

25. Workshop 7: Computer-aided orchestration tools and their contribution to composition and teaching methods. Chair(s): Eric Daubresse. Presenters: Eric Daubresse, Marc Garcia Vitoria // IV International Conference on Music and Emotion / University of Geneva, Geneva University of Music, Geneva, October 12-16, 2015. Book of abstracts. – Geneva, 2015. – P. 141.
26. Zentner, Marcel. Towards a nomological network of musical, emotional, and cognitive abilities» // IV International Conference on Music and Emotion / University of Geneva, Geneva University of Music, Geneva, October 12-16, 2015. Book of abstracts. – Geneva, 2015. – P. 90.

А. Н. Салихов

РАЗВИТИЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ КОМПЕТЕНЦИЙ С ИСПОЛЬЗОВАНИЕМ МУЗЫКИ В ВИДЕОИГРАХ В ПРОЦЕССЕ НЕПРЕРЫВНОГО ОБРАЗОВАНИЯ

Непрерывное образование является одним из пяти пунктов Программы приоритетных направлений развития образовательной системы Российской Федерации, одобренной правительством РФ 4 декабря 2004 г. Оно также является одним из относительно новых ориентиров в области модернизации мирового образовательного пространства, впервые провозглашенным ЮНЕСКО в 1972 году, и активно начавшим внедряться по всему миру в конце XX - начале XXI века. В частности, «образование длиною в жизнь» (Lifelong Learning) было официально включено в Болонский процесс в 2001 г.

В российское образовательное пространство идеи непрерывного образования начали активно интегрироваться в начале этого столетия. Уже в концепции Федеральной целевой Программы российского образования на 2006-2010 гг. вопросам непрерывного образования как процессу «роста образовательного (общего и профессионального) потенциала личности в течение всей жизни...» [3, 3] уделяется значительное внимание. При этом в трактовке этого понятия упор делается на профильную ориентацию и возможность человека свободно корректировать вектор своего профессионального развития на протяжении жизни. Такой подход в литературе распространен весьма широко.

Однако существуют и иные концептуальные подходы к определению содержания непрерывного образования. В частности, непрерывное образование трактуется как обучение длиною в жизнь (life-long learning); обучение шириною в жизнь (life-wide learning); как обучение, сконцентрированное более на обучении, чем на образовании и институтах образования.

Термин «обучение шириною в жизнь» предполагает расширение охвата различных сторон жизнедеятельности человека, обучение его не только профессиональным навыкам, но и иным жизненно важным, необходимым и

просто интересным для него компетенциям как в формате формального, так и неформального, а также информального образования [1, 13-14].

В этом свете развитие художественных компетенций участников образовательного процесса, является необходимым условием и одним из важнейших факторов формирования успешной, конкурентоспособной личности, нацеленной не только на постоянную адаптацию к изменяющимся условиям в трудовой сфере, но и обогащение культурными ценностями на протяжении всей жизни.

Видеоигры как один из видов современного искусства [2] и, в частности, музыка из видеоигр обладают большим художественным и образовательным потенциалом. Последняя может стать одним из наиболее подходящих материалов для целей развития художественных компетенций людей самых различных возрастов в системе непрерывного образования по целому ряду факторов.

Во-первых, этому способствует качество музыки, что регулярно отмечается на крупных международных конкурсах и премиях. Тенденция непрерывного роста качества видеоигровых партитур и повышение профессиональных требований, предъявляемых к композиторам в видеоигровых проектах, способствуют созданию выдающихся саундтреков. Немаловажен и тот факт, что видеоигры – это самая динамично развивающаяся сегодня медиа индустрия, доход которой превышает доходы кинематографа, что привлекает все большее количество профессиональных и высокоталантливых художников от сферы. В связи с этим, на базе ряда именитых ВУЗов⁸ Америки и Европы уже несколько лет читаются лекции и осуществляются образовательные программы по обучению на видеоигровых композиторов. И качество музыкального продукта продолжает расти.

Во-вторых, степень увлеченности молодежи видеоиграми достаточно высока, о чем свидетельствуют социологические опросы. Как показывают исследования, проводившиеся в России, «подавляющее большинство детей (68,3%) играет в компьютерные игры, при этом приобщение к ним происходит намного раньше, чем у их сверстников 10 лет тому назад...» [6, 5]. За рубежом этот процент может быть выше – до 75% по результатам исследования ученых Оксфордского университета.

С другой стороны, средний возраст геймеров также растет. В России в 2013 году он достиг 33 лет [4], в то время как в США составляет в среднем 35 лет [5]. Это говорит о том, что в видеоигры играют уже не столько школьники, сколько более взрослое, состоявшееся и платежеспособное население.

⁸ Музыкальный колледж Беркли (Berkley College of Music) – образовательная программа с 2006 г.; Йельский университет (Yale University); Нью-Йоркский университет (New York University); Консерватория Новой Англии (New England Conservatory of Music); Утрехтская Школа Искусств (Utrecht School of the Arts) – диплома магистра.

