

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«МЕДИАКОМПОЗИТОР»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Медиакомпозитор

Возраст участников: 18-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Медиакомпозитор» представляет собой синтез творческой и технической деятельности по созданию оригинальной музыки, предназначенной для использования в различных аудиовизуальных произведениях (анимация, кино, реклама, видеоигры и др.).

Значение профессии медиакомпозитора сложно переоценить, так как ее востребованность в стремительно развивающемся медиапространстве с каждым годом только увеличивается. Спектр применения этой профессии широк — от музыкального оформления небольших рекламных видеороликов, заставок телепередач, до полноценного погружения в киноиндустрию и создания оригинальной музыки к фильмам, мультфильмам, компьютерным играм, театральным постановкам.

Медиакомпозитор должен уметь создавать качественную, уместную, отвечающую драматургическим задачам аудиовизуального произведения музыку, поскольку она является сильнейшим средством их выразительности.

Музыка, как часть аудиовизуального образа, выполняет важные функции в соответствии с режиссерской задумкой, помогая расставить необходимые акценты в сюжете, добавить новые смыслы, добиться необходимого эмоционального эффекта и выполнения драматургической задачи. Таким образом медиакомпозитор становится одним из соавторов аудиовизуального произведения.

В задачи медиакомпозитора также входит грамотное взаимодействие с другими звуковыми составляющими видеоряда, такими как речь, шумы и эффекты.

Сегодня активно набирают обороты российское кинопроизводство, онлайн-кинотеатры, появляется множество разнообразных креативных проектов. Все больше фильмов и сериалов появляется на стриминговых сервисах. Все это большой сегмент рынка, в котором, соответственно, возрастает спрос и на различных специалистов, в том числе на медиакомпозиторов.

Профессия медиакомпозитора, как и большинство других творческих профессий, социальна и предполагает тесное сотрудничество с представителями смежных профессий, таких как: режиссер, продюсер, редактор, звукорежиссер, дирижер, исполнители и др. Медиакомпозитор должен вникать и в организационные вопросы, понимать процессы производства того или иного аудиовизуального произведения, и взаимодействовать с абсолютно разными людьми. Так, например, композитор должен уметь донести идею созданного произведения до дирижера, исполнителей и звукорежиссера, чтобы они записали его так, как это было задумано.

Специалист данной сферы должен проявлять креативность при написании оригинального музыкального произведения.

Область профессиональной деятельности: кино, телевидение, мультипликация, видеоигры, реклама, театр.

Требования к наличию профессионального образования: нет.

Требования к участникам:

Основные навыки (обязательные)

- Создание оригинальной музыки, опирающейся на драматургические задачи и творческий замысел аудиовизуального произведения (фильм, сериал и т.д.), в ограниченный промежуток времени и в творческом сотрудничестве с режиссерами, продюсерами, редакторами, звукорежиссерами, музыкантами-исполнителями, дирижерами.
- Знание основ композиции, аранжировки и оркестровки, теории и истории музыки, инструментоведения, звукорежиссуры, кинодраматургии.
- Уверенное владение профессиональным ПО (DAW), таким как Steinberg Cubase, Avid Pro Tools, Apple Logic Pro, PreSonus Studio One или аналогами.
- Умение создавать и редактировать аудио- и миди-файлы.

Дополнительные навыки

- В финале у участников будет возможность поработать с оркестром, поэтому приветствуется умение читать партитуры.
- Навыки самопрезентации.
- Коммуникабельность, умение работы в команде.

Особые условия/требования

- Бережное и тщательное оформление портфолио.
- Готовность обучаться в процессе прохождения конкурса: читать, овладевать новыми навыками, учитывать комментарии Экспертов.

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

Портфолио должно быть представлено в виде презентации в формате .pdf. Объем — 5-7 слайдов, размер файла не более 50 Мб.

Рекомендуемая структура презентации:

О себе.

1. Обязательно разместите в презентации свое фото и расскажите следующие сведения:

- ФИО;
- возраст;
- география (где вы родились и где проживаете сейчас);
- образование;
- профессиональные интересы и увлечения;
- цели в жизни (в том числе профессиональные устремления и интересные факты из творческой жизни);
- владение музыкальными инструментами (какими).

2. Ответьте на следующие вопросы:

- Почему я решил(а) участвовать в Чемпионате?
- Каких целей я хочу здесь достичь?

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

Видеовизитка. Предоставьте ссылку на видеовизитку, размещенную на внешнем источнике (видеопрезентация себя и своего творчества). Длительность — не более 1 минуты (если в видеовизитке присутствует музыка — только фоном).

Музыкальные интересы. Необходимо ответить на следующие вопросы (ниже):

- Какие жанры и направления вам наиболее близки?
- Назовите фамилии людей, на которых вы ориентируетесь в этих жанрах?
- В каких музыкальных профессиях вы уже попробовали себя?
- В каких музыкальных профессиях хотели бы себя попробовать?
- Какие проекты произвели на вас наибольшее впечатление с профессиональной точки зрения? Почему?

Примеры профессиональных работы и их характеристики. Разместить не более 3-5 ссылок на внешние источники с видеофайлами, музыкальными треками. Длительность фрагмента до 5 минут.

Необходимо представить минимум один видеофрагмент. Чем больше примеров работ с видео предоставит участник, тем лучше. Можно использовать любые объекты авторского права (любые фильмы, сериалы, трейлеры и т.д.), т. к. работы участников увидит только жюри. Rescore приветствуется.

**Rescore — вы берете любое существующее аудиовизуальное произведение или его фрагмент, убираете оригинальный звук/музыку, и пишете собственную музыку.*

Для каждой работы приводится текстовое описание концепции создания. В портфолио ссылки на сторонние ресурсы должны быть кликабельными, вести только на материал одной работы.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояло создать музыкальную композицию для одного из предложенных медиафрагментов (фрагменты из мультфильма «Бука. Мое любимое чудовище» и фильма «Бывшие. Harry end») с соблюдением определенных технических требований:

1. Техника исполнения — написание музыкального трека в секвенсоре.
2. Разрешено пользоваться любым секвенсором.
3. Разрешено использовать записанные фактуры/инструменты.
4. Разрешено использовать любые виртуальные инструменты/библиотеки семплов.
5. При необходимости можно использовать внешние звуковые модули и синтезаторы.
6. Запрещено использование семплов, содержащих мелодическо-гармоническую последовательность.
7. Результат работы — трек (WAV, 48 kHz, 24 bit) и видеофайл (.mp4, original framerate).

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

При оценивании работы эксперты опирались прежде всего на яркость и оригинальность идеи, ее техническое исполнение и качество аранжировки.

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 компетенции «Медиакомпозитор» предстояло написать музыку к проморолику для рекламы кинокомпании «ВоенФильм», созданному финалистами компетенции «Режиссер монтажа» (хронометраж ролика — до 2-х минут), и пройти полный производственный цикл, а именно:

- создать музыкальный эскиз на выбранный ролик;
- доработать его до финальной версии на основании полученной обратной связи от Экспертной группы;
- принять участие в записи оркестра, монтаже и сведении музыки в формате 5.1, в звуковом оформлении (в коллаборации с финалистами компетенции «Саунд-дизайнер») и перезаписи (final mix) Dolby 5.1.

Итог своей работы участники представили на защите перед Экспертным сообществом в кинотеатре «Художественный».

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.

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).