

**ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ**  
**«ХУДОЖНИК ТЕАТРА КУКОЛ»**

## I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Художник театра кукол

**Возраст участников:** 18-35 лет

**Описание компетенции:**

Художник театра кукол соединяет в себе многие качества от художника-рисовальщика, художника-живописца, художника-изобретателя, знатока современных и традиционных материалов и технологий. До известной степени художник театра кукол способен быть «сам себе режиссером», а также иметь в своем арсенале и некоторые актерские задатки, без которых ему трудно будет понять и осуществить задачи, стоящие перед персонажем.

Кроме того, художник театра кукол должен уметь читать пьесу, режиссерскую экспликацию, сценарий, по которым ему предстоит работать, а также слушать и понимать замысел режиссера, уметь вносить свои творческие и технические предложения по созданию сценического образа персонажей спектакля, среды их «обитания». При необходимости, помимо эскизов сценографии и макета, должен уметь создавать раскадровку спектакля по основным картинам и переменам.

Художник театра кукол, работая над визуальным художественным обликом спектакля, проходит ряд последовательных этапов. Первый — поиск собственного художественного образа спектакля. Этот этап наиболее ответственный и зависит от множества факторов, главный из которых — поиск общего с режиссером решения спектакля. В результате вся творческая группа спектакля должна понимать основные места действия, стилистический прием для всего визуального ряда спектакля.

Следующий этап включает в себя эскизную разработку персонажей спектакля — не менее важный этап, чем поиск общего художественного решения. На этом этапе художник театра кукол находит общее стилистическое решение персонажей в целом.

После чего в эскизах определяется образ каждого персонажа. Этот этап сродни кастингу в кинематографе или подбору актеров в драматическом театре. Кроме того, художник находит и согласует с режиссером характерные черты для каждого персонажа, спектр задач по физическому действию персонажа от сцены к сцене. На этом этапе решается и уточняется количество и размер кукол, определяется система кукол (тростевая, перчаточная, марионетка штоковая или на нитях, планшетная, тантамареска и т.д.). Уточняется характер каждой сцены каждого персонажа и в соответствии с этим решается количество дублей для каждого персонажа, их функционал, диапазон необходимых трюков, тип и способ механизации куклы.

**Область профессиональной деятельности:** театр, кукольный анимационный фильм, киноиндустрия, музыкальное и ТВ-шоу, эстрадный номер, арт-объекты.

**Требования к наличию профессионального образования:** нет.

**Требования к участникам:**

1. Основные навыки (обязательные)
  - Уметь рисовать, лепить, чертить, конструировать.
  - Иметь опыт работы с различными материалами, в том числе с текстилем, деревом, различными красками, полимерной глиной, другими материалами.
  - Иметь художественное и пространственное воображение.

- Иметь представление об истории театра и об основных направлениях изобразительного искусства, а также исторических стилях и эпохах изобразительного искусства.
  - Знать анатомию человека и иметь представление о законах построения фигуры человека и различных животных.
  - Разбираться в цветоведении.
2. **Дополнительные навыки**
- Уметь подмечать и использовать в своей художественной практике характерные или необычные черты в своем окружении.
  - Обладать «острым» глазом и чувством юмора.
  - Соблюдение параметров и пропорций.
3. **Особые условия/требования**
- Избегать шаблонных решений, не бояться самому «изобретать велосипед».
  - Не использовать в работе над заданиями ресурсов искусственного интеллекта (типа ChatGPT) и иные подобные программы, нейросети и иные приложения, имитирующие художественную деятельность.
  - Допускается на этапе разработки технологического решения куклы, в качестве референса, использование сторонних материалов по анимации куклы, с обязательной ссылкой на автора или источник с тем, чтобы на следующем этапе работы создать свое оригинальное технологическое решение, соответствующее художественному замыслу куклы.

## 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 <sup>1</sup>

**О себе.** Необходимо представиться, кратко рассказать о себе, о своем профессиональном опыте. Опишите профессиональные интересы и увлечения. Ответьте на следующие вопросы: «Каких целей я хочу достичь благодаря участию в Чемпионате?», «Что для Вас представляет собой театр кукол?», «Какая Ваша мотивация в выборе данной компетенции?».

Форма представления информации — текст в формате .pdf, объем текста — не более листа А4.

**Видеовизитка.** В видеовизитке необходимо в свободной форме, но наглядно продемонстрировать свои наиболее интересные и значимые, на ваш взгляд, работы. Расскажите о них за кадром. Пусть это будут куклы, объекты, общий вид и детали оформления сцены или иного творческого пространства, организованного Вами лично. Также в видеовизитке покажите себя, чтобы иметь о Вас зрительное представление. Самостоятельно озвучьте видеовизитку, по возможности, организуйте Ваш изобразительный материал так, чтобы быть максимально кратким и доходчивым. Нежелательно использовать для звуковой дорожки навязчивые мелодии. Учтите, что Вашу видеовизитку Эксперты будут просматривать несколько раз для ее оценки и все лишние звуки будут отвлекать внимание от основного материала.

Длительность — не более 1 минуты. Формат горизонтальный.

---

<sup>1</sup> Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс 2024 года.

**Профессиональные достижения.** Сканы дипломов/сертификатов наиболее значимых профессиональных наград, конкурсов.

**Курсы.** Не более 3 сертификатов (наиболее значимых) с указанием организации и мастера.

**Место работы (должность) и профессиональный опыт (по желанию).**

Описание мест работы и/или наиболее значимых проектов. В данном пункте следует описать стаж, ход работы, роль в проекте и решаемые задачи. Форма представления информации — текст, объем текста — не более листа А4.

**Примеры профессиональных работ.** Необходимо разместить 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 кукол, фотографии кукол и краткое описание персонажа-куклы (объем — 1-3 предложения).
- При наличии опыта работы в театре кукол предоставить эскизы/фотографии к спектаклю.
- Описание навыков и умений.

Объем презентации — не менее 10 слайдов и не более 15 слайдов.

## **ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ**

В 2024 году в рамках Чемпионата АртМастерс компетенция «Художник театра кукол» реализуется впервые.

## **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).