

2.1.5. Rajz és vizuális kultúra

A tantárgy versenyében az alább leírtakon túl az *1. pontban* foglaltakat is figyelembe kell venni. A verseny egy kategóriában és három fordulóban zajlik.

A verseny szervezésében és lebonyolításában közreműködik a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete és a Budai Rajziskola.

A versenyzőknek az első fordulóban pályamunkát kell készíteniük, amely egy műalkotásból és a hozzá tartozó alkotói naplóból áll. Minden versenyző **csak egyetlen pályamunkával** vehet részt a versenyen, kiválasztva egyet az alábbiakban megadott területek közül.

A pályamunka **jeligés**. A versenyző által jellegként választott – maximum 8 karakterből álló, minden esetben betűkarakterrel kezdődő – kifejezést alkalmas módon rá kell vezetni a pályamunkára – a műre és annak minden nyomtatott és elektronikus összetevőjére (alkotói napló, stb.) –, de ezen kívül **semmilyen más jelzést** (nevet, iskolai bélyegzőt stb.) nem lehet rajtuk feltüntetni. A jeligét is úgy kell megválasztani, hogy az ne utaljon a versenyző személyére.

Minden pályamunkához egy kisméretű (C6-os) lezárt borítékban kell elhelyezni a versenyző adataival megfelelően kitöltött **5. sz. mellékletet** (Adatlap pályamunkához). Felhívjuk a figyelmet arra, hogy az adatközléshez kötelező az **5. sz. melléklet** használata! Kívül a borítékon kizárólag a jelige szerepelhet.

A pályamunkák felterjesztéséről az iskola igazgatójának kell gondoskodnia a következők szerint: a pályamunkák hármas egységét (1. a jeligés boríték, 2. az elkészített műalkotás, 3. az alkotói napló) a sajátos jelleg miatt **versenyzőnként külön-külön csomagban**, postázásra (kézbesítésre) alkalmas módon becsomagolva kell eljuttatni az alább megjelölt határidőig. **A postai illetve kézbesítési címet az Oktatási Hivatal a beküldési határidő lejártá előtt legalább két héttel közli az OKTV adminisztrációs rendszerén (ADAFOR) keresztül.** A csomagolásokon az iskola hosszú bélyegzőjén és a címzésen kívül csak a következőket kell feltüntetni: "OKTV rajz és vizuális kultúra pályamunka".

A pályamunka elkészítésének szabályai:

- A verseny három területen (képzőművészeti alkotás, kommunikatív tervezés, iparművészeti alkotás/tárgytervezés) zajlik.
- A műalkotások mérete: kép legnagyobb oldala legfeljebb 50 cm; szobor, tárgy vagy térbeli makett legnagyobb mérete legfeljebb 40cm lehet. A műalkotást bemutatható formában, szükség esetén paszpartúrázva (legfeljebb 70 x 70 cm), esetleg egyszerű keretben, üveg nélkül kell beküldeni. Összetett művekhez, sorozatokhoz kiállítási terv javasolt.
- Az alkotói napló képekkel együtt legfeljebb 10 oldalas, maximum A/4-es méretű lehet. A kiállításon való bemutatás miatt javasoljuk, hogy a lapok **egyoldalusak és sérülésmentesen bonthatók** legyenek.
- A méretnek, darabszámnak és a csomagolási előírásoknak nem megfelelő alkotások nem vehetnek részt a versenyben.
- A pályamunka kizárólag a versenyző önálló munkája lehet. Amennyiben a versenybizottság ennek ellenkezőjét állapítja meg, a versenyzőt kizárja a verseny résztvevői közül.

A verseny anyaga:

Összefoglaló téma: SZÍNHATÁS
*„Kék, piros, sárga, összekent
képeket láttam álmaimban
és úgy éreztem, ez a rend – ”
(József Attila: Esmélet)*

Világunk képét nagymértékben a színek határozzák meg, melyek tájékoztatnak, ugyanakkor befolyásolják érzelmeinket. A színek közlő, jelző, figyelmeztető szerepe nélkülözhetetlen. Emellett egy-egy szín, színcsoport ereje, milyensége, harmóniája vagy diszharmóniája jelentős hatást gyakorol hangulatunkra, kedvünkre. A színek hatását átéljük és felhasználjuk a mindennapokban és a művészetben tapasztalati, szimbolikus, dekoratív és

szubjektív módokon. Ez évi témánk lehetőséget ad, hogy a versenyzők a színnel kapcsolatos tudásukról, érzéseikről, véleményükről, gondolataikról számot adjanak a képző- és alkalmazott művészet műfajaiban.

Az első forduló választható területei és feladatai:

1) Képzőművészeti alkotás

Készítsen olyan **művészeti alkotást**, amely elsősorban a színekre épül. Mutassa be, fejezze ki a környezetéről, életéről, vágyairól, a valódi vagy elképzelt világról való ismereteit, érzéseit, mondanivalóját úgy, hogy az alkotásban központi szerepet kapjon a szín (a színjelleg, a színharmónia és kontraszt stb.) a többi vizuális kifejezőeszköz előtt.

