

## FRV 2021/22 Nevezési feladatok

A 2021/22-es tanévi verseny a vizuális befogadó- és alkotóképességek szintjeit méri. Az ismeretek egy része gyakorlati jellegű és az alkalmazott technikák használati módjához, másik része pedig a vizuális közlő- és kifejezőeszközök kreatív, átgondolt használatának minőségéhez kötődik. Az e tanévben felkínált témák és feladatok alkalmasak a problémaérzékes, azokra válaszolni, cselekedni képes, kezdeményező alkotói attitűd kialakítására.

Nagy kérdés, hogyan lehet *jól segíteni* a felkészülésben? Ehhez – afféle sorvezetőként – néhány szempont átgondolását/alkalmazását ajánljuk, természetesen az életkornak megfelelően:

1. Kihívások azonosítása:
  - technikai (eszközhasználat, kivitelezési megoldások);
  - tartalmi (témaválasztás, mondanivaló, megfelelő képi világ kidolgozása)
2. Tájékozódás, inspirációk, tervezés
  - témaválasztás, mondanivaló végig-gondolása, kutatás, ötletelés, kísérletek, megvalósíthatóság, döntés
3. Miből készüljön?
  - a személyes kifejezőerőt leginkább alátámasztó anyagok, technikák kiválasztása

Érdeemes megtekinteni:

[http://rajz.fazekas.hu/wp-content/uploads/2018/11/Poczos\\_Valeria\\_VIMM22\\_DESIGN-THINKING.pdf](http://rajz.fazekas.hu/wp-content/uploads/2018/11/Poczos_Valeria_VIMM22_DESIGN-THINKING.pdf)

### 1. korcsoport

#### „Média-napló; valóság-reprezentáció”

Kisgyerekeknek szóló, célzottan kommunikációs szándékú elektronikus és nyomtatott tartalmak (pl. TV reklám, TV-műsor, óriásplakát, újság, magazin) megfigyelése és elemzése alapján leírás-elemzés készítése egy kedvenc játékról. A leírás alapján reklámanyag tervezése.

A nevezési feladat értelmezése, lehetőségek:

1. 2 dimenziós tárgyábrázolás készítése egy kedvenc játékról szabadon választott technikával a játékhoz kapcsolódó legfontosabb információk szöveges vagy rajzi rögzítésével A3 méretben.  
  
Az alkotás tartalmazzon minden olyan információt, amely a játék funkcionális vagy vizuális bemutatásához elengedhetetlen.
2. Útmutató készítése. A játék használati módjainak bemutatása különféle eszközökkel (pl.: nyilak, megjegyzések, rajzok formájában)
3. “Egy napom a kedvenc játékkal”. Az alkotó és a játék együttes ábrázolása különféle helyzetekben.

Beküldendő a fenti értelmezések egyike alapján megvalósított, A3 méretű pályaműről készített, a versenykiírásban rögzített méretű- minőségű és elnevezésű műtárgyfotó.

## **2. korcsoport**

### **„Egy időutazó feljegyzései”**

A saját médiahasználati szokások (pl. internet, televízió, rádió, mobiltelefon, könyv, videojáték) tanulmányozása különböző szempontok (pl. időtartam, tartalom, gyakoriság, résztvevők) alapján, és azok vizuális szemléltetése (pl. napló, fotósorozat, grafikus jegyzet, diagram) képek, jelek és rövid szöveges tartalmak megjelenítésével.

A nevezési feladat értelmezése, lehetőségek:

1. Képregényes formában, rajzi eszközökkel hozd létre személyes naplódát, ahol a képek tartalma, elrendezése, mérete, színe stb., árulkodik a tevékenység életedben betöltött fontosságáról, gyakoriságáról, résztvevők számáról, stb.
2. Az alkotás mérete A3-as legyen, eszközhasználat szabadon választható.

Beküldendő a megvalósított, A3 méretű pályaműről készített, a versenykiírásban rögzített méretű- minőségű és elnevezésű műtárgyfotó.

## **3. korcsoport**

### **„Kis film, kis történet”**

Valós és fiktív helyzetek, történetek megjelenítése, ábrázolása, dokumentálása során a közvetítendő tartalmaknak, és személyes gondolatoknak, érzéseknek leginkább megfelelő médium kiválasztása. (Pl. tanult irodalmi alkotás inspirációjára rövid mozgókép készítése ténylegesen, vagy annak rajzos forgatókönyve.)

