



art
masters
2023

НАЦИОНАЛЬНЫЙ
ОТКРЫТЫЙ
ЧЕМПИОНАТ
ТВОРЧЕСКИХ
КОМПЕТЕНЦИЙ



ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ **«ЗВУКОРЕЖИССЕР КИНО И МЕДИА»**

Возрастная
категория
«Юниоры»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Звукорежиссер кино и медиа

Возраст участников: 14-17 лет (включительно)

Описание компетенции:

Компетенция «Звукорежиссер кино и медиа» представляет собой деятельность по созданию звукового ряда, воплощению художественного замысла в целостный звуковой образ.

Звук помогает глубоко погрузить публику в происходящее на экране, создавая настроение и вызывая определенный эмоциональный отклик, помогая расставить акценты в сюжете и добавить новые смыслы.

Звукорежиссеры задействованы в различных сферах производства, где необходимо звуковое оформление: кино и телевидение, театр, создании компьютерных игр и мобильных приложений, подкастов и аудиокниг, рекламы и различных видеороликов, оформлении живых выступлений, мультимедийных шоу, выставочных пространств и др.

Список задач, стоящих перед звуковиком в кино и других медиа, очень обширен, но все их можно разделить на три больших направления:

- работа с голосами;
- работа с музыкой;
- работа с шумами.

Все эти составляющие, как правило, присутствуют во всех фильмах, мультфильмах, видеороликах.

Способы записи звука в кино

Есть три основных способа записи звука для кино:

- Записать на площадке, во время съемки.
- Записать отдельно в специальной студии.
- Синтезировать на постобработке.

Главная особенность работы звукорежиссера в том, что такой специалист должен одновременно обладать творческими и техническими навыками.

Когда мы говорим про технические навыки звукорежиссера, то речь идет как про умение обращаться со специализированной звукозаписывающей аппаратурой, так и про знания в области физики звука и электротехники. Без этого невозможно сделать качественный звук.

Область профессиональной деятельности: кинематограф, мультипликация, телевидение, реклама, музыкальное производство.

Навыки:

1. Основные навыки (обязательные)

- Представление о работе профессиональных студий звукозаписи, рекордеров и микрофонов.
- Понимание процессов записи речи и вокала в студии.
- Понимание процессов записи электронных и живых инструментов.
- Понимание и базовые знания микширования в стерео.
- Понимание роли музыки в медиа, умение монтировать музыку для изображения.
- Понимание базовых принципов звукового монтажа.
- Умение создавать и монтировать звуковые эффекты, фоны, синхронные шумы.

- Понимание принципов работы с речью на этапе постпродакшена, умение базово монтировать речь.
2. Дополнительные навыки
- Уверенное пользование ПК.
 - Умение работать в команде.

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 «Звукорежиссер кино и медиа», установленные в 2023 году.

О себе. Расскажите о себе. Приведите перечень ваших любимых фильмов, видеоигр, музыкальных произведений или напишите работы конкретных звукорежиссеров и поясните, почему они вам нравятся. Напишите, какими программами вы пользуетесь для редакции звука.

Видеовизитка. Видеопрезентация себя и своего творчества в формате «сторис».

Структура:

1. Представьтесь.
2. Ответьте на вопрос: «Почему я решил участвовать в Чемпионате?».
3. Ответьте на вопрос: «Каких целей я хочу здесь достичь?».

Профессиональный опыт, интересы, увлечения. Опишите профессиональные интересы и увлечения, укажите образование, если оно соответствует оцениваемой компетенции. В каких проектах вы принимали участие в качестве звукорежиссера? Укажите сферу и название проекта. (Например: мультфильм «Хоккеист»).

Примеры работ.

Разместите ссылки на 3 ваших видео или аудиоработы (одна работа — одна ссылка).

Для каждой работы в отведенном поле рекомендуется написать небольшую характеристику процесса ее создания: как это было придумано, какое оборудование использовалось (не более 150 слов на описание одной работы). За подробное описание работы добавляется 1 балл.

***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 дизайн звукового оформления анимационного фильма «Малыши и Летающие Звери — Мячик».

Технические требования были следующими:

1. Секвенсоры: любая DAW, способная работать с видео: Pro Tools, Cubase, Reaper, Logic, Ableton и т. д.
2. Материалы и инструменты: эквалайзер, модуляция, ADSR, семплер и т. д.
3. Любые звуковые библиотеки: записанные самостоятельно, звуковые фактуры из готовых библиотек, семплы, синтезированные тембры т. д.
4. При необходимости можно использовать микрофоны и внешние звуковые модули, синтезаторы.

Технические требования к результату работы: видеофайл. Контейнер .MOV, кодеки Apple ProRes Proxy или H.264, аудиодорожка PCM стерео, 48 kHz, 24 bit.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки полученные материалы участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

ПРАКТИЧЕСКОЕ ЗАДАНИЕ ФИНАЛЬНОГО ЭТАПА

Конкурсное задание состоит из двух модулей очной подготовки. Выполненные работы демонстрируются перед Экспертным сообществом.

В рамках Практического задания Финального этапа в 2022 году участникам компетенции «Звукорежиссер кино и медиа» предстояло выполнить два задания:

1. Создание звука для анимированного рекламного ролика.
2. Создание звука для анимационного фильма в команде с финалистами

компетенций «Сценарист», «Художник-аниматор» и «Композитор популярной музыки».

Результатом выполненного задания стала презентация финального продукта в очном формате 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).