A téma lehet személyes vagy általános, komoly vagy humoros, a megfogalmazás realista vagy elvont, de törekedjen rá, hogy a néző számára is megérthető, átélhető legyen.

A műfajok, anyagok és technikák közül szabadon lehet választani. Beküldhető grafika (egyedi vagy sokszorosított), képregény, festmény (javasoljuk a vízbázisú festékeket), plasztika (szobor, dombormű, plakett stb.) fotó. Készíthető mű a kortárs képzőművészet műfajaiban is, de multimédiás alkotás nem. Ha sorozatot készít, akkor az legfeljebb három (fotónál öt) darabból állhat.

2) Kommunikatív tervezés

Választható:

a.) Tervezzen **zászlót és emblémát** iskolai sportegyesület számára, amiben központi szerepet kap a szín a többi vizuális kifejezőeszköz előtt. A választott szín fejezze ki az egyesület karakterét, hagyományait, illetve álljon azzal szoros összefüggésben.

Beadandó az arculatterv, ami tartalmazza az alábbiakat:

- *az egyesület zászlójának tervét A/4-es lapon, színesben,*
- *az egyesület emblémájának vagy logójának tervét A/4-es lapon, színesben,*
- *a zászlót megvarrva, rajta a jellel (logó vagy embléma terv szerint) festve, nyomtatva vagy hímezve, A/2-es méretben.*

Az anyagok, eszközök és technikák közül választhatja a szabadkézi vagy számítógépes grafikát. Számítógéppel készített munka esetében a kinyomtatott lapokat kérjük elküldeni.

b.) Tervezzen Ön által választott és megadott életkorúak számára olyan **táblás társasjátékot, vagy kártyajátékot**, melynek meghatározó eleme, szereplője a szín. Ezt más, további téma, tartalom is kísérheti. A beküldött munka lehet valamilyen régi játék jelentősen átdolgozott, újszerű változata (ebben az esetben kérjük megadni az eredeti játékot), de kialakíthat teljesen eredeti játékot is.

Beadandók: a játék és doboza eredeti méretű, színhű makettje, vagy a kártyajáték karakteres lapjai eredeti méretben és színben, valamint a szabály leírása.

3) Tárgyalás, környezettervezés

Választható:

a.) Tervezzen **sportruházatot** egy iskolai sportegyesület számára, amiben központi szerepet kap a szín, a többi vizuális kifejezőeszköz előtt. A választott szín fejezze ki az egyesület munkanaplóban megadott karakterét, illetve álljon azzal szoros összefüggésben.

Beadandó a sportruhák színes jellegrajza, az anyagok és technikák jelölésével, M 1:10-es léptékben, valamint a terv alapján elkészített valódi nagyságú (egy eredeti) darab (pl. póló, nadrág). Az anyagok, eszközök és technikák közül szabadon választhat. A terv lehet szabadkézi, vagy számítógéppel készített. Számítógéppel készített munka esetében a kinyomtatott lapokat kérjük elküldeni.

b.) Készítsen a mai kor igényeinek (esetleg saját magának) megfelelő **iparművészeti alkotást, dísz tárgyat**, melynek legfontosabb kifejező eszköze a szín, a többi vizuális kifejező eszköz előtt. A színválasztás az adott feladat jellegéből nőjön ki, melyet indokoljon a használó/k személyisége, tárgy anyaga, technológiája, használata, karaktere, hagyományai. A munkanaplóban röviden fogalmazza meg választásának hátterét.

Beadandó: az eredeti tárgy vagy annak modellje, a tárgy tervrajza (az anyagok és szerkezet jelölésével). Ha kell, küldjön be látszati képet a tárgy használatáról, elhelyezéséről.

A terv lehet szabadkézi vagy számítógéppel készített. Számítógéppel készített tervrajzok esetében a kinyomtatott lapokat kérjük elküldeni.

A munkanaplókat a versenyzők nem kapják vissza, mivel a dokumentáció részét képezi, ezért javasoljuk másolat készítését.

A verseny résztvevőinek alkotásai és alkotói naplói az Interneten közlésre kerülhetnek.

Első forduló

- Műalkotás készítése (elérhető pontszám 70 pont).
- Alkotói napló a műalkotáshoz, amely röviden tartalmazza az alap gondolatot és az alkotás folyamatát tervek, vázlatok, variációk és háttéranyagok segítségével (elérhető pontszám 10 pont).

Második forduló

- Féralakos portré fekete-fehér tónusos szabadkézi rajza tetszés szerinti technikával, fél íves méretben (időtartam 180 perc, elérhető pontszám 40 pont).

