

МУЗЫКА В ЕЕ ХУДОЖЕСТВЕННЫХ ПАРАЛЛЕЛЯХ И ВЗАИМОСВЯЗЯХ

Актуальные проблемы высшего музыкального образования. 2024. № 3 (74). С. 84–89.

Actual problems of high musical education. 2024. No 3 (74). P. 84–89.

Научная статья

УДК 786.6

DOI: 10.26086/NK.2024.74.3.011

Эмоции как продукт технологий в современной концертной и музыкально-театральной практике

Крылова Александра Владимировна

Ростовская государственная консерватория им. С. В. Рахманинова,

Ростов-на-Дону, Россия

E-mail: a.v.krilova@rambler.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3718-0810>

Аннотация: Одной из тенденций современного искусства, в том числе и музыкального, явилось стирание границ между элитарным и массовым. Академическое музыкальное искусство, теснимое шоу-бизнесом, в стремлении к расширению слушательской аудитории, стало подпитываться идеями своего конкурента, преуспевающего в коммуникативном и технологическом планах. Так появились новые форматы оперных и балетных телешоу, артколлоборативные подходы к тематическому программированию концертных программ, например, «классика с диджеем» и др. Стимулом этому явилось понимание пресыщенности современного зрителя сильными эмоциями, продуцируемыми в сфере масскульта посредством разного рода внешних эффектов. «Медийность сценографии», способная усилить эмоциональную отдачу, стала стратегически значимой установкой постановочного процесса, нацеленной на удержание интереса зрителей и в сфере академического искусства. В качестве примеров, в статье рассмотрено применение видеомэппинга и приемов пространственного звукового воздействия в сфере музыкальной классики. Установка на проникновение в глубинные слои эмоционального через изучение его природы, легла в основу новых экспериментальных произведений. Примером такого рода явилось сочинение DÖKK — мультимедийный перформанс, в основу которого положена карта эмоций. Обзорный анализ сочинения, приводит к выводу, что оттолкнувшись от гиперэмоциональности коммерческого музыкального продукта, в сфере высокого искусства технологии становятся не только основой новых мультимедийных его форм, но и инструментом исследования природы и порога эмоционального в искусстве и творчестве.

Ключевые слова: карта эмоций, инновационные технологии в искусстве, академическая и массовая музыка, видеомэппинг, окружающий звук, Dökk.

Для цитирования: Крылова А. В. Эмоции как продукт технологий в современной концертной и музыкально-театральной практике // *Актуальные проблемы высшего музыкального образования*. 2024. № 3 (74). С. 84–89. <http://doi.org/10.26086/NK.2024.74.3.011>

MUSIC IN ITS ARTISTIC PARALLELS AND RELATIONSHIPS

Original article

Emotions as a product of technology in contemporary concert and musical-theatrical practice

Krylova Alexandra V.

Rostov State Rachmaninov Conservatoire,

Rostov-on-Don, Russia

E-mail: a.v.krilova@rambler.ru, ORCID: <https://orcid.org/0000-0003-3718-0810>

Abstract. One of the tendencies of contemporary art, including music, is blurring of the boundaries between elite and mass. Academic music, oppressed by show business and striving to expand the audience began to feed off the ideas of its opponent, successful on communicational and technological levels. Therefore, new formats of opera and ballet TV shows, collaborative approach in thematic planning of concert programs (e.g. classical music with dj) etc., were created. The main incentive was understanding of emotional satiation of the audience, Media in scenography, due to its ability to

increase emotional staging process in the field of academic music, aimed at keeping attention and interest of the audience. As examples, the article considers projection mapping technology and various spatial sound effects in the sphere of classical music. The idea of penetration in the deeper levels of emotionality through exploration of its nature became the basis of the new experimental works, such as multimedia performance DÖKK, that uses original software to synthesize real-time data from the show's score, the movement and heartbeat of the performer, and the emotional analysis of social media content of the people worldwide. Overview of the work allowed the author to make a conclusion that, stemming from the highly emotional commercial musical products, technologies become not only an integral part of the new multimedia art forms in the field of high culture, but also a tool to examine the nature of emotions in art.

