

Международный конкурс АЕА “ИСКУССТВО. СОВЕРШЕНСТВО. ПРИЗНАНИЕ”.

Живопись. Графика. Скульптура. Архитектура. Фотография. Дизайн. Мода. Ювелирное искусство.

Art Elitarch Awards

Проект **Art ELitarch Awards** создан благодаря объединенным усилиям деятелей различных направлений в искусстве со всего мира. Фотографы, художники, дизайнеры всех направлений, архитекторы и скульпторы объединились с целью поиска талантов. Нашей задачей является объединить все течения в искусстве, коих невероятное множество, и оценить наших конкурсантов по достоинству. Мир искусства настолько разнообразен, что охватить полностью всю сферу практически не возможно, однако благодаря разнообразию тем и категорий в наших конкурсах, мы можем охватить практически все направления в искусстве и дать Вам возможность заявить о себе во всем мире.

Photography Art Elitarch Awards

i. **Фотография** - цветная или монохромная фотография, выполненная в любой технике, с помощью любого оборудования с минимальным использованием графических редакторов (кроме категории «Коллаж»). Работы должны быть сделаны лично автором, либо группой авторов (студией).

1. Портрет - Когда мы слышим слово «портрет» мы представляем себе изображение человека, либо группы людей в богатых расписанных одеждах эпохи Возрождения и драгоценностях. И не удивительно, ведь в прошлые века только знатные особы могли позволить заказать собственный портрет. С появлением фотографии и развитием технологий личное изображение человека стало доступно всем.

В этой категории цель автора - с помощью фотографии отобразить не только внешние данные модели, но и раскрыть характер, внутренний мир человека, его образ жизни. Фотография может быть как постановочной в стилистическом оформлении с использованием дополнительных элементов декора, так и репортажной. **Допускается использование графического редактора и специальных эффектов в целях реализации идеи автора.**

2. Ню - как самостоятельный жанр в изобразительном искусстве зародился около пяти столетий назад. Художники живописцы на своих полотнах воплощали идеалы женской красоты. Поначалу картины мастеров были частью религиозных и мифологических сюжетов, но с веками стали носить и светский характер. К XX столетию жанр ню в живописи постепенно начало вытеснять эротическое фотоискусство. С развитием фотографии стали появляться снимки обнаженной натуры, что, разумеется, вызвало у общественности двоякое мнение, ведь малейшая деталь в работе фотографа может нарушить эстетику обнаженного тела. Однако жанр ню в фотографии лишь продолжал развиваться и привлекал к себе внимание все большего количества людей.

Мы просим Вас показать эстетику обнаженного тела. Красоту человека как его создала природа. **Допускается применение графического редактора и специальных эффектов в целях реализации идеи автора.**

3. Коллаж - На протяжении всей своей истории человек экспериментировал со светом. Пытался понять и изучить его, узнать о нем больше. В результате в середине XIX века появилась первая фотография. Конечно, сам процесс появления изображения был достаточно трудоемким и занимал много времени, поэтому поначалу носил экспериментальный характер. В течение последующих лет техника фотографии совершенствовалась, процесс становился проще и доступнее. Медленно, но верно фотография занимала свое место в искусстве. С помощью фотоаппарата можно было быстро сделать портрет, запечатлеть важное событие.

К концу XIX века фотография уже стала самостоятельным жанром в искусстве и все больше увлекала людей. Фотографы по всему миру экспериментировали с получением изображений. С помощью разноцветных фильтров получали цветные снимки. Экспонируя один кадр несколько раз, создавались необычные эффекты.

В наше технологически развитое время фотоколлаж можно назвать самостоятельным жанром в фотографии. Путем наложения одного изображения на другое, совмещения нескольких фотоизображений в одном, используя графические редакторы, создаются поистине удивительные изображения, поражающие своей необычностью и оригинальностью.

В этой категории мы просим Вас проявить свою фантазию, рассказать нам о том, какой интересный мир живет в Вашем воображении. **Использование графического редактора приветствуется.**

4. Свадебная съемка - Свадьба - это важный день в жизни каждого человека. Мы тщательно готовимся и планируем каждую мелочь, чтобы этот день был идеальным и запомнился нам на всю жизнь. Фотограф на свадьбе одна из самых важных персон. Спустя годы мы просматриваем свадебные фотографии и вспоминаем, каким замечательным и счастливым был этот день.

Покажите нам неповторимую красоту этого праздника, интересные моменты, восхитительные композиции. Это могут быть как постановочные фотографии, так и спонтанные, случайные кадры. **Допускается использование графического редактора и специальных эффектов в целях реализации идеи автора.**

5. Детская фотография - В современном мире в связи с развитием цифровых технологий фотография стала доступна для каждого человека. С помощью фотоаппарата мы запечатлеем все самые важные события в нашей жизни - окончание школы, института, дни рождения наших друзей и близких. Но все же самым важным в жизни человека является его детство, тот период в жизни каждого из нас, который полон красочными событиями, знаменательными открытиями, но воспоминания о котором, к сожалению, со временем тускнеют. Просматривая детские фотографии, мы находим потерянные воспоминания, снова возвращаемся в детство. Вспоминаем все самые замечательные события, произошедшие в самом начале нашей жизни. Первые шаги, первые друзья, первый класс, первая езда на велосипеде и даже первое падение - все это является основой жизни каждого человека. Помогите своим детям запечатлеть их детство, чтобы спустя годы у них так же была возможность открыть альбом и вспомнить детские годы.

