



GRAFIKUS

SZAKMAISMERTETŐ INFORMÁCIÓS MAPPA

Humán erőforrás-fejlesztési Operatív Program
(HEFOP) 1.2 intézkedés

„Az Állami Foglalkoztatási Szolgálat fejlesztése”



GRAFIKUS

Feladatok és tevékenységek

Bár a történelem során a festők és szobrászok örvendtek nagyobb tiszteletnek, ma már több grafikus is komoly hírnevet szerzett magának. Egyszerű fekete vonalakkal nehezebb ábrázolni a valóságot, mint színekkel, festékekkel, gondolnánk. De vannak grafikák, melyek átütő erővel hatnak. Például egy fiatalon meghalt indián származású művész, Benjamin Chee Chee madarai szinte egyetlen vonallal keltenek fel lelkiállapotokat, méghozzá úgy, hogy a legtöbben azonnal megértik.

Nem egyszerű szakma, foglalkozás ez, hanem egy hivatás, amikor az ember nem lehet más, végigrajzolja az egész életét. A tehetség jelei már gyermekkorban felbukkannak, és gyakran kisiskolás kortól szenvedélyesen rajzol, aki később ezt a pályát választja.

Ma népszerű a grafika. Nem csak önálló díszítő elemként, képként, hanem könyvek illusztrációjaként is. A világháló kialakulása és az új információs technológiák új lehetőségeket hoztak a grafikusok számára is. Honlapok ezrei tartalmazznak grafikákat, nem beszélve a reklámokról. De az óriásplakátokon is előfordulnak, a különböző kiadványok, reklámfelületek állandó elemei.

Eljött a grafikusok kora, talán nem túlzás ezt állítani. A szakma jövője úgy tűnik biztosított, van rá igény és mindig lesz rajztehetséggel megáldott, önmagát papíron, vásznon, falon kifejezni próbáló ember, hiszen már a kezdetekben a barlanglakók között is voltak tehetségek. Bár a sikerért keményen meg kell harcolni, nem könnyű eljutni az élvonalba.

Melyek a jellemző feladatok, tevékenységek ebben a szakmában?

A grafikus a vonalak művésze. A grafikus feladatai igen összetettek és gyakorlati tevékenységét nagymértékben meghatározza az a terület, amelyen munkáját végzi. A grafikus művésznek készül sokszor gyermekora óta, azonban e mellett vagy e helyett számtalan feladatot láthat el.

A rajzolást tanulni kell, így a grafikusok egy része tanít iskolákban, középfokú művészeti iskolákban vagy főiskolán, egyetemen, de taníthat saját rajz stúdiójában is. Ezekben a művészek által vezetett rajz iskolákba sokan örömmel járnak tanulni, bár inkább szabadidős tevékenység keretében fejlesztik magukat, elsősorban nem művészi vágyaikat kívánják kiteljesíteni.

Más grafikusok elsősorban a reklámpiar számára alkotnak. A grafikusok dolgozhatnak textíliák, bútorminták és díszítések tervezőiként is, bár ezeken a területeken speciális végzettséggel dolgozó szakemberek is működnek.

Könyvek megalkotásában, illusztrálásában, borítók tervezésében közreműködnek grafikusok. Ma jelentős lehetőség az információs technológia különböző alkalmazásaiban dolgozni grafikusként, honlapok, digitális anyagok megjelenítésének tervezésében. A grafikus dolgozhat galériákban, múzeumokban is. Végül talán a legkisebb számban azok vannak, akik kizárólag művészeti alkotásokat alkotnak és ebből élnek meg.

A művészi alkotó munka gyakran más feladatokkal társul, pl. sokszor tanít, magyaráz, visszajelzéseket ad, értékkel, bírál. Vállalkozáshoz kapcsolódó ügyeket intéz: követi a bevételeket és kiadásokat, figyel az adózásra, kapcsolatokat épít, megrendeléseket vesz fel, megtervezi saját imázsát, hirdet stb. Munkájának talán legsikeresebb szakaszát az jelenti, ha már saját kiállításainak szervezésével is foglalkozhat.

