives of crazy fans. Polarised but true stories are depicted – I can hold a kind of mirror for fanatical people in this way. I would like to present the negative effects of excessive fandom and help those concerned to notice in time their destructive dependence, or example, the abuse of their own bodies, their antisocial life, excessive spending, etc. I would like to provide underlying content flavoured with humour in a medium that they also like to read. My goal is to create a critical attitude allowing the fanatics to be able to see themselves and their position from the outside. The protagonist of the comics is Trix, who gets involved in strange situations because of her excessive enthusiasm. She represents the fanatics. She has a cat, Dizz, who is also an important character in the stories.

RINYA SZTORIZ
RINYA IS TELLING STORIES

könyv / *book*

A diplomamunkám egy tíz fejezetből álló könyv saját írásaimmal és illusztrációimmal, amelyek a napjainkban előforduló generációs szakadékokból fakadó negatív viselkedéseket reprezentálják vicces és groteszk formában. Saját tapasztalataimat dolgozom fel a történetekben. A témaválasztás szinte egyértelmű volt számomra: olyan jelenségeket akartam megragadni, amelyekkel nap mint nap találkozik az ember, s gyakorta bosszankodik rajtuk. Miután jobban beleástam magam a témába, szembesültem az aggizmus és az adultizmus problémáival. Konkrét karakterekbe ültettem át azokat az idegesítő viselkedésformákat, amelyek mindenki agyára mennek. A 10 fejezetből álló könyvben tíz olyan szituációt mesélek el, amelyek velem is megtörténtek. De az életnek nem csupán a rossz oldalát szeretném megjeleníteni. Zárásként bemutatom a szent és sérthetetlen, jóságos nagymamákat, valamint a jófej nagypapákat – így állítom kontrasztba a negatív és pozitív viselkedésmintákat. Célközönségem a fiatalabb korosztály, ezen belül is a 15 és 30 év közöttiek.

NAGY ZSÓFIA

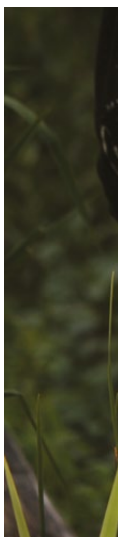
behance.net/zsaklin
instagram.com/zazarell
instagram.com/rinyasztoriz
facebook.com/Rinya-Sztoriz

My diploma work is a book of 10 chapters with my own writings and illustrations that represent in a funny and grotesque form the negative examples of behaviour that can be experienced these days arising from the generational gaps. I present my own experiences in the stories. The choice of the theme selection was almost self-contained for me: I wanted to capture phenomena that we meet every day and we often find annoying. After having done more reserach on the subject, I faced the problems of ageism and adultism. I have transposed those annoying behaviour patterns that get on everybody's nerves into the concrete characters that play a role in my project. In the ten chapters of the book I introduce ten situations that have happened to me, too. But I do not only want to show the wrong side of life. As a closure, I present sacred and innocent, good grandmoms and cool grandads - so I contrast the negative and positive behavioral patterns. My target audience is the younger age group, especially those between 15 and 30.

PRACLI

arculat / identity

Diplomamunkám egy saját márka kialakítása, ami a Pracli elnevezést kapta, a nevével is utalva a kézzel készült termékekre. Egyetemi éveim alatt kezdtem el hobbiból táskák varrásával és festésével kísérletezni, aminek nagy sikere lett, ezért nem is volt kérdés, hogy érdemes továbbfejleszteni és kialakítani hozzá egy arculatot is. A márka célja, hogy a nagy divatnak örvendő feliratos termékeken angol helyett magyar szövegek jelenjenek meg. Nyelvünk szépségének népszerűsítésére hazai alternatív zenekarok sokszor versbe illő dalszövegeit használom. Az ezekből vett mondatok sokkal kifejezőbbek, mint az angol kifejezések, és egyedibbé varázsolják viselőjüket, mint a tömegmárkák termékein lévő társaik. Minden elkészített darabnak saját hangulata, saját lelke van.



SZABÓ BERNADETT

bettikaszabo@gmail.com
behance.net/bettikaszabo
instagram.com/szabo_bettika

My diploma work is the design of my own brand, named Pracli. Its name refers to it being a brand for hand-made products. During my university years I started experimenting with sewing and dying bags in my free time. It was a great success, so there was no question that it was worthy coming up with and developing an image for it as well. The purpose of the brand is to use the Hungarian language instead of widespread popular texts in English. To promote the beauty of our language, I use the poetic lyrics of Hungarian alternative rock bands. The sentences taken from these lyrics are more genuine and expressive than English phrases, and make their wearer more unique than their counterparts printed on mass-market products. Each piece has its own atmosphere and soul.

SOLVE YOUR PROBLEMS
#YOLO
FAKE NEWS
REAL WARS
THIS IS NOT AVAILABLE IN YOUR COUNTRY
NOBODY CARES
AN EYE FOR AN EYE
WTF
PEACE IS FOR THE DEAD
MAKE SPACE FOR ROCKETS
EXCUSE TO KILL
ALWAYS MORE
I STILL KNOW YOU*
NEW CAGE SAME SHIT
BUY FAITH
JUST ME AGAINST THE WORLD WITH MY AK FOURTY SEVEN
beat em' up_
Another
MIND TRAP

képanimátorBA

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.

Vezető tanár / *senior master*
SZIGETI G Csongor

Konzulens / *consultant*
SIPOS Levente

KÉPANIMÁTOR SZAKIRÁNY / SPECIALISATION IN ANIMATION

(Elektronikus ábrázolás BA szak / *Digital Representation BA programme*)

HASKÓ Anikó

KASZA Veronika Blanka

VIRÁG Fruzsina

WELCOME TO NIGHT VALE

vegyes technikával készült limitált animációs rövidfilm
mixed media limited animated shortfilm
05’00’’ 1080p

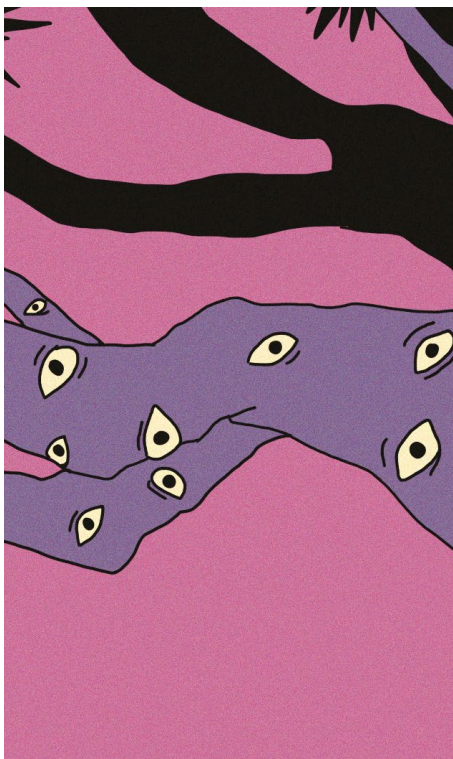
A diplomafilmem egy angol nyelvű rádióműsoron, a Welcome to Night Vale-on alapszik. A műsor egy bizarr és szürreális történésekkel teli amerikai kisváros életébe enged betekintést, amelyet Cecil Palmer – a műsorvezető – tudósításából ismerhetünk meg.

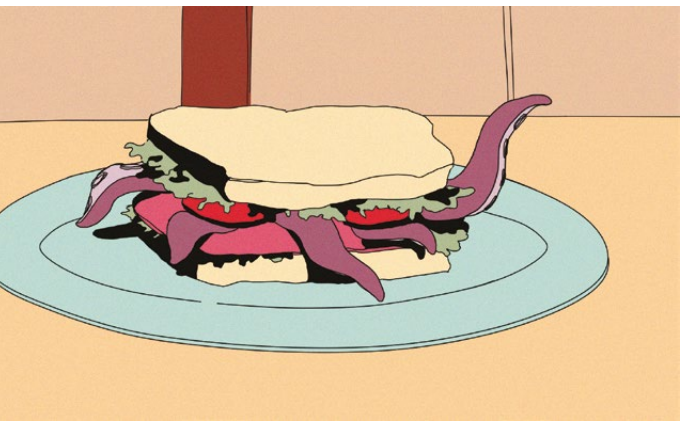
Night Vale valahol a sivatagban terül el, lakói pedig mind-mind fura szerzetek. Megjelennek angyalok, sárkányok, ismeretlen kámzsás alakok, akikre nem szabad ránézni. Cecil kinézete is rejtély marad a hallgató előtt, csak a hangját és a gondolatait ismerjük meg. A furcsa és megmagyarázhatatlan események mögött sokszor társadalomkritika bújik meg. A podcast maga jelenleg 127 epizódnál tart.

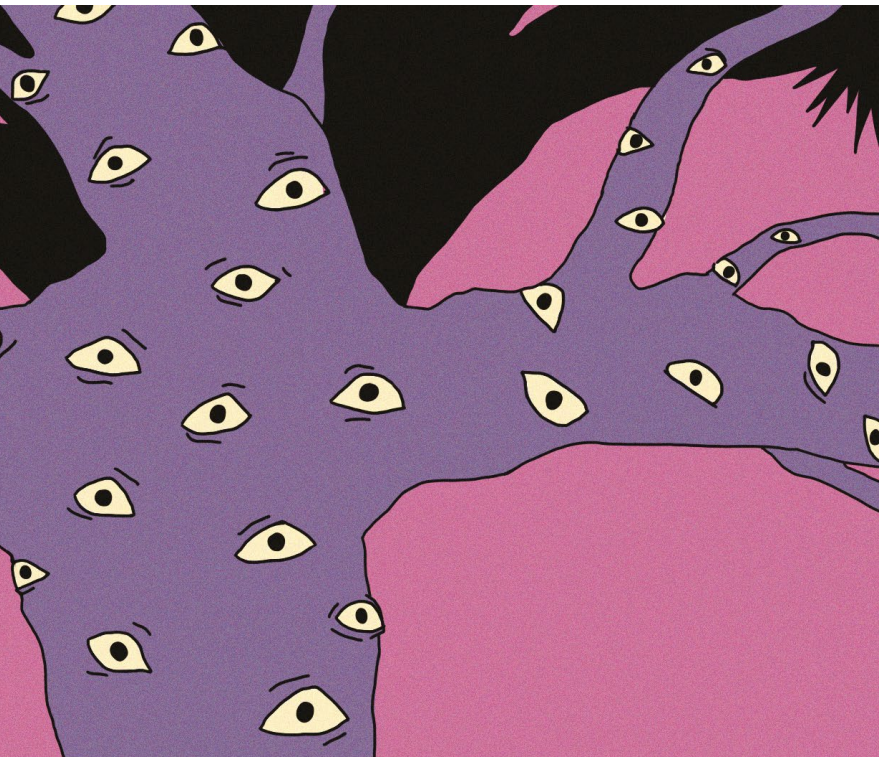
Fő célom az volt, hogy egy erőteljes hangulatú bemutató videót hozzak létre, ezért csak az első három epizódból dolgoztam. Ezekből emeltem ki különböző szakaszokat, majd azokat vizuális formába foglaltam és egyesítettem egy animációs filmben. A vizuális világ elsősorban saját elképzelésekből építkezik – mivel eredeti nincs –, de bizonyos elemeket átemeltem a rajongók teóriáiból is. Személyes élményeket is vittem bele az alkotásba: az animáció során megjelenő épületek a lakóhelyemen, Kiskőrösön található, létező építmények.

HASKÓ ANIKÓ

haskoaniko6@gmail.com
behance.net/haskoaniko
instagram.com/hasko_aniko
haskoaniko.tumblr.com







My diploma work is based on an English-speaking radio program, Welcome to Night Vale. The show gives an insight into the life of an American small town full of bizarre and surreal events, with which we get familiar via the reports of the presenter Cecil Palmer.

Night Vale lies somewhere in the desert and all its inhabitants are weird. There are angels, dragons, unidentified hooded figures that cannot be looked at. Cecil's looks remain a mystery to the audience, too, we just get to know his voice and thoughts. Social criticism often lurks behind the strange and unexplainable events. The podcast itself is currently at 127 episodes.

My main goal was to create a powerful demonstration video, so I only used the first three episodes to work on. I took out different parts from these, then I put them in visual form and unified them into an animated film. The visual world is primarly built from my own ideas – since there is no original version to rely on –, but I have also included certain elements from fan theories. I also brought personal experiences into the creation: the buildings appearing in the animation are existing ones in my place of residence, Kiskőrös.

LUCA

vegyes technikával készült animációs rövidfilm
mixed media animated shortfilm
03’40’’ 1080p

A történetben egy kislány az édesanyjával az utcán sétálva talál egy lyukas medált, amin átnézve szörnyeket kezd el látni. A szörnyek közül az egyik, a hibikán üldözőbe veszi. A film szereplője fontos szereplője még – Lucán és a hibikánon kívül – a kislány édesanyja is. A történet alapjául szolgáló várost egri és szentendrei élmények hatására alkottam meg. A filmben próbáltam minél több magyar mitológiai elemet szerepeltetni, köztük a Lucához kapcsolódó karácsonyi szokást és a busó álarcokat, de fontos inspirációul szolgáltak a saját, gyermekkoromból származó szörnyekről alkotott elképzeléseim is. A történettel azt szerettem volna kifejezni, hogy a tudástól, problémáktól való elfutás vagy azok létezésének tagadása sohasem jó megoldás.

KASZA VERONIKA BLANKA

kaszaveronikablanka@gmail.com
behance.net/Kaszablanka
instagram.com/official_occudo

In the story, while walking down the street with her mother, a little girl finds a medal with a hole in it and looking through it, she begins to see monsters. Hibikan, one of the monsters, starts chasing her. Besides Luca (Lucy, the little girl) and the hibikán, the little girl's mother also plays an important role in the film. The city where the story takes place is inspired by my experiences in Eger and Szentendre. I tried to involve as many Hungarian mythological elements in the film as possible, including the Christmas tradition of Saint Lucy and the "busó" masks, and my ideas about my childhood monsters inspired my work, too. My aim with the story was to express the idea that runing away from knowledge and problems or the denial of their existence is never a good solution.

AZ ÖRÖK ŐSZ ERDEJE
THE FOREST OF ETERNAL AUTUMN

bábanimáció / *puppet animation*
03'30'' 1080p

A diplomafilmem egy zenés bábanimáció, amit Márta Alex Kedvesem című dala inspirált. A megénekelt költői képeket és motívumokat a saját ötleteimmel gazdagítva vizuális élménnyé formáltam. Az énekes több másik munkájából is emeltem be gondolatokat, melyeket belerejtettem a karakterek kinézetébe, jellemébe, a hátterekbe, jelenetekbe. Igyekeztem úgy dolgozni, hogy az animációm rövidsége ellenére is elég színes és sokrétű legyen a videó.

A történet egy fiktív világban játszódik. Egy farkaslányról és egy fiúról szól, akik az Örök Ősz erdejében találkoznak és első pillantásra egymásba szeretnek. Miután a lány lelepleződik a fiú előtt, megijed és elfut, mert fél, hogy a fiú nem tudja elfogadni a másságát. Még a sáját is maga mögött hagyja, melyet a fiú gondosan megőriz, hogy ha újra találkozik a szerelmével, visszaadhassa neki. A lány eközben elhatározza, módot talál arra, hogy lemondhasson a varázserejéről és így áthidalja a szakadékot kettejük között.

