

ACQUIRING AND NURTURING OF KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES FOR REALIZATION OF DIGITAL ARRANGEMENT, THROUGH INTERACTIVE MULTIMEDIA TRAINING

STEFAN RUSKOV

PHD AT KONSTANTIN PRESLEVSKY – UNIVERSITY OF SHUMEN

BULGARIA

RUSKOV@GBG.BG

ABSTRACT: THE REPORT ANALYZED THE KNOWLEDGE, SKILLS AND COMPETENCES FOR CREATING DIGITAL ARRANGEMENT, ACQUIRED AND FORMED AS A RESULT OF THE INTERACTIVE AND MULTIMEDIA TRAINING IN THE FORM OF INTERACTIVE PROCEDURES, ACTIONS, AND OPERATIONS.

KEYWORDS: INTERACTIVITY, KNOWLEDGE, SKILLS, COMPETENCIES, DIGITAL ARRANGEMENT

Процесът на аранжиране в характерна дигитална среда, като специфична музикално-информационна дейност, изисква и формира специфични музикално-професионални компетентности. Неоспоримо е творческа дейност, защото е изява на продуктивната същност на човешката духовност; защото като продуктивна такава е свързана с изграждането на нови за субекта (аранжора) знания, умения и възможности за разработването на алгоритъм за достигане и решаване на конкретна задача – конкретен аранжмент [5].

На основата на типовете знания, формуирани от Е. Герганов [1], могат да бъдат определени знанията, уменията и компетентностите (ЗУК), които се придобиват и формират при реализацията на дигитален аранжмент в условията на интерактивна мултимедийна среда. Моделът за определянето им е на основата на алгоритъм, обусловен в дисертационен труд на С. Русков [4:106].

1. Продуктивни ЗУК за създаване на дигитален аранжмент, свързани с интерактивните процедури за работа с инструментариума на S cakewalk SONAR, описани в технологията за създаване на дигитален аранжмент [4].
2. Продуктивни ЗУК за създаване на дигитален аранжмент, свързани с музикално-теоретичната и музикално-практическата област: знания в областта на инструментознанието за различните инструменти и състави, на оркестрацията, за класическите закони на хармонията и свободно опериране с хармонични комплекси за разположение на акордите; познаване на основните метро-ритмични модели на основните жанрове и стилове; знания за музикалните форми; натрупан опит за различни видове акомпанименти и не на последно място – клавирна компетентност, за решаването на даден проблем в конкретна тестова задача.
3. Пренос на знания ЗУК (анализ и синтез):
 - 3.1. анализ на характерните особености на музикалната тема като композиционна и драматургична единица, която мени своята същност в зависимост от логиката на художествената идея, в зависимост от образно-емоционалната ѝ сфера; връзката

на тази сфера с продуктивните ЗУК, необходими за решаването на конкретната задача в дигиталния аранжмент;

- 3.2. синтезиране, на базата на анализа на музикалната тема като композиционна и драматургична единица, на решения на дадения проблем в конкретната задача (създаване на клавирен съпровод, например);
- 3.3. творческото прилагане на ЗУК при създаване на дигитален аранжмент (изразява се в максимална степен); тъй като дигиталният аранжмент е творчески процес на преосмисляне на музикална тема, неговата реализация е свързана с вземане на решения за създаване, синтезиране на оригинални музикални партии, на базата на ЗУК от музикално-теоретичен и музикално-практичен характер, както и синтезиране на оригинални решения за творческо приложение на контролерите в MIDI-протокола при баланса на силата, панорамизацията и синхронизацията по време (ритмичността) в и между отделните музикални партии, на базата на анализа на ситуацията във всяка конкретна задача.

ЗУК, които се придобиват и формират, са резултат от прилагането на дефинираната технология за реализация на дигитален аранжмент и затова се разкриват съобразно стъпките на тази технология.

