

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«ЗВУКОРЕЖИССЕР
КИНО И МЕДИА»
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, в создании компьютерных игр и мобильных приложений, подкастов и аудиокниг, рекламы и различных видеороликов, в 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.
- Синтезировать.

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, видеоигры.

Требования к участникам:

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. 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. 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 монтажа звука.

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

1. Представьтесь. Расскажите кратко о себе.
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).

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояло выполнить звуковое оформление для предложенного фрагмента анимационного фильма «Оранжевая королева».

Для выполнения задания участникам предлагалось использовать следующее оборудование и материалы:

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 и т. д.
4. При необходимости — микрофоны и внешние звуковые модули, синтезаторы.

Результатом выполнения задания стал видеофайл (технические требования: контейнер .MOV, кодеки Apple ProRes Proxy или H.264, аудиодорожка PCM стерео, 48 kHz, 24 bit) и ответы на дополнительные вопросы о выполненной работе.

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

При оценивании работы эксперты опирались на содержательность ответов участника, понимание участником драматургии материала, выдержанность стилистики в выполненной работе, качество монтажа и сведения, синхронизацию изображения, а также использование в работе собственных звуков.

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 выполнить два задания:

1. Звуковой дизайн персонажей (придумать общую концепцию звучания, с помощью звука передать характер, эмоции и физические свойства персонажа);
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.

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).