



JÁTÉK- ÉS ANIMÁCIÓSFILM KÉSZÍTŐ

SZAKMAISMERTETŐ INFORMÁCIÓS MAPPA

Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program
(HEFOP) 1.2 intézkedés

„Az Állami Foglalkoztatási Szolgálat fejlesztése”



JÁTÉK- ÉS ANIMÁCIÓSFILM KÉSZÍTŐ

Feladatok és tevékenységek

Honnan ered a játék, és a játékkészítés mestersége?

Már az ember játékos kedvének fellobbanása előtt is volt játék, hisz játszanak az állatkölykök is egymással, próbálgatják erejüket, az életben maradás technikáját, a győzelem és legyőzöttség érzését. A játék talán eredetileg az életben előforduló valóságos cselekvések próbálgatása volt, felkészülés a valódi tárgyak, eszközök használatára, és különböző szerepekre. Később megjelentek bonyolultabb játékok, melyek azonban még mindig valamilyen fontos kapcsolatban álltak a legkülönfélébb élethelyzetekkel.

A legrégebb játékeszközök a kőkorszakból maradtak fenn: kisméretű kőbalták – az első munkaeszközök- vagy éppen az első fegyverek utánezatai. A fellelt játékeszközök hű tükörképei egy-egy kor társadalmának, pontosabban az akkori gyermeknevelési gyakorlatnak. A legősibb játékok a felnőtt által felhasznált munka- és harci eszközök kicsinyített másai, az ember életében jelen levő állatok utánezatai, illetve a gyermek képességeit fejlesztő eszközök. A rabszolgatartó görög társadalomban az egyes fizikai és szellemi erőt növelő játékeszközök igényes kimunkálása jelzi a társadalom játékokhoz való hozzáállását. Biztosan nem véletlen az sem, hogy az ókorban, a görög és a római mitológiában a szerencsejátékosoknak saját istenük volt.

A legenda szerint: az emberek tőle tanulták a kockajátékot. De féldrágakőből készült dobókockákat, kocka-jatékkészletet találtak már az ifjan elhunyt egyiptomi uralkodó (Tutenkhamon) sírjában is.

A játékok egyik legismertebb és legváltozatosabb családját valamilyen táblán játsszák figurákkal. Történelmi kutatások bebizonyították, hogy már sok ezer éve is játszottak rituális jellegű táblás játékokat, azok csak hosszú idő után váltak a felnőttek szórakozásának forrásává, még később gyermekjátékká. A malomjáték táblájának rajzolatát például megtalálták az i. e. 14. századból származó egyiptomi Kurna templomának kövébe vésve, de feltűnt ókori trójai tárgyakon, és bronzkori írországi leleteken is.

A középkorban kevesebb jelentőséget tulajdonítanak az örömteli gyermeki játéknak, az ördög multságának tartották, s mint ilyet tiltották. A reneszánsz embere viszont újra felfedezte a játék örömét, mely napjainkig is töretlen maradt.

Hogyan fejlődött a hazai animációs filmkészítés?

Anima: lélek, animál: lelket ad, kölcsönöz valaminek, vagy valakinek. Azokat az animációs filmgyártásban alkotó embereket tekinthetjük animátornak, akik technikától függetlenül képesek lelket lehelni a figurákba, tárgyakba és a vizuális kommunikációs elemekbe.

Korábban a filmipar államilag támogatott terület volt, és ennek természetesen rengeteg előnye volt az alkotókra, filmgyártókra és a közönségre nézve egyaránt. Rendkívül sok film készült, és vetítették is őket. Nagy létszámú munkaerőt foglalkoztattak folyamatosan és stabilan. Az eladott rajz- és bábfilm sorozatok, egészestés animációs filmek ösztönözték az állami támogatást.

