



Сюжет для аналитического репортажа и аудиовизуальный контрапункт

5 6 тур
СЕЗОН

Март, тур 6 (полуфинал)

В этом туре вам предстоит снять и смонтировать *информационный сюжет*, который мог бы стать составной частью аналитического (проблемного) репортажа и использовать аудиовизуальный контрапункт. Таким образом, кроме углубления в жанр репортажа, вам снова предстоит работа со звуком – одним из главных элементов, организующих восприятие изображения. Он напрямую влияет не только на тон, но и суть рассказываемого сюжета, усиливает его или деформирует.

1.	Задание тура 	Сюжет для аналитического репортажа и аудиовизуальный контрапункт <ul style="list-style-type: none"> • Найти несколько связанных с событием фактов, сопоставление которых может помочь лучше раскрыть вашу тему (выбранную для рассмотрения в течение сезона). Например, один факт можно изложить с помощью видеоряда, а другой в закадровом тексте. • Продумать режиссерский сценарий с учетом необходимости использования в работе приема «аудиовизуальный контрапункт». В одном из кадров вашего ролика использовать его, но не просто «технически применить прием», а подчеркнуть им смысл или придать выразительность кадру. • Снять и смонтировать сюжет, опираясь на 10-ть базовых принципов монтажа. <p><i>Важно!</i> Во время съемочного процесса и при монтаже придерживаться рекомендаций «Технического регламента соревнований» смотрите в конце страницы ↓</p>
2.	Спецзадание	Создание геотитров, указывающих адрес места, где происходит событие. «Правила работы с титрами» смотрите в конце страницы ↓
3.	Хронометраж	135 сек (рекомендуем 115); для лиги Мастер – до 155 сек.
4.	Для лиги Мастер	<i>Выразить в сюжете свое мнение (позицию по отношению к проблеме) через сопоставление фактов. Проявить непредвзятость, чтобы зритель смог убедиться в вашей объективности.</i> <i>Важно! Воздерживаться от комментариев. Факты должны говорить сами за себя</i>
5.	Знания, умения и навыки	В этом туре мы формируем навыки монтажа видеоряда со звуковым сопровождением на примере использования аудиовизуальных контрапунктов, отработываем умение выстраивать сюжет о событии с помощью изложения и сопоставления фактов, знакомимся с правилами оформления геотитров.
6.	Структура ролика	1. Начальная заставка Медиатон и заглавные титры с названием работы – 5 сек. 2. Основная часть – не более 110 сек.; рекомендуем 90; для лиги Мастер – до 130 сек. 2. Финальные титры: название тура, образовательная организация, город, базовая площадка, имена и фамилии инструкторов до 5 сек.; имена и фамилии авторов (режиссер, оператор, монтажер, корреспондент) с указанием классов и уровней (А, В, С) до 3 сек.; сведения об использованных произведениях (аудио, видео, литературы) до 2 сек. Вместе не более 10. 3. Финальная заставка Медиатон – до 20 сек. (можно увеличить скорость в 2 раза).
7.	Референсы ¹	<ul style="list-style-type: none"> • Пример проблемного репортажа с информационными сюжетами https://youtu.be/JKrlWv30h1Q?t=54 • Пример аудиовизуального контрапункта в видеосюжете для аналитического репортажа о проблемах в работе коммунальных служб https://drive.google.com/file/d/1UNOBYzRr4tmU72w9v8sg_6OCqeDUAzrt/view?usp=sharing <p><i>Внимание. Референсы – это не образцы для подражания, они лишь призваны визуализировать какую-то мысль, идею или приемы, о которых идет речь в задании</i></p>

[Технический регламент соревнований](#) // [Правила работы с титрами](#)

¹ Референс. Справка», «отсылка» или «пример». Визуальный материал для разработки собственных идей.

Опоры тура



Аудиовизуальный контрапункт – эффект, создающийся из несоответствия звука и изображения. Например, в кадре счастливые лица учителей, детей и их родителей на утреннике, а закадровый голос зачитывает документ о решении закрыть школу и сообщает в какие учебные заведения планируется перевести учеников. Иными словами, это монтаж звука и изображения, при котором смысловое и эмоциональное содержание видеоряда противоречит звуковому сопровождению.

