

# A sztori, ami rólunk szól

Országos online komplex művészeti verseny általános- és középiskolás, alapfokú- vagy középfokú művészetoktatásban részt vevő fiatalok számára. A NTP-TMV-20-0069 pályázat keretében.

A járványhelyzetre való tekintettel a beadás határideje **2021. október 1-jére** változik.

## Filmterv, forgatókönyv, látványterv, díszlet, jelmez, kellék, reklám készítése

A film az egyik legfontosabb művészeti forma, modern szórakoztatási eszköz, mely a vizuális kommunikáció eszközeivel, látványelemekkel, vagy beszéddel, mozdulatokkal, hanghatásokkal történeteket mutat be, gondolatokat fejez ki, jellemeket ábrázol. Filmet sokféleképpen lehet készíteni, lehet úgy, hogy valódi jeleneteket filmezünk le, hogy rajzokat fotózunk le, hogy számítógép által kreált animációt, vagy mindezek összességét használjuk. A film a valósághoz való viszony szerint lehet: tényeken alapuló dokumentumfilm, kitalált történetekről szóló játékfilm vagy animációs film.

*A verseny célja:*

A filmkészítés iránti érdeklődés felkeltése, a filmtervezői készség fejlesztése

*A verseny jellege:*

Egyéni és csoportos verseny (a csoport maximális létszáma 4 fő)

*Korcsoportok:*

I. korcsoport: 10-12 évesek, II. korcsoport: 13-14 évesek, III. korcsoport: 15-16 évesek, IV. korcsoport: 17-18 évesek, V. korcsoport: 19-24 évesek.

*A verseny fordulói:*

első elődöntő, második elődöntő, országos döntő. A verseny minden fordulója online formában valósul meg. Az első és második elődöntő pályázati anyagait egyszerre kell beküldeni, a két forduló anyagát együtt értékeli a zsűri. Az elődöntőkből továbbjutó tanulók kerülnek be az országos döntőbe.

## 1. Az első elődöntő témája: Filmterv és azon belül egy jelenet forgatókönyvének elkészítése

*Feladat:*

A filmterv mutassa be a valós vagy kitalált történetet, a történet szereplőit, a szereplők jellemét. A forgatókönyv egy jelenet összeállításához adjon instrukciót.

A forgatókönyv lehet storyboard, azaz képes forgatókönyv is. Készülhet szabadkézi képregényszerű rajzzal, vagy számítógépes rajzprogrammal is. Tartalmazhatja

a szereplők szövegét és a különböző technikai utasításokat (pl. kameramozgás, hang- és képeffektusok).

*Elvárás:*

A filmterv és a forgatókönyvének érthető írásbeli és képi megfogalmazása.

## 2. A második elődöntő témái választás alapján: Jelmez, kellék; látványterv; vagy a film egy jelenetének vagy egészének elkészítése

– Megtervezhetik a választott szereplő jelmezét, kosztümjét; készíthetnek a jelmezhez kellékeket (pl. fejdísz, kalap, cipő, fegyver), megtervezhetik a választott szereplő sminkjét, hajviseletét.

– Elkészíthetik a történet helyszínének látványtervét, makettjét, díszletét. A tervek készülhetnek grafikai vagy festészeti eszközökkel, kollázs vagy montázs technikával, helyszínfotóhoz illesztve, photoshop látványtervben, 3D formátumban.

– Leforgathatják a film egy jelenetét animációs vagy élőszereplős megoldással.

*Elvárás:*

Az önmagukon, modellen, babán-bábon fotóval bemutatott jelmez, kellék, smink, hajviselet erősítse a választott szereplő karakterét.

– A látványterv, makett vagy díszlet segítse érvényre jutni az adott jelenet mondanivalóját, hangulatát.

– A filmrészlet tükrözze a tervezett alkotás egészének minőségét.

## A beküldött pályamunkák tartalmi és formai követelményei a következők:

– nevezési lap,

– a feladatmegoldás 2-4 oldalas portfóliója, amely tartalmazza: a választott történet bemutatását, a szereplők jellemrajzát, a szituáció téri környezetét, az anyag és információgyűjtést, a felhasznált anyagok bemutatását, a pályázati anyaghoz fűzött összegzést.

## A pályamunkák értékelésének szempontjai:

– a történet érdeklődést felkeltő ereje, a tervezői megoldások eredetisége, a kivitelezett terv, az írásos és képi megjelenítés igényessége, a portfólió áttekinthetősége, az összegzés átgondoltsága.

Az első és második forduló pályamunkáinak beküldési határideje **2021. október 1.**

A döntőbe jutók névsoráról a nevező intézmények 2021. október 15-ig kapnak értesítést.

## **2. A döntő témája: Reklámtervezés**

*A döntő feladata:*

Figyelemfelkeltő reklámanyag készítése a szereplő(k) felhasználásával.

*Elvárás:*

A reklámanyag keltse fel az érdeklődést a tanuló által választott történet, karakter iránt.

Szöveges indoklás egészítse ki a vizuális információkat, egyértelműsítse az alkotói szándékot.

A döntőre készített gyakorlati feladat értékelésének szempontjai:

– problémamegoldó, ismeretalkalmazási, élményhasznosítási képesség, eredetiség,

– a vizuális megjelenítés, a közlés igényessége, következetes kommunikáció az alkotás bemutatása, elfogadtatása kapcsán.

A döntő feladatának beküldési határideje:

**KÉSŐBB KERÜL ELDÖNTÉSRE**

*Díjazás:*

emléklap, oklevél, tárgyjutalom, illetve a legkiválóbban teljesítők ingyenes alkotótábori részvételre kapnak lehetőséget.

A pályamunkák beküldésének módja:

A pályamunkákat az iskola email címére: [szinvonal.muveszeti.iskola@gmail.com](mailto:szinvonal.muveszeti.iskola@gmail.com) kérjük PDF fájlformátumban elküldeni!

A portfóliók esetében egyéb fájlformátumot nem áll módunkban elfogadni! Kérjük, hogy a fájl neve a következőképp legyen elnevezve: sztorink\_elodonto\_jelige\_krcspt.pdf tehát pl.: *sztorink\_1elodonto\_pillangó\_1krcspt.pdf*

Amennyiben a második fordulóban animációt/rövidfilmet készítenek a tanulók, azt kérjük, hogy DVD-n küldjék el a hozzá kapcsolódó portfólióval együtt (a fájlok neve az előzőekben leírt módon legyen elnevezve) a címünkre:

SZÍN-VONAL Alapfokú Művészeti Iskola 8258 Badacsonytomaj, Kert u. 8.

Az elődöntőkön való részvétel csak kitöltött nevezési lappal lehetséges (a versenyfelhívás következő oldala), ennek hiányában nem tudjuk a pályamunkákat elfogadni. Kérjük, hogy a nevezési lap és a feladatmegoldás portfóliója egy pdf fájlban legyen összefűzve.

*Baranyai Zoltánné*  
versenyszervező