Keywords: emotion map, innovative technologies in art, academic and popular music, video mapping, ambient sound, Dökk

For citation: Krylova A. V. Emotions as a product of technology in contemporary concert and musical-theatrical practice. *Aktualnye problemy vysshego muzykal'nogo obrazovaniya* = *Actual problems of high musical education*. 2024;3(74); 84–89 (In Russ.). <http://doi.org/10.26086/NK.2024.74.3.011>

Начиная с эпохи постмодерна грань между массовым и элитарным искусством становится эфемерной. В предельно обнаженном виде демонстрирует смешение смыслов и текстов высокого и прагматичного реклама. Рекламные постеры автомобиля Mazda, как и многие другие, апеллирующие к живописным полотнам известных мастеров, иллюстрируют это во всей своей полноте (Рис. 1).

Однако академическое искусство, долгое время выстраивавшее жесткие барьеры, позиционируя себя как исключительно интеллектуальное (каким оно и есть на самом деле), оказавшись на обочине шоу-бизнеса, за последние десятилетия все же пересмотрело свои позиции. Менеджмент академической музыки стал подпитываться опы-

том своего главного конкурента, значительно более продвинутого в технологиях общения с аудиторией и технологичности представления своего незамысловатого продукта.

Шоковый эффект попсы проистекал из умопомрачительной ее «упаковки» — начиная от мастерской аранжировки, умело прятавшей интонационный примитивизм, до сценических чудес XX, а теперь и XXI века. В желании расширить сильно поредевшую и постаревшую в начале 2000 годов аудиторию, организаторы концертных мероприятий задумались над формами ее представления, а новое поколение композиторов стало искать пути популяризации своей музыки в копилке современных трендов. Завоевание массовой аудитории не-

Рис. 1. Примеры креативной рекламы Mazda¹
III. 1. Examples of creative Mazda advertising¹



избежно лежало через использование разных форм и приемов масскульта: Большая опера и Большой балет, представленные зрителю в формате телешоу, концерт классика с диджеем в зале Хоровой капеллы Петербурга, опера-квест (В. Генин «Мир дивных комнат») или опера ток-шоу (М. Рауз «Деннис Кливленд»), — примеров немало.

Чем объяснима эта неизбежность встречного

движения? Музыка — язык эмоций, но зритель сегодня пресыщен их высоким градусом, в процесс этот свою лепту внесла и реклама с невообразимой красотой ее поверхности, и киноиндустрия с разнообразной фантастикой, фильмами ужасов и остросюжетными блокбастерами, влекущими адреналиновые выбросы. Музыкальная же классика в ситуации ее концертного преподнесения,

априори развернутая к духовному интеллектуальному началу, никогда не была склонна к внешним эффектам, концертный ритуал был и остается достаточно строгим.

Однако ситуация выживаемости вида заставила изменить стратегию и обратить внимание на новые технологии, успешно применяемые в шоу-индустрии. Этот опыт, направленный на гиперсуггестию стал постепенно внедряться и в сферу преподнесения академического искусства. «Медийность сценографии» — новая и стратегически значимая установка постановочного процесса, нацеленная на завоевание и удержание интереса зрителей. Инновационные технологические решения в свете, звуке, декорациях и костюмах не только обеспечивают зрелищность образов, но и помогают создать и поддержать эмоциональную среду, которая органично окружает и актеров, и зрителей.

Видеомэппинг², дроны, акустические эффекты, приемы пространственного звукового воздействия не обошли и музыкальную классику. Остановимся на некоторых примерах. Так видеомэппинг позволяет не только проецировать стереоизображение на предметы, но и менять пространство вокруг них, делая сами объекты участниками представления. На концерте аргентинской виолончелистки Соль Гобетты был использован видеомэппинг малых объектов, им в данном случае явилась поверхность виолончели, на которой параллельно звуковому ряду разворачивалась цветосветовая партитура³, сопровождающая исполнение Концерта ми минор для виолончели Эдварда Элгара. Перед зрителем одновременно представили два ряда художественной информации — музыкальный и визуальный.

Второй пример — динамизация сцены на концерте Шоу опера. Примечательно само название концерта, ломающее рамки привычного, и этим вовлекающее широкий срез публики в концертный зал. Программа, соответственно, составлена из классических «хитов». Красота сменяющихся 3-D декорационных сценических картинок погружает актеров и публику в мир чудесного. Отмечу, что в подобный декор может быть вовлечена вся коробка зрительного зала⁴.