Ennek hatása a magyar animációs filmek folyamatosan megmutatkoztak nagy nemzetközi animációs filmfesztiválokon, és éveken keresztül számtalan értékes díjat nyertek. Az 1990-es évektől megszűnt a folyamatos állami támogatás, és a magyarországi animációs film tervezői és készítői magánvállalkozóvá váltak, belső versenyre kényszerültek. Szintén erre az időszakra tehető, hogy Magyarországon megjelent a vizuális kommunikációhoz is alkalmazható számítástechnikai eszközállomány. Ez a változás az animációs filmkészítői szakmán belül két egymástól eltérő irányzatot hozott. Az egyik szerint a számítógép mindenre jó, mindent meg lehet oldani vele. A másik csoport szerint pedig a számítógép ilyen fokú elterjedése munkalehetőséget vesz el a szakemberektől.

Tény, hogy mára már szinte nincs olyan tervezési, kivitelezési munkafázis, ahol ne lenne jelen. A számítógép elterjedése hatalmas variációs lehetőséget biztosít a gyártás bármely pontján. Felgyorsítja az egyes munkafázisokat, mint például a rajzfilmek kifestését. Ez idáig elképzelhetetlen látványvilágú produkciók létrehozását segíti elő. Részletgazdagság, sokszereplős jelenetek, fény- és kamera-hatások, virtuális tér megvalósítása válik lehetővé. Egyértelmű, hogy ezeket az új animációs rendszereket más képzettségű szakemberek kezelik.

A tradicionális animációs filmgyártásban számos magas képzettséget, és több éves szakmai gyakorlatot igénylő alkotó szakma volt, gondoljuk csak a trükk- operátorokra, filmvágókra,

kifestőkre, bábfilm készítőkre. Ők a számítógép elterjedésével olyan versenyhelyzetbe kerültek, amelyből csak kevesen tudtak sikeresen kitörni. Az animációs filmkészítő szakemberek mára már beletanultak az újszerű animációs szoftverrendszerekbe, így újra előtérbe kerül a szaktudás, a rajztudás, és a vizuális kommunikációs kreativitás.

Melyek a jellemző feladatok, tevékenységek ebben a szakmában?

Bár a játékkészítés és az animációs filmkészítés szoros kapcsolatban állnak egymással, a szakma képviselői mégis jellemzően egy-egy területre szakosodva végzik tevékenységüket. A játékkészítésen belül is igen sok szakterületet különböztethetünk meg egymástól a számítógépes játékok tervezésétől a műanyagból készült logikai játékokon keresztül a hagyományos technikával készült csuhébábokig.

Ki ne ismerné Kemény Henrik bábművész Vitéz Lászlóját, vagy mára már a világ minden táján híressé vált Rubik kockát? A magyar játékkészítés e két kimagasló remeke is mutatja, milyen szerteágazó egy játékkészítő munkája.

A játékkészítőnek ismernie kell a klasszikus kézműves játékkészítő eljárásokat, a kis sorozatú gyártmányok különböző technikákkal történő előállításának módszereit, és az ipari nagysorozatú játékgyártmányok előállítási módszereit egyaránt.

A hagyományos játékkészítési technikák között találhatjuk a hurkolási technikákat (csomózás, kötés, horgolás), a festési eljárásokat (textilfestés, batikolás, szitanyomás), a fémipari technológiákat, és a fémanyagok megmunkálását (kovácsolás, forgácsolás, marás, gyalulás, fúrás).

A műanyagipari technológiák között említhetjük a műanyagok megmunkálását, színezését, és különböző festési eljárásait mázolással vagy szita- és tamponnyomással.

A játékkészítéshez szorosan kapcsolódik a bábkészítés is. A bábok népes családjában találhatunk kesztyűs, wayang, marionett, vízi, árny, mechanikus és óriás bábokat.

Szokásos napi munkája során a hagyományos játék-, és bábkészítő tehát barkácsol, vág, kötöz, csomóz, fűrészsel, ragaszt, gyakorlatilag kézműves tevékenységet végez a fantáziája irányítása mellett.

Az animációs filmek is többféle technikával készülhetnek. Megkülönböztetünk rajzfilm, bábfilm és számítógépes animációs technikákat.

Az animációs terv ennek megfelelően szintén többféle technikával készülhet. Így közvetlenül a filmre, munkacelluloidra körvonalakkal rajzolva, majd kifestve, vagy a papírra collage technikával, valamint kivágásokkal is. Ezek a technikák egymással ötvözhetőek.

