

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ХУДОЖНИК ПО СВЕТУ»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Художник по свету

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция представляет собой деятельность по разработке художественного светового оформления спектакля/перформанса/шоу-программы/концерта и т. д. (в зависимости от формы, предложенной в задании). Начальный этап включает в себя формирование концепции светового оформления проекта, создания на ее основе шоу-файла в компьютерной версии световой консоли, предварительная визуализация в среде 3D-проектирования. Финальный этап — реализация «живую» подготовленной световой партитуры спектакля/перформанса/шоу-программы/концерта и т. д.

Ни один проект не начинается без художника по свету. Он наравне с режиссером-постановщиком, художником/сценографом, композитором и хореографом составляет основной костяк любой постановки. Художник по свету создает художественную концепцию светового оформления шоу, а также решает прикладные задачи, к которым относятся: разработка сетевых решений, программирование световой консоли, визуализация, синхронизация и т. п.

Художник по свету работает совместно с широким кругом специалистов, среди которых: медиахудожник, художник по костюмам, артисты, музыканты, звукорежиссер, стейдж-менеджер, светооператор, осветители, техники сцены, постановщики декорации, бутафоры.

Прослеживается тенденция слияния специальностей «художник по свету» и «мультимедиа художник» в одно направление. Пока что различия определяются, главным образом, масштабами создания графического и видеоконтентов, плотностью использования скриптов и языков программирования, и, конечно, применяемыми инструментами — как программным обеспечением, так и сценическим оборудованием/управлением.

Среди профессиональных навыков художника по свету важное место занимает творческий подход к решению любых вопросов, поскольку из-за дуалистичности профессии художественное видение неразрывно связано с техническими знаниями.

К важным личностным качествам художника по свету относятся: упорство и целеустремленность, коммуникабельность, умение работать в команде, а также умение руководить коллективом.

Художники по свету работают во многих областях:

- театры;
- музеи — как, собственно, концептуальные выставки и инсталляции, так и проектная деятельность;
- архитектура — разработка архитектурного освещения;
- практически любое направление шоу-бизнеса: разножанровые концерты, цирковые представления, ледовые и водные шоу, рестлинг и т. д.;
- спортивные мероприятия: олимпиады, универсиады и т. д.;
- клубы и рестораны: как мероприятия, так и оформление;
- события бизнес-кластера: дискуссии, презентации, конференции;
- фэшн-индустрия: разработка и сопровождение модных показов, мультимедийные проекты на улицах города.

Художественный свет — важное звено любой постановки, будь то камерный драматический спектакль, масштабная опера на большой сцене или городское

мероприятие. Востребованность художников по свету в трудно переоценить.

Область профессиональной деятельности: театры, музеи, архитектура, шоу-бизнес, разнообразные мероприятия, события бизнес-кластера, фэшн-индустрия.

Требования к наличию профессионального образования. Образование приветствуется, но оно не дает никаких преимуществ перед другими участниками в организационном плане.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные)
 - Навыки разработки концепции светового решения спектакля/шоу.
 - Владение программами 3D-проектирования, а также программами-визуализаторами для моделирования светового оформления спектакля/шоу.
 - Знание парка современного осветительного оборудования.
 - Знание современных световых консолей, а также других систем управления световым шоу.
 - Навыки работы оператора световой консоли.
 - Навыки составления ТЗ на необходимое световое оформление/электробутафорию спектакля/шоу.
 - Умение отрисовывать четкие, легко читаемые схемы развеса светового оборудования (лайтплоты) с полным описанием используемого оборудования, владение программами по составлению таких лайтплотов.
 - Умение составлять световую партитуру спектакля и световой паспорт спектакля/шоу-программы.
2. Дополнительные навыки
 - Опыт совместной работы с художниками-сценографами /режиссерами-постановщиками спектаклей/шоу.
 - Опыт работы/совместной работы с профильными специалистами по разработке и применению видеоконтента, компьютерной графики, систем лазерной проекции, автоматических систем управления.
 - Знание особенностей работы профессиональных цехов в театре/шоу-индустрии.
 - Знание технологий выпуска спектакля.
 - Умение работать в постановочной команде.
 - Умение руководить коллективом.