Музыка при этом является важнейшей частью видеоигрового процесса, несущей на себе огромную эмоциональную и колористическую нагрузку. Являясь неотъемлемым атрибутом видеоигры, она расширяет музыкальный кругозор игрока, способствует формированию его интонационного багажа.

В связи с этим, именно видеоигры как формат социальной практики, в которую непрерывно вовлекается все большее количество людей, могут стать той базой, на основе которой человек может развивать свои художественные, в частности музыкальные компетенции на протяжении всей жизни.

В-третьих, вовлечение в формальный образовательный процесс музыки из видеоигр отвечает собственным требованием инновационности непрерывного образования. Музыка из видеоигр – это, как правило, высококачественные композиции, создающиеся композиторами с использованием новейших высокотехнологичных инноваций в музыкальной области, к тому же зачастую исполняемые одними из лучших оркестров мира.

Изучение музыки из видеоигр в рамках школьной программы, может направить внимание молодежи на музыкальную сторону данного медиапродукта. Поскольку одна из целей непрерывного образования – дать не только знания, но и опыт их самостоятельного добывания, то задействование музыки в видеоиграх в формальном образовании может создать информационную базу по практическому освоению музыки из видеоигр. Это может послужить отправной точкой для последующего самообразования в процессе ознакомления с музыкальной стороной видеоигр на протяжении всей жизни (информальное образование).

Помимо этого, обучающийся может продолжить свое образование в формате лекций по видеоигровой музыке, которые можно найти в свободном доступе во всемирной сети, а также записавшись на очные курсы по данной тематике в ВУЗах (как правило, англоязычных), имеющих соответствующее предложение в своем портфеле (неформальное и формальное непрерывное образование).

Таким образом, изучение музыки из видеоигр с целью развития художественных компетенций имеет большой образовательный потенциал в аспекте непрерывного образования. Реализация соответствующих формальных образовательных программ в рамках среднего, высшего и дополнительного образования в России может также способствовать развитию непрерывного образования в области развития художественных компетенций граждан в нашей стране.

Литература:

1. Горшков, М. К., Ключарев, Г. А. Непрерывное образование в контексте модернизации / М. К. Горшков, Г. А. Ключарев. – М.: ИС РАН, ФГНУ ЦСИ, 2011. – 232 с.
2. Крапивенко, О. The Order: 1886: Образец интерактивного искусства. Рецензия [Электронный ресурс]. URL: <http://www.my-playstation.com/2015/02/the-order-1886.html>.
3. Российская Федерация. Постановление Правительства РФ. О Федеральной целевой программе развития образования на 2006 – 2010 годы [утв. Правительством РФ, 23 декабря 2005 г. N 803]. [Электронный ресурс]. М., 2010. URL: <http://base.garant.ru/189041/>
4. Рынок онлайн-игр в России 2013 [Электронный ресурс]. От 27.03.2014 г. URL: <http://www.rbkmoney.com/ru/news/rynok-onlayn-igr-v-rossii-2013>.
5. Intel обнародовала любопытную статистику о компьютерных играх и геймерах [Электронный ресурс]. От 20.08.2015 г. URL: <http://www.3dnews.ru/918930>.
6. Урсу, А. В. Сверхценное увлечение компьютерными играми детей и подростков. Распространенность и клинико-психопатологические проявления.: автореф. дис. канд. мед. наук: 19.00.04 / Урсу Александр Васильевич. – Москва, 2012. – 21 с.

Г. А. Гимаева

КАНТАТА «СТАВАТ МАТЕР» В ТВОРЧЕСКОМ НАСЛЕДИИ ДЖ. ПЕРГОЛЕЗИ

В начале XVII века в музыкальной среде европейских стран проявляются черты стиля барокко. Набирают силу новые светские жанры: развивается опера-seria («серьезная опера»), основанная на мифологических и историко-героических сюжетах. Известность и славу приобретают венецианская (М. А. Чести, Ф. Кавалли) и неаполитанская (А. Скарлатти) оперные школы. Возникают новые жанры: ансамблево-инструментальный концерт, соната, как сольный жанр, крупномасштабный вокально-инструментальный цикл – оратория, небольшие органные и клавишные пьесы – фантазии, токкаты, прелюдии; рождаются новые полифонические формы (в технике свободного контрапункта) – ричеркар, fuga; опорой профессиональной музыки становятся бытовые ритмы и мелодии, которые композиторы используют в танцевальных в сюитах, песенных в ариях, канцонах, серенадах. В Италии на авансцену со своим творчеством выходят такие композиторы как: Андреа и Джованни Габриели, Джироламо Фрескобальди, Арканджело Корелли. Выдающимся представителем итальянской музыки эпохи позднего барокко стал Антонио Вивальди и другие.