

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ **«КЛИПМЕЙКЕР»**

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Клипмейкер

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Музыкальный клип — это результат творческого труда автора сценария, режиссера и оператора, в форме видеопроизведения любого жанра, созданный с целью художественной интерпретации музыкального произведения исполнителя в широком смысле: инструментальной композиции, оркестровой пьесы, поп-хита, рок-баллады или рэп-трека.

Музыкальный клип может быть снят на основе классической драматургии, использующей законы построения истории героя, перекликающейся с текстом песни или, наоборот, выстроенной на антитезе к тексту, а может быть исполнен в формате эффектного сюрреалистичного видео, построенного на ярких образах и знании бессознательного. Видеоклип может быть минималистичным или снятым одним кадром за счет внутрикадрового движения и драматургии. Главное — клип должен быть высказыванием автора, исполненным уникальным художественным способом, где работает вся палитра: история, персонажи, детали, эстетический вкус.

Клипмейкер — автор этой визуальной интерпретации музыкального произведения, он соединяет в себе все перечисленные выше профессии.

В производственном процессе создания клипа клипмейкер берет на себя задачи сценариста, режиссера, креативного продюсера и продюсера пост-продакшена, так как финальный результат — клип — должен быть в результате целостной картиной, где все гармонично сочетается и является, помимо ритмически смонтированного видеоматериала, авторским высказыванием. Клипмейкер — специалист, знающий весь процесс кинопроизводства, способный управлять съемочной командой, доводить продукт до финального результата, он — художник и визуальный поэт, способный создать из песни эмоциональный шедевр на уровне минимум двух чувств, двух языков — слуха и зрения.

Обязанности специалиста:

- формирование концепции клипа;
- подготовка съемок (выбор и аренда локации, формирование команды, подбор декорации);
- координация работы команды: видеооператора, актеров, гримеров и т. д.;
- режиссура;
- монтаж;
- презентация проекта.

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: продюсирование, мультимедиа, видеопродакшен, музыка и кинематография.

Требования к наличию профессионального образования: нет

Требования к участникам:

1. Основные навыки (обязательные):
 - Умение ориентироваться в стилях и направлениях современных клипов;
 - Знание основ построения истории (экспозиция, завязка, кульминация, развязка, 12 шагов пути героя — арка;

- Знание фундаментальных основ кинематографа: монтаж, крупность, кадр, эпизод;
 - Умение ориентироваться в целевых аудиториях, видеть разницу социальных сегментов;
 - Знание особенностей площадок для размещения контента и форматы, соответствующие площадкам;
 - Понимание процессов производства видеоклипов и умение управлять ими;
 - Владение навыками оценки стоимости реализации творческой идеи.
2. Дополнительные навыки:
- Эмпатия;
 - Умение изложить результат в креативном контенте;
 - Ораторские способности при выступлениях на питчинга;
 - Открытость новому;
 - Легкая и благодарная коммуникация с людьми.
3. Особые условия/требования:
- Умение адекватно воспринимать критику и анализ со стороны как профессионального жюри, так и зрителей.
 - Умение выстроить свою работу для аудитории, понимая цель.
 - Быть ответственным за весь творческий и технологический процессы.
 - Понимать свою социальную ответственность и следовать этическим нормам при работе над контентом.

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. Этап состоит из нескольких модулей:

Модуль 1. Заочная подготовка задания (выполняется удаленно, с последующей загрузкой работ в Личный кабинет).

Модуль 2. Очная подготовка задания (на площадке проведения Финального этапа).

Модуль 3. Black box — специальное практическое задание, с условиями выполнения которого участник знакомится на конкурсной площадке и должен выполнить его в отведенный промежуток времени.

Модуль 4. Демонстрация и защита выполненной работы перед Экспертами и экспертными зрителями.

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 (в том числе: модули 1 и 2 — 40 баллов; модуль 3 — 10 баллов; модуль 4 — 50 баллов).

Баллы за разные этапы не суммируются.

III. КОНКУРСНЫЕ ЗАДАНИЯ

ТРЕБОВАНИЯ К ПОРТФОЛИО ¹

О себе* Ответьте на вопрос: «Почему я хочу в клипмейкинг?» в виде маленькой истории в форме логлайна.

Видеовизитка. Информация может быть представлена в формате видеовизитки на 1 минуту, выполненная в любом чистом жанре.

Мнение. В этом году тема года – «Новое поколение в искусстве». Напишите ответ на вопрос: «Что может привнести новое поколение в искусство клипмейкинга?». (не более 1 стр.)

Дипломы/сертификаты. Фото/скан диплома об образовании (при наличии) и наиболее значимых профессиональных наград, конкурсов (при наличии).

Курсы. Курсы с указанием мастера.

Место работы (должность) и профессиональный опыт, интересы, увлечения*. Опишите профессиональные устремления и приведите интересные факты из творческой жизни. Каким вы видите свое будущее в индустрии?

Примеры работ. Обязательно разместите одну ссылку на ресурс Яндекс.диск, где можно ознакомиться с вашим творчеством (рекомендуемый хронометраж 1,5 минуты).

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

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года Участникам предстояло снять трейлер к воображаемому клипу про героя семейной мифологии «Миф семьи». Необходимо было рассказать историю героя семейной мифологии, в правдивости которой Участник мог сомневаться, а мог быть и уверен.

Презентовать в клипе нужно было выбранного героя/героиню так, чтобы стало понятно, кто он: в чем он герой, каков его архетип и предполагаемый поступок.

При оценивании работы эксперты обращали внимание на то, удалось ли Участникам, соблюдая условия задания, заявить и раскрыть персонажа понятным для зрителя визуальным языком

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году Участникам компетенции «Клипмейкер» в рамках финального задания предстояло разработать концепцию, продумать героев, написать подробный литературный сценарий, режиссерскую экспликацию и снять музыкальный видеоклип (хронометраж 2,5-4 мин), пройдя все этапы производства (подготовительный, съемочный и монтажно-тонировочный период).

В результате жеребьевки каждый Участник получил одну из 10 сфер жизни. Сферы жизни:

- Здоровье
- Финансы
- Спорт
- Отношения
- Труд
- Образование
- Социальные сети
- Интеллект
- Путешествия
- Искусство

Участникам нужно было найти и выбрать героя в истории своей семьи, мифологии, СМИ и уникальную историю выбора, перед которым герой оказался.

Выбор героя необходимо было сделать в сфере жизни, предложенной в результате жеребьевки.

Подготовка к очному модулю заключалась в разработке концепции и написании литературного сценария будущего видеоклипа. В сценарии должны были быть описаны все реплики и/или действия персонажей как в игровых вставках, так и в музыкальной части.

В ходе прохождения очного модуля Участники представляли свои проекты на питчинге перед Экспертной группой и с учетом обратной связи осуществляли подготовку к съемкам совместно со съемочной группой, реализовывали съемочный период и постпродакшн видеоклипа.

Защита проходила в формате демонстрации видеоролика на экране перед экспертным сообществом в К/т Художественный.

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

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. 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.

Так, партнерами компетенции «Клипмейкер» в 2022 году стали благотворительные фонды «Старость в радость», «Детские сердца», «Я есть», «Дети Бабочки», «Подари подарок», «Фонд Ани Чижовой», «ENCORE», «Фонд борьбы с лейкемией», Центр реабилитации инвалидов детства «Наш Солнечный Мир».

Также партнеры могут привлекаться в качестве Экспертных зрителей с целью участия в независимой оценке результатов выполненного участником задания Финального этапа во время его демонстрации и защиты перед Экспертным сообществом.

VI. 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).