Для музыкального театра проекционное мэппинговое решение сценографии бывает просто незаменимым, как в постановке «Чудеса и куралесы» Московского Театра Мюзикла по книге Льюиса Кэрролла с музыкой Владимира Баскина «Алиса в Стране чудес». Видеомэппинг на сценические декорации мюзикла был разработан Лабо-

раторией компьютерной графики United 3D Labs⁵.

Не менее эффективно воздействует на эмоциональное состояние зрителя и аудиальный дизайн — мощный инструмент современной звуко-режиссуры, способный влиять на восприятие [1] Так, используя при постановке оперы Дж. Адамса «Доктор Атомный» технологии окружающего звука, Марк Грей отмечал, что при введении объемного звука «...у зрителей возникает ощущение исчезновения стен» [2, р. 105]. Исследуя пространственные характеристики оперы, А. Шорникова пишет: «Публику постепенно “окружают” так называемые диететические звуки — шум дождя, гром, гудение далеко летящего самолета и т.д. Помимо них, авторы используют инфразвуковые частоты, в большей степени для провокации общего физиологического беспокойства, нежели с целью вызвать ассоциации с конкретными физическими объектами или природными явлениями». Вывод исследователя: «Дж. Адамс не только управляет эмоциональным состоянием зрителей, но и расширяет игровое пространство сцены, “уводя” его за пределы театрального зала» [1, с. 49].

Другой пример: Мюриел Маффрэ (прима балета Сан-Франциско) и инженер Кен Голдберг реализовали проект Ballet Mori, поставленный в честь столетия землетрясения в Сан-Франциско. «Импровизационный танец исполнялся под сейсмические колебания: специальная акустическая установка получала данные с сейсмографа в режиме реального времени и с помощью интернета транслировала звук в зал» [3].

Итак, технологии раскрывают особые возможности для работы с эмоциональным фоном как исполнителя, так и зрителя. Но и само искусство не остается в стороне от стремления проникнуть в глубинные слои эмоционального. Пример такого рода эксперимента — мультимедийный перформанс DÖKK, созданный итальянской студией цифрового искусства и продюсерской компанией Fuse⁶, в основу которого положена карта эмоций. Кратко поясним, что различные эмоциональные состояния соответствуют определенным тепловым спектрам различных частей тела (Рис. 2).

Не случайно психологи указывают, что между эмоциями и физиологическими реакциями существует прямая связь. «Мы испытываем эмоции прямо в теле, наше сердце колотится, когда мы волнуемся, дыхание учащается, немеют конечности. Эмоции оценивают поступающую информацию, передают ее в мозг, который кодирует ее в форме его субъективных образов» [4, с. 76–77].

В ряду исследований данной проблемы — работы, изучающие механизм воздействия музыки, как языка эмоций [5]. В задачи коллектива студии FUSE, помимо чистого творчества, входит изучение процесса воздействия искусства на эмоции — одну из важнейших сторон психических процессов, характеризующих переживание человеком действительности.

С этой задачей связано и произведение DÖKK. Это исландское слово, в переводе означающее «тьма». В психологии тьма — зона подсознания, которая не осознаётся, но при этом управляет поступками и эмоциями людей. Тьма — это непознанное, тайна, бездна, в мироздании — состояние покоя, то, откуда все появляется и куда исчезает. Древний текст гласит: «Едина Тьма наполняла Беспредельное всё, ибо Отец, Мать, Сын еще были Воедино, и Сын не пробудился еще для

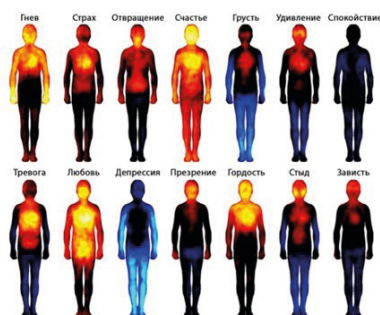
нового колеса и странствий на нём...» [6, с. 49].

В концепции DÖKK — тьма — метафора Вселенной. Определяя концепцию произведения, авторы пишут: «Все, что нас окружает, представляет собой не что иное, как совокупность атомов, частиц и электромагнитных полей, вибрирующих без всякого видимого смысла. Когда эти импульсы интерпретируются нашим разумом, они становятся цветами, вкусами, музыкой, воспоминаниями и эмоциями: основой того, что каждый из нас воспринимает как реальность. Dökk — это путешествие по подсознанию, где реальность представлена мирами и вселенными, которые принимают форму и растворяются в сознании» [7].