Harmadik forduló (döntő)

- Művészettörténeti teszt Csontváry Kosztka Tivadar művészetéből (időtartam 60 perc, elérhető pontszám 20 pont).
- Feladat a vizuális nyelv kreatív alkalmazásának témaköreiből: térábrázolás, formaalkotás, színhasználat. (időtartam 120 perc, elérhető pontszám 20 pont).

A verseny szervezése

Az első fordulóban a pályamunkák felterjesztésének (postára adásának) határideje: 2014. január 9. (csütörtök). Kézbítés (iskolai kézbítésővel): 2014. január 10. (péntek), 10 – 17 óra között.

- A pályamunkákat az előzőekben megadott módon versenyzőnként külön (!) csomagolva kell eljuttatni tértivevényes küldeményként. **A postai illetve kézbítésési címet az Oktatási Hivatal a beküldési határidő lejártá előtt legalább két héttel közli az OKTV adminisztrációs rendszerén (ADAFOR) keresztül.** A csomagoláson az iskola hosszú bélyegzőjén és a címzésen kívül csak a következőket kell feltüntetni: „OKTV rajz és vizuális kultúra pályamunka”.
- Az általános részben foglaltaknak megfelelően a határidő betartását a postabélyegző (kézbítésőkönyv) igazolja. A határidő után felterjesztett pályamunkákat az Oktatási Hivatal elbírálás nélkül visszajuttatja az iskoláknak.
- A fordulót a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete, valamint a Budai Rajziskola bonyolítja le az Oktatási Hivatallal együttműködve.
- A pályamunkákat a versenybizottság értékeli. Az értékelés szempontjai: a mű összhangja, eredetisége, kifejező-, közlő ereje vagy használhatósága; a megformálás és az anyag-, eszközhasználat minősége. Az alkotói naplóban a tudatosságot, az alkotófolyamat rövid ismertetését, ötletek, vázlatok, gyűjtések bemutatását értékeli a versenybizottság. Az értékelés kétszintű. Az első szinten a versenybizottság kiválasztja a további értékelésre bocsátható pályamunkákat, a második szinten pedig részletes pontozással minősíti, rangsorolja ezeket a műveket.
- A versenybizottság az értékelés második szintjére került pályamunkák pontszáma alapján választja ki a második fordulóba jutó versenyzőket.
- Az első forduló eredményeit az OKTV adminisztrációs rendszerén (ADAFOR) keresztül juttatjuk el az iskolákba **2014. január 29-éig**, és az Oktatási Hivatal postán is küld értesítést a második fordulóba jutott versenyzőknek.

A második forduló időpontja: 2014. február 21. (péntek), 11 óra.

- A fordulót a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete és a Budai Rajziskola bonyolítja le.
- A forduló lebonyolítása 11.00 – 14.00 között történik.
- A feladat teljesítését a versenybizottság értékeli, és a lehetséges létszámhatáron belül - szigorú szakmai szempontok szerint – választja ki a harmadik (döntő) fordulóba jutó versenyzőket. Az értékelés főbb szempontjai: anatómiai hitelesség, kompozíció, formaalakítás, anyag- és eszközhasználat, kifejezőerő.
- Az Oktatási Hivatal legkésőbb **2014. március 5-éig** értesíti az iskolákat az OKTV adminisztrációs rendszerén (ADAFOR) keresztül a második forduló eredményeiről.

A harmadik (döntő) forduló időpontja: 2014. március 21. (péntek), 11 óra.

- A fordulót a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete és a Budai Rajziskola bonyolítja le.
- A vizuális nyelvi feladat témája a helyszínen kerül kihirdetésre. A művészettörténeti teszt anyagát a középiskolai tananyag mellett elsősorban a kiírásban szereplő téma képezi. A vizuális nyelvi feladat és a

művészettörténeti teszt teljesítését a versenybizottság értékeli. Az értékelés főbb szempontjai: kreativitás, térábrázolási, formaalkotási, színhasználati kompetenciák, valamint művészettörténeti tájékozottság, műelemző képesség.

- A verseny végeredményét az első, második és a harmadik (döntő) fordulóban elért pontszámok összesítése alapján kialakult sorrend adja. Pontazonosság esetén az első fordulóban elért pontszám határozza meg a helyezést.
- A legjobb művek kiállításra kerülnek. A kiállítás megrendezését a Magyar Rajztanárok Országos Egyesülete bonyolítja le.
- Az Oktatási Hivatal legkésőbb **2014. április 2-áig** értesíti az iskolákat az OKTV adminisztrációs rendszerén (ADAFOR) keresztül a döntő eredményeiről.

A rajz és vizuális kultúra pályamunkák postán történő visszajuttatására nincs lehetőség. A döntő forduló után az Oktatási Hivatal értesíti az érintett iskolákat arról, hogy a versenyzők hol és mikor vehetik át személyesen vagy megbízott által a pályamunkákat. Az át nem vett pályamunkák megőrzése nem biztosítható.