Първа стъпка – Избор на MIDI-изход

За осъществяването на тази стъпка се използват продуктивни ЗУК, свързани с процедурата, съставена от всички интерактивни действия за избор на MIDI-изход в Cakewalk Sonar за всички тракове.

Втора стъпка – Избор на MIDI-канал

Използват се продуктивни ЗУК, свързани с процедурата от интерактивни действия за избор на MIDI-канал във всички тракове.

Трета стъпка – Избор на изпълнител на музикален инструмент (пач)

За реализацията на стъпката се използват продуктивни ЗУК, свързани с:

- интерактивни действия, свързани с избор на пач;
- темброва, регистрова и теситурна характеристика на избраните пачове за всички музикални партии, съобразно функцията им в дигиталния аранжмент.
- Преносът на знания е под формата на:
- анализ на характерните особености на музикалната тема, свързан с избора на пач;
- синтезиране на решение за избор на пач на основата на анализа на музикалната тема;
- проява на творчество, свързано с оригиналността на взетото решение.

Четвърта стъпка – Въвеждане на MIDI-информация посредством MIDI-клавиатура

За тази стъпка се използват продуктивни ЗУК, свързани с интерактивните действия, оформящи процедурата за въвеждане на MIDI-информация посредством MIDI-клавиатура във всички MIDI-тракове.

Пета стъпка – Въвеждане на MIDI-информация посредством мишка

Прилагат се продуктивни ЗУК за използване на интерактивните действия от процедурата, свързана с въвеждане на MIDI-информация чрез редакторите Piano Roll и Staff на програмата Cakewalk SONAR.

Шеста стъпка – Създаване на клавирен съпровод

За осъществяване на тази стъпка се използват продуктивни ЗУК, свързани с:

- всички интерактивни действия, необходими за реализацията на тази партия в условията на интерактивната среда на SONAR;
 - уточняване на добра хармонична схема; поставяне на мелодията над или под акордовата структура; избор на фактура;
- Преносът на ЗУК е свързан с:
- анализ на характерните особености на музикалната тема за създаването на клавирния съпровод;
 - на базата на анализа е синтезирано решение за създаването на клавирен съпровод, като това решение е и проява на творчество и е напълно съобразено с музикалната тема.

Седма стъпка – Създаване на басова партия

Използваните продуктивни ЗУК са свързани с:

- всички интерактивни действия, необходими за реализацията на тази партия в условията на интерактивната среда на SONAR;
 - съвместимостта на хармоничната схема, подчертаване на пулсацията, поставянето на басовата партия в съответната теситура, избор на подходящ пач за тази партия, подчертаването на основната мелодия в аранжимента.
- Преносът на знания се използва за:
- анализ на характерните особености на музикалната тема, свързан със създаването на басова партия;
 - синтезиране на решение на базата на анализа на музикалната тема за създаване на басова партия;
 - проявата на творчество е свързано с оригиналността в създадената басова партия, която трябва да е съобразена с музикалната тема.

Осма стъпка – Създаване на партия на ударните инструменти

Използвани са продуктивни ЗУК, свързани със:

- интерактивните действия за реализацията на тази партия;
 - наличие на трите основни подпартии (голям барабан, на силни метрични времена; малък барабан, на относително силни времена; фус чинел, подчертаващ комплементарността в пулсацията); баланс в силата на звука между ударните инструменти и останалите партии, синхронизация по време в и между отделните партии.
- Преносът на ЗУК е използван под формата на:
- анализ на характерните особености на музикалната тема, свързан с партията на ударните;
 - синтезираното решение за създаване на партия на ударните инструменти е свързано с анализа на музикалната тема;

- проявата на творчество води до създаване на оригинална партия на ударните инструменти, съобразена с музикалната тема.