К участию в конкурсе принимаются фотографии, главными персонажами которых являются дети. Это могут быть случайные снимки или постановочные кадры с заранее продуманным сюжетом. **Допускается использование графического редактора и специальных эффектов в целях реализации идеи автора.**

6. Фото-журнализм - Во все времена человек рассказывал о себе, своем быте, событиях происходивших рядом с ним используя изображения. Доказательство этому мы видим в наскальной живописи, которая сохранилась

спустя тысячелетия. В наше время, благодаря новейшим технологиям мы имеем возможность быть в курсе последних событий, происходящих во всем мире, а не только рядом с нами. В большинстве случаев это видеорепортажи, статьи в печатных изданиях.

Здесь мы просим вас осветить события, происходящие в мире посредством фотографии. Это могут быть события мирового масштаба, случаи из повседневной жизни людей, рассказывающие об их быте, взаимоотношениях, интересах, спортивные мероприятия, общественные праздники и т.д. **В этой категории можно предоставить как одиночные снимки, так и серии фотографий (триптихи), рассказывающие об одном событии. Использование графического редактора не приветствуется.**

7. Макро - Макро-мир удивительный, но не доступный обычному глазу. При увеличении даже самый непримечательный объект раскрывает свою красоту и оригинальность. Расскажите нам о том, что Вы видите в объективе своей фотокамеры. Капельки росы на цветке, песчинки на дороге, насекомые в своей среде обитания, даже кристаллики льда на окне - все это великолепный мир, если приблизить и всмотреться в него.

Здесь мы просим Вас представить фотографии снятые с помощью специальных технических средств, с минимальным использованием графического редактора без изменения сути и содержания фотографии.

8. Анимализм - В современном мире человек живет обособлено от дикой природы. Увидеть дикое животное в естественной среде обитания с каждым годом становится все сложнее. Многие виды находятся на грани вымирания, о некоторых мы даже никогда не слышали. Задача автора - создать свой фотографический зоопарк, используя фотографии диких животных, а также животных, которые смогли ужиться рядом с нами и стали нашими друзьями.

На конкурс принимаются работы с изображением животных, птиц, а также подводных обитателей нашей планеты. **Допускается минимальное использование графического редактора без изменения сути и содержания фотографии.**

9. Природа/ландшафт - Окружающий нас мир разнообразен и неповторим. Каждый уголок нашей планеты прекрасен и уникален. Мы и наши зрители хотим увидеть этот мир с Вами, как Вы его видите в объективе своей фотокамеры.

В этом жанре основным предметом изображения является природа: горные рельефы, равнины, поля, леса, озера, реки, моря, даже облака в небе - все это наша планета в своем первозданном виде. **Допускается минимальное использование графического редактора без изменения сути и содержания фотографии.**

10. Архитектура - Издавна во всем мире архитекторы являются уважаемыми и почитаемыми людьми. Благодаря их таланту и знаниям мы имеем возможность жить в комфортных домах, пользоваться красивыми и удобными зданиями. Мы наслаждаемся архитектурными объектами, созданными тысячелетия назад, благодаря им узнаем о культуре народов и развитии цивилизаций. Многие сооружения в наше время являются народным достоянием и архитектурными памятниками, охраняемыми государством. Но, как показывает время, ничто не вечно и даже самые величественные сооружения спустя века превращаются в прах и на их место встают другие. Даже о многих древних городах сейчас мы узнаем

лишь благодаря древним описаниям, гравюрам, картинам и сохранившимся архитектурным проектам.

Мы предлагаем Вам внести свой вклад в архитектурную историю и собрать коллекцию фотоснимков архитектурных объектов, которые, по Вашему мнению, достойны войти в века и быть представлены будущему поколению.

Принимаются фотографии с изображением исторических архитектурных объектов, необычных и интересных зданий, улиц, районов, городков и деревушек. **Допускается минимальное использование графического редактора без изменения сути и содержания фотографии. В описании должно быть указано имя архитектора и год постройки.**

Painting Art Elitarch Awards

Живопись - как один из древнейших видов изобразительного искусства разнообразен и включает в себя множество жанров и техник исполнения. Живописные техники неисчерпаемы в своем многообразии. Живописцы развивали свое мастерство, экспериментировали с материалами, вырабатывали новые приемы. История темперной живописи насчитывает более трех тысяч лет! Ко II веку нашей эры относится изобретение акварельной техники, которая в XIII веке получила распространение благодаря изобретению бумаги. С XV века становится популярной живопись масляными красками из натуральных пигментов, а в XX появляются синтетические краски из полимеров. На протяжении всей истории художник писал картины, иллюстрируя различные сюжеты и основываясь на своих мироощущениях.

На конкурс представляются произведения станковой и монументальной живописи созданной лично автором, в соавторстве или студией. Произведение может быть выполнено масляной краской, темперой, акварелью или акрилом на любом материале или поверхности: бумага, холст, дерево, картон, оргалит, обработанные поверхности стен и т.д.

