

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«КЛИПМЕЙКЕР»
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 — видеопозет, 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;
- режиссура;
- 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.

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные):
 - 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. 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. Состоит из двух модулей очной подготовки.

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.

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

О себе. Информацию о себе представьте в формате видеовизитки на 1 минуту. 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. Информация «О себе» должна быть представлена как логлайн о вас, как о герое клипа.

Мнение. В этом году тема года – «Новое поколение в искусстве». Напишите ответ на вопрос: «Чего, по вашему мнению, не хватает в современных клипах?». (не более 1 стр.)

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).

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года Участникам предстояло снять тизер к русской народной сказке (на основе конкретной сказки или любых фольклорных персонажей: Баба Яга, Водяной, Илья Муромец, Ворожея, Русалка, Леший и т. д.). Визуальная подача должна была быть в стиле мокьюментари (псевдодокументалистика, имитация архивных кадров, стилизация под киноплёнку/VHS). При этом Участникам было запрещено использовать этнические или русские народные костюмы.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки свои итоговые файлы Участники загружали в Личный кабинет на Портале Чемпионата.

При оценивании работы эксперты смотрели, насколько удалось Участникам, учитывая ограничения, заявить и раскрыть историю/персонажей понятно для зрителя.

¹ Ниже приведены требования к портфолио участника Чемпионата АртМастерс **2024 года**.

² Ниже приведены примеры конкурсных заданий Квалификационного и Финального этапов Чемпионата АртМастерс **2023 года**.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году Участникам предстояло вместе с командой по коллаборации снять музыкальный клип в формате 16x9, в разрешении Full HD.

Задание предполагало коллаборацию с финалистами следующих компетенций: «Видеооператор», «Композитор популярной музыки» и «Видеомонтажер».

В ходе жеребьевки Участники получали фольклорного персонажа, который должен был стать главным героем будущего клипа. Помимо персонажа из предложенного списка можно было выбрать сопутствующий этому персонажу артефакт — предмет, отражающий или дополняющий образ героя.

Музыкальные композиции были написаны на тему: «СВЯЗЬ ПОКОЛЕНИЙ. Люби. Учись. Создавай» и доставались Участникам путем очной жеребьевки.

Результатом выполненного задания стала презентация финального продукта в очном формате перед экспертным сообществом.

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. 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).