VIRÁG FRUZSINA ÉVA

miyaou.art@gmail.com
behance.net/miyaou
instagram.com/miyaou.art
facebook.com/MiyaouArt
artstation.com/miyaou
arthungry.com/hu/miyaou

My diploma film is a puppet animation with music inspired by the song Kedvesem (My Darling) by Alex Márta. I enriched the poetic images and motifs of the song with my own ideas, creating a visual experience for the viewer. I also introduced some thoughts taken from other works of the singer that I built into the look and personality of the characters as well as the backgrounds and scenes of the animation in a hidden form. I was trying to make my video colourful and complex enough in spite of its short duration.

The story takes place in a fictional world. It is about a wolf girl and a boy who meet in the forest of Eternal Autumn and fall in love with each other at first sight. After her secret is revealed for the boy, she gets scared and runs away because she is afraid that the boy would not accept her otherness. She even leaves behind her scarf, which the boy keeps carefully so that he could give it back to his love when he meets her again. Meanwhile, she decides to find a way to give up on her magic powers and thus bridge the gap between the two of them.

webdesign BA

WEBDESIGN SZAKIRÁNY

(Elektronikus ábrázolás BA szak)

Hazánkban egyedülálló felsőfokú szakképzés. A webdesigner ismeri a UX design módszereit, drótvázat készít, website-ok, mobilalkalmazások 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.

Vezető tanár / *senior master*
SZIGETI G Csongor

Konzulens / *consultants*
FAA Balázs, JUHÁSZ Éva, SÜLI-ZAKAR Szabolcs, ZEMAN Zoltán

WEBDESIGN SZAKIRÁNY / SPECIALISATION IN WEB DESIGN

(Elektronikus ábrázolás BA szak / *Digital Representation BA programme*)

ÁDÁM Alexandra

CZUCZOR Dániel

DALMADI Sándor

GYŐRVÁRI Nikolett

KATONA Ádám

KOZMA Gábor

MAJOROSI Zsófia

NÉMETH Lilla

RÉZ Marcel

SZÁNTHÓ Boglárka

CRYSTAL MOUNTAIN

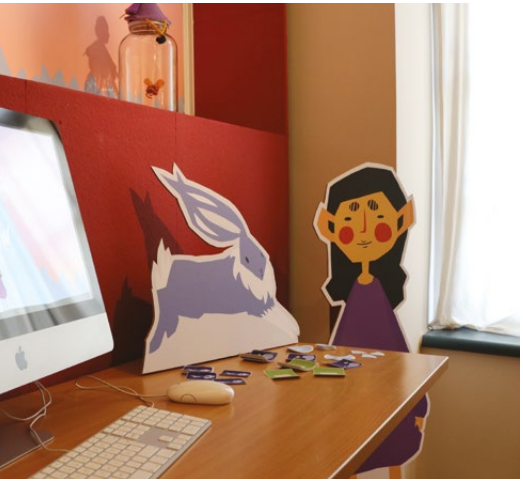
webképregény / webcomics

„Everything will be okay in the end. If it's not okay, it's not the end."
John Lennon

Diplomamunkám egy pixelgrafikus webképregény, amely a mesékből már jól ismert üveghegymotívum köré épül. „Az üveghegyen túl..." De mi van az üveghegyen innen? Egyáltalán, mi az az üveghegy? Mit jelent? Jelent-e egyáltalán valamit? Cassiopeiának bizonyára igen, hiszen folyton visszatérő álmainak állandó szimbóluma. Az egyik ilyen álom után talál egy furcsa talizmánt, ami még jobban felkelti a kíváncsiságát. Majd ennek hatására, szembenézve félelmeivel, végül útnak indul, és felkeresi az üveghegyet. Utazása során Cassiopeiának számos olyan dologgal kell szembenéznie, amelyekkel élete során szinte minden ember szembenéz: tanácstalansággal, egyedülléttel, a reményvesztettség érzésével. A webképregény bepillantást enged Cassiopeia életébe, akinek a kalandjai nyomán talán mi magunk is választ kaphatunk a kérdéseinkre.

ÁDÁM ALEXANDRA

crystalmountain.diploma@gmail.com
facebook.com/CrystalMountainDiploma
crystalmountaindiploma.tumblr.com



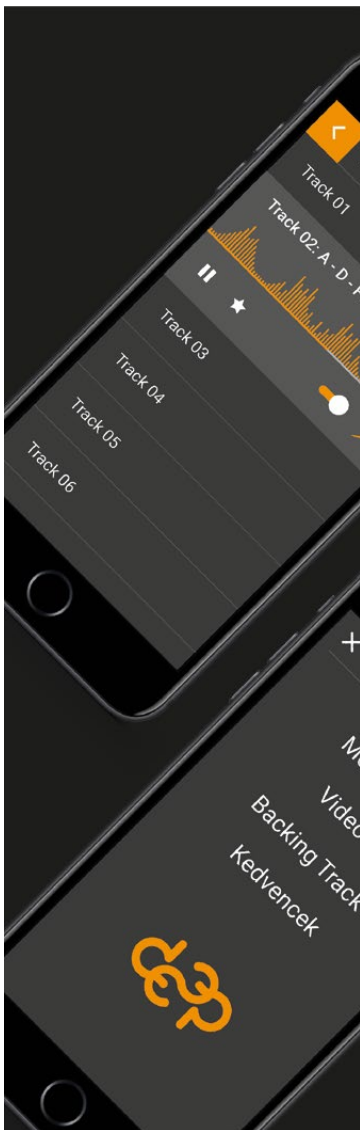
„Everything will be okay in the end. If it's not okay, it's not the end."
John Lennon

My diploma work is a pixelgraphic web comic book that is built around the recurring motif of Hungarian tales, the Glass Mountains: "Once upon a time, beyond the Glass Mountains..." But what is on this side of the Glass Mountains? What is a Glass Mountain, anyway? What does it mean? Does it mean anything at all? For Cassiopeia, certainly it has a meaning since it is a constant symbol in her recurring dreams. After one of these dreams she finds a strange talisman that arouses her curiosity even more than before. Then, as a result of this, facing with her fears, she finally starts her journey to visit the Glass Mountain. During her journey, Cassiopeia has to face a number of things that almost every person has to in their lives: perplexity, solitude, the feeling of hopelessness. The web comic book gives a glimpse into the life of Cassiopeia, whose adventures may well help us to find answers to our own questions.

DEEP

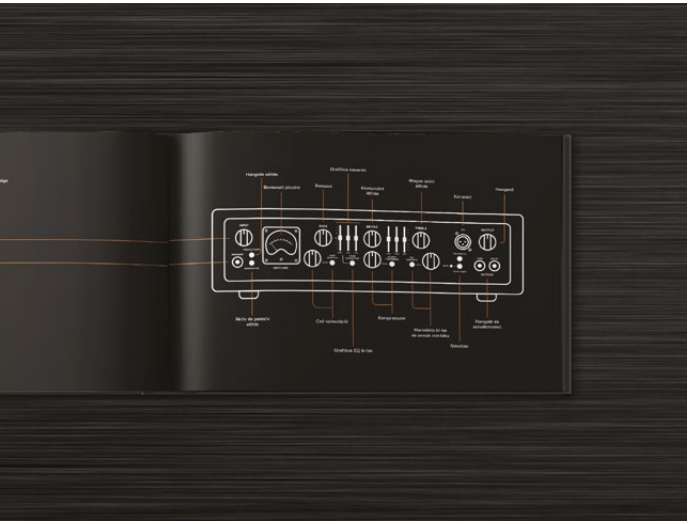
applikáció és kiadvány
application and brochure

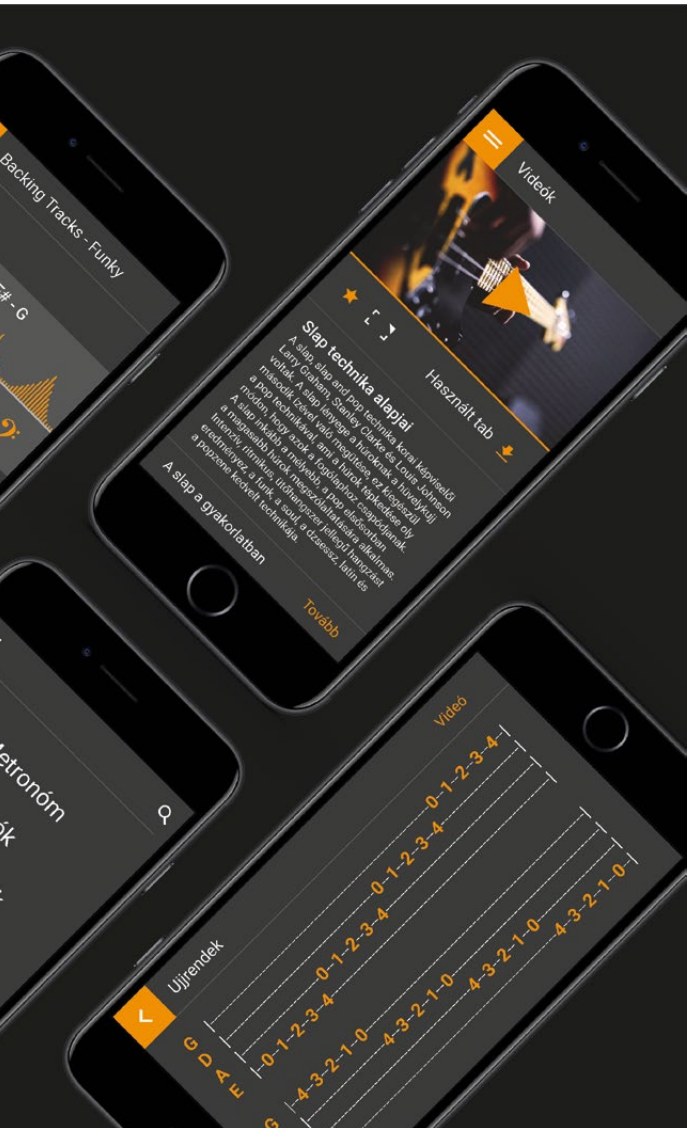
A Deep egy kiadvány és egy applikáció együttese, ami a kezdő basszusgitárosok tanulási folyamatát segíti. Fő célja az autodidakta tanulás megkönnyítése azzal, hogy minden fontos információt egyetlen kiadványban és egy hozzá tartozó applikációban egyesít. A kiadvány bemutatja többek között az adott hangszer zenében elfoglalt helyét – alapvetőnek tartom, hogy aki a zenével foglalkozik, tisztában legyen ezzel. Ezenkívül ujjrendek, tabulatúrák is szerepelnek a kiadványban. Az applikáció kiegészítése a kiadványnak. Ez nemcsak afféle látványelem, hanem egy leprogramozott „webapp", amelyben több videó is szerepel, valamint egy metronóm. Ami pedig igazán invenciózussá teszi a projektet, az az úgynevezett „Backing Tracks". Ami annyit takar: adott több hangsáv, amelyek különböző hangokra épülnek, s amelyekben kedvünkre ki és be tudjuk kapcsolni a basszusgitár hangját.



CZUCZOR DÁNIEL

czuczor.daniel94@gmail.com
czuczordaniel.hu
behance.net/czuczordan2830
instagram.com/gyman94/



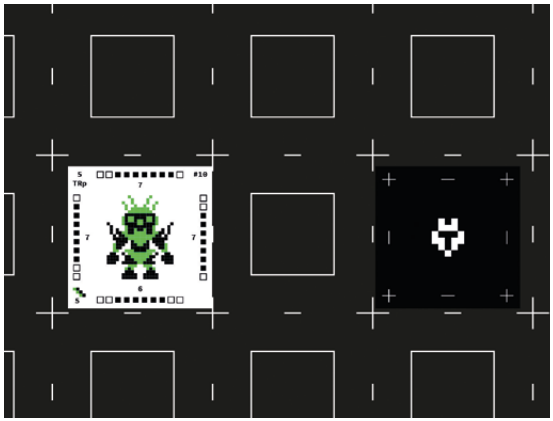


Deep is the complex of a publication and an application that helps the learning process for beginner bass guitarists. Its main purpose is to facilitate learning at home by combining all the important information in a single publication and a related application. The book presents, among other things, the role of the musical instrument in music – I find it fundamental that anyone who deals with music should be aware of this aspect. In addition, fingering and tabulations are also included in the publication. The brochure is complemented by the application. This is not just a visual element, but a programmed "webapp" with multiple videos and a metronome. What makes the project truly inventive is the so-called "Backing Tracks". It stands for multiple audio tracks that are built on different sounds in which we can turn on and off the bass sound as we like.

TRICUBUS

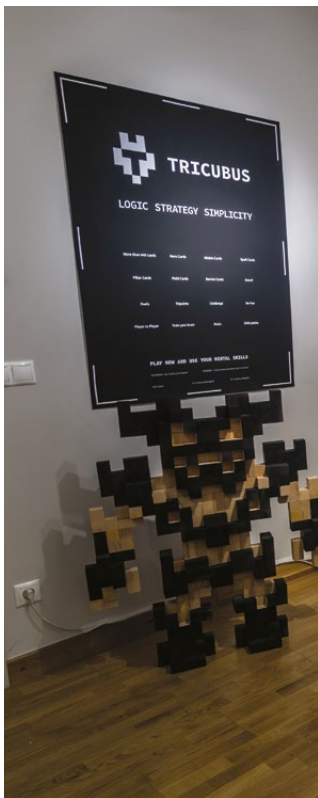
kártyajáték és applikáció
cardgame and application

A Tricubus egy kártyajáték, melyet a manapság nagy népszerűségnek örvendő, úgynevezett boardgame-ek inspiráltak. Számos ilyen játék létezik mind online, mind offline formában. Kutatásaim során megfigyeltem, hogy az ilyen típusú játékok mindegyike egy túldíszített formanyelvet használ, így alkalmam nyílt annak a vizsgálatára, hogy mennyire van a játékokban ennek a nyelvezetnek létjogosultsága. Saját formanyelvemet éppen ezért megkíséreltem a tesztek tapasztalatával kiegészítve a lehető legnagyobb mértékben leegyszerűsíteni, mindezt olyan módon, hogy az segítse a játékban való eligazodást, ezenfelül ne legyen rajta funkció nélküli elem. A játék fejlesztőjellegét a szabályrendszer biztosítja. Fontosnak tartottam a tervezés során, hogy a játék mindenképpen segítse a gondolkodást, mivel, úgy vélem, az ilyen típusú játékokat az teszi izgalmassá.



DÁLMADI SÁNDOR

dalmadisanyi@gmail.com
sandordalmadi.hu
behance.net/dalmadisane323
instagram.com/sanyidalmadi
instagram.com/tricubus_boardgame
facebook.com/tricubus



Tricubus is a card game inspired by today's popular so-called board games. Many such games exist in both online and offline forms. In the course of my research, I observed that each of these types of games used an over-decorated language of forms, and this gave me the opportunity to see to what extent the use of this kind of language is justified in these games. For this reason, I have tried to simplify my own language of forms, taking into account the experience of the tests I performed, in a way that would help users with orientation in the game. The game should not have a single function-free element either. The nature of the game to foster development is ascertained by the rules. I considered it important while designing it that the game would definitely help thinking, since, I believe, it makes this type of games exciting.