Térbeli tárgy és báb animáció során feladat az agyag, gyurma, tészta, homok, por, egyéb anyagok animációs megjelenítése. A filmkészítő célja „élettel telíteni” a figurát. Ilyenkor a szakember fázisrajzokat készít, rögzíti a mozdulatokat. A munkálatok első szakaszában figuratervet és mozdulattervet készít, megtervezi a mozdulat sebességét, a figura színészi játékát, kialakítja a háttérrel.

Fontos eleme az animációs filmnek a forgatókönyv a megálmodott figurához tartozó történet elmesélése.

Munka során figyelni kell a kép és a hanghatások, hangeffektusok szinkronjának megteremtésére.

Bár a számítógépes technikával készülő filmek munkálatainak nagy része szoftverek segítségével történik, de azért ilyenkor is szükség van a tervezőasztalra, és a hagyományos rajzeszközökre. A hagyományos technikát a modern technikával ötvözve készülnek olyan remekművek, mint Dargay Attila híres rajzfilmje a Szaffi, Jankovics Marcell Fehérló fia animációs filmje, vagy akár a Walt Disney Stúdió nagy sikerű rajzfilmjei.

Milyen anyagokkal, eszközökkel kell dolgoznia?

Népi kézműves tevékenységként a játékkészítő főképpen természetes anyagokat, gyapjút, agyagot, vesszőt, különböző növényi és állati rostokat és fémeket használ. De a játékok alapanyaga lehet fű, fa, termés vagy más természetes anyagok, a játékkészítő fantáziájától függően. Az alapanyagok egyedi megmunkálása során készülhet kisállat, típrómalom, autó, bölcső, kirakós játék vagy babaház.

A különböző természetes anyagok megmunkálása során a játékkészítők a játékok megtervezéséhez szükséges rajzeszközökön túl hagyományos kéziszerszámokat használnak: kalapács, fűrész, csavarhúzó, harapófogó, fűrő és gyalugépek. Gyakran használatos eszközök még a varrógép, az olló, a különböző festékek és ragasztók.

Egészen más megmunkálást követelnek a műanyagból készült, vagy sorozatgyártott játékok. Ilyenkor elkülönül egymástól a játéktervezés és a megvalósítás, mert a nagy példányszámban készülő játékok gyártása sorozatgyártó gépsorokon történik.

Az animációs filmkészítők munkája a rajzasztalon kezdődik, miután egy- egy figura terve megszületett a fejükben, vázlatokat, figuratervet készítenek. A filmkészítő bábfilm készítésénél magukkal az elkészült bábokkal, háttérként szolgáló kellékekkel dolgozik. Míg rajzfilm vagy animációs film készítése során nagyobb szerep jut a számítógépen megjelenített látványnak.

Az elképzelt, vagy valóságos figurák színészi játék létrejöttében, mozgásának modellezésében háttérének kialakításában fontos szerepet kap a trükkasztal. A filmkészítők speciális számítógépes mozgáspróba kamerát („NAC”) használnak, hogy a figurák mozgását minél hitelesebbé tegyék.

A rajzfilmstúdió berendezései között mára már a számítógép kapja a legfontosabb szerepet. S az elképzelt történet (story board) alapján, életre kel a figura.

Hol végzi munkáját?

A játékkészítők leggyakrabban egyéni vállalkozóként otthonukban, műhelyeikben hozzák létre a gyerekek és felnőttek számára megálmodott játékaikat. Ilyen esetben gondoskodniuk kell e játékok, bábok értékesítéséről is, ezért gyakori vendégei vásároknak, fesztiváloknak, egyéb kulturális és gyerek rendezvényeknek.

Animációs filmkészítő területen meg kell különböztetni két fő lehetőséget az alkotók szempontjából. Vagy valamelyik nagyobb animációs filmstúdióban dolgoznak, vagy egyéni vállalkozóként próbálnak érvényesülni.