Девета стъпка – Използване на контролер Volume
Използват се продуктивни ЗУК, свързани с:

- интерактивните действия от процедурата за използване на контролера в среда на Sakewalk SONAR;
- баланс на силата на звука във всяка партия и между всички партии, няма пасажи, звучащи с неподходяща сила.
Пренос на ЗУК се използва за:
- анализ на характерните особености на музикалната тема, свързан с използване на контролера;
- синтезиране на решение на базата на анализа, водещо до отличен баланс в силата на звука в и между партиите;
- проява на творчество за всички тракове, водещо до оригинално балансирана звукова партитура, напълно съобразена с музикалната тема.

Десета стъпка – Използване на контролер Panorama
Продуктивните ЗУК са свързани с:

- интерактивните действия на процедурата за използване на контролера;
- баланс в двата канала на стереото, съобразно функцията и значимостта на всяка партия; партиите на мелодия, бас, голям барабан звучат в центъра и не нарушават баланса на стереото.
Преносът на ЗУК е под формата на:
- анализ на музикалната тема, свързан с използване на контролера;
- синтезиране на решение за използване на контролера във всички тракове на базата на направения анализ;
- творчеството се изразява в постигане на оригинална панорамна партитура, напълно съобразено с музикалната тема.

Единадесета стъпка – Използване на контролер Velocity change
Продуктивните ЗУК се свързват с:

- интерактивни действия за използване на контролера;
- баланс на изразността във всички партии, съобразен с ролята и функционалността на всяка от тях.
Преносът на ЗУК е свързан с:
- анализ на музикалната тема за използване на контролера;
- синтезиране на решение за използване на контролер Velocity change при създаване на изразността във всички партии;
- проявата на творчество се изразява в създаване на оригинална изразност за всяка партия, напълно съобразена с музикалната тема.

Дванадесета стъпка – Използване на контролер Quantize

Необходими са всички продуктивни ЗУК, свързани с интерактивните действия за използване на контролера за постигане на отличен синхрон по време и добър метро-ритмичен рисунок в и между всички музикални партии.

Пренос на ЗУК се използва за:

- анализ на музикалната тема, свързан с използване на контролера;
- синтезирано решение за използване на контролера на базата на анализ на музикалната тема за синхронизация по времевата скала във всички тракове;
- проява на творчество, водещо до оригинален метроритмичен рисунък, съобразен с музикалната тема.

Тринадесета стъпка – Използване на контролер Reverb
Необходими са продуктивни ЗУК, свързани с:

- интерактивните действия за използване на контролера;
- избор на модели на реверберация за всички тракове и партии в тях, ниво на реверберация във всички тракове.

Преносът на ЗУК се изразява в:

- анализ на характерните особености на музикалната тема, свързан с използване на контролера;
- синтезирано решение за използване на контролера, за създаване на необходимия реверберационен фон;
- творческо прилагане на контролера, свързано с баланса на реверберация в и между всички партии напълно съобразено с музикалната тема.

Така аргументираните необходими ЗУК са основа за качествен дигитален аранжирмент. Постигането им изключително много обогатява пътищата за развитие и формиране на професионализма на бъдещите музикални педагози, на дигиталната им компетентност.

REFERENCES

1. **Gerganov, E., 2011:** Герганов, Е., Тестово и експертно оценяване, 2011, sopko.tu-sofia.bg.
2. **Ivanov, I.:** Иванов, И. Интерактивни методи на обучение: <http://ivanpivanov.com>
3. **Ivanov, I., 2012:** Иванов, И. Педагогическата интерактивност. //Иновации и интерактивни технологии в образованието. С., 2012
4. **Ruskov, S., 2013:** Русков, С. Оценяване на MIDI-проект на студентите от специалност Педагогика на обучението по музика. Дисертация, Шумен, 2013
5. **Ruskova, Y., 2015:** Рускова, Я. Музикално-изпълнителска дейност и електронни музикални инструменти. В: Иновации в образованието, Пътуващ семинар, Шумен, 2015
6. <http://www.cakewalk.com/CakeTV/SONAR-University>