A nevezési feladat értelmezése, lehetőségek:

1. Az egyik lehetőség a feladat megoldására: készíts „mozgó-szelfi”-t – azaz egy olyan kisfilmet, amelyben saját történeted dolgozol fel, afféle mozgóképes bemutatkozás formájában, akár ön-riportként felfogva. Ez azt jelenti, hogy Te vagy a riporter – és a riportalany is egyben.
2. Kötelező/ajánlott olvasmány (pl: Molnár Ferenc: A Pál utcai fiúk; Gárdonyi Géza: Egri csillagok, stb.) egy – általad választott – jelenetnek feldolgozása, megvalósítása álló- vagy mozgóképes eszközökkel. Előbbi alatt rajzos forgatókönyvet, utóbbinál stop-motion technikával készült rövidfilmet értünk. A forgatókönyv A3 méretű rajzlapra készüljön.
3. Mindkét – mozgóképes – megoldásnál a kisfilm játékidéje (benne a főcím megjelenítésével) legfeljebb 60 másodperc lehet!

Beküldendő a fenti értelmezések egyike alapján megvalósított

- (rajzos forgatókönyv esetén) A3 méretű pályaműről készített, a versenykiírásban rögzített méretű- minőségű és elnevezésű műtárgyfotó;
- (kisfilm esetén) a versenykiírásban rögzített elnevezésű mp4 fájl:

- javasolt felbontás és képarány - 16:9 - 720p (1280x720 pixel)
- tájolása vízszintes

#### 4. korcsoport

##### „Szerintem a világ... – filmetűd”

Technikai képalkotó, digitális médiumok – montázs-szerű – felhasználásával alkosson egy személyes és művészi kifejező szándékú rövidfilmet, melyben érzéseit/véleményét fogalmazza meg környezetéről.

A nevezési feladat értelmezése, lehetőségek:

1. Válassz ki egy – számodra kiemelt fontossággal bíró – országos/globális jelenséget/problémát (pl. környezetszennyezés, klímaválság, pandémia, stb.) melyről afféle „Társadalmi célú hirdetés”-ként fogalmazod meg véleményed.
2. A kisfilm megalkotása során használhatsz – saját készítésű – álló- és mozgóképeket, illetőleg feliratokat, vagy az értelmezést segítő grafikai jeleket (pl. emojiakat, stb.) is. Fontos, hogy a szöveges tartalmakat megjelenéseddel is hitelesítsd – hiszen ettől válik rövidfilmmed személyessé.
3. A filmetűd hossza legfeljebb 90 másodperc lehet, tehát nagyon lényegre törően célszerű fogalmaznod – és vizuálisan alátámasztanod/ábrázolnod mondandód!

A csatolt pályaművek (kisfilmek, animációk) a következő technikai paramétereknek feleljenek meg:

- a kisfilmek, animációk játékideje maximum 1 - 1,5 perc lehet
- fájlformátuma mp4
- javasolt felbontás és képarány - 16:9 - 720p (1280x720 pixel)
- tájolása vízszintes

#### 5. korcsoport

##### „Folyamatok”

Egyszerű animációs technika (stop-motion) felhasználásával készítsen olyan mozgóképi alkotást, mely változatos célokat (cselekmény bemutatása szokatlan nézőpontokból, plánokból, élettelen objektumok megelevenítése, stb.) következetesen szolgál.

A nevezési feladat értelmezése, átgondolandók/grádusok:

1. Kihívások:
  - a. technikai (eszköz- és szoftverhasználat, kivitelezési megoldások);
  - b. művészi (témaválasztás, koncepcióalkotás, mondanivaló, megfelelő képi világ kidolgozása)
2. Miből készüljön?

Gyakorlatilag bármiből, ami kéznél van: rajzolhatsz, festhetsz, gyurmázhatsz, vágatsz ki papírt, de apró vagy nagyobb tárgyakat, legó-figurákat, háztartásban fellelhető tárgyakat, növényeket, kavicsokat is használhatsz.

3. Tervezz!
  - a. Válassz témát, gondold végig a filmed koncepcióját, mondanivalóját, kulcsjeleneteit, rajzolj storyboardot!
  - b. Kísérletezz, készíts próbafelvételeket, próbavágást! Írj listát, hogy milyen eszközökre, anyagokra, szoftverekre, stb. lesz szükséged! Milyen sorrendben fogod ezeket használni, mit kell előkészítened? Mikor, kinek a segítségével dolgozol?
4. Technikai feltételek, avagy gondold végig, hogy milyen eszközzel tudsz dolgozni:
  - a. Fényképezőgép/telefon/tablet, állvány (lehet építeni is); stop motion alkalmazás (Stop Motion Studio iPhone-ra és Androidra is), vagy számítógépes szoftver
  - b. Készítsd elő és próbáld ki a választott eszközöket, amivel dolgozni szeretnél (gyurma, festék, tárgyak, stb.)! Hagyj időt magadnak próbafelvételek készítésére, kísérletezésre! Ha elsőre nem sikerül, ne add fel, kísérletezz tovább, meg fogod találni a megfelelő eszközt és anyagot!
5. Inspirálódj!