Az első esetben a filmkészítő adott feladatra, adott időtartamra és költségvetésre szerződik a neki megfelelő profilú stúdióval. Ebben az esetben az alkotó felelőssége kisebb a produkció megvalósulása szempontjából.

A második lehetőség szélesebb körű tudásanyagot követel. Az alkotó egyszemélyes filmgyáráként működik, aminek vezetője és kivitelezője, ügyvezetői feladatokat is ellátó iparművész. A két terület összeegyeztetése néha nehéz feladat, de sokkal rugalmasabb keretet biztosít, mint egy nagyobb stúdió.

Munkája során kikkel kerül kapcsolatba, kikkel van dolga?

Mind a játékkészítőknek, mind pedig az animációs film területén tevékenykedőknek igen sokféle munkakapcsolata lehet. Egyrészt fontos kapcsolatot tartaniuk közvetlen munkatársaikkal, ha tevékenységükhöz szükséges munkafolyamatokat másokkal együttműködve végzik: vágó, rendező, zenei szerkesztő, háttértervező. Kapcsolatba kerülnek a nyersanyag beszállítókkal, termékforgalmazókkal. Másrészt fontos a megrendelővel való kapcsolattartás is, a folyamatos egyeztetések, megbeszélések a munkafolyamat egyes szakaszaiban.

Ne felejtsük meg viszont a legfontosabb kapcsolatról sem, hiszen mind a játékkészítők, mind pedig az animációs filmkészítők –a játék legfőbb alanyai- a gyerekek (na és persze a játékos kedvű felnőttek) visszajelzéseiből tudják lemérni legközvetlenebbül munkájuk eredményességét legyen az logikai játék, báb, vagy egész estét betöltő animációs film. Fontos hogy az alkotónak személyes kapcsolata legyen a közönségével, hogy tisztában legyen az elvárásokkal, megismerje az akár pozitív, akár negatív visszajelzéseket, igényeket.

Követelmények

Milyen fizikai igénybevétellel, megterheléssel jár a munkavégzés?

A szakma gyakorlói munkaidejének nagy részét az ötlet megszületésének folyamata, a tervezés tölti ki. A kész munka előtt rengeteg beállítás rajz, figura-, háttér-, és mozdulatterv készül. Ez nagyrészt otthoni, vagy műhelyben rajzasztal fölötti ülőmunkát követel.

Ezt követően kerülhet sor a kivitelezésre, a megálmodott terv megvalósítására. Ennek során a játékkészítők könnyű fizikai munkát végeznek, melynek megterhelése attól függ, hogy milyen anyaggal (fém, fa, papír) dolgoznak. Ezt követően a termékek értékesítése már más- más helyszínen történik, gyakran szabadtéren többnapos vásárok, kiállítások, fesztiválok keretében a termékek között álldogálva, vagy a gyerekekkel játszva.

Az animációs filmkészítők esetében más a helyzet. Ők munkájuk legnagyobb részét a számítógép előtt ülve töltik.

Milyen környezeti ártalmakkal, hátrányokkal járhat a munkavégzés?

Az animációs filmkészítő szakma munkakörnyezete, zárt, jól felszerelt iroda, ahol nem igazán beszélhetünk környezeti ártalmakról.

A játékkészítők esetében környezeti ártalmat jelenthet a szabadtéren végzett munka, a kirakodó vásárokon, szabadtéri fesztiválokon való részvétel során bizony néha zord időjárási viszonyokkal is szembe kell nézni.

A játékkészítés folyamata, a hagyományos kézi szerszámok használata során körültekintően kell eljárni, mert a fűrész, olló, kalapács, gyalu és egyéb eszközök figyelmetlen használat során balesetet okozhatnak.

Milyen egészségügyi követelményeket támaszt a szakma?

Fontos tudni, hogy minden foglalkozásnak szigorú egészségügyi alkalmassági feltételei vannak.

A fontosabb szempontok közül néhányat kiemelünk, tájékoztató jelleggel:

- jó látás,
- ép színlátás,
- teljes látótér és térlátás,
- karok, kezek, ujjak fokozott használata,
- fokozott figyelem,
- együttműködés,
- jó beszélőképesség.