De ha a tevékenység alapjait nézzük, mindegyik előbb felsorolt munkában a grafikus alkot, valamit létrehoz, vonalakból, színekből, különböző alapanyagok felhasználásával.

Megkeresi valaki egy ötlettel, elbeszélgetnek róla, hogyan is képzei a megrendelő, ő terveket készít, folyamatosan egyeztet a megrendelővel, megmutatja milyen színeket, formákat, betűket tart jónak és lassan megszületik a végeredmény, ami remélhetőleg mindkét félnek tetszik. Néha a „megrendelő” önmaga, hiszen belső igénye szerint hozza létre művészi alkotásait.

Milyen anyagokkal, eszközökkel kell dolgoznia?

Hagyományosan a grafikus papírra dolgozik. Eszközei a ceruzák - különböző keménységben, vastagságban-, szén, kréta, festék, ecset, füzetek.

Az alapanyagok kiválasztásában is tükröződik az alkotó kreativitása. Ma már nemcsak papírra készül a grafika, hanem gyakorlatilag bármi másra. Egyik budapesti kiállításon

láthattuk, hogy egy fiatal erdélyi grafikus nagymamája régi lepedőit használta nagyméretű és igen érdekes rajzainak hordozójaként.

Újabban a számítógép is fontos szerepet tölt be a grafikusok eszköztárában, számítógépes grafika készítése ma jelentős forrása a megélhetésnek.

Előfordul, hogy a művész maga keretezi be műveit, ilyenkor a fát és a famegmunkálás eszközeit is használja, pl. kalapács, szög, ragasztó.

Hol végzi a munkáját?

A grafikusnak a pálya elején nem biztos, hogy telik saját műteremre. De világos, sok fényrel megvilágított hely kell a munkához. Nem túl meleg, mert abban hamarabb el lehet fáradni. Nagy ablakos helységek a legmegfelelőbbek, csend sem árt, úgy jobban lehet koncentrálni, jó, ha nagy a helység, hogy mindennek legyen helye és ne kelljen naponta rendet tartani.

Gyakran a grafikus lakása is ennek megfelelően van kialakítva.

A kiadóknál, szerkesztőségekben előfordul, hogy a grafikus ugyanolyan irodában dolgozik - számítógép előtt - mint a kevésbé kreatív munkát végző kollegái.

Munkája során kikkel kerül kapcsolatba, kikkel van dolga?

Valószínűleg, minden grafikus álma az, hogy a közönséggel, a csodálókkal kapcsolatba kerülhessen, nem beszélve a szponzorokról. De a szürke mindennapokban, attól függően, hol dolgozik, sokféle emberrel kerül közvetlen, napi kapcsolatba, pl. tanítványok, tanulók, az iskolában tanár kollegák és felettesek, esetleg szülők. Ha tervezőként dolgozik (pl. textilminták, bútorelemek stb.) más tervezőkkel és a kivitelezőkkel is kapcsolatba kerülhet. A legváltozatosabb a megrendelővel való kapcsolata. Itt figyelembe kell venni a megrendelő kívánságait és elvárásait, ez szintén nehéz, mert nem mindig teheti azt, amit szeretne és szépnek lát, gyakran meg van kötve a keze, de jelentős anyagi haszontól esne el, ha nem alkalmazkodna.

A fentiekből kiderül, hogy a grafikus nem feltétlenül magányos alkotó, ahhoz hogy az élvonalba kerülhessen sok kapcsolatra, és megrendelésre van szüksége.

Követelmények

Milyen fizikai igénybevétellel, megterheléssel jár a munkavégzés?

Fizikailag általában minimálisan megterhelő ez a szakma, ezzel ellentétben szellemileg összetett és lehet terhelő is. Ha nagy mennyiségű határidős munka gyűlt össze, akkor fizikailag sem könnyű a számítógép előtt éjszakázni vagy papír fölé hajolni.

Szellemileg azért is kihívás, mert nem csak egy dologra kell egyszerre koncentrálni, sok szempontot kell figyelembe venni és folyamatosan kombinálni: Mi lesz a következő munka, hogyan készíthet ebből a megrendelésből valami eredetit és értékeset, milyen adópapírokat kell leadni, mi lesz a saját képpel, amin már hetek óta dolgozik. Tehát az idegrendszerre jelentős megterhelést ró a tevékenység.