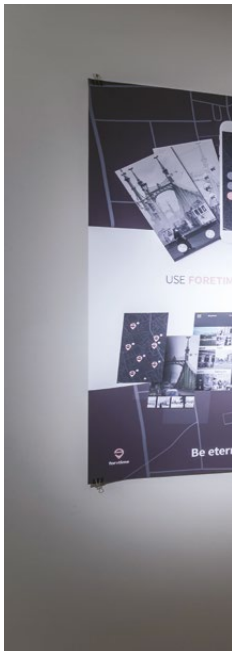
FORETIME

alkalmazás / *application*

Napjainkban Magyarországon divatos téma az utazás, a turizmus, a városlátogatás, a műemlékek felkeresése. Ezzel párhuzamosan természetesen a fényképezés is fénykorát éli. Számomra különösen szimpatikus és fontos az a törekvés, amely meg kívánja ismertetni az emberekkel a hazai, sokszor igen kevéssé ismert műemlékeket, épületeket vagy egyszerűen csak a lakóhelyeink történetét.

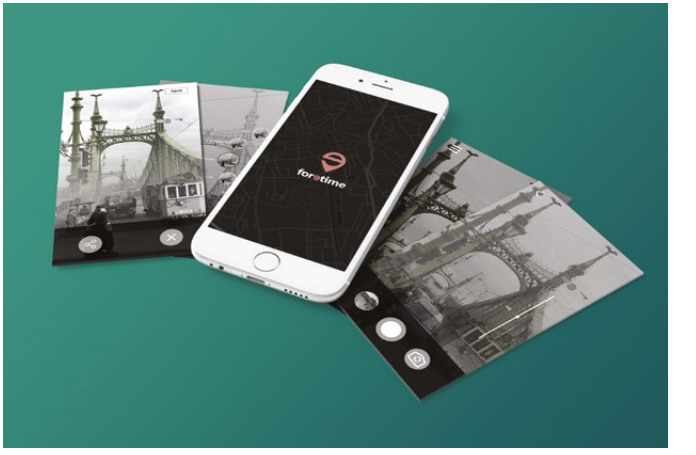
A jelenleg alkalmazott ismertető táblák nem minden esetben felelnek meg a mai kor igényeinek, s az eredetileg tervezett funkciónak. Leginkább azért nem, mert nem vonzzák a tekintetet, nem eléggé figyelemfelkeltők, korszerűtlenek. Diplomamunkám egy olyan alkalmazás, amely ezen a lehető leghatásosabb módon kíván javítani, mégpedig egy olyan eszközön, az okostelefonon keresztül, amelynek állandó használata ma már nálunk is elterjedt.

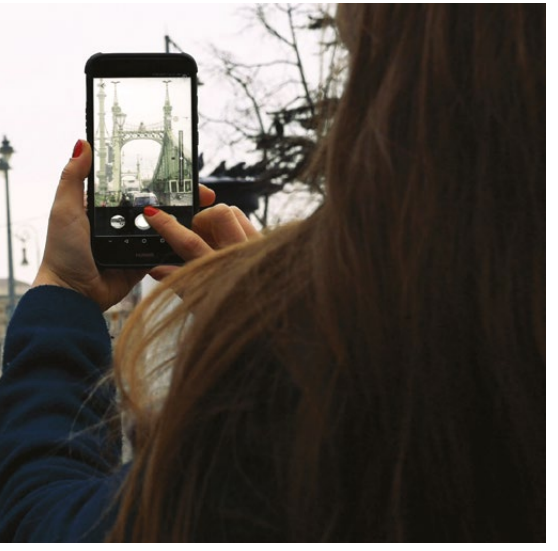
Az alkalmazás, amelynek elkészítéséhez többek között a Fortepan adatbázisából használtam fel képeket, geolokáció alapján értékeli az éppen aktuális helyzetet, így, ha a felhasználó közelében olyan objektum van, amelyről fellelhető valamilyen archív fotó, akkor az értesítést küld erről, és útvonalat tervez a kiválasztott helyhez. Ennek eredményeképpen pontosan ott állhatunk majd, ahol az eredeti fotó készült. A kiválasztott képről érdekességeket olvashatunk, továbbá készíthetünk szelfiket és olyan animált loopokat, amelyek azt az illúziót keltik, mintha a múlt században barangoltuk volna be a kiválasztott célpontot.



GYŐRVÁRI NIKOLETT

gyorvari.nikolett@gmail.com
gyorvarinikolett.hu
behance.net/gyorvari_nikolett
instagram.com/3l0k1n





Today travel, tourism, sightseeing, and visiting monuments are popular activities in Hungary. At the same time, photography is in its heyday, too. For me, it is a particularly sympathetic and important idea to familiarize people with the often little-known monuments, buildings of the country, or just the history of their homes.

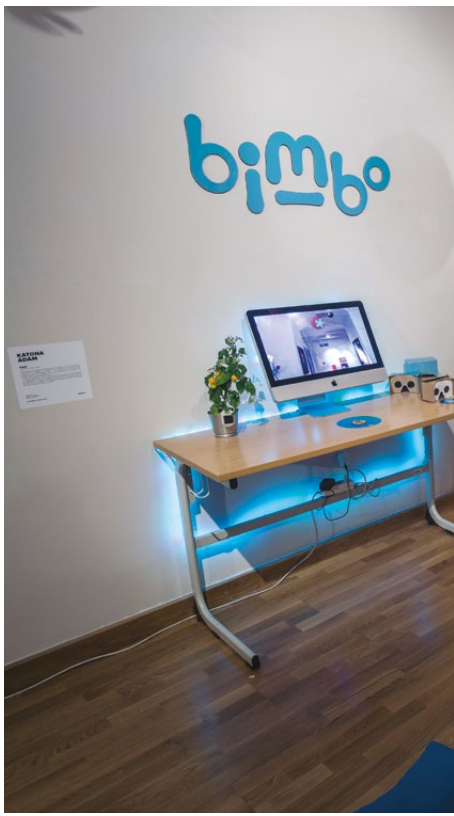
The currently used information tablets do not always meet today's standards and their originally planned function. Most of them cannot because they are not attractive or do not capture attention as they are outdated. My diploma work is an application that aims to improve this in the most effective way, by means of a device, the smartphone, whose permanent use is widespread today even in Hungary.

The application, for which, among others, I used images from the Fortepan database, applies geo-location to evaluate the current location of the user. If there is an object close to the user of which an archive photo is available, the app sends a notification and plans a plath to the selected location. As a result, the user is able to stand at the very spot where the original photo was taken. The user can read interesting pieces of information about the selected image, can take selfies and make animated loops that create the illusion of wandering around in the selected area as if they were there in the previous century.

BIMBO

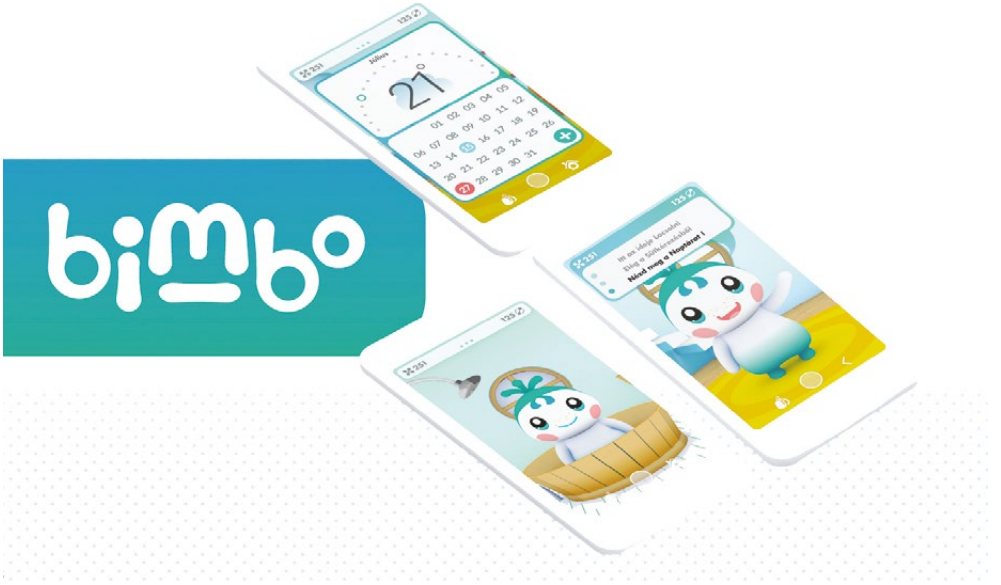
applikáció, design és arculat
application, design and identity

A Bimbo egy virtuális és kiterjesztett valóság elemeivel operáló alkalmazás, melynek része a VR szemüveggé átalakítható csomagolás is. A csomag tartalmazza a kiterjesztett valóság irányításához alkalmas kártyát, a – tematika középpontjába állított – növényt figyelő eszközt és a kiválasztott palánta magjait tartalmazó tasakot. Az alkalmazás célja a gyerekek gondoskodásra való ösztönzése mind embertársaikkal, mind a természettel kapcsolatban. A tanításban segítségükre van a kis virtuális asszisztens, Bimbo. A karakter vonásait úgy alakítottam ki, hogy gyermekeknek tetsző, kedves megjelenést kapjon. Az alkalmazás egy virágkaspóra elhelyezett érzékelőből nyeri az adatokat. A felhasználó értesítést kap arról, ha a nevelgetett növény gondoskodásra szorul. A gondozásáért cserébe különböző növényekkel ismerkedhet meg a felhasználó, illetve logikai és ügyességi játékokban vehet részt.



KATONA ÁDÁM

adam.katona@gmail.com
katonaadam.hu
behance.net/katonaadam
instagram/gas_adam



Bimbo is an application using elements of virtual and augmented reality, including the packaging that can be transformed into VR glasses. The package contains a card suitable for controlling augmented reality, a plant monitoring tool that is the focus of the theme, and a bag with the seeds of the selected seedlings. The purpose of this application is to encourage children to care for both their fellow human beings and nature. The lesson is assisted by a small virtual assistant, Bimbo. I have designed the features of the character to make his appearance nice and pleasing for children. The application gains data from a sensor placed on a flowerpot. The user is notified if the cultivated plant is in need of care. In exchange for care, the user can get familiar with different plants and play logical and skillful games.

VILÁGNAPTÁR / WORLD CALENDAR 2019

naptár és határidőnapló (nyomtatott és online)
calendar and diary (printed and online)

Diplomamunkám egy olyan design naptár, amely illusztrálva mutatja be a világnapokat nyomtatott és online határidőnapló formájában. A világnapokat nemzetközi szerveztek hirdetik meg, évenként ismétlődnek, és valaminek a fontosságára hívják fel az emberek figyelmét. A projektem is a figyelemfelhívás feladatát látja el. Elsősorban a szórakozást szolgálja, ezért az illusztrációk karikatúraszerűek, humorosak, karakterei kedvesek. Szerettem volna ezt a tárgyat érdekessé tenni, a mindennapos használatba élményszerűséget csempészni. A naplót lapozva megtudhatjuk, hogy éppen milyen világnapok következnek; minden héthez más és más napot emelek ki illusztrációként, így összesen 52 rajz kapott benne helyet. Az egyoldalas illusztrációkhoz tartozó naptároldalakat úgy terveztem meg, hogy legyen elég hely események és megjegyzések írására, a jegyzetfunkciót is betöltve. Praktikus méretének köszönhetően nem foglal sok helyet a táskában, bárhová magunkkal vihetjük.

KOZMA GÁBOR

gaborkozma95@gmail.com
kozmagabor.hu
behance.net/gaborkozma
instagram.com/gabor_kozma

My diploma work is a design calendar that illustrates the World Days as a printed and online diary. World Days are announced by international organizations, they recurr every year and attract people's attention to the importance of certain cases. The task of my project is also to raise awareness to these cases. The project is primarily used for entertainment, so the illustrations are caricature-like and humorous, and the characters are nice. I wished to make this object interesting by insinuating enduring experiences to everyday routine. By scrolling through the diary, we can find out exactly what World Days are coming up; for each week I highlight a different day as an illustration, so altogether I have 52 drawings in it. I have designed the calendar pages for single-page illustrations so that there is enough space to write events and notes, fulfilling the note function as well. Due to its practical size, the calendar does not take up much space in the bag, we can carry it anywhere.

KÉSEI KITÉRŐ / LATE BYPASS

zenekari arculat / *band identity*

A könnyűzene és a kortárs vizuális képzőművészet sosem álltak távol egymástól. A vizualizáció és a design fontos, elmaradhatatlan része a zenei világnak is: minél több érzékelési módot használva vonjuk be a közönséget a zenekar által kínált sajátos élménybe, annál erőteljesebbé válik a hatás. Felvettem a kapcsolatot egy feltörekvőben lévő együttessel, amelynek még nem volt egységes vizuális identitása. A Kései Kitérő egy viszonylag frissen alakult, egri fiatalokból álló rockbanda. Stílusuk leginkább alternatív rockként jellemezhető, lírikus, magyar nyelvű szövegek és az ezzel kissé szembenálló, erős gitártémák dominálnak, s alakítanak ki egyedi hangzásvilágot. A cél olyan vizuális identitás tervezése, amely, miközben illeszkedik a színtérre jellemző, aktuális nemzetközi trendbe, eredeti tud maradni.

MAJOROSI ZSÓFIA

majorosizsofia.hu
behance.net/majorosi
instagram.com/zsofi_doing_things
hello@majorosizsofia.hu

Pop music and contemporary visual art have never stood apart. Visualization and design play an important, indispensable part of the music world: the more sensory methods are engaged for the audience for the unique experience of a band, the more powerful the impact is. I contacted an emerging band that did not yet have a unified visual identity. Kései Kitérő (Late Bypass) is a relatively newly formed, young rock band from Eger. Their style is mostly characterized as alternative rock with lyrical texts in Hungarian. Slightly in opposition to this, strong guitar themes dominate and create their unique sound. My goal is to create a visual identity that can remain original while it fits in with the current international trends of the scene,.