1. Портрет
2. Натюрморт
3. Пейзаж
4. Реалистическая живопись
5. Обнаженная натура
6. Абстрактная живопись
7. другое

Graphic Art Elitarch Awards

і. Графика и рисунок

1.Иллюстрация – Читая какое-либо художественное произведение или описание произошедших событий, с помощью автора мы можем себе представить героев рассказа, убранство помещения в котором происходит действие или пейзаж, который видит перед собой герой книги. Но всегда ли этого бывает достаточно для читателя? Фантазия каждого человека различна и каждый читатель представляет описанный ему мир по-своему, и только автор с точностью до детали может быть уверен в визуальном воплощении описываемой им картины.

Будучи ребенком, каждый из нас любил книги с картинками, а рассказы, не содержащие иллюстрации, мы считали недостойными нашего детского внимания. Конечно, это легко объяснимо, ведь фантазия ребенка растет вместе с познанием мира, и иллюстрации в книге помогают ему более точно представить описываемых героев или пейзаж, вплоть до мельчайшей травинки и облачка на небе. Рассматривая картинку и сопоставляя ее с текстом, мы понимаем, что некоторые детали автор опустил, что не описал цвет травинки в поле, наличие облачков на небе или ландшафт местности. Продолжая чтение, мы иначе представляем себе описанные действия и героев. Скорее всего, у каждого из нас были моменты, когда читая описание улицы или комнаты, вы представляете себе яркий солнечный день, а в потом выясняется, что идет дождь и по улице текут ручьи, а в помещении слышатся падающие капли дождя.

В наше время все больше внимания уделяется визуализации художественных произведений. Некоторые авторы ведут свое повествование исключительно с помощью рисунка (комиксы, манга). При экранизации подобных произведений, разрабатывая образ персонажей, сценаристы и режиссеры опираются именно визуальные решения автора. В разделе **Иллюстрация** к участию в конкурсе принимаются эскизы и рисунки, выполненные вручную или при помощи компьютерных программ. Так же допускаются объемные решения иллюстрации (3D-модели, скульптурные композиции). В Ваших работах максимально точно должен быть передан образ героев, объектов, описываемых в сцене, окружающее пространство сцены. **В описании должно быть указано имя автора произведения, название произведения, указана описываемая сцена.**

2.Рисунок – Каждый из нас помнит, как в дошкольных учебных учреждениях или младших классах, преподаватель просил нас нарисовать рисунок «моя семья». Кружочки, квадратики, черточки, точки – это была основа нашего рисунка. Со временем наши «картины» приобретают все больше новых элементов, дополняются деталями, линии становятся пластичными. «Детский рисунок, ничего особенного», - скажете вы. Но именно с такого рисунка начинается воплощение любой идеи в жизнь. Выбранная форма с каждым штрихом обрастает все новыми деталями, появляется задуманный нами объект. Каждый человек, имеющий отношение к творческой профессии использует рисунок как базовую основу для реализации своих идей.

Однако, несмотря на свою многофункциональность, рисунок также может быть самостоятельным произведением и является отдельным видом графического искусства. Каждый рисунок, выполненный автором, в отличие от гравюры или литографии, к примеру, является уникальным произведением искусства и имеет особенную ценность.

К участию в конкурсе принимаются работы, выполненные на любом материале с применением техники, которая, по мнению автора, наиболее точно подходит для реализации задуманного сюжета. Рисунок должен являться законченным произведением и иметь самостоятельную значимость. Содержание произведения должно являться воплощением идеи автора, либо визуализацией реальных объектов или персон.

3.Эстамп – Создание объемных изображений путем выбора материала из твердых пород, уходит в давние времена. На протяжении всей истории человечества, камень являлся самым твердым

материалом, который применялся во всех видах жизнедеятельности человека. Резчики вырезали различные сюжеты, повествующие о жизни народов, военных действиях, поклонениях богам, ритуальных обрядах. После изображения начали принимать более символический характер. Возможность обрабатывать металл позволила с помощью вырезанных форм отливать монеты и другие изделия из металла. Использование деревянных досок для оттисков или записи информации с помощью изображений или иероглифов было распространено во всех народах мира. Помимо своей долговечности дерево легко поддавалось обработке. С появлением письменности, деревянные заготовки стали применяться в качестве печатной формы для оттисков и размножения информационных текстов – начали появляться первые печатные книги. Так как подобная техника копирования изначально носила промышленный характер, то формы для печати и изображений использовались практически во всех ремеслах – от печатания изображений на ткани, до литья изделий из металла.

Со временем эстамп выделился как особый вид искусства. Но, несмотря на массовость подобных произведений, отпечатки, выполненные лично автором или при его непосредственном участии, являлись оригинальными и приобретались людьми, которые не могли себе позволить уникальные произведения искусства. На конкурс принимаются все графические произведения, изготовленные путем выбирания материала для копирования изображений или как отдельное произведение. Так же к участию могут быть представлены уже готовые оттиски на предпочитаемом вами материале – гравюра, шелкография, литография, ксилография и т.д.

4.Принты – Еще в стародавние времена, когда ткацкая отрасль производства только набирала обороты, человек начал задумываться о придании ткани цвета, украшении узорами или вышивкой. Техники крашения и печатания узора на ткани разрабатывались и совершенствовались на протяжении веков. Различные народы по всему миру брали определенные цвета за основу для своих костюмов, дополняли их национальными вышивками и узорами. Определенная цветовая гамма или орнамент на ткани стали своеобразной визитной карточкой государства, отдельно взятой этнической группы или даже семьи. Знатные семейства отмечали свои владения, имущество и даже одежду не только фамильными цветами, но гербами, что давало возможность быть узнаваемым, отличным от других.

