

действительности и является своеобразной формой социализации человека по интересам в досуговой сфере. Во-вторых, она основана на формировании деятельности по принципу многофункциональности, но с сохранением при этом традиционных видов культурного досуга: массового общения, эстетического просвещения, развития любительского творчества [1, с. 19]. В-третьих, имея четкие ориентиры на запросы, она развивает в качестве приоритетных специализированные формы досуга – молодежного, семейного, студенческого и др.

Культурно-досуговые учреждения, на современном этапе, призваны решать конкретные задачи, такие как создание новых технологий, развитие системы обеспечения качества услуг, внедрение новых механизмов совершенствования нормативно-правового регулирования в сфере культурно-досуговой деятельности, расширение социального партнерства. Кроме того, очевидно, с учетом собственной специфики культурно-досуговые учреждения должны быть ориентированы на результат в деятельности, включающий такие показатели, как; приобщение широких слоев населения; обеспечение воспитания художественно развитой аудитории потребителей; вовлечение целевой аудитории в активную художественно-творческую деятельность, атмосферу содержательного досуга; привлечение дополнительных финансовых и материальных ресурсов для развития.

Развитие студенческих клубов, культурно-досуговых и культурно-образовательных центров в этом контексте видится чрезвычайно актуальным, поскольку они несут высокую миссию – формируя общекультурные компетенции студенчества, вносят свой вклад в личностное развитие молодежи, которой в скором времени предстоит стать основой современного социума.

Библиографический список:

1. Стратегический план развития муниципального образования «город Екатеринбург» до 2020 года (в т.ч. Стратегическая программа «Екатеринбург – мегаполис культуры и искусства») – Екатеринбург – территория творчества 2011-2020 [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://culture.ekburg.ru/strategy/779/>

2. Доклад заместителя начальника Управления культуры Н.А. Смирновой на Программном совете по стратегическому развитию города Екатеринбурга (10 октября 2012 года) «Стратегический план развития муниципального образования «город Екатеринбург» до 2020 года» (в том числе Стратегическая программа «Екатеринбург – мегаполис культуры и искусства») [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://culture.ekburg.ru/strategy/780/>

А.Е. Никольский,

**РЕАЛИЗАЦИЯ СПЕЦИАЛЬНЫХ ПРОФЕССИОНАЛЬНЫХ
КОМПЕТЕНЦИЙ СТУДЕНТАМИ КАФЕДРЫ МУЗЫКАЛЬНО-
КОМПЬЮТЕРНЫХ ТЕХНОЛОГИЙ В ПРАКТИЧЕСКОЙ
ДЕЯТЕЛЬНОСТИ КУЛЬТУРНО-ОБРАЗОВАТЕЛЬНОГО
ЦЕНТРА УНИВЕРСИТЕТА**

Новая стратегия современного образования ориентирована на компетентностный подход, сущность которого заключается во внесении личностного смысла в образовательный процесс. В этом подходе заложена новая идеология содержания образования.

Новый тип образовательного результата, востребованного современным обществом, нацелен на формирование компетенций – целостной системы универсальных знаний, умений и навыков, а также опыта самостоятельной деятельности и личной ответственности обучающихся.

Профессиональные компетенции формируются у студентов не только в процессе обучения на занятиях по профильным дисциплинам, но также и на практике, являющейся такой же важной составной частью подготовки специалиста, как и аудиторные занятия. Более того, в практической работе студентам зачастую приходится самостоятельно искать решения встающих перед ними профессиональных задач. Профессиональная деятельность в рамках практики предполагает развитие в человеке способности ориентироваться в разнообразии сложных и непредсказуемых рабочих ситуаций, иметь представления о последствиях своей деятельности, а также нести за нее ответственность.

На кафедре музыкально-компьютерных технологий в Российском государственном профессионально-педагогическом университете студенты имеют такую практическую возможность для реализации уже сформированных компетенций, а также для приобретения опыта личной ответственности за свой профессионализм, то есть уровень и степень сформированности компетентности. Эффективным «плацдармом» не только для реализации полученных общепрофессиональных и специальных профессиональных компетенций в области музыкально-компьютерных технологий, но и для их формирования стал культурно-образовательный центр РГППУ – КОЦ.

Одним из наиболее востребованных продуктов, используемых студентами-звукооператорами и студентами-звуорежиссерами во время прохождения

практики в КОЦ по обеспечению мероприятий звуковым сопровождением, является создание специальной музыкальной композиции с учетом специфики каждого конкретного мероприятия.

В течение четырех лет обучения на профильных дисциплинах кафедры музыкально-компьютерных технологий студенты приобретают соответствующие компетенции, и, одновременно, имеют возможность продемонстрировать свой профессионализм широкой публике.

Студенты могут использовать следующие методы композиции.

1. Традиционный. Из века в век, руками и пером или карандашом композитор писал, а переписчики переписывали клавиры произведений. Слуховые качества композитора крайне важны при написании клавира данным способом. Кроме того, не менее важно, помимо множества специфических музыкальных умений и навыков, знание тембров инструментов на память, иначе композитор не выполнит свою работу качественно и профессионально.