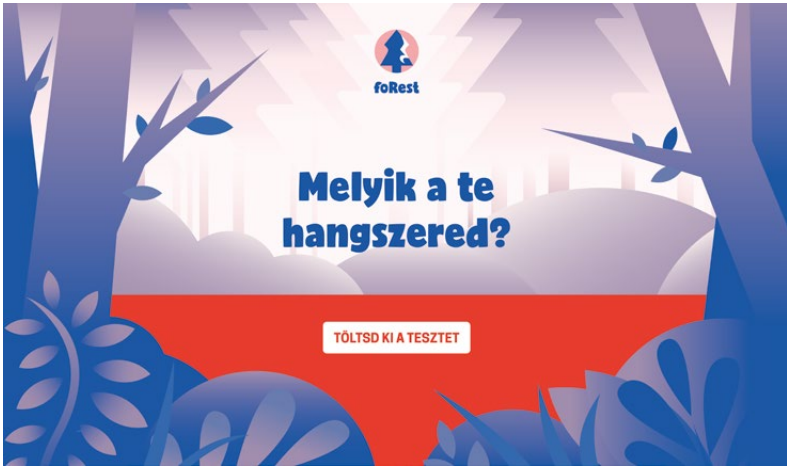
FORREST

interaktív kvíz / interactive quiz

A gyerekek jelentős része félbehagyja a zenélést felnőtt korára. A jelenség létrejöttében sokszor a rossz hangszerválasztás is közrejátszik. Nem ritka, hogy a kérdésben a szülők maguk döntenek a gyerekek helyett. Erre a problémára reflektál a Forrest, ami kvízalapú weboldalként játékosan segít eligazodni a gyerekeknek és szüleiknek a „kezdő hangszerek" rengetegében. Ahhoz, hogy megtaláljuk az ajánlott hangszert, be kell lépni az erdőbe, ahol az erdei állatok fognak elvezetni hozzá. A választható hangszerek listája az 5-8 évesek fejlettségéhez, illetve a zeneiskolai képzésekhez igazodik. A kérdések csak a leggyakrabban előforduló akadályokat, a személyiségbeli vonásokat veszik figyelembe, így nagyobb teret engednek a szabad döntés számára.

NÉMETH LILLA

nemethlilla1@gmail.com
behance.net/lillanemeth



A significant percentage of children quit playing musical instruments by the time they reach adulthood. The wrong choice of instrument often plays a part in this act. It is not uncommon for the parents to decide on the issue instead of the children. This problem is reflected in Forrest, a quiz-based website that helps to guide children and their parents in the abundance of "beginners' instruments" in a playful way. In order to find the recommended instrument the player has to enter the forest where forest animals will guide them to the instrument. The list of optional musical instruments is adapted to the development of 5-8 year olds and to the practice of music school training. The questions only take into account the most common obstacles, personality traits, thus allowing greater room for free decisions.

LOM / RUBBISH

hullámkarton tárgyak
objects of corrugated cardboard

Mostanában egyre többet foglalkoztat a környezettudatos életmód, a zero waste mozgalmak, az ökológiai lábnyom minimalizálása és mindezen problémák design általi megoldhatósága. A Lom-projekt alapvető célja, hogy alternatív megoldást nyújtson a háztartási hulladék újrahasznosítására, valamint humanitárius katasztrófák (árvíz, vihar, menekültválság) esetén hétköznapi tárgyaink könnyen elkészíthető pótlására. A projekt különböző platformokat foglal magában, melyek közül a két legfontosabb: a kiadvány és az applikáció.

A kiadvány két formában jelenik meg. Az egyik a nyilvános tereken elhelyezett stancokhoz járó, kihajtogatható kiadvány, az adott tárgyhoz tartozó magyarázó ábrával; a másik egy klasszikus kiadvány, melyben az összes tárgy elkészítési módja megtalálható. Az applikációban bárki megoszthatja újrahasznosítási ötleteit videók, fotók formájában. A tárgyak elkészítésének magyarázó ábráinál saját készítésű ikonkészlet jelenik meg, amit a felhasználó a saját feltöltéseihez is alkalmazni tud. Ezáltal az újrahasznosítás egyfajta közösségi élményként tud működni, s egy idő után rengeteg megosztott tárggyal bővülhet az adatbázis.

RÉZ MARCEL

rezmarcel.hu
info@rezmarcel.hu
behance.net/rezmarci
instagram.com/cpmarcc

Recently I am increasingly concerned about environmentally conscious lifestyles, zerowaste movements, the minimalization of our ecological footprint, and solving all these problems by design. The basic objective of the Rubbish-project is to provide an alternative solution by recycling household waste and for the easy supply of everyday objects in the case of catastrophes (flood, storm, refugee crisis). The project includes various platforms of which the most important ones are a brochure and an application.

The brochure is published in two forms. One is a leafy brochure for stances placed in public spaces, with an explanatory figure about each theme; the other is a classic publication in which the preparation process all of the objects are explained. In the app, anyone can share their ideas about recycling in the form of videos or photos. Along the explanatory figures about the objects a self-created icon set is displayed that can be applied by the user for their own uploads. This allows recycling to function as a kind of community experience and after a while, the database can be expanded with lots of shared ideas.

MESE A NAPRÓL / TALE ABOUT THE SUN

könyv, szitanyomás / book, screen printing

A gyerekek sötétségtől való félelme örök téma; leküzdésében többek között a meseterápia nyújt segítséget. A Mese a Napról című finn népmese az erre alkalmas történetek egyike, amely annak a kisfiúnak a hőssé válását mutatja be, aki elhozza a Napot az éjszakába. A sötétben való szorongás leküzdésére szolgáló, illusztrált könyvemmel én is ezen a problémán igyekeztem segíteni. A könyv különlegessége a grafika mellett a foszforeszkáló réteg, ami az ábrákat kiegészítve arra biztatja a kicsiket, hogy a sötétben ne féljenek. A legendát olvasva esténként, egy éjjeli lámpa mellett a foszfor részletek feltöltődnek, így, ha a gyermek elég bátorságot érez magában, a fényt lekapcsolva megtekintheti, mi rejtőzik az ég alatt.

SZÁNTHÓ BOGLÁRKA

szboglarka.94@gmail.com
behance.net/szboglarka92f6
instagram.com/santhboglar

Children's fear of darkness is an eternal theme. Fairytale therapy can help to combat it. The Finnish folk tale, Tale about the Sun is one of the suitable stories for that. It tells the story of the little boy becoming a hero who brings the Sun into the night. I also tried to help this problem of trying to overcome anxiety in darkness by my illustrated book whose special feature besides the graphics is the phosphorescent layer which completes the figures and encourages the little ones not to be afraid of darkness. Reading the legend in the evenings, besides a night light, the phosphorous details get replenished, so children may turn off the light to see what lies beneath the sky if they feel brave enough to do so.

TRICUBUS
GIC STRATEGY SIMPLICITY

tervező-
grafikus
művész MA

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 kutatói 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 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.

Vezető tanár / *senior master*
SÜLI-ZAKAR Szabolcs DLA

Konzulensek / *consultants*
FAA Balázs , SÜLI-ZAKAR Szabolcs, SZIGETI Gábor Csongor

TERVEZŐGRAFIKUS MŰVÉSZ MA / GRAPHIC DESIGN MASTERS

(Média és Design Tanszék / *Department of Media and Design*)

ANTAL Melinda

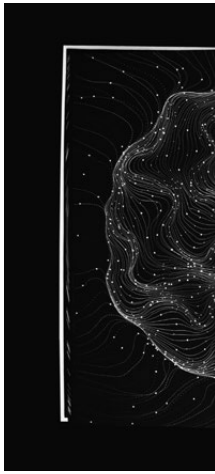
RUDICS Mónika

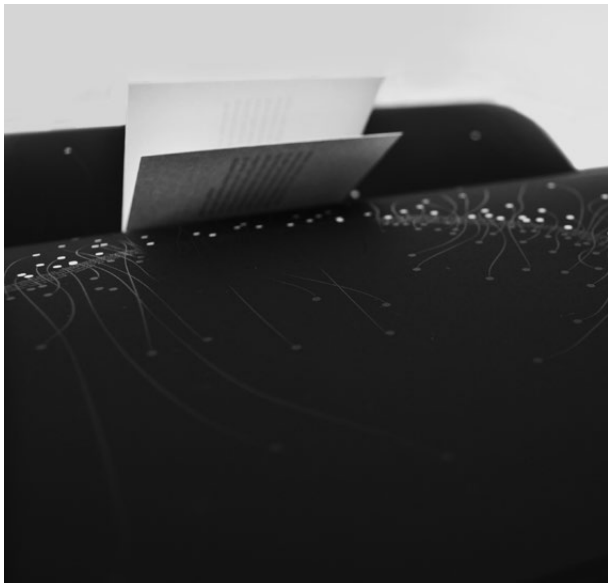
SZEMMELROTH Balázs

FEKETE LYUKAK / BLACK HOLES

könyv / *book*

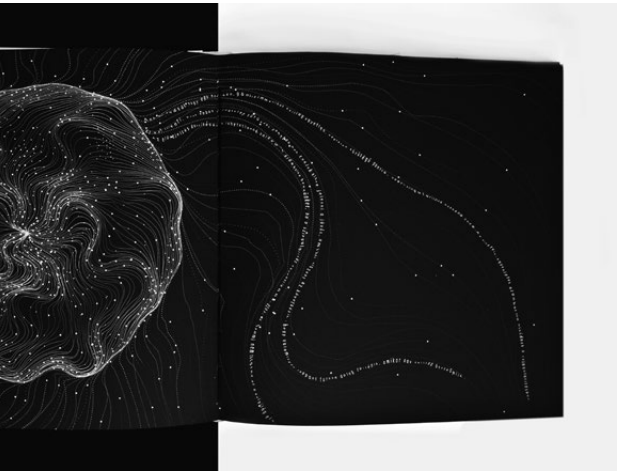
Diplomamunkám Stephen Hawking: Fekete lyukak című könyvének illusztrált változata. A szöveg alapvetően két részre tagolódik: a fő részt a tudós két előadásának szöveges dokumentációja adja, mellette pedig a BBC tudományos szerkesztője által írt magyarázó kiegészítéseket olvashatjuk. Illusztrációimban igyekeztem a szöveg egészét feldolgozni, és az absztrakt ábrákba Hawking gondolatait is beleépíteni kissé eltorzított betűk segítségével. A torzítást főként a fekete lyukak léte indokolja, ám a tudós nehézkes beszédére is reflektálok vele. A könyv lapjai pedig egytől egyig matt feketék, melyekre fehér, illetve fényes fekete nyomtatással kerültek az elemek; szintén fekete borítója pedig interakció hatására fényt bocsát ki.

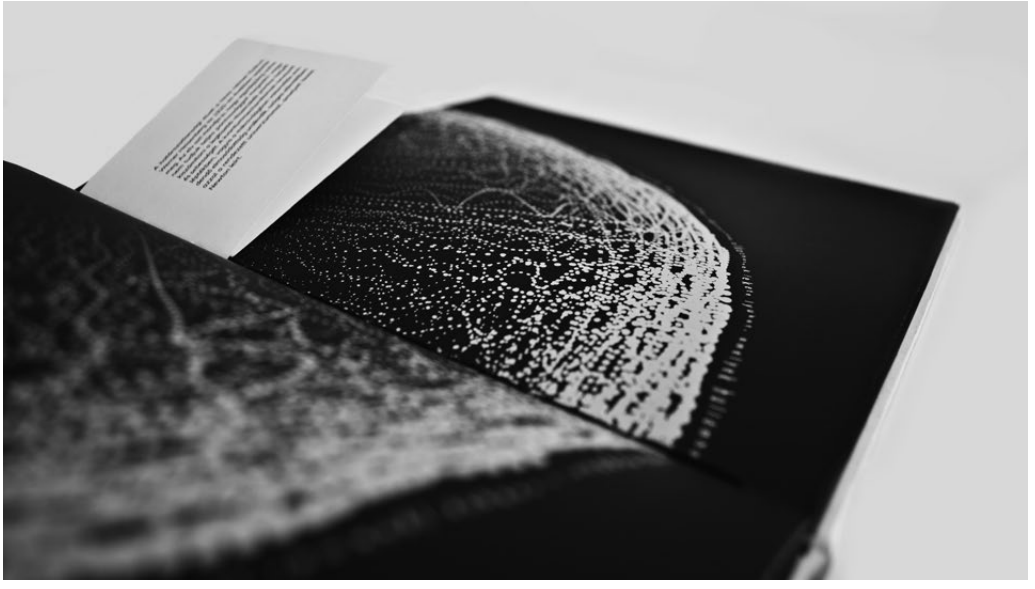




ANTAL
MELINDA

antalmelindaa@gmail.com
behance.net/antalmelinda
instagram: _antal_melinda





My diploma work is the illustrated version of Stephen Hawking's book Black Hole. The text is basically divided into two parts: the main part is composed of the written documentation of the scholar's two lectures, along with the explanatory additions written by the BBC's scientific editor. I tried to process the whole text in my illustrations, and to incorporate Hawking's thoughts in the abstract diagrams with slightly distorted letters. Distortion is mainly due to the existence of black holes, but I also reflect on the uneasy speech of the scientist. All of the book's pages are matt black, on which elements get printed in black and write; and its equally black cover emits light as a result of interaction.

TYPOP-UP

Pop-up könyv / *Pop-up book*

Egy átlagos könyv designja kétdimenziós, ezért lehetetlennek tűnik, hogy abban mozgás vagy bármilyen térbeli mélység jöjjön létre, csupán csak illúzió formájában van rá lehetőség. Mindennek ellenére több mint 700 éve művészek és könyvtervezők próbálták megcáfolni ezt, és feszegetni a könyv bibliográfiai határait. Typop-up című könyvemben, – melyben a Tervezőgrafika Mesterképzés ideje alatt végzett tipográfiai kutatásaimra, valamint korábbi vizsgálódásaim eredményeire támaszkodom –, mechanikai mozgásokkal kívánom bemutatni a tipográfia alapvető szabályait. Kiemelten figyelek arra, hogy diplomamunkámban egy-egy mozgás hűen tükrözze a szabály mondanivalóját, azaz azon elemek mozgatása a lényeges, amelyeket a szabályok hangsúlyoznak. Könyvemmel igyekszem minél átfogóbb képet adni a tipográfia alapjairól, beleértve a betűterminológiát, az optikai egyensúlyt, a kalligrafikus eredetet, a fekete-fehér terek egyensúlyát, a dőlt, kurzív, kövér és kiskapitális betűket, a középmagasságot, a formák kiegyensúlyozását, az arányokat, a ligatúrákat, az egalizálást, a kötőjelek, gondolatjelek, idézőjelek és a három pont helyes használatát. A könyv designja és illusztrációi igyekeznek alátámasztani a pop-up lényegét: a papír rétegződését, térbeli megjelenését és a mechanizmusok működését, mindezt geometriai formákkal hangsúlyozva.

RUDICS MÓNIKA

rudicsmonika@gmail.com
behance.net/rudicsmonie892
instagram.com/rud_monaa

The design of an average book is two-dimensional, so it seems impossible to create movement or any spatial depth in it, except in the form of an illusion. Nevertheless, for more than 700 years, artists and book designers have tried to disprove this and push the bibliographic boundaries of the book. In my book Typop-up, in which I rely on my typographical research done during my Graphic Design MA training, and on the results of my previous inquiries, I intend to present the basic rules of typography by mechanical movements. I pay particular attention to the fact that in my diploma work a movement is a true reflection of the meaning of the rule, that is, moving of those elements matters which are pointed out by the rules. In my book, I try to give as broad a picture as possible of the basics of typography, including letter terminology, optical balance, calligraphic origin, black and white spaces, italic, cursive, bold and small capital letters, mid-height, balance of forms, proportions, ligatures, egalitization, hyphens, dashes, quotation marks, and the correct use of the three points. The book's design and illustration attempt to support the essence of pop-ups: the stratification of the paper, its spatial appearance, and the functioning of the mechanisms, all emphasizing geometric shapes.