Milyen környezeti ártalmakkal, hátrányokkal járhat a szakma gyakorlása?

Nincsenek környezeti ártalmak, hacsak azt nem tekintjük annak, amikor a grafikusnak meggyőződésével, elhivatottságával és értékrendjével nem egészen egyező alkotásokat kell létrehoznia, a megrendelő kívánságára. Egy ilyen helyzet jelentős stresszt eredményezhet, annak összes káros testi és lelki tüneteivel. Az ülő munka és a számítógép előtt történő hosszú munkavégzés árt a szemnek, illetve hátfájást okozhat.

Milyen egészségügyi követelményeket támaszt ez 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,
- jó tapintás,
- fokozott figyelem,

- karok, kezek, ujjak fokozott használata.

A foglalkozás gyakorlása során felmerülő kockázati tényezők:

- tartós ülőmunka.

Milyen egyéb tulajdonságok megléte kedvező ebben a szakmában?

A grafikus szakmához tehetség kell, vagyis kiemelkedő rajzolási képesség és kreativitás. Az alkotás az önkifejezés készségét is feltételezi, a gondolatok, érzések, formába öntését, feldolgozását és oly módon történő megjelenítését, amely a mások számára is érthető és érzéseket ébreszt.

Jelentős összpontosítást és elmélyülést igényel az alkotás létrehozása. A jó tér- és formaérzékelés, a szem-kéz koordináció magas szintje szintén fontos feltételei a munkavégzésnek ezen a területen. Ugyanakkor sok tanulással és gyakorlással ki kell alakítani a türelmet és kitartást, céltudatosságot. Bizonyos technikai készségeket is gyakorlás útján lehet megszerezni.

Fontos a művészetekben való jártasság is. Nagy szerep jut az emlékezetnek, sőt mindig fontos, mert abból áll össze egy mű, hogy az emléknymokat összedolgozza a művész.

Kreativitás nélkül nem lehet létezni ebben a szakmában. Mindig ki kell valami újat találni, tervezni, mert az a művész halála, ha nem jut eszébe semmi, amit még előtte nem találtak ki. Ebben a számítógépes világban sok a lehetőség, ennek ellenére nehéz mindig valami mással, újjal előjönni. A sablonosság gyakran sikertelenséghez vezet. Amikor a tehetség egy alkotó foglalkozás választásában teljesedik ki, a sikerhez gyakran szükség van minimális üzleti érzékre, a helyzetek gyors felismerésére és a hozzájuk való alkalmazkodásra.

Milyen tantárgyakban kell jó eredményt elérni ehhez a szakmához?

A rajzban tehetséges, grafikusnak készülő tanulóknak nem árt, ha történelemből, művészettörténetből is jó jegyeik vannak. Az általános műveltség is fontos, régebben az emberi test felépítésének alapos ismertetét is elengedhetetlennek tartották.

Ma már a számítástechnikai ismertek, multimédiás illetve rajzolást segítő szoftverek ismerete is kell a szakma gyakorlásához. Vagyis számítástechnikából is jó osztályzatot ajánlott szerezni.

Milyen érdeklődési kör a legelőnyösebb ebben a szakmában?

Minden művészeti szakmában fontos a széles érdeklődés, nyitottság.

A grafikus munkája akkor lesz sikeres, ha megérinti érzelmileg az embereket. Fontos az emberi sajátosságok, érzelmek iránti érdeklődés ugyanakkor a társadalmi problémák iránti érzékenység is.

A kreativitásnak is vannak külső forrásai és más művészeti területek iránti érdeklődése is segíti munkáját. A természet örök forrása az alkotásnak, így nem meglepő, hogy az érdeklődés ez irányban is fejlett. Ugyanakkor a számítógépes grafika korában jó, ha a grafikus nyitottsága erre a területre is kiterjed.

Szakképzés

Grafikus képzés során Alkalmazott grafikus, Képgrafikus és Elektronikus grafikus, Képszerkesztő szakképesítés szerezhető.