В наше время символика и выбор цветовой гаммы приобрели еще большие масштабы и используются не только как отличительный знак страны или знатной фамилии, но и компании, дизайнерской студии, отдельно взятого автора. В большинстве случаев мы узнаем дизайнера по стилю исполнения или определенным акцентам в предмете, однако цветовая гамма, геометрический узор или оригинальный принт на ткани так же является символом модельера. Использование принтов для украшения одежды явилось своеобразным экспериментом, который все же получил распространение и обрел популярность. Красивый, необычный и оригинальный рисунок на одежде или аксессуаре привлекает внимание и придает облику индивидуальность.

К участию в конкурсе принимаются эскизы или фотографии готовых изображений, напечатанных на ткани, имеющих различное содержание, выполненное путем реализации фантазии автора, совмещением различных объектов, текстур и узоров. Работы должны быть выполнены автором, либо группой авторов и иметь оригинальный сюжет.

Графическое искусство многообразно и разнонаправлено. Не возможно целиком охватить все стили и техники исполнения графических изображений. В этом разделе конкурса принимаются работы, выполненные в графическом виде искусства, не относящиеся к разделам указанным выше.

Sculpture Art Elitarch Awards

Скульптура - С древних времен человек с помощью скульптуры выражал свое представление и видение божества, которому поклонялся, создавал изображения близких ему людей из камня, глины, дерева и прочих доступных ему материалов. С течением времени скульптура приняла более масштабный характер и использовалась для увековечения царей, видных общественных деятелей, применялась для украшения городов, частных или общественных зданий. В малых формах для декора помещений.

На конкурс представляются фотографии скульптуры выполненной лично скульптором или студией. Скульптура может быть выполнена из любого материала: мрамор, гранит, бронза, дерево, фарфор, стекло и т.д.

1. **Монументальная скульптура** – Посещая места исторического значения, можно обратить внимание, что практически у каждого из них есть общая составляющая – монументальная скульптура. Скульптура, принадлежащая конкретно этому месту и неотделимая от него. Связанная с конкретной архитектурной средой, такая скульптура несет в себе идейную значимость, рассказывает об архитектурном памятнике или событиях, происходящих в данном месте. К участию в конкурсе принимаются скульптуры, макеты или эскизы. В описании следует указать идейный смысл скульптуры, место ее установки.
2. **Монументально-декоративная скульптура** – На конкурс принимаются реализованные проекты, эскизы, макеты, 3D-модели, фотографии готовых элементов декорирования и убранства архитектурных сооружений и ансамблей, с помощью которых создается оригинальный облик и идейное решение архитектурного комплекса. Атланты, кариатиды, фризы, фронтоны, садово-парковые скульптуры, фонтаны.
3. **Станковая скульптура** – Еще один вид изобразительного искусства – **Станковая скульптура**. Подобная скульптура отличается своей оригинальностью и имеет обособленный характер. Она не связана по стилю и технике исполнения с конкретным местом и является дополнением к интерьеру общественных или жилых помещений. К участию в конкурсе принимаются фотографии реализованных скульптур, эскизы, макеты, 3D-модели. Скульптура может быть выполнена из любого материала, в любом стиле и содержать сюжетную композицию задуманную скульптором. Работы могут быть выполнены автором (группой авторов), либо сторонним скульптором при непосредственном участии автора.
4. **Скульптура малых форм (миниатюрная скульптура)** – **Скульптура малых форм** – еще один вид скульптуры, тесно связанный с прикладным искусством. Сюжетная линия подобных произведений конкретно не определена, она может быть привязана к декору помещения, либо иметь обособленное значение, быть фантазийной. **Скульптура малых форм** не претендует на оригинальность и может считаться как искусством массового производства декоративных элементов, так и искусством создания эксклюзивных элементов декора. К участию в конкурсе принимаются фотографии реализованных скульптур, эскизы,

макеты, 3D-модели. Это может быть портретная скульптура, сюжетная, многофигурные композиции и т.д. Скульптура может быть выполнена из любого материала, в любом стиле и содержать сюжетную композицию задуманную автором, высота произведения не должна превышать 50 см.

5. **Инсталляция** - На конкурс принимаются фотографии реализованных проектов самоценных символических декораций, созданных автором или группой авторов и представляющих собой пространственные композиции из различных элементов, являющих единое художественное целое.

Dolls Art Elitarch Awards

Куклы – древнее искусство. При раскопках в Чехословакии была найдена костяная фигурка с подвижно-прикрепленными к туловищу конечностями. Предположительно она была создана более 30 тысяч лет назад.

Первые куклы, сделанные из различных материалов, имели в основном культовое предназначение. Позднее они стали использоваться и для игрового обучения детей взрослой жизни. Из обрядовых кукол постепенно развился кукольный театр. Из детских - целая игрушечная индустрия. Но куклы, которые можно смело отнести к произведениям искусства появились относительно недавно, в семнадцатом веке, во Франции. С тех пор облик куклы значительно изменился. Появились новые материалы и технологии. У современных кукол множество видов и предназначений. Художественная кукла – искусство, требующее от автора множества знаний и навыков. Кукольник должен стать одновременно скульптором, живописцем, модельером, парикмахером, обувщиком, ювелиром, декоратором, столяром. Любое умение может пригодиться для создания сложного образа.

