

ОПИСАНИЕ КОМПЕТЕНЦИИ
«САУНД-ДИЗАЙНЕР»

I. ОСНОВНЫЕ СВЕДЕНИЯ

Название компетенции: Саунд-дизайнер

Возраст участников: 20-35 лет

Описание компетенции:

Компетенция «Саунд-дизайнер» представляет собой деятельность в сфере создания звука для аудиовизуальных медиапроектов.

Саунд-дизайнеры задействованы в различных сферах творчества, где необходимо создание сложных элементов звукового оформления: в кино- и телепроизводстве, мультипликации, в оформлении театральных постановок; при создании компьютерных игр, мобильных приложений, подкастов и аудиокниг; в рекламе, трейлерах, различных видеороликах при оформлении живых выступлений, мультимедийных шоу, выставочных пространств и интерактивных инсталляций.

Звуковые эффекты, созданные саунд-дизайнером, помогают передать звучание как привычных элементов визуального ряда, так и синтезировать новые звуковые образы вымышленных элементов, помочь аудитории ярче переживать динамику происходящего, формировать настроение, вызывать необходимые эмоции, помогая расставлять акценты и добавлять новые смыслы в сюжет.

Профессия саунд-дизайнер, как и большинство других творческих профессий, предполагает тесное сотрудничество с представителями смежных дисциплин. В своей работе саунд-дизайнер активно использует современные технологии, специальную аппаратуру и программное обеспечение.

Саунд-дизайнер решает следующие задачи:

- создание концепции звукового решения;
- подбор, запись и синтез необходимых звуковых элементов;
- монтаж звука, выстраивание темпоритма и обработка звуковыми эффектами, с учетом других элементов звукового ряда, таких как речь и музыка.

В своей работе саунд-дизайнер использует следующие элементы:

- библиотеки шумов и эффектов, созданные самостоятельно или приобретенные;
- записи, произведенные специально для проекта, как в полевых условиях, так и в студийных;
- программное обеспечение для монтажа и обработки звука;
- синтезаторы, музыкальные инструменты, внешние устройства обработки звука.

В работе саунд-дизайнеру необходимы следующие знания:

- основы физики звука, акустики и теории электрических цепей;
- основные виды синтеза и обработки звука;
- полевая и студийная запись звука с использованием профессиональных рекордеров и микрофонов;
- владение программным обеспечением для монтажа, обработки и сведения звука (Digital Audio Workstation);
- понимание базовых принципов монтажа звука под изображение;
- понимание основных технологических этапов производства звука для кино и других визуальных медиа;
- понимание особенностей работы в различных звуковых форматах;

- базовое понимание теории музыки, культуры и искусства. Данный специалист должен обладать следующими навыками и способностями:
- развитый музыкальный слух, чувство ритма;
- усидчивость, креативность, коммуникабельность;
- умение работать в команде, соблюдать сроки производства.

Область профессиональной деятельности: кино, сериалы, мультипликация, реклама, компьютерные игры.

Требования к наличию профессионального образования: высшее, неоконченное высшее или специальное образование, желательно наличие музыкального образования.

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. Опишите кратко вашу биографию, интересы и цели в жизни, в том числе профессиональные.

Видеовизитка. Длительность не более 1 минуты. Обязательно!

Образование. Сканы диплома об образовании (или студенческого билета), свидетельства об окончании музыкальной школы (при наличии), сертификатов о прохождении курсов/мастер-классов с указанием мастера.

Профессиональные достижения. Сканы дипломов/сертификатов наиболее значимых профессиональных наград, конкурсов.

Место работы (должность) и профессиональный опыт, интересы, увлечения. Опишите, чем в данный момент жизни вы занимаетесь. Какое направление профессионального развития видите для себя в ближайшем будущем? В каких проектах (включая любительские) принимали участие в качестве саунд-дизайнера? Укажите сферу и название проекта. Фильмография (в случае работы в сфере кино).

Ответьте на следующие вопросы:

1. Какие фильмы за 2023/24 года запомнились по звуковому решению?
2. Приведите перечень ваших любимых фильмов и поясните, почему они вам нравятся.
3. Какие книги (аудиокниги, подкасты), связанные с дизайном звука, вы прочли/прослушали? Назовите несколько.
4. Какими источниками информации вы регулярно пользуетесь для развития в профессии саунд-дизайнера?
5. Назовите свое хобби помимо работы со звуком.
6. Какие работы по саунд-дизайну в сфере медиа (кинематограф, мультипликация, телевидение, реклама) вы считаете наиболее выдающимися и почему?

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

Примеры работ. Предоставьте пример вашей работы по саунд-дизайну (не более 3-х). Если вы делали только часть звукового ряда, сделайте 2 варианта — финальный результат и ваши составляющие. Пожалуйста, **НЕ делайте** нарезку из разных работ (шоурил). Если работа большая, выберите несколько сцен или укажите их в описании.

ПРИМЕРЫ ПРАКТИЧЕСКИХ ЗАДАНИЙ ²

КВАЛИФИКАЦИОННЫЙ ЭТАП

В рамках задания Квалификационного этапа Чемпионата АртМастерс 2023 года участникам предстояло выполнить два задания:

- дизайн звукового оформления стихотворения Игоря Северянина «Неразгаданные звуки»;
- запись звука и дизайн звукового оформления ролика «Машина Голдберга».

Для выполнения звукового дизайна участникам разрешалось использовать любые фоновые шумы и эффекты из библиотек, в том числе записанные самостоятельно, голосовую имитацию, синтетические звуки, музыкальные инструменты.

Работа выполнялась заочно. Для дальнейшей оценки Экспертами созданные звуковые файлы, а также описание работы и скриншоты монтажа проектов, участники загружали в Личный кабинет Портала Чемпионата.

ФИНАЛЬНЫЙ ЭТАП

В рамках задания Финального этапа в 2023 году участникам компетенции «Саунд-дизайнер» предстояло выполнить несколько заданий, в том числе в коллаборации с другими компетенциями Чемпионата:

1. Разработать звуковое решение для 3-х эпизодов кинокартин (фрагменты фильмов «Кома», «Сердце Пармы» и «Спутник»), включая:
 - монтаж фоновых шумов, звуковых эффектов и дизайна звука;
 - запись и монтаж синхронных шумов;
 - самостоятельная подготовка всех элементов к перезаписи, премикс;
 - сведение звука в формате 5.1 (вместе со звукорежиссером перезаписи).
2. Разработать и смонтировать звуковой дизайн проморолика для рекламы кинокомпании «Военфильм» (в коллаборации с компетенцией «Медиакомпозитор»).
3. Разработать звуковое оформление для перформанса по пьесе Мориса Метерлинка «Синяя птица» (в коллаборации с компетенциями «Художник по костюмам» и «Художник-оформитель»).

Готовое звуковое решение для 3-х эпизодов кинокартин 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.

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

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).