A foglalkozás gyakorlása során felmerülő kockázati tényezők:

- tartós ülőmunka.

Milyen egyéb tulajdonságok megléte fontos ebben a szakmában?

A szakma talán legfontosabb követelménye a kreatív, nyitott gondolkodás és látásmód. Az újszerű, eredeti ötletek állandó segítőitársai a szakma képviselőinek. Tevékenységük az

aprólékos, jól kidolgozott munkára épül, ezért olyan embereknek ajánlható, akik jó rajztudással és kézügyességgel rendelkeznek. Elengedhetetlen a jó térlátás, hogy a rajzpapíron megjelenő figurát a valóságban is el tudják képelni. Fontos a jó anyag-, és színismeret, a harmóniára való törekvés, és jó esztétikai érzék.

Milyen tantárgyakból kell jó eredményt elérni ehhez a szakmához?

A szakmához legszorosabban a rajz és vizuális nevelés, művészettörténet, esztétika tantárgyak kapcsolódnak. De szorosan kapcsolódik ide az irodalom, versek, mesék, dalok és népművészet szeretete is. A figurák megtervezéséhez és kivitelezéséhez fontos a pontos, precíz munka, a jó kézügyesség, tehát a technika tantárgy is szorosan kapcsolódik a szakmához.

Milyen érdeklődési kör a legelőnyösebb ebben a szakmában?

Közel áll ez a tevékenység mindazokhoz, akik szeretnek apró dolgokat szétszedni, összerakni, átrendezni, megtervezni. Akiket érdekel, mi hogyan működik, mitől működőképes egy bonyolult szerkezet.

Ajánlható ez a szakma, akik szívesen rajzolnak, barkácsolnak, megőriztek egy darabkát saját gyerekkorukból, és szívesen hoznak létre meséket, történeteket, karaktereket, s egyéb talányos dolgokat.

Elengedhetetlen az újító, ötletgazdag magatartás, az alkotás vágya, az hogy az elképzelések nyomán valami egészen egyedi, új dolog szülessen.

Szakképzés

A játék- és animációsfilm készítő képzés célja olyan vizuális-, rajzi-, plasztikai-, pedagógiai- és műszaki kultúrával rendelkező szakemberek szakképesítése, akik alkalmasak a játékkészítés különféle technológiai szakágaiban igényes és önálló feladatmegoldásra, továbbá az animációs filmkészítés különböző területein a beállításvázlat készítő, képes forgatókönyv rajzoló, figuratervező, háttérfestő, animátor

(mozdulattervező), rajzoló, számítógépes munkatárs munkakörök, valamint színházak és tv-stúdiók díszlet-, jelmez- és makett- készítői feladatainak ellátására.

Előképzettség

A képzésben való részvételhez középiskolai végzettség szükséges.

Képzési idő

A képzés időtartama 2 év. Az iskolarendszerben tanulható képzés 40 százalékában gyakorlati képzés folyik.

A szakképzés elméleti és gyakorlati tárgyai

Általános vizuális alapismeretek, Rajz-festés, Rajz-mintázás, Művészettörténet, Népművészet, Ábrázoló geometria, Betűrajz, Játékelmélet, Általános játéktörténet, Játékszichológia, Játéktechnológiai alapismeretek, Bábkészítési alapismeretek, Animációsfilm ismeretek, Tárgyelemzés, tárgyalás és design, Gazdasági és jogi ismeretek.

A szakképesítés vizsgakövetelménye

A szakmai vizsga gyakorlati és szóbeli részekből áll. A gyakorlati vizsga két vizsgarészből tevődik össze. Az első részben a jelöltnek önálló vizsgamunkát kell elkészítenie játék, báb vagy animációs rajzfilm témakörökben, amelyet a szóbeli vizsga előtt 15 nappal kell benyújtani. A választható vizsgamunka feladatait, a vizsgát szervező intézmény határozza meg az alábbiak szerint:

A játék vagy báb gyakorlati vizsgamunka (tanári konzultációval) önállóan megtervezett és kivitelezett komplex gyakorlati feladat, amely tervvázlatokból, változatokból, a kivitelre kiválasztott megoldások írásbeli indoklásából, műszaki rajzából, látványképéből és modelljéből áll.