St
art
AOH
ea ea
ea ea

thin
heavy
TY
POP UP

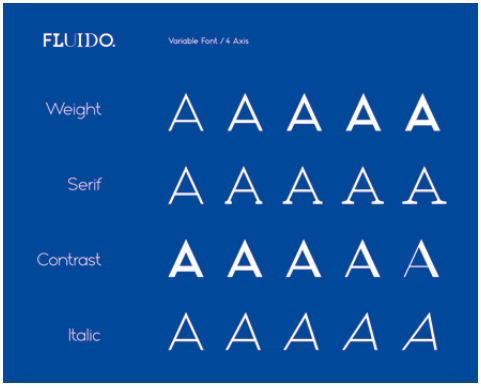
FLUIDO

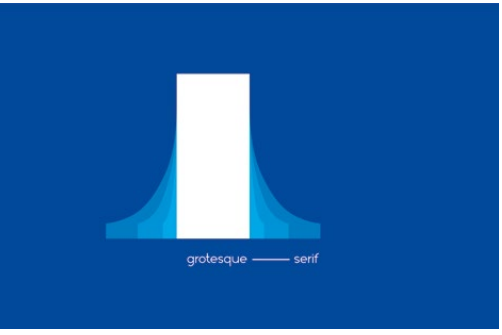
variable betűtípus és webdesign
variable typeface and webdesign

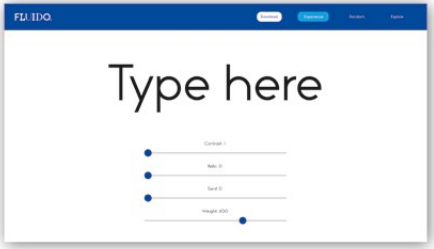
Munkám az általam tervezett Fluido nevű variable betűtípusból és egy ahhoz készített weboldalból áll, melynek elsődleges felhasználói tervezőgrafikusok, ám hasznos eszközként szolgálhat bárki más számára is, aki érdeklődik a téma iránt. A Fluido font – eltérően a már létező variable betűtípusoktól – képes talpatlan stílusból talpassá alakulni anélkül, hogy ehhez plusz alternatív karaktereket kellene alkalmazni. Emellett képes dőlt változattá és kontrasztossá formálódni. Ráadásul az antikva dőlt állapota valódi italic-ra változik, így lényegében a groteszktől az antikváig rengeteg betűstílust létre lehet hozni egyetlen fontból. A betűtípushoz készült weblap az oldalon látható grafikák által segít kiválasztani a Fluido megfelelő beállításait egy adott munkához vagy bármely, szöveggel rendelkező tervezett grafikai felülethez. Emellett a felhasználó a Fluido-ból saját egyedi fontstílusokat is létrehozhat csúszkák segítségével, vagy a font paramétereinek véletlenszerű generálásával. Mivel a Fluido variable font egyetlen fontfájlból áll, a felhasználónak nem kell nagy adatmennyiséget kezelnie előre rögzített tulajdonságú betűtípusokból, hanem magának a fontnak a tulajdonságait változtathatja.

SZEMMELROTH BALÁZS

szemmelroth.com
szemmelrothbalazs@gmail.com
behance.net/szemmelroth_balazs
instagram.com/szemmelroth_balazs
arthungry.com/hu/szemmelroth.balazs
vimeo.com/szemmelrothbalazs
balazsszemmelroth.tumblr.com







My work consists of the variable font Fluido designed by me along with a webpage whose primary users are graphic designers, but it can serve as a useful tool for anyone else who is interested in the subject. Unlike other existing variable fonts, Fluido can be transformed from serif style to sans-serif without the need for additional alternative characters. In addition, it can be italicized and contrasted. Furthermore, the cursive form of the antique would change to a true italic one. Thus, a lot of styles, from grotesque to antique, can be created from a single font.

With the help of the graphics displayed the webpage created for the font helps to choose the appropriate Fluido settings for a particular task or any designed graphic interface with text . Additionally, the user can create custom font styles from Fluido by using sliders or by randomly generating font parameters. Because the Fluido variable font consists of a single font file, the user does not need to handle large amounts of data from fonts with predefined features, but can change the properties of the font itself.

FLUIDO.
variable font

FLUIDO.
FLUIDO
FLUIDO
FLUIDO
FLUIDO

DESIGN ÉS KRITIKA

Dr. Széplaky Gerda PhD, főiskolai docens

A 20. század a nyugat-európai kultúrában – annyi más „fordulat" és „paradigmaváltás" mellett – megteremtette a designfordulatot is. Ma mindent áthat az a szemlélet, ami esztétizálni kívánja az életet annak legapróbb jelenségeitől a minket körülvevő környezet egészéig – a vizuálistástól a tárgykultúrán át az építészetig. A 20. század elején Lukács György még azt írta: „Az esztétikai kultúra kiviszi a felületre a művészet hatáslehetőségeit. [...] Nem kell szerkeszteni, és nem kell építeni; nem kell végigélni, és nem kell mélyre gondolni semmit: ez az esztétikai kultúra boldogító szava."[1] Ebben a tanulmányában a fiatal filozófus a művészet mint puszta szórakoztatási médium lehetőségéről prófétál, amely „legfeljebb üres órák kellemes eltöltésére, a fáradt idegek jóleső megborzongatására és simogató ellankasztására való",[2] s amely fokozatosan kiüresíti és megöli az igazi művészetet. Még ő maga sem tudja, hogy egy valóban bekövetkező kulturális fordulatot jósol meg, amely az élet minden területére bevezeti azt a fajta hangulatteremtő attitűdöt és esztétikát, amely bár a nagy művészet hatáskeltő erejével él, valójában megtagadja azt. A 21. századra immár nincs kérdés bennünk azt illetően, hogy ennek a fajta esztétikának, amelyet a designkultúra beteljesített, van-e létjogosultsága. Mára alapvető entitássá vált a külcsín, a felszín, a csomagolás mint védjegy, s az a kultúra, amely nem egyszerűen a művészet helyettesítésében érdekelt, hanem egy új, globális kommunikáció esztétizált nyelvének a megteremtésében is.

Ugyanakkor, e folyamattal párhuzamosan, már a hetvenes években megjelentek azok a radikális és antidesign törekvések, amelyek által mindez megkérdőjeleződik. A 2008-ban kirobbant gazdasági világválság következményeként felerősödő, a kapitalizmus egyfajta ellenkultúrájának tekinthető designaktivizmus pedig már kritikai módon viszonyul a globális kommunikáció folyamatosan átalakuló és folyamatosan új trendeket diktáló jelrendszeréhez.[3] Ben Highmore fogalmazta meg először, hogy – az épített környezet mintájára – „tervezett környezet" (designed environment) létrehozására van szükség, amelyet nem a sztártervezők diktátumai és nem a kész termékek, kész vizuális nyelvezetek határoznak meg, hanem egy reflexív, a minket körülvevő jelenségekhez performatív módon viszonyuló, (design)kultúratudományos szemlélet.[4] Ez a felismerés szerves folytatása a fenntartható tervezés terminusát megalkotó Victor Margolin nézeteinek. Margolin már az ezredforduló előtt rámutatott arra, hogy a „gondatlan fejlődéstől" (mindless development) szükségszerű eljutni a „designgondolkodásig" (design mindfulness).[5]

Az EKE VMI Média és Design Tanszékén folyó oktatás erőteljesen támaszkodik ezen kultúratudományos stúdiumok belátásaira, s olyan tervezőket képez, akik kritikusan viszonyulnak a környezetünket uraló designszemlélethez. Az idén tanulmányaikat befejező hallgatók diplomamunkáiban ez a kritikai attitűd szinte kivétel nélkül tetten érhető. Nemcsak a zöld gondolat érvényre juttatásában, a tudatos felhasználói attitűd kialakításának elősegítésében vagy a fogyatékosságban szenvedők speciális szempontjainak a figyelembevételében, hanem olyan befogadói mintázatok létrehozása révén is, amelyek valódi művészeti tapasztalatok, s a mindennapi élet automatizmusából kiragadó, elvontabb filozófiai gondolatok megteremtésében érdekeltek. Legyen szó akár egy könyvről, egy betűtípusról, egy társasjátékról, egy bábanimációról. A diplomamunkák szellemiségét egyszerre határozza meg az, amit valódi esztétikai érzékenységnek nevezhetünk, s a fogyasztói designkultúrával szembeni kritikai attitűd.

1 Lukács György: *Esztétikai kultúra.* In: Uő: *Ifjúkori művek* (1902–1918). Magvető, Bp., 1977. 427.

2 *I. m.* 428.

3 Lásd erről: Guy Julier: From Design Culutre to Design Activism. In: *Design and Culutre*, 5/2. 215-236.

4 Ben Highmore: General Introduction. A Sideboard Manifesto: *Design Culture in an Artificial World.* In: Uő (szerk.): *The Design Culture Reader.* Routledge, London–New York, 2009. 1-11.

5 Victor Margolin: The Politics of the Artificial: *Essays on Design and Design Studies.* The University of Chicago Press, Chicago, 2002

The 20th century Western European culture – besides other "turns" and "paradigm shifts"– also brought the phenomenon of the "design turn" into being. Today, everything is pervaded by an aspiration that aestheticises life from its smallest phenomena to the environment surrounding us – from visuality through object culture to architecture. At the beginning of the 20th century, György Lukács wrote the following: "Aesthetic culture brings to the surface art's potential to induce effects. [...]It is unnecessary to construct or live through or think deeply about anything. So speaks the blissful manifesto of aesthetic culture."[1] In this study, the young philosopher prophesies about the possibilities of art as a medium of mere entertainment that is "only for passing a few free hours pleasantly, for a pleasing thrill or a dulling caress of their [the audience's] tired nerves"[2] which gradually empties and kills true art. Even without knowing whether this would ultimately predict a real cultural turn that introduces the kind of mood-creating attitudes and aesthetics in all areas of life, which makes use of the ability of great art to incite profound effects, it actually denies exactly art itself. By the 21st century, it is out of question whether this kind of aesthetics that has been created by design culture could be justified. Moreover, the appearance, the surface, the packaging as a trademark have become fundamental entities by these days as well as the culture that is not only concerned about substituting art but creating an aesthetic language for the new, globalised communication.

At the same time, in parallel with this process, radical and antidesign aspirations emerged already in the 1970s that questioned all these aspects. As a consequence of the global economic crisis that broke out in 2008, the intensified design activism that can be regarded as a kind of counterculture of capitalism, already relates critically to the constantly evolving signal system of global communication that dictates new trends continuously.[3] Ben Highmore put it first that – based on the model of the built environment – a "designed environment" is needed, which is not defined by the dictates of star designers nor by the ready-made products or prefabricated visual languages, but is a reflexive approach of (design)cultural studies with a performative viewpoint about the phenomena surrounding us.[4] This recognition is an organic continuation of Victor Margolin's insight into the concept of sustainable design. Margolin pointed out already before the beginning of the new millennium that it is inevitable to move from "mindless design" to "design mindfulness."[5]

The education at EKU VAI's Department of Media and Design strongly relies on these insights of cultural studies, and it trains designers who are critical of the design approach that dominates our cultural environment. In the works of the students graduating this year, this critical attitude can be detected almost without exceptions. It can be identified not just by the enforcement of the green idea, the promotion of conscious consumer attitudes or by showing regards to the special needs of people with disabilities, but also by coming up with abstract philosophical thoughts that take us out of the automatism of everyday life by the making of receptive patterns that are real artistic experiences. Whether it's a book, a font, a board game, a puppet animation, the spirit of the diploma works is simultaneously defined by real aesthetic sensitivity and the critical attitude towards the consumer design culture.

1 György Lukács: Aesthetic Culture. The Yale Culture of Criticism 11.2 (1998) 372. Translated by Rita Keresztesi-Treat

2 Op.cit. 373.Translated by Rita Keresztesi-Treat

3 See Guy Julier: From Design Culutreto Design Activism. In: Design and Culutre, 5/2. 215-236.

4 Ben Highmore: General Introduction. A Sideboard Manifesto: Design Culture in an Artificial World.
In: Idem. (ed.): The Design Culture Reader. Routledge, London–New York, 2009. 1-11.

5 Victor Margolin: The Politics of the Artificial: Essays on Design and Design Studies. The University of Chicago Press, Chicago, 2002.

mozgókép-kultúra tanszék

MOZGÓKÉPKULTÚRA TANSZÉK

Szakmai közösségünk célja a gyakorlatközpontú, komplex, a műfajhatárokat életszerűen átlépő mozgóképszakmai és -művészeti képzés. Fontos törekvésünk elősegíteni hallgatóink kreatív képességeinek elmélyülését, nyitott szemléletük kialakulását, konstruktív gondolkodásuk megszilárdulását. Tanáraink magas szakmaisággal és empátiával segítik hallgatóink szakmai orientációjának kialakulását, s azon képességeik megerősítését, amelyekben a legeredményesebbekké válhatnak. A csapatmunka, a mozgóképalkotás alapvető munkamódszere kifejezetten jellemzi programjainkat: lehetőséget teremt az egyéni adottságok egyesítésére, s kialakítja az egymás iránti felelősségvállalás képességét.

Célunk a képzéseinket támogató dinamikus együttműködési formák kialakítása a kreatív ipar, a kortárs művészeti élet, a média intézményeivel, amely kapcsolatok elősegítik hallgatóink számára a munkaerőpiacon is beváltható praktikus szakmai tapasztalatok gyarapodását.

MOTION PICTURE CULTURE DEPARTMENT

The aim of the staff of the Motion Picture Arts Department is to provide a predominantly practice-centered training in the fields of motion picture arts that also enables students to cross the boundaries of different genres. The training is aimed to deepen and develop the creativity and the openness of the students approach in the course of their practices. Our staff help our students with due care and empathy with their individual needs in order to develop those qualities which would be the most rewarding for them in the course of their professional lives. Our programmes are characterized by team work, the basic working method of making motion pictures, that also serves to unify individual talents and raise everyone's responsibility for both the common project and everyone involved in it.

We continue to develop dynamic cooperation with institutions of the media, creative industry and contemporary art that would extend the practical knowledge of our students and enable them to utilise their practical knowledge in various fields of the labour market.

A MOZGÓKÉPKULTÚRA TANSZÉK OKTATÓI
THE TEACHERS OF MOTION PICTURE CULTURE DEPARTMENT

Dr. habil M TÓTH Éva DLA
tanszékvezető egyetemi tanár //
univ. professor, Head Of Department

Dr. habil SZABÓ Gábor DLA
egyetemi tanár // *univ. professor*

Dr. habil SZÍJÁRTÓ Imre PhD
főiskolai tanár // *college professor*

Dr. habil MONORY-Mész András DLA
egyetemi docens // *univ. associate professor*

Dr. TÓTH Tibor PhD
főiskolai docens *// college associate professor*

BOLLÓK Csaba
főiskolai docens *// college associate professor*

BORBÁS László
főiskolai tanársegéd *// assistant lecturer*

ZÁHONYI-ÁBEL Márk
főiskolai tanársegéd *// assistant lecturer*

BORBÁS Dávid
mestertanár *// master lecturer*

VARJASI Tibor
mestertanár *// master lecturer*

mozgókép-
kultúra és
médiaismeret BA

MOZGÓKÉPKULTÚRA ÉS MÉDIAISMERET BA

A szak olyan szakembereket képez, akik elméleti ismereteik birtokában képesek tájékozódni a tömegkommunikációs médiumok fejlődésének folyamataiban, ismerik a mediális közlés sajátosságait és képesek a mediális közlésmódot használó tartalmak értelmezésére. A végzettek alkalmasak a mozgóképes, illetve a multimédiás szövegek előállításával kapcsolatos gyakorlati feladatok ellátására. Felkészültségük alapján kellő mélységű elméleti ismerettel és gyakorlati készséggel rendelkeznek tanulmányaik mesterképzésben történő folytatásához.

