



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ **«ХУДОЖНИК ПО КОСТЮМАМ»**

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Художник по костюмам

Возраст участников: 18-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Художник по костюмам» представляет собой деятельность по созданию цельного образа персонажа, воплощенного в костюме, аксессуарах, реквизите и других деталях.

Художник по костюмам — это человек, который разрабатывает костюмы для фильма, сценической постановки или телевизионного шоу. В круг его задач входят создание визуального образа и взаимодействие с костюмерами.

Художник по костюмам входит в творческую группу создания фильма или спектакля, которую возглавляет художник-постановщик (сценограф). Все костюмы работают на общее художественное решение фильма или спектакля, поэтому работа над проектом начинается с чтения сценария и разработки каждого образа. Костюм героя, как известно, выражает его принадлежность к какой-то профессии, слою общества, выдает его возраст, раскрывает индивидуальность. Художник по костюмам взаимодействует с режиссером, художником-постановщиком, гримером, актерами — каждому из которых костюм должен помочь перевоплотиться в героя произведения.

Художник по костюмам рисует эскизы одежды, обсуждает свои идеи с художником-постановщиком, продумывает детали, выбирает ткани, поручив изготовление швейному цеху, контролирует процесс и следит за точностью исполнения своего замысла. Во время примерки художник по костюмам оценивает, насколько целостным получается образ и если нужно — вносит изменения.

В современном кино наряду с живыми актерами действуют виртуальные персонажи, которые тоже нуждаются в одежде и ее придумывает художник по костюмам. Художники-графики воплощают его эскизы с помощью компьютеров.

Профессия художника по костюмам предполагает способность к рисованию, богатое художественное воображение, интерес к работе с тканями, склонность к работе руками, хорошее цветовосприятие, внимание к деталям.

Художник по костюмам должен уметь рисовать, знать технологию швейного дела, историю костюма, стилей, технологий создания одежды; знать свойства тканей и владеть средствами их художественной обработки.

Художник по костюмам постоянно расширяет свой кругозор, познает предметный мир и настоящего, и прошлого, посещает музеи, театры, смотрит фильмы — тем самым находит источник новых идей.

Мастерство художников по костюмам отмечают специальными премиями кинематографических и театральных фестивалей.

Область профессиональной деятельности: театр, кино, реклама, телевидение и другие зрелищные события.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Знание истории костюма и моды, способность ориентироваться в мировых трендах и актуальных направлениях современного искусства и дизайна.

- Навыки исследовательской работы (создание визуального исследования по заданной теме: поиск актуальных референсов, работа текстом, либретто, музыкой).
 - Владение навыками креативного проектирования.
 - Знание выразительных средств композиции в костюме.
 - Умение преобразовать плоскостную эскизную идею в пространственно-объемную форму, макет, наколку.
 - Владение художественно-образным графическим языком (эскизы костюмов), разными техниками рисования (от ручных до digital).
 - Знание основ материаловедения, колористики и стилизации.
 - Умение грамотно описать этапы производства будущего костюма, выраженное в технологическом описании каждого элемента костюма (аксессуары, грим, головной убор, обувь, личный реквизит), технологическом рисунке каждого элемента, подборе материалов, фактур, тканей и фурнитуры.
 - Владение базовыми знаниями в области технологий создания костюма (пошив, конструирование, декорирование и фактурирование).
 - Владение контекстными знаниями в области сценографии (включая работу с театральным освещением, акустикой, видеопроекцией, хореографией и режиссурой), кинопроизводства (в том числе основы работы со светом, звуком, камерой и гримом).
 - Умение перевода образного/художественного языка в производственно-технологический, навыки работы с мастерскими по изготовлению и в дальнейших этапах — с примерами и костюмерами.
2. Дополнительные навыки
- Коммуникация в новых командах и работе над конкретным проектом; умение управлять и направлять творческую энергию на общий результат.
 - Гибкость мышления и адаптация под часто меняющиеся условия в процессе работы над творческим процессом.
 - Владение навыками коммуникации в рамках профессионального сообщества.
3. Особые условия/требования
- Концептуально-художественно продуманное и тщательно оформленное портфолио.
 - Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, 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 «Художник по костюмам», установленные в 2023 году:

О себе: краткая автобиография.

Видеовизитка (заполняется по желанию): указывается ссылка на видеовизитку, размещенную на внешнем источнике с открытым доступом. Необходимо описать профессиональные интересы и увлечения, цели в жизни, мотивацию участия в проектах, в том числе профессиональные устремления. Ответьте на следующие вопросы: «Почему я решил(а) участвовать в Чемпионате?», «Каких целей я хочу здесь достичь?».

Длительность — не более 1 минуты, формат — горизонтальный.

Дипломы/сертификаты (заполняется по желанию): фото дипломов/сертификатов о профессиональном или дополнительном образовании (не более 5 дипломов/сертификатов — наиболее значимых).

Курсы (заполняется по желанию): не более 3 сертификатов (наиболее значимых).

Профессиональный опыт: опишите ваш профессиональный опыт работы художника по костюмам. Информацию необходимо представить в виде презентации в формате .pdf.

Примеры профессиональных работ и характеристики: необходимо разместить ссылку на презентацию, содержащую следующую информацию:

- Титульный слайд (фамилия, имя, фотография автора).
- Фотографии наиболее значимых работ или примеров профессиональных проектов в количестве 3-5 штук (для каждой работы необходимо представить

эскизы, фотографии работ и краткое описание идеи (объем — 1–3 предложения).

- Описание навыков (например, владение инструментарием, техниками рисования, графическими техниками, софтом, специфические художественные умения); значимые награды.
- Опыт работы, место работы и должность (если применимо).

Рекомендуемый объем презентации — не более 10 слайдов. В оформлении презентации приветствуется авторская современная подача материала.

Примечание. Организатор гарантирует, что присланные материалы не будут выложены в публичный доступ. 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.

IV. ПРИМЕР КОНКУРСНЫХ ЗАДАНИЙ

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ КВАЛИФИКАЦИОННОГО ЭТАПА

В рамках Практического задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года необходимо было создать эскиз костюма/художественного образа персонажа по произведению А.С. Пушкина «Сказка о царе Салтане» в заданном жанре согласно следующим требованиям:

- техника выполнения эскиза — любая ручная техника;
- материалы для выполнения эскиза — любые (краски, акварель, пастель и т. д.);
- два белых листа формата А3;
- оборудование — устройство, при помощи которого можно сфотографировать или отсканировать эскиз.

Практическое задание выполнялось в заочной форме. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет Портала 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 костюмам» предстояло спроектировать и создать сценический костюм с использованием творческого источника — образа литературного персонажа из сказок А.С. Пушкина.

Финалистам необходимо было разработать концепт-идею, образ персонажа, создать костюм и принять участие в перформативном показе.

Результатом работы послужила защита образа персонажа в костюме перед Экспертным сообществом и Экспертными зрителями 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).