Animációs rajzfilm vagy bábfilm vizsgamunka: 20–30 másodperces etűd, önállóan elkészített storyboardja, figura mozgatása háttérrel megadott témára.

A második rész komplex rajz-festés, rajz-mintázás vizsgafeladat, melyet a vizsgát szervező intézmény határoz meg oly módon, hogy abból mérhető és elbírálható legyen a jelölt felkészültsége és gyakorlati tudása.

A szóbeli vizsga tantárgyait (témaköreit) a vizsgáztatási követelmény határozza meg. A szóbeli vizsga feladatsorát a képzés szakmai követelményei alapján a vizsgát szervező

intézmény állítja össze, és a vizsgabizottság elnöke hagyja jóvá. Amennyiben a feladatsor nem felel meg a követelményeknek, azt átdolgozthatja. A szóbeli vizsga tantárgyai: Művészettörténet minden fontos korszakot és területet felölelve, és Szakelmélet, amely magában foglalja a Anyagismeret és gyártástechnológiák, játék, báb, animációs film területeket. A szóbeli vizsga része továbbá Tárgy elemzése is.

A szakmai vizsga a teljes szakmai ismeretanyagot felöleli. Ha a jelölt már rendelkezik művészeti szakközépiskolában megszerzett érettségi képesítő vagy a fenti vizsgakövetelménynek megfelelő szakképesítő bizonyítvánnyal, akkor felmentés adható rajz-festés, rajz-mintázás, valamint a művészettörténet tantárgyakból.

A szakképesítés OKJ azonosító száma: 52 1812 07

Kapcsolódó foglalkozások

Egyéb művészeti foglalkozások,	Díszletező, díszítő,
Produkciós asszisztens,	Filmrendező,
Színházi rendező,	Segédrendező,
Videó technikus és segédoperatőr.	

A szakképesítéssel betölthető munkakörök

Bábkészítő, Bábtervező,	Rajzfilmkifestő,
Játékkészítő,	Hátteres,
Modellező,	Rajzoló.

A szakmával kapcsolatos további információk részletesen a Nemzeti Szakképzési és Felnőttképzési Intézet: www.nive.hu honlapján található, Szakképzési dokumentumok címszó alatt.

Szakmai gyakorlat és szakmai továbbképzés az Európai Unióban

Az alábbi honlapon különböző nemzeti és nemzetközi oktatási-képzési pályázati programok találhatóak.

Így többek között az Európai Bizottság Socrates oktatási, és Leonardo da Vinci szakképzési programjai, valamint a felsőoktatásban résztvevők közép-európai CEEPUS programja.

A honlap információt nyújt a felsőoktatási rendszereket támogató Tempus III. és az Erasmus Mundus programokról, valamint az Európai Unió Kutatási és Technológiafejlesztési Keretprogramjának lehetőségeiről.

Elérhetőség: www.tka.hu

Kereseti lehetőségek:

Az egyes foglalkozások átlagkereseti statisztikáját – több évre visszamenőleg – az Állami Foglalkoztatási Szolgálat honlapján teszi közzé, a Statisztika menüpontban (egyéni bérek és keresetek statisztikája).

Elérhetőség: www.afsz.hu

Elhelyezkedési lehetőségekről tájékozódhat az Állami Foglalkoztatási Szolgálat kirendeltségein, a www.afsz.hu internetes elérhetőségen, vagy mobiltelefonon a <http://wap.afsz.hu> linken.

Kiadja: Foglalkoztatási és Szociális Hivatal
Felelős kiadó: Pirisi Károly főigazgató

Ez a kiadvány az Európai Unió és a Magyar Állam társfinanszírozásával 2005-ben készült. Aktualizálva 2008-ban.
A jelen dokumentum tartalma nem feltétlenül tükrözi az Európai Bizottság a tárgyra vonatkozó hivatalos véleményét.