



art  
masters  
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ  
ОТКРЫТЫЙ  
ЧЕМПИОНАТ  
ТВОРЧЕСКИХ  
КОМПЕТЕНЦИЙ



## ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ «КЛИПМЕЙКЕР»

Возрастная  
категория  
«Юниоры»

# I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

**Название компетенции:** Клипмейкер

**Возраст участников:** 14-17 лет (включительно)

**Описание компетенции:**

Клипмейкинг — занятие для тех, кто любит музыку и может изложить коротко интересную большой аудитории историю, оттолкнувшись от брифа (музыка, текст песни, образ автора или артиста, цель видеоклипа). Для этой профессии важен художественный вкус специалиста, умение наполнить клип чувствами, отношением, идеей и воплотить это в художественной форме.

Клипмейкер — не репортер и не видеоблоггер. Он — видеопэст, художник, который преподносит мир и главный объект клипа так, чтобы зритель удивился, чтобы главный герой или продукт не были обыкновенными, как в быту, а уникальными, обладающими чарующими свойствами, из-за которых аудитория пойдет за этим героем или товаром (досмотрит/дослушает клип до конца).

Клип — это гораздо больше, чем просто сухая визуализация слов песни или слогана бренда. Клипмейкер должен уметь создать атмосферу и рассказать о смысле, не переводя текст песни в буквальный визуальный ряд, а раскрыть эти послы на уровне психологии, бессознательного. Сделать видеоряд с помощью деталей, приемов съемки и монтажа таким, чтобы можно было открывать все новые и новые грани с каждым просмотром.

В обязанности клипмейкера входит:

- разработка идеи видеоклипа;
- формирование команды;
- выбор места действия, написание сценария видеоклипа;
- подготовка съемочной площадки;
- монтаж полученного материала.

С развитием видеоблогинга профессия клипмейкера становится все более востребована. Помимо этого, клипмейкеры требуются в таких областях как: продюсирование, кино, видеопродакшен, реклама и т.д.

**Область профессиональной деятельности:** музыкальная индустрия, рекламная индустрия, киноиндустрия.

**Навыки:**

1. Основные навыки
  - Разработка идеи.
  - Умение анализировать фильмы, клипы и другие формы контента с точки зрения содержания и визуальных приемов.
  - Написание сценария.
  - Организация съемочного процесса, монтаж видеоматериала.
2. Дополнительные навыки
  - Умение выступать на публике.
  - Умение оформлять презентации.
  - Умение планировать бюджет.
3. Особые условия/требования
  - Базовое знание работы в монтажных программах.

## 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 «Клипмейкер», установленные в 2023 году:

**О себе.** Представьтесь и расскажите в свободной форме, какие видео вы уже сняли на данный момент (контент для соцсетей, блог, музыкальные зарисовки, при наличии -- участие в профессиональных проектах) в короткой форме: рилс или vk-клип. Продумайте, чтобы это было информативно. Визуальным языком покажите в этой работе, почему вам нравится снимать видео.

**Видеовизитка.** Информация «О себе» должна быть представлена как логлайн о вас, как о герое клипа. Один абзац.

**Дипломы/сертификаты/грамоты.** Представьте (при наличии) фото/сканы дипломов и грамот (кружки, секции в ДДТ, грамоты за активное участие в жизни класса, сертификаты об участии в конкурсах творческой направленности, благодарственные письма за участие в мероприятиях, и т. д.).

**Навыки, интересы, увлечения, цели.** Опишите навыки видеопроизводства, которыми вы уже владеете (съемка — в том числе на телефон, монтаж — мобильные приложения и (или) компьютерные программы, работа со светом), опишите профессиональные устремления (чего бы хотели достичь в клипмейкинге), приведите интересные факты из творческой жизни.

### **Примеры работ.**

Обязательно разместите одну ссылку на шоурил (рекомендуемый хронометраж — не более 2 минут) или на файлообменник с группой разных видеофайлов (количество не ограничено, но Эксперты в данном случае оставляют за собой право смотреть работы выборочно, рекомендуем не больше 5 видео общим хронометражем до 2 минут).

***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 2022 года участникам необходимо было снять музыкальный этюд на 20-30 сек (без речи, только с музыкальным оформлением) от лица художника, без привязки к конкретным художникам. В результате должен был получиться видеоклип от лица выдуманного персонажа, в котором через наброски и эскизы передается история или чувства героя.

### **Технические требования (оборудование и материалы для выполнения задания)**

1. Ролик можно было снять на любое оборудование (кинокамера, зеркальная или беззеркальная фотокамера с функцией записи видео; мобильный телефон с функцией записи видео).
2. Монтаж в любой компьютерной программе или мобильном приложении, предназначенном для редактирования и обработки видео.
3. Техническим требованиям к итоговому файлу:  
— соотношение сторон в пикселях: 1080x1920 (вертикальный формат);  
— частота кадров: 25 fps;  
— формат файла: .mov или .mp4.

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

## **ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА**

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Клипмейкер» необходимо было в коллаборации с финалистами компетенций «Видеооператор», «Композитор популярной музыки» и «Видеомонтажер» снять музыкальный клип на тему «Творческое наследие России: виды искусства». Вид искусства определялся с помощью очной жеребьевки.

В центре сюжета клипа выступал персонаж, связанный с тем видом искусства, который достался финалисту на жеребьевке. Участник мог использовать образ реально существовавшего деятеля искусства либо образ вымышленного персонажа.

Итог своей работы — готовый музыкальный клип — участники представили на защите перед Экспертным сообществом.

## **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).