



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «САУНД-ДИЗАЙНЕР»

Основная
возрастная
категория

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Саунд-дизайнер

Возраст участников: 20-35 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Саунд-дизайнер» представляет собой деятельность в сфере создания звуковых элементов для аудиовизуальных медиапроектов.

Саунд-дизайнеры задействованы в различных сферах творчества, где необходимо создание сложных элементов звукового оформления: в кино- и телепроизводстве, мультипликации, в оформлении театральных постановок, в создании компьютерных игр, мобильных приложений, подкастов и аудиокниг, рекламе, различных видеороликов, в оформлении живых выступлений, мультимедийных шоу, выставочных пространств и др.

Звуковые эффекты, созданные саунд-дизайнером, помогают передать звучание как привычных элементов визуального ряда, так и синтезировать новые звуковые образы вымышленных элементов, помочь аудитории ярче переживать динамику происходящего, формировать настроение, вызывать необходимые эмоции, помогая расставлять акценты и добавлять новые смыслы в сюжет.

Профессия саунд-дизайнер, как и большинство других творческих профессий, предполагает тесное сотрудничество с представителями смежных дисциплин. В своей работе саунд-дизайнер активно использует современные технологии, специальную аппаратуру и программное обеспечение.

Саунд-дизайнер решает следующие задачи:

- создание концепции звукового решения;
- подбор, запись и синтез необходимых звуковых элементов;
- монтаж звука, выстраивание темпоритма и обработка звуковыми эффектами, с учетом других элементов звукового ряда, таких как речь и музыка.

В своей работе саунд-дизайнер использует следующие элементы:

- библиотеки шумов и эффектов, созданные самостоятельно или приобретенные;
- записи, произведенные специально для проекта, как в полевых условиях так и в студийных;
- программное обеспечение для монтажа и обработки звука;
- синтезаторы, музыкальные инструменты, устройства обработки звука.

В работе саунд-дизайнеру необходимы следующие знания:

- основы физики звука, акустики и теории электрических цепей;
- основные виды синтеза и обработки звука;
- умение пользоваться профессиональными рекордерами и микрофонами;
- владение программным обеспечением для монтажа, обработки и сведения звука DAW (Digital Audio Workstation);
- понимание базовых принципов монтажа звука под изображение;
- понимание основных технологических этапов производства звука для визуальных медиапроектов;
- понимание особенностей работы в различных звуковых форматах;
- базовое понимание теории музыки, культуры и искусства.

Данный специалист должен обладать следующими навыками и способностями:

- развитый музыкальный слух, чувство ритма;

- усидчивость, креативность, коммуникабельность;
- умение работать в команде, соблюдать сроки производства.

Область профессиональной деятельности: кино, сериалы, мультипликация, реклама, компьютерные игры.

Требования к наличию профессионального образования: высшее, незаконченное высшее или специальное образование и (или) наличие музыкального образования.

II. СИСТЕМА ОЦЕНКИ

Чемпионат проходит в три этапа: отборочный, квалификационный и финальный. Порядок проведения этапов 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 «Саунд-дизайнер», установленные в 2023 году:

О себе. Опишите кратко вашу биографию, интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные.

Видеовизитка. Длительность не более 1 минуты. Обязательно к заполнению!

Образование. Сканы диплома об образовании (или студенческого билета), свидетельства об окончании музыкальной школы (при наличии), сертификатов о прохождении курсов/мастер-классов с указанием мастера.

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

Место работы (должность) и профессиональный опыт, интересы, увлечения.

Опишите, чем в данный момент жизни вы занимаетесь. Какое направление профессионального развития видите для себя в ближайшем будущем? В каких проектах (включая любительские) принимали участие в качестве саунд-дизайнера? Укажите сферу и название проекта.

Фильмография (в случае работы в сфере кино).

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какие фильмы за 2021/23 год запомнились по звуковому решению?
2. Приведите перечень ваших любимых фильмов и поясните, почему они вам нравятся.
3. Какие книги (аудиокниги, подкасты) вы читаете/слушаете? Назовите несколько.
4. Какими источниками информации вы пользуетесь для развития в профессии саунд-дизайнера?
5. Назовите свое хобби, если есть (помимо работы со звуком).
6. Какие работы по саунд-дизайну в сфере медиа (кинематограф, мультипликация, телевидение, реклама) вы считаете наиболее выдающимися и почему?

Примеры работ.

Предоставьте пример вашей работы по саунд-дизайну (не более 3-х). Если вы делали только часть звукового ряда, сделайте 2 варианта — финальный результат и ваши составляющие. Пожалуйста, **НЕ делайте** нарезку из разных работ (шоурил). Если работа большая, выберите несколько сцен или укажите их в описании.

Примечание. Ссылки на работы должны быть активными, с открытым доступом, не требующими регистрации. 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 выполнить два задания:

- дизайн звукового оформления стихотворения А.С. Пушкина «Зимний вечер», прочитанного актером театра и кино Алексеем Гуськовым;
- дизайн звукового оформления ролика «Трансформация».

Для выполнения звукового дизайна участникам разрешалось использовать любые фоновые шумы и эффекты из библиотек, в том числе записанные самостоятельно, голосовую имитацию, синтетические звуки, музыкальные инструменты.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки созданные звуковые файлы, а также описание работы и скриншоты монтажа проектов, участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание Финального этапа 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 «Саунд-дизайнер» предстояло выполнить несколько заданий, в том числе в коллаборации с другими компетенциями Чемпионата:

1. Разработать звуковое решение для 3-х эпизодов кинокартин (фрагменты фильмов «Вратарь галактики», «Конек-Горбунок» и «Девятая»), включая:
 - монтаж фоновых шумов, звуковых эффектов и дизайна звука.
 - запись и монтаж синхронных шумов.
 - самостоятельная подготовка всех элементов к перезаписи, премикс.
 - сведение звука в формате 5.1 (вместе со звукорежиссером перезаписи).
1. Разработать и смонтировать звуковой дизайн для проморолика сериала «Предпоследняя инстанция» (в коллаборации с компетенцией «Медиакомпозиор»).
2. Разработать звуковое оформление сценических макетов к опере «Сказка о царе Салтане» (в коллаборации с компетенцией «Сценограф»).

Готовое звуковое решение для 3-х эпизодов кинокартин участники представили на защите перед Экспертным сообществом в кинотеатре «Художественный».

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).