2. Компьютерный. Он подразумевает использование компьютера в качестве виртуальной студии звукозаписи. С помощью различных программ композитор может набрать нотный материал на компьютере, указать необходимые ему инструменты (при этом имея возможность менять их в любой момент) и прослушать своё произведение, не обращаясь к исполнителям.

Второй способ намного предпочтительнее и интереснее, по сравнению с первым, по той причине, что композитор может на месте прослушать выбранный им состав инструментов и, при необходимости, заменить какие-то из них на более подходящие. Кроме того, он является основным при обучении музыкально-компьютерным технологиям.

За недолгое время своего существования компьютеры преодолели огромный путь развития – от многотонных вычислительных машин, на которых могли работать лишь специально обученные люди, до переносных устройств, которые просты в обращении и доступны каждому. За уменьшением размеров шёл рост вычислительных способностей компьютеров. К началу XXI в. компьютеры уже стали выполнять миллионы операций в секунду.

В настоящее время, в реальной студии звукозаписи, обычная песня «собирается» по частям, трек за треком: либо несколько музыкантов играют каждый свою партию, либо это делает один музыкант (играет за всех). Использование MIDI-секвенсоров приводит к тому, что некоторые треки не имеют ничего общего с исходным исполнением. Работа композитора состоит в том, чтобы

«собрать» все эти пространственно-временные события и сделать из них музыку, в которой каждая часть идеально подходит к другой.

Мнение, что программы данного рода полностью заменяют человека, в корне не верно. Творческая мысль остаётся за композитором в любом случае, и программа – это всего лишь замена нотной бумаги, которая, помимо этого, различными способами облегчает создание композиции.

Существует три типа программ, которыми пользуются композиторы: 1) автоаранжировщики; 2) миди-секвенсоры; 3) нотаторы.

Программы-автоаранжировщики наподобие *Vand-in-a-box* не используются при создании композиции. Они могут дать общее представление о будущем звучании композиции в том или ином стиле, но не более того.

Профессиональные композиторы в своей работе используют программы другого рода – миди-секвенсоры.

Секвенсор (англ. *sequencer* – последовательность) – компьютерное устройство, способное запоминать и редактировать последовательность MIDI-сообщений. Может существовать отдельно в виде блока синтезатора. Употребляется для создания аудиокomпозиций, фонограмм, различных рифов для поддержки живого звучания ансамбля и т. п. [1].

MIDI (англ. *Musical Instrument Digital Interface*) – цифровой интерфейс для электронных музыкальных инструментов. Международный стандарт, принятый в 1982 г. и регламентирующий обмен цифровой информацией между электронными музыкальными инструментами, компьютерными программами и другими аудио- и видеоустройствами. Информация передается в виде MIDI-сообщений, содержащих команды и адресованных разным MIDI-контроллерам и всему MIDI-устройству. Отсутствие звуковых данных в MIDI-сообщениях делает их весьма компактными [4].

Самыми популярными миди-секвенсорами на данный момент являются *Cakewalk Sonar*, *Steinberg Cubase*, *Apple Logic Studio* и *FL Studio*.

Миди-секвенсор занимает центральное место при создании компьютерной аранжировки во взаимодействии с другими программами. Он играет исключительно важную роль при создании музыкального материала. В секвенсоре решаются важнейшие задачи творческого и технического характера, которые приводят к необходимости выполнения операций самой различной направленности. Это – создание музыкальной формы произведения, выбор музыкальных инструментов, запись материала на миди-дорожки с последующим редактированием, обработка звука и сведение. То есть, автор здесь предстает в трех ипо-

стасях: как композитор, исполнитель и звукорежиссер [2]. Каждая из этих ролей включает в себя много творческих и технологических аспектов и тонкостей.

Самой важной, на наш взгляд, функцией данного типа программ является возможность подключения различных VST-инструментов. VST-инструменты (VST, VSTi) – это музыкальные инструменты, эффекты и обработки, реализованные программно и использующие для своей работы ресурсы компьютера. Этот вид программ был разработан компанией Steinberg для своего миди-секвенсора Cubase. Несмотря на то, что остальные компании долго отказывались от использования этого интерфейса, впоследствии он стал стандартом для виртуальных музыкальных студий. Различные компании предлагают композиторам самые разнообразные инструменты – как «живые» (духовые, струнные, клавишные и др.), так и различные электронные звуки (Minimoog, Moog Voyager, Korg MS2000 и др.). Кроме музыкальных инструментов, данный интерфейс используется для подключения различных обработок (реверберация, хорус, дилей и др.) [3].

Связка миди-секвенсоров и VST-инструментов открывает перед композитором ранее небывалый простор для творчества, снимая ограничения, которые имеются у традиционной аранжировки. Возможность создавать и прослушивать произведения, в том числе и для различных типов оркестров, сильно упрощает задачу и позволяет экспериментировать.

