



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ

«ХУДОЖНИК ПО ГРИМУ»

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Художник по гриму

Возраст участников: 18-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Художник по гриму» представляет собой деятельность по разработке и воплощению образов с помощью специальных профессиональных средств грима и постижерных изделий с целью изменения внешности актера (перевоплощения) в соответствии с общим творческим замыслом режиссера.

Художник по гриму — это специалист театрального искусства и киноиндустрии, отвечающий за создание образа актера.

Художник по гриму владеет всеми тонкостями гримерного искусства. Может создавать следующие гримы: портретный, характерный, национальный, грим фантастического или сказочного персонажа и другие, используя живописные и скульптурно-объемные приемы. Художник по гриму может сделать актера похожим как на конкретного человека, так и на человекоподобное существо, изменив морфологию лица актера. С помощью грима он может: визуально изменить возраст, пол, национальность, состояние здоровья, выделить черты актера или утрировать их, чтобы придать лицу более выраженные черты характера будущего персонажа, подчеркнуть особенную мимику актера, фактуру его лица.

Для создания будущего образа художник по гриму предварительно изучает сценарий, жизнь героя, в каких социальных условиях складывался его характер, в целом историческую эпоху, в которой происходит действие произведения и придумывает общую концепцию образа. Затем он собирает референсы, в которых подбираются характерные детали будущего грима и в целом образа, и как он будет меняться согласно сценарию (возраст, прическа, растительность на лице и пр.).

Художник по гриму должен владеть не только технологиями грима, но и уметь работать с волосами актера, изготавливать и производить укладку париков и различных постижерных изделий, надевать или клеивать их на лицо актера.

Компетенция «Художник по гриму» обычно привлекает творческих людей, которые обладают определенным набором качеств: художественное видение, чувство стиля, понимание пропорций, логическое и образное мышление, творческий подход, отличная зрительная память и наблюдательность, находчивость и изобретательность, сосредоточенность и аккуратность, терпеливость и усидчивость, хорошая мелкая моторика рук, развитые коммуникативные навыки и общая эрудиция.

Область профессиональной деятельности: театр, кинопроизводство, телевидение, цирк, шоу и арт-проекты, реклама.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Определение портретной характеристики каждого действующего лица в соответствии с общей концепцией проекта.
 - Разработка художественного образа персонажа с учетом характерных особенностей. Определение списка гримировальных материалов и видов постижерных изделий, необходимых для реализации каждого образа.
 - Самостоятельное изготовление или определение мастеров/подрядчиков для изготовления постижерных изделий или деталей пластического грима в целях реализации разработанного образа.

- Проведение репетиции грима актеров, разработка технологии и последовательности выполнения грима исполнителями.
 - Теоретические и практические знания, навыки для реализации любой творческой идеи проекта, с целью выполнения грима любой сложности в зависимости от анатомии и особенностей лица актера, художественной задачи, а также владение способами и техниками изменения морфологии лица актера в зависимости от визуального решения образа.
 - Знание технологических приемов, профессиональных материалов и инструментов, используемых в гриме, постиже и создании прически.
 - Знание способов изготовления, укладки, крепления или вклейки всех видов постижерных изделий, их технологических особенностей, а также умение выполнять прически различных стилей и эпох в соответствии с художественными задачами при реализации как исторических, так и современных проектов.
 - Владение основами пластического грима и технологиями прямого моделирования с помощью спецэффектов.
 - Информированность о составе профессиональных гримерных материалов, знание их совместимости и взаимодействия между собой, технологии нанесения и удаления.
2. Дополнительные навыки
- Знание основ колористики, эскизирования, композиции, скульптуры, моделирования, принципов художественно-технического освещения.
 - Знание истории отечественного и мирового изобразительного и театрального искусства, кинематографии.
3. Особые условия/требования
- Оформление портфолио и выполнение заданий конкурса в соответствии с заданными условиями.
 - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: изучать сопутствующий материал, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии Экспертов.

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате и его приложениями.

В основе соревнований по компетенциям лежит экспертная оценка.

Проверка знаний и умений осуществляется посредством:

- оценки имеющегося опыта работы, навыков и умений в соответствующей области деятельности (портфолио);
- онлайн тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;
- оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио и вопросы тестирования разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки зависят от конкурсного задания и разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата.

Как правило, критерии оценки задания включают в себя от трех до шести критериев. Независимо от количества критериев максимальная сумма баллов за этап (после применения коэффициента) должна составлять:

— Отборочный этап — 100 баллов (в том числе: портфолио — 60 баллов, тестирование — 40 баллов);

— Квалификационный этап — 100 баллов;

— Финальный этап — 100 баллов.

При принятии решения по критериям оценки используется шкала, разработанная Экспертной группой по компетенции совместно с методологической группой Чемпионата. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы, после чего происходит вычисление среднеарифметического балла.

III. ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО

Портфолио заполняется Участником в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с требованиями, установленными Экспертной группой по компетенции.

Ниже приведены требования к портфолио по компетенции «Веб-дизайнер», установленные в 2023 году:

О себе: ФИО, фото. Кратко описать профессиональные интересы и увлечения, цели в жизни. Ответить на следующие вопросы: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?», «Какой опыт я хочу приобрести, участвуя в Чемпионате?»