FILM AND MEDIA STUDIES BA

The BA Studies programme trains professionals who are enabled, by their theoretical studies, to understand the process and development of mass media, are familiar with the nature of communication through media, and are enabled to interpret the content transferred by media communication. The graduate students are capable of producing visual content by motion pictures and multimedia texts. The appropriate theoretical knowledge and practical experience enable them to continue their studies at the MA level.

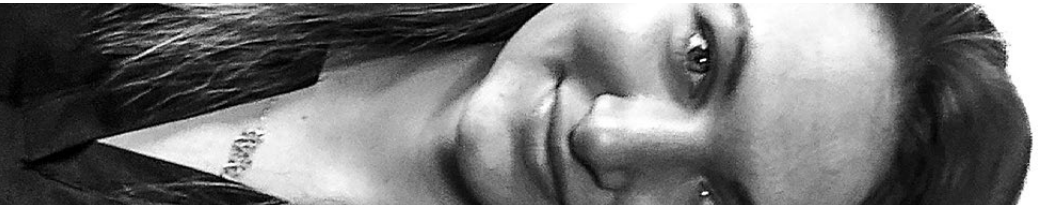
Konzulensek */ consultants*
BORBÁS László, BOLLÓK Csaba, MONORY-MÉSZ András, SZÍJÁRTÓ Imre, TÓTH Tibor, SZABÓ Gábor, KVASZINGERNÉ P. Csilla, ZÁHONYI-ÁBEL Márk, HERZOG Csilla

MOZGÓKÉPKULTÚRA ÉS MÉDIAISMERET BA / FILM AND MEDIA STUDIES BA

(Mozgóképkultúra Tanszék / *Motion Picture Culture Department*)

BICSÁK Boglárka

BOGNÁR Flóra



RIMÁN Réka

DUVANCIC Alexander

ELEKES Pál Attila

NAGY Cintia

JÁGER Zsolt

NAGY Sándor Zsolt

PELBÁRT Roland

POLNER Evelin

RENGEI Máté

TAPASZTÓ Xénia Eszter

TUZA Péter

MEGINT ELFELEJTETTEM NEFELEJCSET HOZNI
I FORGOT TO BRING FORGOT-ME-NOT AGAIN

dokumentumfilm / *documentary*
21'34'' 1080p

Mindenkinek két nagymamája van, és mindkettőre másként emlékezik vissza. Az egyikre úgy, hogy fémdobozban tartja a süteményt, elbóbiskol kötögetés közben és kis ruhakendővel törli meg a szemét, ha sír. Nála mindig gyönyörű a nyár. A másik nagyi a világ legtalpraesettebb nője, akinek a férje katona volt, és bár nagyon magányos, de tudja, hogyan kell egy jó vásárlással feldobni az unokája napját.

Számomra a két nagymamám múltjának és jelenének a dokumentálása volt a diplomamunkám koncepciója. Egy éven át megfigyeltem, miként telnek napjaik, ezáltal megismertem őket és valamilyen szinten magammal is őszintébb lettem. Dokumentáltam a kettejük különbségeit, azonban a forgatás előre haladtával rájöttem, hogy olyan dolgokban hasonlítanak, amiket kezdetben nem is hittem volna. Igyekeztem mindkettőjük számára megteremteni egy sajátos vizuális atmoszférát, amelyhez hozzájárult számos archív fotográfia, valamint VHS kazettára rögzített múltbeli családi emlékek.

BICSÁK BOGLÁRKA

bicsakboglarka@gmail.com
arthungry.com/hu/bicsak.boglarka

Everybody has two grandmothers and everybody remembers them differently. One of them is the type that keeps cookies in jars, who nods off while stitching and wipes her tears with a dress scarf. She is the type of grandmother with whom the summer is always beautiful. The other, as the world's most experienced woman, whose husband was a soldier and who – while being lonely – knows how to make the day of her grandchild better by taking her shopping.

My main goal was to make a documentary about the past and present of my two grandmothers. I observed their everyday lives in the course of a full year. During this year I got to properly know them and by that I also became more sincere towards myself. I wanted to show the difference between them but as the movie progressed I understood how much they really resembled each other in things I would not have though of. I attempted to create a special visual world for both of them, using photos and vhs materials from the past of our family.

TÖK TERMÉSZETES? IS IT TOTALLY NORMAL?

dokumentumfilm / *documentary*
14’38’’ 1080p

Közös dokumentumfilmünk témája az egyetemi szexizmus. A film inspirációja személyes tapasztalatok által keletkezett, és mivel mindkettőnk számára fontosak a női témák, ezért úgy gondoltuk, feldolgozzuk ezt a diplomafilmünkben.

Ebben az alkotásban a dokumentumfilm műfaját ötvöztük a kollázs animáció műfajával, amelynek illusztratív szerepe van, így egyes gondolatok, momentumok és mondatok kiemelésére szolgál. Filmünk alapját egy ELTE kutatás szolgáltatta, mely megfelelő kiindulópontot jelentett számunkra. A film interjúkból épül fel, így a klasszikus beszélő fejes formát alakítottuk ki. Egyrészt olyan általánosabb interjúkat forgattunk, amelyek segítségével ki tudtuk alakítani a film ívét, másrészt készültek olyanok is, amelyekben konkrét történeteket hallunk alanyainktól, és ezek adják a film lényegét és magját. Célunk az volt, hogy árnyalataiban bemutassuk ezt a jelenséget, és felhívjuk a figyelmet ennek súlyosságára.

BOGNÁR FLÓRA

bgrf94@gmail.com

rimanreka@gmail.com

RIMÁN RÉKA

The subject of our documentary is sexism at universities. During our time in Hungarian higher education we both saw and experienced things that made us want to explore this subject in a time where gender questions are increasingly important.

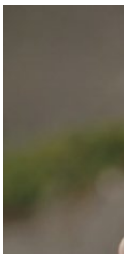
In the film we combine the documentary genre with animation which serves as a tool to illustrate certain thoughts and key moments. The base of the film is made up from interview segments where people talk about personal experience and about the sexism that is present in higher education in general. Our aim is to give a more complex picture of phenomena and to emphasize the importance of this subject.

TRIO: THE RING I OWE

rövidfilm / *short fiction*
10'42'' 1080p

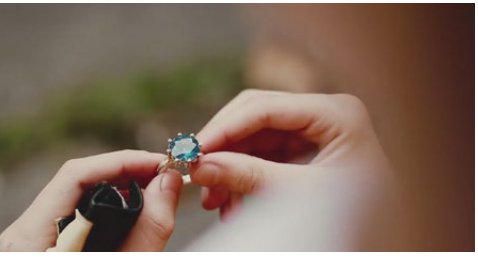
A TRIO: The Ring I Owe című kisjátékfilm egy családi generáció tragédiáját dolgozza fel, amely egyszerre vezet be az 50-es évek traumáiba, az emberi életek és a psziché kiszámíthatatlanságába. A cselekmény két fő karakter köré épül, és több idősíkban játszódik. Életüket meghatározza egy kék zafír gyűrű, amely nemcsak kapcsolatot teremt, de értelmet ad háttértörténeteiknek és döntéseiknek.

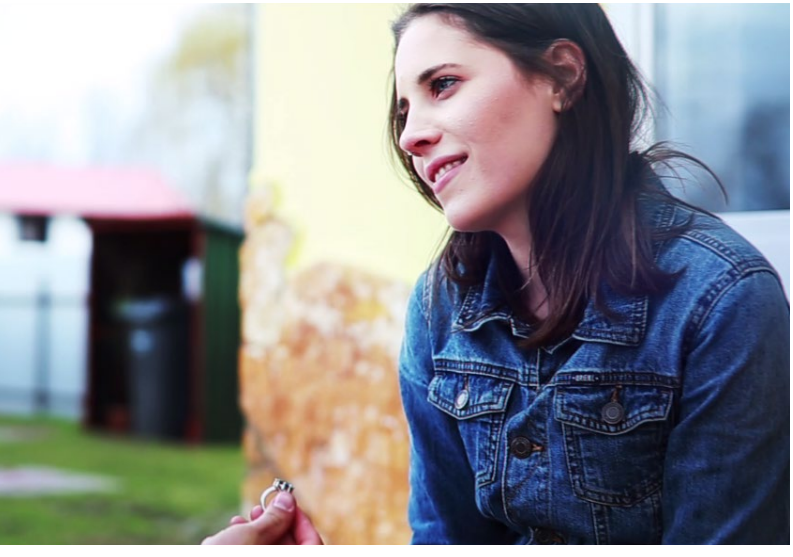
A film bevezető részében megismerünk egy idős urat, akit a múltja miatt rémálmok gyötörnek. Gyermekkorában az ÁVH tisztjei a szeme láttára lelövik szüleit, és nem marad más számára, mint az édesanyja gyűrűje. Ebből kifolyólag sorsa már a kezdeteknél megpecsételődik, és élete további szakaszait is a félelem és a szorongás jellemzi. Később családot alapít, gyermeke születik, azonban boldogsága csupán ideiglenes. A benne élő démonok felemésztik, megoldatlan problémái miatt alkoholistává válik, végül felesége és lánygyermeke is elhagyja. Magára marad és idővel felismeri, hogy külső segítségre van szüksége.



DUVANCIC ALEXANDER

alexanderduvancic@protonmail.com
vimeo.com/alexanderduvancic





TRIO: The Ring I Owe is a short fiction about the tragedy of a family. The story revolves around characters in different periods in history. The common piece in their lives is a sapphire ring which not only binds them together but gives meaning to their background and actions.

At the beginning of the film we see an old man who is haunted by his past. As a child he witnesses the secret police killing his parents and all he is left with is his mother's sapphire ring. The events of his childhood come to determine most of his life, filling him with fear and inhibition. He later has a family and child of his own but his happiness is only temporary. His inner demons come to the surface as he is unable to get away from his past, he becomes an alcoholic and he is eventually abandoned by his wife and child. As he is left alone he realizes that he needs help. The film shows us the traumas of the 1950s and how the human psyche works.

WEBOLDALAK ÉS MOBIL FUNKCIÓK DESIGNKÉSZÍTÉSÉNEK TECHNIKÁI
TECHNIQUES OF DESIGNING WEBSITES AND MOBILE FUNCTIONS

design

Szakdolgozatom fő témája a digitális termékek felépítése és kivitelezése. Dolgozatom elején tisztáztam az alapfogalmakat, hogy egy szakmán kívüli is megértse, hogyan épül fel egy digitális termék. Kitértem számos divatirányzatra és inspirációs oldalakra, amelyek megkönnyítik egy tervezőmunka folyamatát. Magyarázatot adtam az UX és az UI designerek fogalmára is. Dolgozatom végén bemutattam egy általam készített digitális terméket, ami egy ételrendelős mobilapplikáció. Ezzel szemléltettem a szakdolgozatom témáját. Teljesen a nulláról építettem fel az alkalmazást, mérések és kutatások segítségével hoztam létre egy felhasználóbarát felületet.

The main theme of my thesis is the planing and implementation of digital products. In my paper I begin with clarifying the basic terms, showing fashion and design examples so that more people will be able to get a clear understanding of how a digital product is created. I also finally demonstrate the entire process of creating a mobile application from start to finish.

ELEKES PÁL ATTILA

elekespal92@gmail.com
behance.net/elekespal

SZUPERHŐSÖK A KORTÁRS AMERIKAI FILMBEN
SUPERHEROES IN CONTEMPORARY AMERICAN CINEMA

Pókember. A hálószövő megjelenése a hollywoodi képregény-adaptációkban
Spider-man and the portrayal of the web weaver in Hollywood comic-book adaptations

Szakdolgozatomban Pókember filmbeli megjelenését és karakterét vizsgáltam. Az elemzés során kitértem a hős megszületésének körülményeire (1962), továbbá arra is, hogy miként jelent meg, hogyan ábrázolták az évek során a karaktert a filmvásznon. Dolgozatomban három Pókember-generációt hasonlítottam össze három filmen keresztül, amelyek mind a 2000-es években készültek: Pókember (2002), A Csodálatos Pókember (2012) és a Pókember: Hazatérés (2017). Pókember eredettörténete mellett kitértem még a dolgozatban a főbb szereplők vizsgálatára, továbbá a filmek közötti hasonlóságok és különbségek kiemelésére. Az összehasonlítás során olyan szempontokat használtam, mint a helyszín, az intézmény, a hősök életkora, a nevelők (szülők, nagyszülők megjelenése) és az aktuális barátok. Az elméleti és történeti bevezetőt követően a szakdolgozat második része közli gyakorlati kutatásaim eredményét.

In my thesis work I examine the portrayal and character of Spiderman in cinema. During this examination I look at the birth of Spider-man (1962) and how he has been portrayed in cinematic adaptations. I look at three generations of Spiderman portrayal through three movies, Spider-man (2002), The Amazing Spider-man (2012) and Spiderman: Homecoming (2017). Besides the original examination I also look at the main characters and the similarities and differences between the comic books and films. The main aspects of this examination are the settings, the institute, the age of the characters , their relatives (parents or grandparents) and friends. After the theoretical and historical summary I present the results of my research.

JÁGER ZSOLT

ja_zsolt@freemail.hu

EGY TÖRTÉNET KÉT VERZIÓJA MÁS ANIMÁCIÓS TECHNIKÁVAL FELDOLGOZVA (2D, 3D)
TWO VERSIONS OF A STORY WITH DIFFERENT ANIMATION TECHNIQUES (2D, 3D)

szakdolgozat / *thesis*

A technikai képrögzítés változásai során valami új felfedezése visszahat magára a műre is: lehetőségek nyílhatnak meg az alkotók előtt, akár új műfajok, befogadási formák születhetnek. Így van ez az animációs film esetében is. A szakdolgozat a 2D-ben és 3D-ben is elkészült alkotások összevetésével arra világít rá, hogy a technikai újítások csak a jó művész kezében válnak az alkotás eszközévé.

The technical development of image recording often has an effect on the work itself: new possibilities arise for the creators along with new genres and platforms for screening. This is also true for animation. Through the comparison of several 2D and 3D works the thesis examines how the technical development can really become a truly creative tool only in the hands of great artists.

NAGY CINTIA

nagycintia19@gmail.com

A HORROR MŰFAJI ELEMEK MEGJELENÉSE CLIVE BARKER FILMJEIBEN
THE PORTRAYAL OF THE HORROR GENRE IN THE FILMS OF CLIVE BARKER

szakdolgozat / *thesis*

Szakdolgozatomban Clive Barker író/rendező munkásságához igyekeztem közelebb kerülni. Barker az elmúlt évtizedekben több olyan művet is készített, amelyek hivatkozási alappá lettek a horror műfajában. Dolgozatomban a filmjeinek elemzésével, értelmezésével olyan kérdésekre kerestem a választ, hogy miképpen jelenik meg a férfi, a nő és az emberi test egy modern horrorfilmben.