От привычной скульптуры художественную куклу отличает, в первую очередь, многофактурность. Так же она может быть подвижна, и, оставаясь произведением искусства, иметь игровое предназначение.

Учитывая возрастающий интерес к авторской кукле, с целью популяризации этого молодого вида искусства, определения новых тенденций, для стимулирования художников, работающих данным жанре, в настоящем конкурсе выделена отдельная номинация «Художественная кукла». К участию допускаются работы выполненные лично автором, в соавторстве, творческими коллективами и студиями с использованием любых материалов и технологий, имеющие оригинальный образ и сюжет.

Кукла статуарная:

Статичная одиночная кукла или композиция с использованием одной или нескольких фигур, аксессуаров и любого антуража (принимается, как единое произведение), выполненная с использованием различных материалов (полимерные запекаемые глины, самозатвердевающие пластики, фарфор, керамика, полиуретан, дерево, папье-маше, текстиль и пр.), в единственном экземпляре или лимитированным тиражом, служащая для оформления интерьера, созданная по оригинальной идее автора или творческого коллектива.

Шарнирная кукла:

Кукла с шарнирными, фиксирующимися в различных положениях, соединениям в области суставов, созданная в единственном экземпляре или ограниченным тиражом из любых материалов (полиуретан, фарфор, керамика, литые массы, запекаемые и самозатвердевающие пластики, дерево и пр.), выполненная по оригинальной задумке автора или творческого коллектива, предназначенная для оформления интерьера и игры. Для конкурса кукла

предоставляется с вариантом авторского оформления.

Будуарная кукла:

Кукла с подвижными соединениями суставов, выполненная в смешанной технике, в единственном экземпляре или ограниченным тиражом, с аксессуарами или без таковых, с использованием любых материалов (запекаемые и самозатвердевающие пластики, дерево, папье-маше, текстиль и пр.), созданная по оригинальной идее автора или творческого коллектива, предназначенная для оформления интерьера или игры.

Jewelry Art Elitarch Awards

- i. **Ювелирное дело** - Испокон веков драгоценные металлы и камни ценились людьми во всех народах и культурах. Люди верили, что драгоценные камни имеют магическую силу, способны защитить от болезней, сглаза, дать своему обладателю долголетие и здоровье. Они оправляли их в драгоценную оправу и носили при себе. Спустя века изменилось мироощущение. Ювелирные украшения стали показателем статуса человека. Ведь драгоценные камни могли позволить себе только богатые и влиятельные особы. Мастера ювелирного дела совершенствовали технику обработки камней, создавали красивейшие оправы. Драгоценные камни и металлы стали использоваться для инкрустации личных предметов и элементов декора. Ими украшали кубки, блюда, столовые приборы, оружие, инкрустировали мебель.

В настоящее время ювелирные украшения может позволить себе практически каждый. Дизайнеры-ювелиры по всему миру создают потрясающей красоты образцы ювелирного искусства. В этом конкурсе мастера ювелирного дела могут представить свои эксклюзивные работы, выполненные из драгоценных металлов и камней. Изделия должны иметь эксклюзивный дизайн, выполненный лично автором, либо группой авторов. Принимаются готовые изделия или эскизы в 3D формате.

1.Ювелирные украшения/ Эксклюзивная бижутерия – На конкурс принимаются изделия из драгоценных металлов, сплавов или иных материалов с возможными вставками из драгоценных, полудрагоценных, поделочных камней, жемчуга, либо другого материала. Изделие должно применяться для украшения непосредственно человека. **Изделия, выполненные в едином художественном решении (парюра) подаются как одно.**

2.Элементы декора – Издавна человек старался создавать вещи, которые помогут ему в повседневной жизни, пытался упростить свой быт и ведение домашнего хозяйства. Плотники и столяры создавали мебель, деревянную посуду. Кузнецы из металла ковали оружие, орудия труда, предметы обихода, украшения. Гончары изготавливали сосуды для еды и пищи. Благодаря совершенствованию своего мастерства и желанию превзойти других, ремесленный промысел вышел на новый уровень. Обычные грубые поделки уже не были в ходу. Мастер пытался украсить свою работу, чтобы повысить спрос. Выполнял затейливую резьбу и ковку, наносил на изделие великолепную роспись и инкрустацию. Изготовление предметов обихода превратилось в искусство. Отдельные народы стали эксклюзивными поставщиками своего промысла: Персидские ковры, Китайский фарфор и т.д. Люди со всего мира заказывали у прославленных мастеров эксклюзивную

мебель, ковры, посуду, вазы и другие элементы декора для украшения своего дома, создания оригинальной обстановки.

И по сей день нами ценятся эксклюзивные предметы интерьера. Они подчеркивают наш стиль, рассказывают о нашем внутреннем мире. К участию в конкурсе принимаются изделия для украшения интерьера, выполненные из драгоценных металлов, сплавов и других материалов, инкрустированные драгоценными, полудрагоценными и поделочными камнями. **Изделия должны быть выполнены по эскизу автора либо группы авторов.**

3.Аксессуары – Находясь в общественном месте, мы всегда стараемся выглядеть нарядно и стильно. Неотъемлемым элементом созданного нами образа являются аксессуары. Будь то простая сумочка или портмоне, перчатки или зонтик, оригинальный предмет всегда привлекает внимание.

