Московская региональная научно-практическая конференция «Совершенствование музыкально-образовательного процесса в ДШИ и ДМШ на основе цифровых технологий», 27-29 марта 2015 года. Секция «Композиция» (ДМШ им. С. М. Майкапара)

МЕТОДИЧЕСКИЙ ЦЕНТР
Компьютерные мультимедийные технологии и электронные музыкальные инструменты
REC
ДЕПАРТАМЕНТ КУЛЬТУРЫ г. Москвы

Автор: **Чернышов Александр Валерьевич**, ведущий методист Методического центра «Компьютерные мультимедийные технологии и электронные музыкальные инструменты» ДШИ им. М. А. Балакирева, доктор искусствоведения, профессор РАЕ, г. Москва

Доклад: **Композиция в условиях цифровой студии**

Музыкально-цифровая культура — это не только новые технические возможности в творчестве и образовании. Это новые принципы музыкальной композиции, музыкального исполнения, восприятия и потребления искусства. Сам академический феномен «композиция» в цифровую эпоху меняет свои критерии, поэтому образовательный процесс должен их отображать в той или иной степени.

Во-первых, композитор в условиях цифровой студии нередко выступает и в качестве исполнителя, даже целого исполнительского коллектива. Цифровой звук позволяет одному человеку заменить собой (сымитировать) большой оркестр или воссоздать ансамбль электронных инструментов. Поэтому инструментоведение, а также анализ и синтез звука становятся повышенно значимыми дисциплинами в образовании такого композитора-исполнителя.

Во-вторых, сами композиционные принципы работы с материалом резко изменились. Информацией о звучании теперь являются не только ноты (инструкция), но и цифровые формулы, MIDI-данные (а это уже иная

знаковая система). Сам электронный музыкальный звук может быть представлен категориями генерирования, синтезирования, сэмплирования, микширования, интерактивности. А процесс сочинения музыки напрямую соприкасается с музыкальным программированием и моделированием, музыкально-компьютерными технологиями и звукоинженерией. Отсюда множество видов компьютерных программ и приложений, пригодных для композиции (алгоритмы, виртуальные синтезаторы, конструкторы, автоаранжировщики, секвенсеры, аудиоредакторы и т. д.).

В-третьих, важным феноменом студийной композиции становится категория «продукта». Часто востребован не просто автор музыки, автор нот, а создатель готового музыкального продукта (цифрового звука, фонограммы, фонотеки, музыкального слайд-шоу, видеоролика, музыкального проекта). Тем самым, происходит расширение профессии композитора в сторону звукорежиссуры, диджеинга и мультимедиа, в итоге — творца-мультихудожника. Не секрет, что современный композитор ориентируется в сведении и панораме звука, в звуко- и видеозаписи, в монтаже, компрессии, оцифровке и мастеринге.

К слову, если вспомнить здесь темброво-инструментальные теории исторического развития музыки [Штуккеншмидт, Борис Асафьев, Штокхаузен], то там присутствуют три основные стадии: вокальная («религиозная»), инструментальная («человеческая»), электронная («космическая»). Вероятно, цифровая музыка, поглотившая в той или иной мере всю музыкальную индустрию и смежные области творчества (музыкальные медиа и мультимедиа), породив тем самым феномен творца-мультихудожника, является кульминационной точкой третьей, электронной стадии, за которой должна последовать четвёртая, суперличностная или, наоборот, внеличностная стадия музыкальной истории.

Также хочется привести современное мнение петербургских коллег, которые даже в понятие музыкального программирования включают: специализированные музыкальные языки программирования, работу с цифровым звуком, работу с цифровой музыкой, а также работу со звуковыми составляющими в мультимедиа-проектах[1].

[1] *Горбунова И. Б., Заливадный М. С., Кибиткина Э. В.* Музыкальное программирование: Учеб. пособие. СПб.: Изд-во РГПУ им. А. И. Герцена, 2012. С. 90.

В-четвёртых, продукт композиторской деятельности сегодня чаще востребован в среде медиа, в которой сформировались особые музыкально-прикладные жанры. Очевидно, что медиамузыка электронного вещания (телевидение, радио, онлайн, подкастинг), а также музыка фильмов, видеоигр, мобильных устройств (например, так называемые джингл-пакеты или рингтоны), имеют принципы построения формы и фактуры, отличные от музыки академической традиции, связанные с прикладным предназначением медиажанра или конкретного электронного продукта (композиторские техники звуковых слоёв, звуковых перехватов, звуковых петель, визуально-музыкального монтажа и т. д.). В связи с этим в образовательных учреждениях всех уровней, помимо классической композиции, необходима разработка основ прикладного типа музыкальной композиции, связанной с мультимедийными тенденциями современного мира и медиатворчеством.

Для отображения данных изменений в образовательном процессе нужна консолидация методических и кадровых ресурсов (вплоть до создания общего сетевого портала). При этом публикации, мастер-классы, круглые столы, семинары и конференции не должны превалировать над творческим процессом в области музыкально-цифрового творчества. Здесь явным стимулом для ученика и для учителя и формой продвижения цифровой композиции видятся конкурсы (в том числе онлайн-конкурсы) — школьные,

районные, городские, областные, всероссийские и международные, которые аксиологически заменяют музыкально-концертную деятельность традиционного исполнителя.

Итак, необходимыми факторами для развития предмета «композиция» являются:

1. расширение сферы практических знаний учителя и ученика;
2. техническая и компьютерная грамотность ученика;
3. звукорежиссёрская и мультимедийная грамотность ученика (мультихудожественный подход к образованию);
4. освоение учеником правовых основ для баз данных, монтажа и рерайтинга;
5. изучение форм и техник прикладной электронно-цифровой композиции;
6. смоделированная и интерактивная композиция;
7. публичные показы композиторских работ и участие в конкурсах.

© Чернышов А. В., 2015