In my thesis work I attempt to get a deeper insight into the work of writer-director Clive Barker. Clive Barker has spent the past decades creating works which have become the basis of what we today consider the horror genre. By analysing his films I try to answer questions of the representation of men, women and the human body in a modern horror movie.

NAGY SÁNDOR ZSOLT

zsoltnagy@outlook.hu
visura.co/user/nagy
instagram.com/zsoltsnagy

AZ INTERNET HATÁSA A DIGITÁLIS BENNSZÜLÖTTEKRE
THE EFFECT OF THE INTERNET ON DIGITAL NATIVES

szakdolgozat / *thesis*

A Z-generáció általam kiválasztott vizsgálati alanyai mind rendelkeznek okostelefonnal, azonban az eredmények azt mutatják, hogy a digitális írástudásuk és a médiumismeretük olykor nem elég széleskörű. A vizsgált korosztály életében természetes módon van jelen a multitasking, s ennek következtében a tanulási szokásaik is megváltoztak.

Hipotéziseimben azt feltételeztem, hogy az internet negatívan befolyásolja a fiatalok ítélőképességét, nyelvhasználatát és a döntéseiket a reklámok kapcsán. Kutatásaim eredményei a következők: a média által kreált valóságba vetett bizalmukat mozgóképes anyaggal vizsgáltam. Ennek eredményei pedig azt támasztják alá, hogy létezik a Z-generációnak az a befogadó rétege, amely nem elég médiaművelt ahhoz, hogy felismerja a média által kreált fikciós valóságot. A közösségi médiának és az internetnek olyan nyelvújító hatása van, amely nemcsak a nyelvhelyességet befolyásolja (többségük ékezet és írásjelek nélkül fogalmaz), hanem új rövidítéseket is folyamatosan létrehoz (a válaszok alapján 65 különböző neologizmust sikerült feljegyeznem). Az internetes hirdetések tudattalanul befolyásolják és ösztönzik őket céljaik elérésére, anélkül, hogy egyáltalán észrevették volna az adott reklám létezését. Továbbá bebizonyosodott, hogy a szülői beavatkozásra, útmutatásra szüksége van a netgenerációnak, még ha magabiztosaknak is érzik magukat.

POLNER EVELIN

evepolner@gmail.com

The representatives of Generation Z selected for my research all own smartphones yet the results of my research show that not all of them possess a properly wide-ranging set of digital literacy skills. Multitasking is a natural characteristic of their lives and this has led to a change in the approach to studying.

My hypothesis is that the internet has a negative influence on the ability of the young people to make judgements, on their language use and the ability to make correct decisions in relation to commercials. The main findings of my research are as follows: I tested their trust in the visual world created by the media with the help of films. The results of this project show that there is a segment of this generation that is not able to differentiate between reality and the fictional world presented by the commercial media. Social media and the internet has an effect on language use which influences not only spelling and grammar (e.g. dispensing with the use of diacritics) but they keep creating new abbreviations. Advertisements on the internet have a subconscious impetus to achieve their goals without their noticing this. It has also been shown that this generation still needs parental guiding and intervention in spite of their feeling self-confident.

MOZGÓKÉP ÉS KÉPZŐMŰVÉSZET KAPCSOLATA

A KÉPZŐMŰVÉSZET MEGJELENÉSE A JÁTÉKFILMEKBEN

THE RELATION BETWEEN THE MOTION PICTURES AND FINE ARTS

THE PORTRAYAL OF FINE ARTS IN FEATURE FILMS

szakdolgozat / *thesis*

„A művészet nem önmagától fejlődik; az emberek gondolatai változnak, s velük változik kifejezésük módja is.” (Pablo Picasso)

Dolgozatomban a képzőművészet és a mozgókép kapcsolatáról értekezem. A mozgókép megjelenésével új távlatok nyíltak a tér, az idő, a mozgás megörökítésével kapcsolatban, s ezekre a lehetőségekre a képzőművészet is felfigyelt. A dolgozat céljai között szerepel annak bemutatása, hogy milyen képzőművészeti eszközök állnak a mozgókép, és azon belül is a játékfilm rendelkezésére. Megvizsgálom a képzőművészet és film házasságából született műfajok technikai lehetőségeit, illetve a műfajokat és a technikai megoldásokat filmes példákon keresztül mutatom be. Célom az, hogy rámutassak a képzőművészet és film kapcsolatában rejlő lehetőségekre, és az összeköttetésük jelentőségére.

„Art does not evolve by itself, the ideas of people change and with them their mode of expression.” (Pablio Picasso)

In my thesis I examine the relation between fine arts and motion pictures. Before motion pictures, images could only allude to movement through association. With the birth of motion pictures new ways of expression opened up in relation to the perpetuation of time, space and movement, and these possibilities were in turn discovered by the fine arts too. One of the goals of my thesis is to present the tools of the fine arts that are available for motion pictures and feature films particularly. I examine the genres and technical tools that are the direct result of the interaction of the fine arts and the motion pictures. I attempt to show these and their technical solutions through the analysis of several films. My goal is to show the possibilities and importance of the relation between the fine arts and motion pictures.

TAPASZTÓ XÉNIA ESZTER

dengel.eszter@gmail.com
instagram.com/esztertapaszto

A CSOMAG / THE PACKAGE

animációs rövidfilm / *short animation*
06’28’’ 1080p

A csomag megérkezése legtöbbször örömet okoz, gyakran ismeretlen dolgokat rejt, és a címzettben reményeket ébreszthet. A film személyes indíttatású élményt dolgoz fel, de a néző is bele tudja magát helyezni a főszereplő sorsába. A főhős egyedül van, keresi önmagát, s így a várt csomag először csalódást kelt benne, majd új világba repíti.

PELBÁRT ROLAND

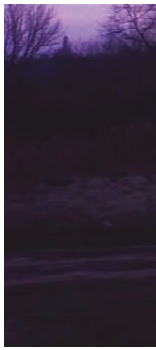
pelba94@gmail.com
instagram.com/pelbavisuality
instagram.com/rollypelba

For most of us the arrival of a package is a moment of joy as it isan object that contains something that fills us with hopes and expectations. The main character of the film is a lonely person in search of himself. But all of this changes when a long awaited package arrives. At first we see his disappointment, but disappointment turns to something else as the package ends up taking him to a new world!

SHUTDOWN

kisjátékfilm / *short fiction*
23’45’’ 1080p

Dávid kedvenc időtöltése, hogy számítógépen játszik legjobb barátjával, Oszkárral, akivel élőben még sosem találkozott. Azonban egy napon erre is sor kerül, amikor barátja egy közös kalandra hívja őt. Viszont az út egy pontján Dávid rájön, hogy teljesen félreismerte Oszkárt. A film aktuális problémával foglalkozik, ugyanis a fiatalok körében gyakori jelenség az, hogy a videojátékokba menekülnek és a szociális kapcsolataik nem nyúlnak túl a videojátékok világán. Ennek az életmódnak a következménye lehet, hogy az egyén nem pontosan tudja megítélni az adott helyzeteket a valóságban. A kisjátékfilmben az online világ és a valóság közötti párhuzamot, illetve különbséget szerettem volna bemutatni.



RENGEI MÁTÉ

rengeimate@gmail.com

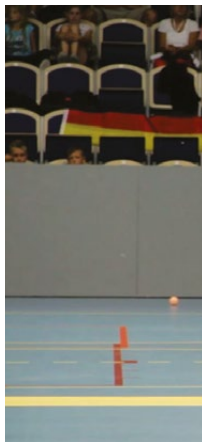
David spends most of his time playing games online with his best friend Oscar, whom he has never met. One day Oscar invites him to meet and join him on a trip. During this journey David realizes that Oscar is a different person than he thought he was. The film revolves around the current phenomenon of what happens when young people escape into playing video games and that their friendships are limited to this virtual reality. The film shows us the parallel between the online and real world and the difficulties of the transition between the two.

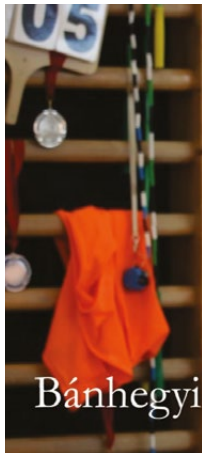
SIMÁN JÓK VAGYUNK
WE ARE SIMPLY GOOD

sportfilm / *sports documentary*
29’11’’ 1080p

Ugrókötél. Sokunk számára ez csak egy szó, amely eszünkbe juttatja az általános iskolás éveinket, amikor páran összeállva versengtünk, hogy ki tud a legtovább ugrálni fennakadás nélkül. Sokunk számára ez egy jelenetet juttat eszünkbe a Rocky című filmből. De van egy csapat, amelynek tagjai számára ez a szó sokkal, de sokkal többet jelent ennél. Szenvedélyt, csapatszellemet, szeretetet a sport iránt, fejlődést, küzdést – magát az ÉLETET jelenti.

Szerencsésnek mondhatom magam, hiszen dokumentálhattam a Maklári Bosch Kötélugró Klub csapatának útját egészen a felkészülési időszaktól a 2016-os Svédországban megrendezendő világbajnokságig. Átélhettem, hogy a világ egyik legsikeresebb versenycsapata milyen minőségi munkát fektet bele az edzéseibe, mekkora részét képezi az életüknek ez a sport, és hogy mi az, ami a napi 6 órás edzések után napról napra a sportban tartja őket.





TUZA PÉTER

tuzapeterrr@gmail.com
instagram.com/tuzapeterrr

The Jumping-rope. For must of us it is just a word that makes us remember our time during primary school when we were competing who could go the longest without tripping over the rope. For others it is just a scene from Rocky. But there is a team for which this word means so much more: passion, team spirit, struggle, progress and the true love of a sport. For them it means life itself.

I had the privilege to follow the extraordinary journey of the Maklár Bosch Rope-Jumping Club from the 2016 pre-season onwards to the world cup in Sweden. Throughout this time time I had the chance to document one of the most successful competitive sports club in the world and to experience how significant a part this sport plays in their lives and what ties them to this sport after 6 hours of daily trainings.

mozgókép-
művészMA

MOZGÓKÉPMŰVÉSZ MA

A szak olyan művészeti szakembereket képez, akik a mozgókép történetéről, elméletéről szerzett ismereteik, valamint a mozgóképes technikák birtokában képesek a hagyományos mozgóképes területek mellett új technológiák alkalmazására az üzleti és a művészeti életben, valamint a professzionális műsorkészítésben, s akik megfelelő ismeretekkel rendelkeznek tanulmányaik doktori képzésben történő folytatásához.

MOTION PICTURE ART MA

The MA Studies programme trains professionals who are capable of applying traditional motion picture and new media techniques in the fields of business and art. As a result of their theoretical knowledge in the history of motion pictures and proper experience in the practical application of its technologies, they are capable of producing professional programs. The appropriate theoretical knowledge and practical experience enable them to continue their studies at DLA level.

Konzulensek / *consultants*
BORBÁS Dávid, MONORY-MÉSZ András, TÓTH Tibor

MOZGÓKÉPMŰVÉSZ MA / MOTION PICTURE ART MA

(Mozgóképkultúra Tanszék / *Motion Picture Culture Department*)

BÓTA Dániel

MESTER Ákos

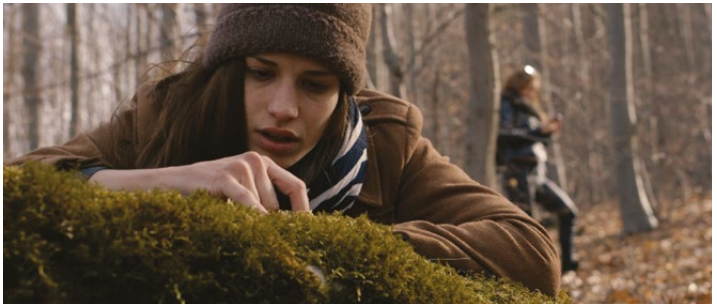
GLITTER TRASH

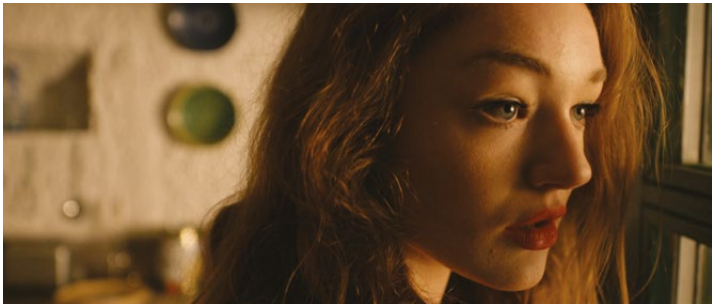
kisjátékfilm / *short fiction*
full HD 00:18:00 min.

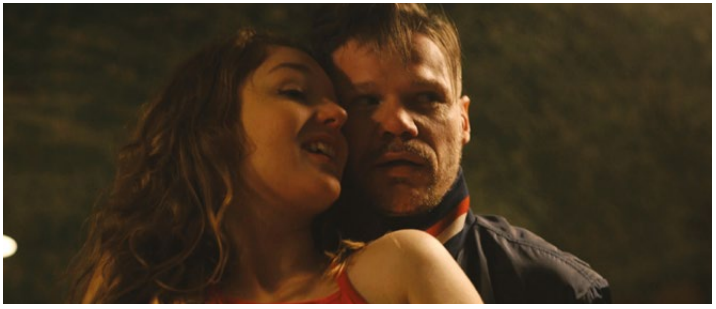
Iza és Bié egymás legjobb barátnői. Fiatalok, első ránézésre ártatlanok, de valójában vadak és nagyon gonoszak. Gátlástalan módszert választottak, hogy kielégítsék vagyoni és szórakozási igényeiket. Célpontjaik olyan módosabb férfiak, akik jóval idősebbek náluk. A történet egy olyan napon játszódik, amelynek során minden rosszra fordulhat... Szereplőink a mai laza erkölcsű, fiatal női generáció képviselői. Úgy vélem, hogy manapság megfigyelhető az a tendencia, hogy a tinédzserek egyre magamutogatóbb viselkedést vesznek fel. Ez többek között a televízió és az egyre terjedő közösségi média hatásának köszönhető. Emellett az is gyakori, hogy a kapuzárási pánik előtt álló, középkorú vagy jóval idősebb férfiak ezt bátran ki is használják. A filmben megjelenik a szexualitás és a kábítószerhasználat kapcsolata: az ember teljesen levetkőzi gátlásait, és elmerül az élvezetekben.

BÓTA DÁNIEL

botadaniel90@gmail.com







Iza and Bié are best friends. They are young and innocent at first glance. In reality, however, the are wild and cruel. They employ unscrupulous tactics to satisfy their financial and entertainment needs. They target richer old men who are often far older then themselves. The story takes place during a day when everything may go wrong... The characters represent those young persons who have no ethical and moral compass, persons whose self justification and exhibitionism are the result of a new television and social media culture. Besides this, it is also not uncommon that elderly men willingly grab such opportunities. The film also portrays the connection between drug use and sexuality when people lose self control and give themselves over to their rawest passions without restraints.