В этом разделе конкурса принимаются фотографии предметов, используемых для дополнения облика или стиля человека. Изделия должны быть выполнены из драгоценного, либо поделочного материала и инкрустированы драгоценными металлами и камнями.

Fashion Art Elitarch Awards

- i. **Мода** - С того самого момента, когда человек открыл для себя одежду как средство защиты от неблагоприятной погоды, началось развитие костюма в целом. Разумеется, изначально одежда была достаточно проста по своей конструкции и делалась из шкур и кожи животных, но постепенно появлялись дополнительные детали, человек начал задумываться об украшении своей одежды. Развитие костюма всецело зависело от климатических условий, разнообразия деятельности человека, его потребностей, эстетических представлений народов, социального строя общества. С появлением тканого производства развитие костюма перешло на новый этап. Ткани окрашивались в различные цвета, имели различные способы плетения, в зависимости от места обитания - состав. Во всех культурах одежда являлась предметом, определяющим социальный статус человека, у некоторых народов также имел большое значение цвет ткани. Кроме того, благодаря различным культурным и эстетическим различиям народов, по одежде легко определить национальную принадлежность человека. Национальный костюм - это отличительная черта каждого народа, формировавшаяся на протяжении столетий.

В средневековье, изменился уклад жизни человека, его эстетические взгляды. Это так же повлияло и на костюм, крой изделий стал сложнее, начали появляться новые элементы одежды, предметы гардероба. Как и все предметы обихода во все времена, одежда говорила о статусе человека. Знатные и состоятельные люди украшали свою одежду драгоценными камнями и металлами, затейливыми вышивками и кружевами. Пошив одного костюма мог занять много времени и требовал участия большого количества мастеров. Мода и стиль менялись с течением веков, но неизменным всегда оставалось желание быть красиво одетым, иметь костюмы, сшитые по последним модным веяниям. В эпоху пышных балов костюм приобрел важнейшую роль. Значение имели уже не только роскошные ткани, богатая отделка или модный дизайн, но и имя портного, пошившего костюм. К известным мастерам нужно было вставать в очередь, однако каждый элемент гардероба, выполненный ими, был сравним с произведением искусства.

В настоящее время костюм так же имеет особое значение. С появлением стиля Casual, одежда для человека стала способом выражения своего внутреннего «Я». По костюму можно судить о профессии человека, его вкусе, социальном статусе, национальности, религиозных взглядах, принадлежности к субкультуре и т.д. Сейчас об изготовлении костюма можно говорить как об искусстве. Дизайнеры-модельеры не только создают элитные модели одежды, но и разрабатывают конструктивные и технологические решения, украшения и аксессуары, зарождают модные течения, которым следуют люди по всему миру.

1. Женская/Мужская: Эскизы

a. **Casual Style** - К участию в конкурсе принимаются эскизы костюмов повседневного стиля. Такой стиль одежды может выражать внутренний мир человека, говорить о его интересах, статусе, принадлежности к различным социальным группам. Эскизы могут быть выполненным вручную, либо в графическом редакторе лично автором, либо группой авторов.

b. **Excellence Fashion** – К участию в конкурсе в разделе Excellence Fashion принимаются эскизы моделей, содержащих в себе эксклюзивный дизайн, оригинальность форм и сочетаний. В эскизах, представляемых на конкурс, должны проявляться Ваши фантазии и творческие порывы не ограниченные общепринятыми нормами или социальными ценностями. Следуя примеру своих предшественников и используя накопленные за множество веков знания в области создания костюма, вкупе с современными материалами и технологиями и неограниченной фантазией создавайте поистине необыкновенные произведения искусства. Все работы должны быть выполненным вручную, либо в графическом редакторе лично автором, либо группой авторов.

c. **Аксессуары** – К участию в конкурсе принимаются эскизы аксессуаров, дополнительных элементов созданного образа или декора одежды. Например: сумки, портмоне, зонты, головные уборы, обувь, перчатки, ремни и т.д. Эскизы могут быть выполнены вручную, либо в графическом редакторе лично автором, либо группой авторов.

2. Женская/Мужская: Готовые изделия

d. **Casual Style** - К участию в конкурсе принимаются готовые модели костюмов повседневного стиля. Такой стиль одежды может выражать внутренний мир человека, говорить о его интересах, статусе, принадлежности к различным социальным группам. Готовые изделия могут быть выполненным лично автором (группой авторов), по его эскизам, либо при его непосредственном участии.

e. **Excellence Fashion** – К участию в конкурсе в разделе **Excellence Fashion** принимаются фотографии готовых моделей, содержащих в себе эксклюзивный дизайн, оригинальность форм и сочетаний. В моделях, представляемых на конкурс, должны проявляться Ваши фантазии и творческие порывы не ограниченные общепринятыми нормами или социальными ценностями. Следуя примеру своих предшественников и используя накопленные за множество веков знания в области создания костюма, вкупе с современными материалами и технологиями и неограниченной фантазией создавайте поистине необыкновенные произведения искусства. Готовые изделия могут быть выполненным лично автором (группой авторов), по его эскизам, либо при его непосредственном участии.

f. **Аксессуары** – К участию в конкурсе принимаются фотографии готовых аксессуаров, дополнительных элементов созданного образа или декора одежды. Например: сумки, портмоне, зонты, головные уборы, обувь, перчатки, ремни и т.д. Готовые изделия могут быть выполненным лично автором (группой авторов), по его эскизам, либо при его непосредственном участии.