Nem baj, ha még nem készítettél stop motion animációt, látni már biztosan láttál! Nézz meg sok, különféle karakterű kisfilmet, hasonlítsd össze őket! Milyen lehetőségek nyílnak meg előttünk, ha ezzel a technikával dolgozunk? Mik azok a hatások, amiket videofelvétellel nem tudunk elérni, de stop motion animációval igen? Határozd meg, hogy pontosan miért tetszett egy-egy animáció: a tartalma, a mondanivalója, vagy a kivitelezés minősége miatt? Ha ezekre a kérdésekre válaszolsz, máris közelebb kerültél ahhoz, hogy kitaláld a saját filmed koncepcióját!

Ne vállald túl magad, fontos, hogy meg is tudd valósítani a rendelkezésedre álló időben és feltételekkel.
6. Figyelj a kivitelezésnél, hogy:
  - a. stabil maradjon a kamera
  - b. ne legyenek nagy ugrások vagy kihagyások az egyes képek között
  - c. ne változzon meg a fény, helyén maradjon a háttér, stb.

A csatolt pályaművek (kisfilmek, animációk) a következő technikai paramétereknek feleljenek meg:

- a kisfilmek, animációk játékidője maximum 1 - 1,5 perc lehet
- fájlformátuma mp4
- javasolt felbontás és képarány - 16:9 - 720p (1280x720 pixel)
- tájolása vízszintes

## 6. korcsoport

### „Gondolatjelben az Időről”

Összetett animációs technika (time-lapse) felhasználásával készítsen egy személyes és művészi kifejező szándékát jól reprezentáló rövidfilmet, melyben reflexióit, érzéseit, véleményét fogalmazza meg a témával kapcsolatosan.

A nevezési feladat értelmezése, átgondolandók/grádusok:

1. Kihívások:
  - a. technikai (eszköz- és szoftverhasználat, kivitelezési megoldások)
  - b. művészi (témaválasztás, koncepcióalkotás, mondanivaló, megfelelő képi világ kigondolása)
2. Mi legyen a téma?

Bármilyen dolog, ami az idő múlásával megváltozik: tárgyak, élőlények, mesterségesen előidézett vagy természeti jelenségek.

A változás és annak bemutatása legyen érdekfeszítő, elgondolkodtató.
3. Tervezz!
  - a. Válassz témát, gondold végig a filmed koncepcióját, mondanivalóját, technikai kivitelezését, rajzolj storyboardot!
  - b. Kísérletezz, készíts próbafelvételeket! Írj listát, hogy milyen eszközökre, anyagokra, szoftverekre, stb. lesz szükséged! Milyen sorrendben fogod ezeket használni, mit kell előkészítened? Mikor és hol fogod a felvételeket elkészíteni?
4. Technikai feltételek, avagy gondold végig, hogy milyen eszközzel tudsz dolgozni:
  - a. Fényképezőgép/telefon/tablet, állvány (lehet építeni is)
  - b. time-lapse alkalmazás (pl. Hyperlapse iPhone-ra és Androidra is), vagy számítógépes szoftver
5. Inspirálódj!

Nem baj, ha még nem készítettél time-lapse-et, látni már biztosan láttál! Nézz meg sok, különféle karakterű kisfilmet, hasonlítsd össze őket!

Milyen lehetőségek nyílnak meg előttünk, ha ezzel a technikával dolgozunk?

Mik azok a hatások, amiket videofelvétellel nem tudunk elérni, de time-lapse technikával igen? Határozd meg, hogy pontosan miért tetszett egy-egy kisfilm: a választott téma, az érdekes nézőpont, a mondanivaló, vagy a kivitelezés minősége miatt?

Ha ezekre a kérdésekre válaszolsz, máris közelebb kerültél ahhoz, hogy kitaláld a saját filmed koncepcióját!

Ne vállald túl magad, fontos, hogy meg is tudd valósítani a rendelkezésedre álló időben és feltételekkel.
6. Figyelj a kivitelezésnél, arra, hogy:
  - a. stabil maradjon a kamera, ne zavarjon meg semmilyen külső tényező
  - b. legyen elég memória a felvevőeszközödön
  - c. legyen feltöltve az akkumulátor, stb.

A csatolt pályaművek (kisfilmek, animációk) a következő technikai paramétereknek feleljenek meg:

- a kisfilmek, animációk játékidéje maximum 1 - 1,5 perc lehet
- fájlformátuma mp4
- javasolt felbontás és képarány - 16:9 - 720p (1280x720 pixel)
- tájolása vízszintes

Jó munkát és sok sikert kívánunk!