Az alkalmazott grafikus, képgrafikus szakképzés célja olyan vizuális és rajzi kultúrával rendelkező szakemberek képzése, akik a grafika különböző szakterületein esztétikai és szakmai feladatok igényes megoldására alkalmasak.

Az elektronikus grafikus, képszerkesztő szakképesítés célja olyan szakemberek képzése, akik három fő szakterületen működnek: a kiadványszerkesztés, az animáció- és a videofilm készítés területén.

Előképzettség

A képzésben való részvétel előfeltétele középiskolai végzettség. Szakmai előképzettség nem előfeltétel.

Képzési idő

Képzési idő alkalmazott grafikus, képgrafikus szakképesítés esetében 1 év, Elektronikus grafikus, képszerkesztő szakképesítés esetében 2 év. A középfokú szakképesítés 70 százalékában gyakorlati oktatás folyik. (Alapfokú iskolai végzettséggel lehetőség van grafikus szakképesítés megszerzésére 5 év alatt, iskolarendszerű képzésben.)

A szakképzés elméleti és gyakorlati tárgyai

Általános vizuális alapismeretek, Rajz-festés, Művészettörténet, Népművészet, Ábrázoló geometria, Betűrajz, Szakmai elmélet, Alkalmazott grafika, képgrafika, Grafikatörténet, Grafikai alapismeretek, Elektronikus grafika, képszerkesztés, Szaktörténet, Szakelmélet, Szakmai gyakorlat, Gazdasági és jogi ismeretek.

A szakképesítés vizsgakövetelménye

A szakmai vizsga gyakorlati és szóbeli vizsgarészekből tevődik össze. A gyakorlati vizsga két vizsgarészből áll.

A jelöltnek önálló vizsgamunkát kell elkészítenie szaktanári konzultáció lehetősége mellett az utolsó évfolyam szorgalmi ideje alatt Alkalmazott grafikus, képgrafikus esetben az alkalmazott grafika területéről kijelölt témakörben.

Elektronikus grafikus, képszerkesztő esetben a kiadványszerkesztés, animáció, videofilm témakörök közül kettőben.

A választható vizsgamunka feladatokat, a vizsgát szervező intézmény határozza meg. Alkalmazott grafikus, képgrafikus, illetve elektronikus grafikus, képszerkesztő gyakorlati vizsgamunka önállóan megtervezett és kivitelezett komplex gyakorlati feladat, amely tervvázlatokból, változatokból, a kivitelre kiválasztott megoldás(ok) esetleges írásbeli indoklásából, ha szükséges egyéb dokumentációjából (forgatókönyv stb.) és a végleges változat teljes kivitelezéséből áll.

A gyakorlati vizsga második része komplex rajz, festés vizsgafeladat, melyet a vizsgát szervező intézmény határoz meg.

A szóbeli vizsga feladatsorát a képzés szakmai követelményei alapján a vizsgát szervező intézmény állítja össze és a vizsgabizottság elnöke hagyja jóvá. A szóbeli vizsga tantárgyai: Művészettörténet, amely felöleli a művészettörténet minden fontos korszakát és területét. Szakelmélet, Alkalmazott grafikus, képgrafikus szakképesítés során grafikatörténet, alkalmazott grafikai ismeretek, sokszorosító grafikai ismeretek, míg

Elektronikus grafikus, képszerkesztő szakképesítés esetén szaktörténet és számítógép- és videotechnikai ismeretek.

A szóbeli vizsgán a jelölt két tételt húz, az egyiket művészettörténetből, a másikat, pedig szakelméletből.

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, valamint a művészettörténet tantárgyakból.

A szakképesítés OKJ azonosító száma: 52 1811 02

Kapcsolódó foglalkozások

Iparművész,

Festőművész,

Képzőművész,

Egyéb művészeti foglalkozások

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.

A grafikus foglalkozást bemutató **pályaismertető film** elérhető az Állami Foglalkoztatási Szolgálat www.afsz.hu, valamint a Nemzeti Pályainformációs Központ www.npk.hu, továbbá az e-pálya www.epalya.hu internetes elérhetőségeken.

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.