Чтобы работа в миди-секвенсоре было успешной, студенту необходимо быть учёным и художником одновременно. Он должен знать, как работает оборудование, программа, и научиться пользоваться ими, чтобы получать требуемый результат. Сегодня ни у кого не вызывает сомнения тот факт, что каждый человек должен уметь писать и читать. Также и каждый музыкант в наше время должен иметь элементарное представление о музыкальных компьютерных программах и их возможностях. Художественный аспект работы заключается в том, что композитор принимает решение, какие эффекты и звуки использовать, каким должен быть баланс и как разместить различные партии в окончательном варианте.

Всё вышеперечисленные элементы равнозначно важны и миди-секвенсоры облегчают и помогают выполнить на профессиональном уровне все этапы аранжировки. В продаже имеется множество различных миди-секвенсоров различных компаний, и композитор может выбрать любую из них. Функциональные возможности этих программ практически полностью копируют друг друга, за исключением отличий в интерфейсе.

Кроме миди-секвенсоров существует еще один тип программ, который используется профессионалами – нотные редакторы (нотаторы).

Данный тип программ устроен для работы с нотным материалом произведения. Если в миди-секвенсорах изображение партитуры набранного миди текста является дополнительной функцией, то нотаторы сделаны именно для работы с партитурой произведения.

Самыми востребованными и мощными по функционалу программами являются *Avid Sibelius* и *MakeMusic Finale*.

В РГППУ на кафедре музыкально-компьютерных технологий обучение студентов работе в музыкальных программах начинается в рамках дисциплины «Основы компьютерной композиции и аранжировки» на третьем курсе. Во время обучения у будущих бакалавров формируются умения и навыки работы с тремя типами программ, но упор делается именно на миди-секвенсоры, так как они имеют больший функционал в сравнении с остальными программами.

Делая вывод, необходимо сказать, что мы считаем, что в наше время создание композиции с помощью компьютера намного предпочтительнее и интереснее традиционной аранжировки, по той причине, что композитор может сразу прослушать выбранный им состав инструментов и, при необходимости, заменить какие-то из них на более подходящие.

Развитие компьютерной техники произошло очень стремительно и сейчас продолжается дальше. Вместе с тем развивался и компьютерный звук. Появившись впервые в виде «пищалки», он эволюционировал до высокого уровня, который позволяет слушать симфонические оркестры без потери качества звучания. В наше время мало быть просто композитором. Знание компьютерной техники позволяет сделать работу над композицией и аранжировкой проще, удобнее и продуктивнее. Практическая же работа студентов в качестве звукорежиссеров или звукооператоров досугового центра позволяет им донести свой профессионализм до широкой публики, превратив с помощью грамотного звукового сопровождения любое мероприятие в настоящее празднество звука и торжество музыкально-компьютерных технологий в современном концертном зале.

Библиографический список:

1. Что такое VST-инструменты и зачем они нужны [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.electronic.org.ua/vst-instruments-plugins>
2. Midi.ru – Описание интерфейса MIDI [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.midi.ru/doc/35.htm>

3. MIDI-секвенсор – основной инструмент аранжировщика [Электронный ресурс]. – Режим доступа : – <http://global-katalog.ru/:/item17944.html>

4. ProMixing.ru – Секвенсор [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <http://www.promixing.ru/zvukorezhisser/8-fx/108-secvensor.html>

А.В. Злобин,
Е.Ю. Коробейникова

МЕНЕДЖМЕНТ СТУДЕНЧЕСКОГО ФЕСТИВАЛЯ ЭЛЕКТРОННОЙ МУЗЫКИ В УСЛОВИЯХ ВЫСШЕГО УЧЕБНОГО ЗАВЕДЕНИЯ

Важнейшим аспектом жизнедеятельности молодежи является досуг, поскольку именно в данной сфере современная молодежь имеет возможность для самореализации, формирования компетенций, свободы действия посредством выбора места и времени для проведения досуга. Возрастные рамки, позволяющие относить людей к этой возрастной категории, немного варьируются. Как правило, к указанной категории относятся люди в возрасте от 14 до 30 лет.

Возрастающий интерес социологов к исследованию досуга учащейся молодежи обуславливается тем, что на данном этапе развития российского общества происходят изменения содержания и структуры досуга под воздействием социокультурных трансформаций, произошедших в стране. Так, смена ценностных ориентиров молодежи, развитие социальной инфраструктуры и информационных технологий, новых видов увлечений приводит к необходимости классифицировать молодое поколение в соответствии со своими потребностями. Чаще всего время досуга проходит в молодежных компаниях, группах сверстников, где формируется особая молодежная субкультура со своими интересами и правилами.

Сознание молодого поколения оказывается способным принимать все новое, то есть то, что обещает перемены, что совпадает со спецификой мировосприятия молодого человека, ориентированного исключительно на будущее, но не на прошлое.

Структура и содержание досуговой деятельности молодого поколения обусловлена целым рядом объективных и субъективных тенденций, учет которых необходим для построения модели досугового поведения современной молодежи. При этом под объективными обстоятельствами понимаются внешние, не зависящие от данного индивида обстоятельства, а под субъективными – внутренние, личностные особенности той или иной личности.