Видеовизитка (заполняется по желанию): указывается ссылка на видеовизитку, размещенную на внешнем источнике с открытым доступом (самопрезентация). Длительность — не более 1-1,5 минуты. В видеовизитке можно кратко рассказать о себе, о своем профессиональном опыте, продемонстрировать самые яркие ваши работы по гриму.

Дипломы/сертификаты: фото диплома об образовании (при наличии) и значимых профессиональных наград, конкурсов. Дополнительное образование (курсы) с указанием организации и мастера.

Профессиональный опыт: кратко опишите ваш текущий и предыдущий профессиональный опыт. Укажите сферу деятельности в настоящий момент (кино, сцена, ТВ, шоу-проекты и т. п.) и текущее место работы.

Примеры профессиональных работ и характеристики: необходимо предоставить фотографии не более 8 профессиональных работ. Рекомендуется показать этапы работы от эскиза/референса (если есть) до конечного результата. Желательно, чтобы работы были в разных ракурсах — не более четырех фотографий.

Каждая работа должна иметь краткое описание:

- наименование проекта и его описание, год работы;
- название образа/персонажа (если есть);
- указание технологий и материалов, используемых в работе (кратко);
- указание формата работы: творческие работы на свободную тему (авторские) или разработанные по конкретному заданию;
- персональная работа или коллаборация.

Примечание. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. Информировем, если участник присылает работы в количестве, превышающем установленное, Эксперт выбирает необходимое количество работ на свое усмотрение. Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам предстояло создать грим собирательного образа, символизирующего солнце и свет, с соблюдением определенных требований:

1. Техника выполнения эскиза: любая, как традиционная — на бумаге, так и в любых программах для рисования и графического дизайна на компьютере.
2. Материалы для выполнения эскиза: любые.
3. Материалы для референса в формате .pdf (не более 3 страниц): фотографии, зарисовки, фрагменты деталей грима, постижа, декоративных бутафорских элементов, орнамента, изображение фактур, подбор цветовой гаммы, ассоциативных образов.
4. Материалы для постижа: любые. Можно выполнить постиж как из традиционных материалов (натуральный или искусственный волос), так и нетрадиционных (бумага, нити, пластик и т. п.).
5. Материалы для выполнения грима: любые, имеющие косметическое назначение.
6. Оборудование: ПК и устройство, при помощи которого можно фотографировать.

Грим выполнялся с использованием любых профессиональных материалов (грим, спецэффекты, декоративная косметика).

Практическое задание выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из следующих модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка Практического задания Финального этапа (задание выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет на Портале Чемпионата).

Модуль 2. Очная подготовка Практического задания Финального этапа (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное Практическое очное задание, с условиями выполнения которого Участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Защита выполненной работы перед Экспертами и Экспертными зрителями.

В рамках практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Художник по гриму» необходимо было разработать и выполнить грим фантазийного персонажа для рекламного ролика о культурном наследии субъектов Российской Федерации по заказу Федерального агентства по туризму. Финалистам предстояло снять слепок с лица актера, выполнить скульптуру и отливку деталей пластического грима, изготовить и оформить постиж и отработать грим на актере.

Результатом работы стало выполнение грима фантазийного персонажа для съемок ролика по технологии XR Virtual production, а также защита выполненной работы перед Экспертным сообществом и Экспертными зрителям в театре «Градский Холл».

V. ИНФРАСТРУКТУРНЫЙ ЛИСТ

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания организатором формируется инфраструктурный лист, который включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, необходимые для выполнения конкурсного задания. Инфраструктурный лист содержит пример оборудования и его четкие и понятные характеристики в случае возможности приобретения аналогов.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

Решение о списке разрешенных к использованию на площадке личного оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

МАТЕРИАЛЫ И ОБОРУДОВАНИЕ, ЗАПРЕЩЕННЫЕ НА ПЛОЩАДКЕ

Решение о списке запрещенных к использованию на площадке оборудования и материалов принимает Экспертная группа по компетенции на основании разработанного конкурсного задания, утвержденного Организатором.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания Практического конкурсного задания Финального этапа организатором производится поиск и отбор конкурсной площадки/площадок, отвечающей всем требованиям для выполнения, демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) для подготовки и проведения защиты утверждается приказом организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе, которые публикуются в Личном кабинете Участника на Портале Чемпионата.

VI. ПАРТНЕРЫ ИЗ ИНДУСТРИИ

С целью повышения практической значимости результатов конкурсных заданий для креативных индустрий, возможности масштабирования и применения их за рамками конкурса Организатор вправе привлекать партнеров из индустрии для участия в разработке конкурсных заданий Финального этапа. Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов практических заданий во время их демонстрации и защиты на Финальном этапе.

VII. ИНФОРМАЦИЯ ДЛЯ УЧАСТНИКОВ ЧЕМПИОНАТА

Информация для участников публикуется на сайте Чемпионата и в Личном кабинете на Портале Чемпионата в соответствии с регламентом и графиком Чемпионата. Информация может включать:

- описание компетенции;
- конкурсные задания этапов;
- инфраструктурный лист;
- инструкцию по охране труда и технике безопасности;
- дополнительную информацию (при необходимости).