Design Art Elitarch Awards

- i. **Дизайн** - Когда у автора появляется идея чего-то нового, возникает вопрос о внешнем оформлении реализуемой идеи. Дизайн, как понятие появилось сравнительно недавно, однако творческий подход к созданию вещей применялся всегда. В наше время «дизайн» разнонаправленный вид искусства. Проектирование, стилистика и украшение применяется практически во всех сферах деятельности человека. Будь это дизайн предметов, интерьера, зданий, одежды или мебели - везде главенствует авторская эстетика внесенная дизайнером. Однако, красивая и оригинальная форма - не главное в работе дизайнера. В первую очередь стоит задача совместить технологические и эстетические составляющие разрабатываемого предмета без потери функциональности. Дизайнер - это художник окружающего нас мира. Все окружающее нас и созданное руками человека, имеет тот или иной вид благодаря фантазии и стремлению автора к прекрасному. В этом конкурсе перед автором стоит задача реализовать свои идеи и проявить изобретательность, которые принесут в наш мир, красоту, выразительность и неповторимость.

1. Полиграфия – На протяжении всей своей истории, человек вел повествование о своей жизни и окружающих его событиях. Подобные записи изначально велись посредством рисунка или символами (пиктограммы, петроглифы). С появлением клинописи и слогового письма, а далее алфавита, письменность перешла на новый уровень, появилась возможность передачи устной речь с помощью символов, обозначающих конкретный звук, а не слово в целом. Стало возможным обмениваться информацией на расстоянии посредством письма и вести исторические записи. Для этого использовались различные материалы, от коры дерева и глиняных табличек до папируса. Для удобства хранения листы папируса формировались в свитки, а впоследствии в рукописные книги, в которых вести записи можно было с обеих сторон листа. И именно этот способ хранения информации укоренился и был признан самым удобным.

С приходом христианства письменность стала играть еще более важную роль, поскольку устный пересказ писаний не допускался, как это было в языческих верованиях. Так как Библию нужно было копировать в больших количествах, начало развиваться искусство каллиграфии и книжное дело в целом. Поскольку все книги изготавливались вручную, то они имели высокую ценность и были очень редкими. Обложки этих книг создавались из кожи и были украшены драгоценными камнями и металлами. Внутреннее декоративное оформление так же было очень важно. Благодаря каллиграфам и иллюстраторам создавались поистине неповторимые произведения искусства. Иногда вместо чернил использовалось разведенное серебро или золото. Отделкой заглавных букв занимались специальные мастера. Прорабатывая мельчайше детали и вырисовывая многочисленные элементы, они доводили свою работу до совершенства. Каждая страница была украшена богатым орнаментом и писалась каллиграфическим почерком. С появлением ксилографии, печатных машин и станков, копирование книг стало проще, они стали более доступны. Однако на их оформление это никак не повлияло, книги оставались редкими и дорогими.

В наше время каждый человек может себе позволить купить книгу, и она больше не является предметом роскоши. Не смотря на это, внешнее и внутреннее оформление книги продолжает играть очень важную роль. Коллекционеры по всему миру собирают не только старые рукописные книги, но также весьма ценят оригинальное оформление, мастерски

выполненные иллюстрации, утонченный шрифт. С приходом информационных технологий, искусство оформления книг нашло еще одну область применения - оформление внешнего вида носителей информации, эксклюзивные календари и т.д.

В раздел **Полиграфия** принимаются примеры оформления книг (содержание книги может носить художественный, познавательный или иной характер), дизайн упаковки и приложений электронных носителей информации (CD-диски могут иметь музыкальное, игровое, информационное или видео содержание), оригинальные настенные календари. Подаваемые работы могут быть в виде макета, либо уже готового издания, выполненного дизайнером или студией.

2. Мебель – С того самого момента, как человек укоренился в среде обитания и построил для себя жилище, он начинает обустраивать свой дом, стараясь сделать свой быт проще и комфортнее. Со временем предметы обихода становятся более функциональными и удобными в применении, приобретают определенную форму и конструкцию. В наше время помимо практичности большую роль в обстановке нашего дома играет стилистическая составляющая. Изготовление предметов интерьера неотрывно связано с искусством и, так же как и в искусстве, в мебельном дизайне присутствует множество стилей и направлений, и так же зависит от влияния различных народов, культур и времени.

В наше время, пережив множество исторических эпох, нам есть из чего выбирать. Подбор необычных составляющих в убранстве помещения, придает индивидуальность не только самому месту, но и его хозяину – выражает его характер, рассказывает о внутреннем мире. На конкурс принимаются фотографии, эскизы, 3D-модели предметов обстановки или мебельных гарнитуров, выполненных непосредственно автором (группой авторов), либо под его непосредственным руководством.