II. РЕАЛИЗАЦИЯ ЧЕМПИОНАТА

Чемпионат проходит в три этапа:

- **I этап. Отборочный.** Электронная регистрация участника на Портале Чемпионата, подача портфолио, прохождение онлайн-тестирования.
- **II этап. Квалификационный.** Выполнение практического задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).
- **III этап. Финальный.** Выполнение практического задания. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

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

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

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

Актуальное расписание этапов публикуется на официальном сайте Чемпионата и в Личном кабинете участника на Портале Чемпионата. Порядок организации и проведения конкурсных процедур Чемпионата регулируется Положением о Чемпионате.

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 Участника (портфолио);

— онлайн-тестирования, содержащего теоретические и практические вопросы;

— оценки выполнения практических конкурсных заданий на Квалификационном и Финальном этапах.

Требования к портфолио, вопросы тестирования, а также практические конкурсные задания разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой и продюсерами Чемпионата.

Критерии оценки разрабатываются Экспертной группой по компетенции совместно с методической группой Чемпионата и зависят от конкурсного задания. Как правило, каждое задание оценивается по четырем-шести критериям.

При оценивании используется балльная шкала оценок. На каждый балл Экспертная группа определяет дескрипторы (признак/описание каждого балла).

Оценку по критериям осуществляет каждый член Экспертной группы по компетенции независимо друг от друга, после чего рассчитывается среднеарифметический балл.

Независимо от количества критериев максимально возможная сумма баллов за этап (после применения коэффициента нормирования) составляет:

- Отборочный этап — 100 баллов (в том числе максимально возможное количество баллов за портфолио — 60 баллов, за тестирование — 40 баллов);
- Квалификационный этап — 100 баллов;
- Финальный этап — 100 баллов (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 баллов).

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

О себе. Ответьте на вопросы:

«Почему Вы выбрали для себя данную сферу деятельности?»

«Что повлияло на Ваш выбор?».

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс 2024 года.

Дипломы/сертификаты. Сканы или фото дипломов/сертификатов о профессиональном или дополнительном образовании (файл в формате .PDF, в котором собраны все документы).

Курсы. По желанию Вы можете перечислить курсы, которые проходили или проходите в настоящий момент.

Место работы, профессиональный опыт, интересы и увлечения.

Укажите текущее место работы/учебы.

Опишите ваш профессиональный опыт.

Опишите ваши интересы и цели в жизни (по желанию).

Примеры работ. Требования к портфолио.

Портфолио должно быть представлено в виде презентации.

Формат: файл .PDF, НЕ ссылка на облачное хранилище. Размер файла не более 50 Мб, количество слайдов не более 20.

Портфолио должно содержать описание и иллюстрации 3-5 наиболее значимых работ. В том числе процесс подготовки, процесс реализации.

Описания работ могут включать:

1. Дату и место проведения;
2. Вводные данные: пожелания режиссера, сценографа, продюсера, технические условия работы на площадке;
3. Краткий рассказ о процессе создания светового оформления, эскизы, визуализации;
4. Технические подробности реализации проекта: ТЗ, световые планировки;
5. Фотографии/видео готовой работы;
6. Описания могут содержать ссылки на внешние ресурсы, например, на видео. При этом, должно быть понятно, к какой именно работе относится ссылка, и что она демонстрирует. Ссылки общего характера на страницы в соцсетях или персональные страницы не приветствуются.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2022 года участникам предстояло предложить световое решение спектакля по мотивам «Сказки о попе и о работнике его Балде» А.С. Пушкина. Сценография разрабатывалась участниками самостоятельно. Также участники сами придумывали персонажей.