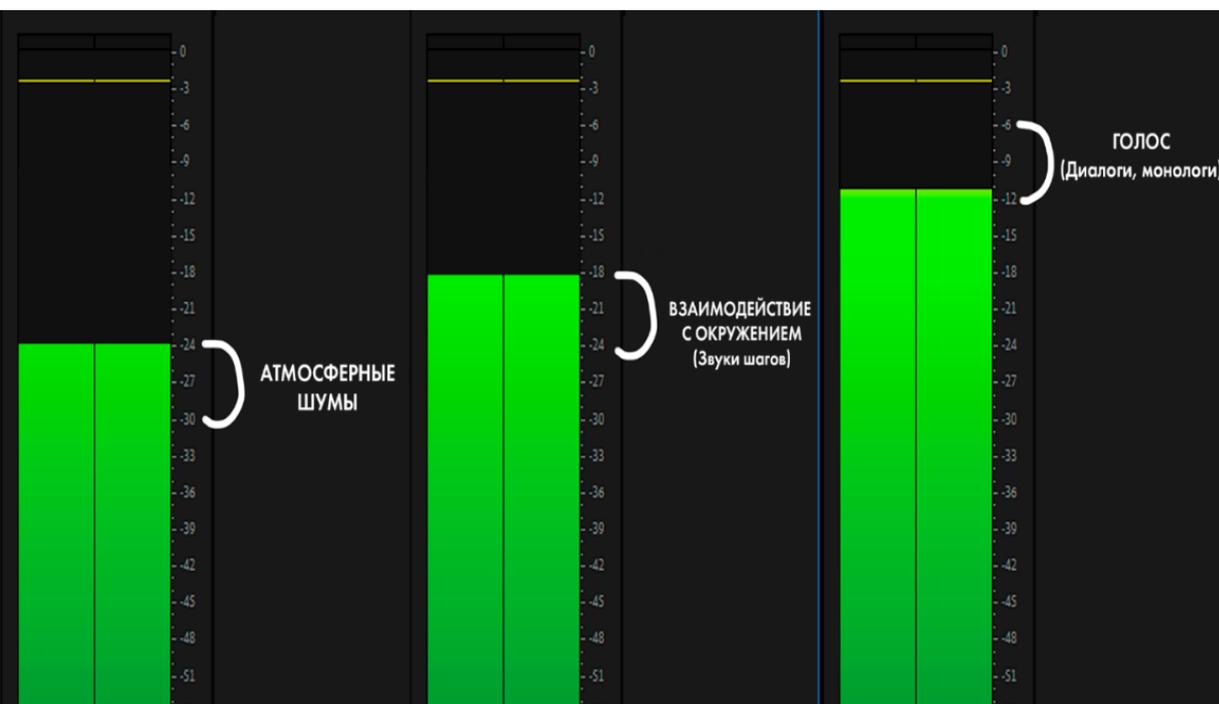
Пример: на экране — девушка моет руки, но вместо звука воды зритель слышит звук горящего костра.

Важен конечный результат — придание происходящему на экране нового, ранее не выявленного смысла. **Пример:** Герой мечтает о море, но гуляет по городу. Звуки проезжающих мимо машин для героя заменяют крики чаек, а толпа людей, направляющихся по своим делам, звучит как морской прибой.

Осуществление этого приема, как и любая работа со звуком, невозможно без правильного сведения (выравнивания) звука. Каждая звуковая дорожка (голос, музыка, интершум) выстраиваются по уровню громкости в соответствии с техническими требованиями и объединяются (просчитываются) в одну

Технические стандарты уровня звуковых дорожек для достижения одинакового универсального уровня громкости

Звук речи	от -12 до -6
Атмосферные шумы	от -30 до -24
Звуки шагов / взаимодействия с окружением	от -24 до -18



Проверка звукового баланса доступна в любой программе для монтажа



Вопрос на засыпку

Продолжите перечисление 4-х звуковых средств экранной выразительности: голос, _ , _ , _ .

Геотитр – уточняющая надпись, указывающая адрес места, где происходит событие. При необходимости, уточняет: страну, город, адрес, название организации и другие неочевидные для зрителя подробности геоположения корреспондента.



Пример использования геотитров с указанием названия организации. Если город упоминается в названии организации, то в начале геотитра его можно не обозначать.