3. Дизайн интерьера – Важной составляющей нашей жизни является место, в котором мы живем, ведь там мы и наши близкие проводим большую часть своего времени. Будь то частный дом или городская квартира, дизайн интерьера – важная составляющая любого помещения. Благодаря корректному зонированию пространства, мы получаем возможность даже из небольшого помещения создать удобное и функциональное жилье. Гармонично составленный дизайн-проект помещения становится основой для общего облика дома. Еще одной важной частью нашей жизни является интерьер общественных зданий и офисных помещений. Индивидуальный выбор стиля, декоративных элементов и освещения делает облик офиса, ресторана или магазина неповторимым и легко запоминающимся и является визитной карточкой предприятия.

На конкурс принимаются как фотографии готовых объектов, так и эскизы, макеты, 3D-модели интерьера общественных и жилых помещений, офисов, ресторанов и магазинов, выполненных дизайнером или студией по собственному проекту с учетом пожеланий заказчика.

4. Ландшафтный дизайн – Что мы представляем себе, слыша словосочетание «ландшафтный дизайн»? Кто-то видит ухоженные дорожки и газоны парка или лужайку частного коттеджа, кто-то представляет парковый комплекс Версальского дворца, а иные идут еще глубже и вспоминают великие Сады Семирамиды, о которых нам остались только описания. Конечно, все эти примеры являют собой образцы ландшафтного дизайна, ведь задача дизайнера не только облагородить дикий уголок, но и создать гармонию между архитектурными объектами и живой природой, которую человек в своей среде обитания зачастую подавляет.

За прошедшее столетие в результате расширения городов и застройки новых районов, природа была практически вытеснена из развитых городов. Все чаще мы задумываемся о том, что нас тянет туда, от чего мы неосознанно отказались в результате развития технического прогресса. Собираясь прогуляться по парку в солнечный день, мы хотим отстраниться от городской суеты и окунуться в мир спокойствия и красоты окружающей природы. Совокупность зеленых насаждений и цветов, аккуратные пешеходные дорожки, выложенные мозаикой из камней, с подсветкой в темное время суток, скамеечки около водоемов или беседки для пикников – именно так в наше время выглядят городские парки – тихие островки дикой природы в современных городах, которые были организованы для человека в его среде обитания.

Каждый парк или парковый комплекс – это совокупность архитектурных форм, зеленых насаждений, декоративных элементов и иных художественных деталей, которая создает гармонию природы и человеческого творения. К участию в конкурсе принимаются: эскизы, 3D-модели или фотографии готовых объектов ландшафтного дизайна, выполненных автором или группой авторов (студией). Это может быть заказной проект, реализация Вашей фантазии или воплощение задуманной Вами идеи, направленной на облагораживание парковой зоны, городского квартала, двора загородного дома или лесного массива по Вашему выбору.

5. Архитектурный дизайн - В повседневной жизни мы практически не задумываемся о том, что все, что нас окружает – является творением, дошедшим до нас из прошлого. Архитектура – это памятник цивилизации. Величественные архитектурные объекты, возведенные из камня, проходят сквозь века и рассказывают нам о народах, культурах, древних цивилизациях. В столь технологически развитое время, мы имеем практически неограниченные возможности, как в ресурсах, так и в знаниях. В жизни и деятельности человека организация пространства играет важную роль. Мы строим небоскребы, возводим города. Задача архитектора не только спроектировать новое здание, но и сделать так, чтобы оно могло слиться с уже организованным пространством. Приезжая в новый город, мы ходим в музеи, осматриваем местные достопримечательности или просто прогуливаемся по улочкам. Именно изучая архитектуру страны, не зная языка, можно понять культуру, религию, эстетические ценности отдельно взятого общества и прошлых поколений.

В настоящее время процесс развития городов, строительство домов, торговых комплексов, промышленных зданий вышел на новый уровень. Имея доступ к новейшим технологиям и материалам, архитекторы создают поистине колоссальные объекты, которые поражают своей индивидуальностью и мастерством зодчего. Подобные творения дают не только имя автору, но и являются символом страны или отдельно взятого города.

К участию в конкурсе принимаются эскизы, макеты, 3D-модели, фотографии готовых объектов. Обращаем Ваше внимание, что проект может быть как реализованным или готовым к реализации, так и являться исключительно «полетом» Вашей фантазии. Все проекты должны быть выполнены лично автором или группой авторов (студией).

6. Концепт-дизайн – Фантазия человека безгранична и изобретательна. Только благодаря ей сейчас мы живем в том мире, который видим вокруг нас. Создание чего-то исключительно нового – вот главная задача, стоящая перед дизайнером в не зависимости от того в какой области он работает. Мы объединяем несовместимые формы предметов, сочетаем различные цвета, совмещаем разнообразные формы для реализации инновационных идей. Мы постоянно задаемся вопросом, как будет выглядеть окружающий нас мир спустя десятилетия? Об этом пишут фантасты, благодаря современным технологиям, режиссеры показывают нам предполагаемое будущее в

своих фильмах. Но это лишь визуальная реализация их творческих идей.

В этом разделе конкурса мы просим Вас направить свою фантазию на вещественную составляющую нашего мира. Раскройте новый образ привычных для нас предметов. Это может быть реализация новых форм предметного дизайна, концептуально новые решения архитектурного и интерьерного дизайна или же визуальное воплощение фантастических персонажей. К участию в конкурсе принимаются эскизы и 3D-модели выполненные лично автором или группой авторов (студией).