DOI: 10.17117/na.2016.04.02.033

<http://ucom.ru/doc/na.2016.04.02.033.pdf>

Поступила (Received): 30.04.2016

Апасов А.А.

Анимационная деятельность в ДМШ как фактор развития музыкально-творческих способностей детей

Apasov A.A.

Entertainment activities in music school as a factor in the development of musical creative abilities of children

В статье представлены промежуточные результаты проведения педагогического эксперимента по развитию способности учащихся ДМШ к сочинению музыки в процессе работы над анимационным проектом

Ключевые слова: музыкальное творчество, музыкальная педагогика, дополнительное образование

The article presents the interim results of the pedagogical experiment on the development of abilities of pupils of music school to compose music and in the process of working on animation project

Key words: musical creativity, musical pedagogy, further education

Апасов Антон Александрович

Кандидат педагогических наук, доцент
Омский государственный педагогический университет
г. Омск, наб. им. Тухачевского, 14

Apasov Anton Aleksandrovich

Candidate of Pedagogic Sciences, Associate Professor
Omsk state pedagogical university
Omsk, Embankment named Tukhachevskogo, 14

В последние годы актуальным становится "использование не только традиционных, но и современных электронных музыкальных инструментов: клавишных синтезаторов, мультимедийных компьютеров, оснащенных программами для создания музыки, ее аранжировки, воспроизведения, других процессов, связанных с музыкальной деятельностью в ее различных формах" [4]. Многие учреждения дополнительного образования детей открывают классы компьютерной музыки на основе программы И.М. Красильникова [3]. И это закономерно – музыкальный компьютер обеспечивает удобство создания электронной партитуры и ее инструментовки в реальном времени, широкие возможности изменения всех компонентов формы (интонации, гармонии, агогики, экспрессии, динамики, фактуры и др.), возможность бесконечного обновления арсенала тембровых средств. Таким образом, наиболее органично музыкальный компьютер может применяться в практике создания композиций и аранжировок.

Анализ процесса и результатов занятий в классе компьютерной музыки ДМШ №2 г. Омска показал, что учащиеся младших классов зачастую еще не обладают необходимым музыкальным опытом для работы с музыкальными

структурами (мотивами, фразами, предложениями, периодом). Попытка дать детям четкие основы изложения музыкальной мысли приводит к снижению их мотивации к сочинению. Противоречие между значительным развивающим потенциалом музыкального компьютера и недостаточной мотивацией детей к композиционной деятельности стимулировало поиск новых педагогических условий развития их творческих способностей.

Отказ от абстрактного сочинения «чистой» музыки, обусловил обращение к зрительным образам сказочных героев. И, поскольку музыка – искусство, раскрывающееся во времени, то соответствующими ее течению будут не статичные образы, а движущиеся персонажи. Обращение к анимации обусловлено также тем, что многие персонажи сказок знакомы детям с самого раннего возраста. Их образ складывался не только на основе книг, но и под впечатлением от мультфильмов. Воплощение в музыке характера героя, его движения и взаимодействия с другими персонажами представляется хоть и непростой, но все же осуществимой задачей для учащихся младших классов.

На основе вышеизложенного сформулирована цель методической разработки серии уроков по классу компьютерной музыки: развить способность учащихся младших классов ДШИ к сочинению музыки в процессе работы над музыкально-анимационным проектом.

Достижение поставленной цели требует от учащихся решения ряда задач:

1. Сочинение и аранжировка кратких музыкальных характеристик персонажей на основе зрительных образов, а также музыки для титров.
2. Создание анимации с помощью картинок персонажей, предоставленных учителем.
3. Запись реплик героев и голоса автора, создание аудиофайлов для последующего монтажа.
4. Монтаж видео, музыкальных и голосовых фрагментов.

Последовательность данных задач отражает порядок чередования этапов работы над проектом. Данной теме посвящено видео, размещенное в открытом доступе [1].

Развитие композиционного мышления учащихся в ходе эксперимента имело ненавязчивый характер: рассмотрение различных приемов композиции происходило посредством образа анимационного героя. При сочинении музыки детям предлагается выбрать персонажа из нескольких вариантов, подумать о характере героя, скорости и способе его движения, найти нужный регистр и характерный тембр. Исходя из данных предпосылок учащийся осуществляет поиск ритмоинтонаций, соответствующих образу персонажа. Совместно с учителем происходит отбор наиболее ярких из них. Направляя действия учащегося учитель помогает структурировать интонации в музыкальную тему, объясняя на примерах приемы развития (повтор, варьированный повтор, секвенция, смена регистра, изменение тембра), основные принципы гармонизации и создания фактуры аккомпанемента. Подробности этого процесса изложены в статье «Работа над детализацией фактуры в электронной аранжировке мелодии» [2].