„NEM VAGYUNK MI MAGYAROK, NEM VAGYUNK MI OSZTRÁKOK.” “WE ARE NEITHER HUNGARIAN NOR AUSTRIANS.”

dokumentumfilm / *short documentary*

„Az ember ott kezdődik, hogy teremt valamit, ami nincs.”
(Hamvas Béla)

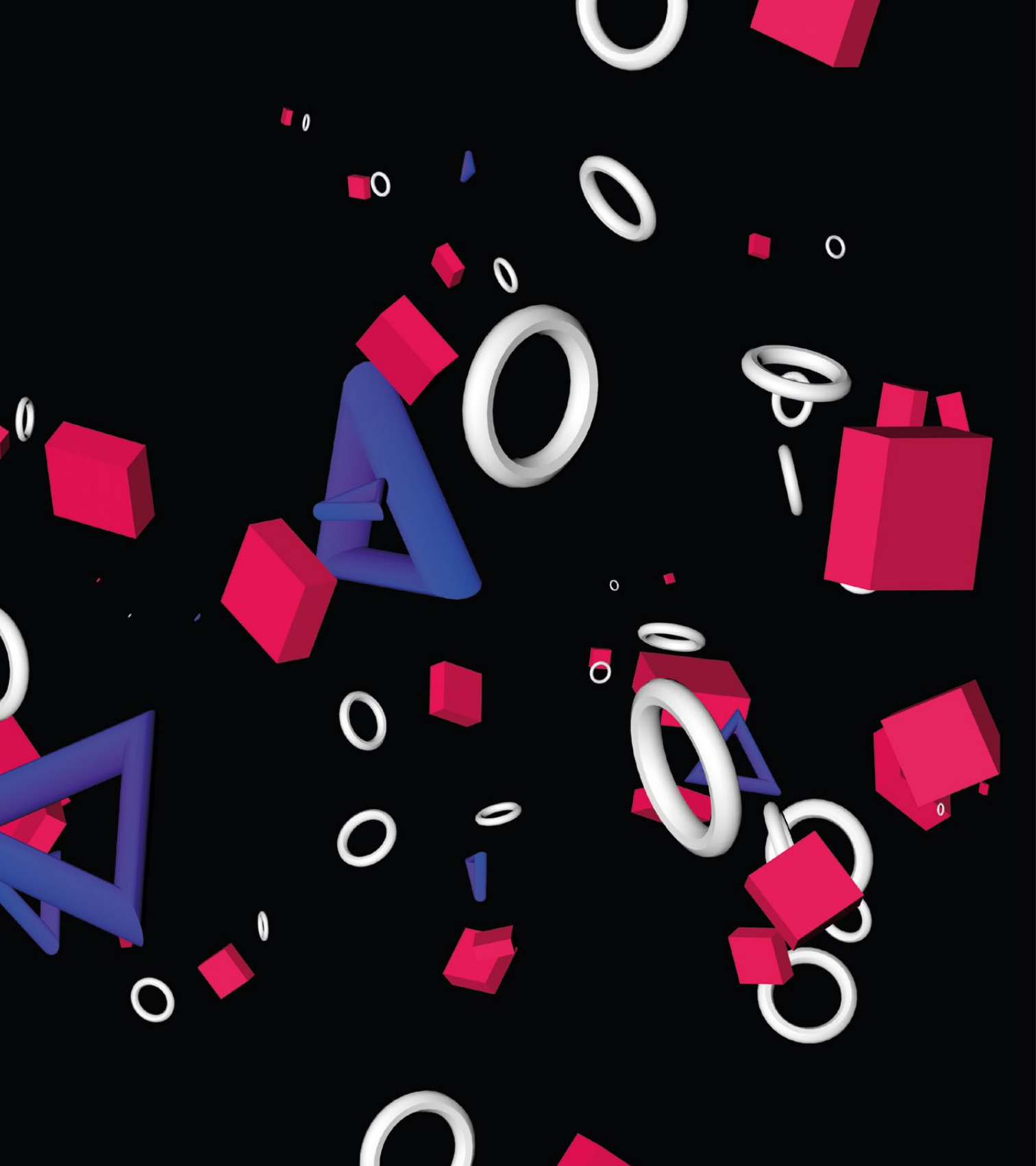
1995 és 2003 között a Felsőőri (Oberwart, Ausztria) Kétnyelvű Gimnázium diákjaként megismertem a burgenlandi magyarokat és az őrvidéki kultúrát. Hihetetlen élmény volt látni, hallani azt a több száz éve elrejtőzött, ápolt, átörökített kincset, amely konzerválta nekünk az őrök, határt vigyázók beszédét, szokásait. A róluk, velük, nekik készült ismeretterjesztő film 5 éven keresztül készült, és igyekszik átfogó képet adni a trianoni békediktátum után nyugaton maradt kis lélekszámú közösségről. Nagyon szerencsésnek mondhatom magam, amiért ez a filmes csapat több éven át ugyanazokból az emberekből állt, ami hasonló projekteknél ritkaságszámba megy. Fontos azt is megjegyeznem, hogy van, aki végig ellenszolgáltatást nem várva dolgozott a stábban. Sikerült az 52 perces változattal olyan formába öntenem a tartalmat, amely televíziós sugárzásra, valamint mozivetítésre egyaránt alkalmas.

MESTER ÁKOS

akosmesterakos@gmail.com

„Humanity begins where we create something which is not there."
(Béla Hamvas)

As a high school student in Felsőőri (Oberwart, Austria) between 1995 and 2003 I got to know the Hungarian minority in Burgenland and the culture of the border region. It was an extraordinary experience to learn, to see and to hear the several hundred-year-old cultural heritage of the population of that specific region. This documentary film, made with them, about them and for them, was shot throughout a period of 5 years. It attempts to give a comprehensive picture of this specific minority which was cut off from the rest of the Hungarian population as the result of the Trianon peace treaty following World War One. I consider myself truly blessed to have been able to work for several years with the same crew which is rather uncommon in these type of projects. It is also important to add that the crew included some people who did not expect any payment for their work. In this 52 minutes long version of the film I managed to find a form for the movie which is suitable for cinema and television distribution.



MOZGÁSBAN / IN MOTION

Dr. habil M Tóth Éva DLA, tanszékvezető egyetemi tanár
Dr. habil Éva M Tóth, univ. professor, Head Of Department

A Mozgóképkultúra Tanszéken született alkotások műfaji sokfélesége – animáció, kisjátékfilm, dokumentumfilm, televízióműsor, stb. –, valamint az elméleti szakdolgozatok változatos tematikája nagyszerűen reprezentálja az elmozdulást a BA és MA képzések eredeti koncepciójához képest : a praxis javára. A művészetközvetítő besorolású alapképzés arányai az életszerűség követelményeinek megfelelően tolódtak el a gyakorlati képzés irányába, s a művészeti alkotótevékenységre koncentráló mesterképzésen született alkotások is szorosan kötődnek a napi mozgóképes kihívásokhoz. A nemzeti felsőoktatásban történt hangsúlyváltás és racionalizálási törekvés a felsőfokú mozgóképoktatást is erőteljesen érintette, így a diplomakatalógus filmes fejezete egyfajta időutazás is, hisz a fenti szakok, ebben a formában már nem nyílnak meg a felvételizők számára.

A közelmúlt eredményeit, amelyek a diplomamunkákban összegződnek, egy távolodó galaxis fényeiként fogják fel e katalógus lapjai. Izgalmas alkotások, okos tanulmányok dokumentumait és pályájukat kezdő, szimpatikus fiatalok fotográfiáit őrzi a kiadvány, miközben az Eszterházy Univerzumban új bolygóegyüttállások alakulnak, új képzési formák bontakoznak ki. Diplomázóink éppen az átalakulás idején igyekeztek érvényes műveket, tanulmányokat létrehozni nagy hagyományú filmes műhelyünkben, amely a jövő tanévtől nevében, orientációjában is megújulva, képzési tartalmában gazdagodva, Mozgóképművészeti és Kommunikációs Tanszékként folytatja programját.

The variety of works and genres made at the Motion Picture Culture Department – animation, short fiction, documentaries, television programs, etc. – together with the thematic range of thees, represent the move towards practice in the BA and MA trainings as opposed to the earlier theory-centered concept. The training of professionals in the fields of communication and distribution of art has shifted towards a more practical training in accordance with the challenges of present day life. The works of art made in the MA training show a similar reflection to the challenges of representation in everyday life. In the national concept of higher education, the change of accent and the idea to rationalize higher education has reached our department as well. As a result, the chapter of motion picture studies in this catalogue shows a kind of time travel as the courses represented here are no longer open for applicants.

The results of our recent past are manifest in the diploma works here. They may seem to be the lights of a galaxy that is moving away, however, this catalogue consists of exciting works, clever theses, portraits of sympathetic young professionals, while in the „Eszterházy universe“ new alignments of stars can be seen as new forms of trainings have appeared. Our graduate students have accomplished their diploma works and studies in the time of transition from traditional to renewed studies and subjects. The subjects in motion picture studies will be renewed in their forms and enriched in their contents from the next academic year and the department will be renamed as the Department of Motion Picture Arts and Communication.

EGER 1774
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM

VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET

KÉPZŐ-MŰVÉSZETI TANSZÉK

MÉDIA ÉS DESIGN TANSZÉK

MOZGÓKÉP-KULTÚRA TANSZÉK

VIZUÁLIS MŰVÉSZETI INTÉZET / VISUAL ARTS INSTITUTE

DIPLOMA 2018

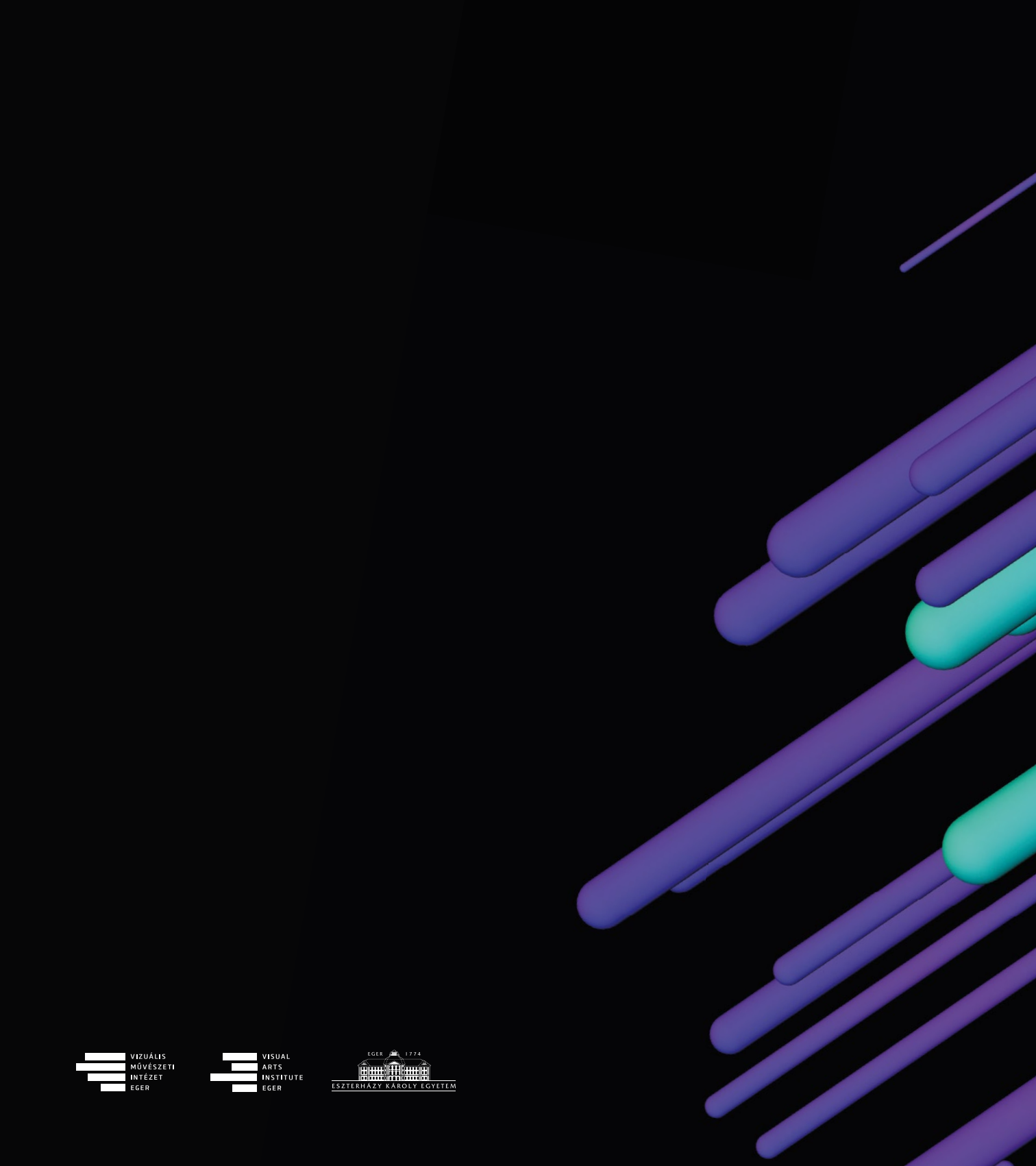
Eszterházy Károly Egyetem / *Eszterházy Károly University*
Vizuális Művészeti Intézet / *Visual Arts Institute*

Főszerkesztő / *general editor*: SZÉPLAKY Gerda
Szerkesztette / *edited by*: BOROS Lili, BORBÁS László, TÓTH Tibor, ZÁHONYI-ÁBEL Márk
Fordította / *translated by*: BALÁZS Katalin Benigna, BORBÁS Dávid, BOLLÓK Csaba
A fordítást lektorálta / *translation proofreading*: DOLMÁNYOS Péter
A katalógust tervezte / *designed by*: GULYÁS Attila
A kiadvány konzulense / *consultant of the catalogue*: SZIGETI G. Csongor
Tördelő / *impose*: KOLCSÁR Zsolt
Fényképezte / *photographed by*: MÁTRAI Erik, SÜLI-ZAKAR Szabolcs, SZIGETI G Csongor, SZOPKÓ Tamás e.h. / *student*
Külön köszönet / *special thanks to*: HARSÁNYI Judit

ISSN 2498-7115

Megjelent / *published by*: az Eszterházy Károly Egyetem gondozásában, 2018-ban / *Eszterházy Károly University, 2018*
A kiadásért felelős / *publisher-in-charge*: az Eszterházy Károly Egyetem rektora / *rector of Eszterházy Károly University*
Készült / *printed*: az Alföldi Nyomdában / *in Alföldi Nyomda*

vmi@uni-eszterhazy.hu
vmi.uni-eszterhazy.hu
/
facebook.com/VMIEGER
behance.net/visualeger
issuu.com/visualartsinstituteeger
instagram.com/media_design_eger
pinterest.com/visualeger


VIZUÁLIS
MŰVÉSZETI
INTÉZET
EGER
VISUAL
ARTS
INSTITUTE
EGER
EGER 1774
ESZTERHÁZY KÁROLY EGYETEM