В качестве дополнительных материалов участникам были предоставлены: описание сценографии и описание персонажей, музыкальный трек на выбор (один из трех); описание и план помещения, в котором будет показан спектакль; описание элементов сценографии и сценического оборудования, которые можно использовать; список имеющейся аппаратуры.

Перед участниками стояли следующие задачи:

- Выбрать музыкальную основу для создания спектакля.
- Придумать сценографию в соответствии со словесным описанием для предлагаемого литературного произведения.

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2022 года**.

- Придумать мизансценирование по предложенному описанию сценографии с предложенными персонажами, отталкиваясь от текста сказки.
- Придумать световое решение спектакля в соответствии с мизансценами.
- Придумать развес осветительного оборудования на площадке, продумать необходимость встроенного оборудования и электробутафории.
- Нарисовать покартинную раскадровку с эскизами световых картин в любой форме.
- Сделать ТЗ на световое оформление спектакля.
- Сделать ТЗ на используемую световую бутафорию (при необходимости).
- Сделать планы подвеса/расстановки фермовых конструкций, планы развеса светового оборудования.
- Оформить презентацию, которая должна состоять из 2 частей: художественная — эскизы светового решения в любом формате (3D, Photoshop, рисунок) и техническая — ТЗ и паспорт постановки (конструктив, световая планировка). Видеофайлы и ссылки на видеоконтент не принимались.

Результатом выполнения задания стала презентация (в формате .pdf), включающая все решения поставленных задач.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые работы участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работы эксперты опирались на световую драматургию и композиционные решения, владение технологиями, демонстрацию опыта проектирования (комплектации) системы постановочного освещения, использование нестандартных решений, умение работать со сценографией и мизансценированием.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2022 году участникам предстояло придумать световые решения для части перформативного спектакля.

Работа осуществлялась в рамках коллаборации с участниками компетенций «Мультимедиа художник» и «Художник по костюмам», конечный результат являлся итогом совместной работы. Распределение участников по группам было организовано посредством жеребьевки.

Подготовка к очному модулю заключалась в разработке проекта светового оформления части постановки, плана расстановки дополнительного светового оборудования согласно спецификации.

В ходе прохождения очного модуля участники готовили художественное решение их части перформанса, с учетом составленного и утвержденного ТЗ на дополнительное световое оборудование, принимая во внимание обратную связь от Экспертной группы.

Защита проходила в формате перформанса перед экспертным сообществом в театральном-концертном музыкальном объединении «Градский Холл».

IV. МАТЕРИАЛЬНО-ТЕХНИЧЕСКОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ

Выполнение практического задания Квалификационного этапа и практического задания на заочном модуле Финального этапа не предполагает несения расходов Организатором.

Организатор осуществляет все расходы на организацию и проведение очных мероприятий Финального этапа.

Для проведения очных модулей Финального этапа на основании разработанного конкурсного задания Экспертной группой формируется инфраструктурный лист. Документ включает в себя всю инфраструктуру, оборудование и расходные материалы, которые необходимы для выполнения конкурсного задания и содержит пример данного оборудования и его четкие и понятные характеристики.

ТРЕБОВАНИЯ К КОНКУРСНОЙ ПЛОЩАДКЕ

На основе рекомендаций Экспертной группы с учетом содержания конкурсного задания Финального этапа Организатор осуществляет поиск и отбор конкурсной площадки, отвечающей всем требованиям, для выполнения задания, а также для демонстрации и защиты результатов финальных работ. Площадка(и) утверждается приказом Организатора и фиксируется в задании и инфраструктурном листе.

МАТЕРИАЛЫ, ОБОРУДОВАНИЕ И ИНСТРУМЕНТЫ УЧАСТНИКА

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

V. 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.

Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

VI. ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ИНФОРМАЦИЯ

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;
- Список источников/литературы;
- Инструкция по охране труда и технике безопасности;
- Дополнительную информацию (при необходимости).