Сама запись музыки осуществляется в многодорожечном редакторе (секвенсоре), который позволяет последовательно исполнять сочиненные партии

и совместно их воспроизводить. Благодаря секвенсору, сочинение с помощью музыкального компьютера имеет ряд преимуществ перед традиционным способом:

- учащийся получает возможность оперирования множеством тембров классических, народных, электронных и эстрадных инструментов;
- результат сочинения можно услышать сразу и, если необходимо, внести коррективы;
- исключается трудоемкий этап написания нотного текста.

Работа над анимацией дает неограниченный простор для детского творчества. Учащиеся могут наделить героев любыми необычными свойствами: способностью летать, становиться невидимым, увеличиваться или уменьшаться в размере. Анимированию (одушевлению) могут поддаваться предметы неодушевленного мира: дома, облака, цветы, деревья и другие. Работая над мультфильмом, ребенок актуализирует свое представление о мире, реализует творческую фантазию, приобретает знания об анимационных технологиях, получает навыки работы с пространством и композицией.

Третий этап связан с вживанием в роль сказочных героев. Учащемуся необходимо передать придуманный им характер персонажа интонациями голоса, то есть стать актером, озвучивающим мультфильм. Эта непростая для взрослых задача детьми выполняется с легкостью в силу того, что они отчасти сами пребывают в фантазийном мире и могут воссоздать голоса героев, слышанные ими в анимационных фильмах.

Представляется целесообразным проводить эту работу парами. Одному из учащихся поручается роль актера, а второму – звукорежиссера (затем они меняются местами). Тем самым они осваивают основы аудиомонтажа, в процессе которого необходимо выбрать наиболее удачные дубли, вырезать фрагменты и сохранить их в виде аудиофайлов.

Четвертый, заключительный этап работы связан с компоновкой всех созданных детьми материалов в программе монтажа видео. Учащимся нужно выбрать тот или иной вариант оформления титров, в правильной последовательности расположить музыкальные и голосовые фрагменты, скоординировать громкость их звучания, если необходимо – вырезать лишние кадры из видео или сделать стоп-кадр.

В процессе создания музыкально-анимационного проекта учащийся получает опыт работы с различными видами программного обеспечения, творчески раскрывается в различных ипостасях: композитор, аниматор, актер, режиссер. Синтетический характер деятельности и разветвленная структура творческого процесса создания мультфильма стимулируют ребенка к проявлению творческих способностей. Дети приучаются творить в разных художественных средах, в разных видах искусства, осваивая их в целостности художественной формы, создаваемой ими самими.

Педагогическое наблюдение и анализ результатов деятельности детей говорит о положительном движении к намеченной в данной работе цели. Работа над анимационным проектом стимулировала учащихся к поиску характерных интонаций, изобразительных ритмических и мелодических фигур, отбору

наиболее выразительных из них. Последующие сочинения учащихся демонстрировали рост осознанного отношения к структурным элементам музыкальной темы. Таким образом, педагогический эксперимент с целью развития способности учащихся ДМШ к сочинению музыки в процессе работы над анимационным проектом показал свою эффективность.

Список используемых источников:

1. Апасов А.А. Анимационная деятельность детей в классе компьютерной музыки.
URL: <https://youtu.be/btrAzJH3VUM>
2. Апасов А.А. Работа над детализацией фактуры в электронной аранжировке мелодии // Музыкальное образование в современном мире: диалог времен. Санкт-Петербург, 2010. С. 15-19.
3. Красильников И.М. Примерные программы по учебным дисциплинам «клавишный синтезатор», «ансамбль клавишных синтезаторов», «студия компьютерной музыки» для детских музыкальных школ, музыкальных отделений школ искусств. Москва: Министерство культуры РФ, 2002. 55 с.
4. Феттер П.З., Хусаинова Г.А. Евразийское образовательное пространство: инновационные процессы в подготовке педагога-музыканта // Россия и Европа: связь культуры и экономики. Прага. 2015.

© 2016, Апасов А.А.

Анимационная деятельность в ДМШ как фактор развития музыкально-творческих способностей детей

© 2016, Apasov A.A.

Entertainment activities in music school as a factor in the development of musical creative abilities of children