Повествование разворачивается в пространстве 10 замкнутых круговым движением комнат. Итальянское слово stanza («комната») имеет ряд значений, для авторов перформанса — это мен-

Рис. 2. Телесные карты эмоций⁷

III. 2. Bodily sensation maps⁷



тальное пространство, внутри которого складывается наше индивидуальное видение реальности. Комнаты Dökk символичны — это уголки разума, где создаются вселенные, которые напоминают о различных этапах жизни, отсюда и круговой путь, где конец совпадает с новым началом. Вселенная выступает символом человеческого духа, что определяет сценографию представления, где совмещены два плана, с одной стороны — визуализация того, что представляет собой наша вселенная, реализованная как на реальных результатах научных наблюдений за космосом, так и на их моделировании. С другой, — на раскрытии внутреннего мира человеческого духа, олицетворением которого становится танец, как наиболее древняя форма искусства и трансляция в реальном времени информации о переживаемых эмоциях исполнителя, но не только. Сценография Dökk воплощает взаимозависимость между главным героем и окружающим миром. Для реализации этой идеи, была

создана система, которая обрабатывает данные в реальном времени от биометрических датчиков и датчиков движения, расположенных на теле танцовщицы — Эрики Равот. Так на всем протяжении путешествия по десяти комнатам-порталам осуществляется анализ частоты ее сердечных сокращений в реальном времени, которая связана с ритмом мерцания одной из звезд, составляющих вселенную, визуализированную на сцене. Авторы комментируют: «Сердце — это первый орган, который формируется при зарождении новой жизни, и он останавливается последним, когда она заканчивается. Аналогично, начало и конец Dökk определяются реальным сердцебиением исполнителя, получаемым с помощью датчика частоты сердечных сокращений» [7].

Кроме того, на визуал и музыку прямое влияние в реальном режиме времени оказывает информация, получаемая из соцсетей. Специально созданный веб-сервис, предоставляющий API

(интерфейс прикладного программирования) анализирует поток твитов (через API Twitter), отфильтрованных по актуальным темам именно на данный конкретный момент⁸. Он задействует алгоритм анализа настроений и переводит эти данные в графические представления, опираясь на цветовые оттенки карты эмоций с доминированием красного цвета, отражающего интенсивность человеческого тепла. То есть, если во время исполнения Dökk, в мире происходит какое-либо значимое событие, визуальный и звуковой ландшафты представления изменяются, приобретая другие коннотации. Так материализуется идея связи с миром, в осмысление и переживание которой вовлечена зрительская аудитория, стимулируемая к выходу за рамки того физического пространства, в котором разворачивается представление.

Отдельно следует сказать о технологической стороне музыкального оформления DÖKK, выполненном Риккардо Баццони. Звуковая часть представления разработана и сведена через систему объемного окружающего многоканального звука (4.2) с целью задействовать мультисенсорные механизмы восприятия, усилить воздействие на зрителя, погрузив его в эпицентр эмоционально окрашенного звукового потока. Саундтрек сконструирован из предварительно записанных и отредактированных сэмплов, в основе которых разный звуковой материал. Например, шесть треков группы «Ghost» — по одному на каждую из базовых эмоций или записи, осуществленные во время сеанса музыкальной терапии с участием детей с особыми потребностями дошкольного возраста в Кампогальяно — итальянской коммуне под покровительством святой Урсулы⁹. В соответствующей компьютерной обработке они легли в основу первых частей, связанных с началом жизни, с детством. На звуковой ландшафт, в не меньшей мере чем на визуальный, влияют данные, полученные из сети, поскольку сведение треков изменяется на основе процентного соотношения проанализированных эмоций¹⁰.

В заключение следует сказать, что искусство работает с образом, художественный образ всегда символичен, поскольку наполнен глубинным смыслом, считывание его происходит в большой мере на эмоциональном уровне, особенно в музыке. Современные технологии обладают уникальными ресурсами для усиления эмоционального воздействия на зрителя, поскольку к созданию образа подключены новые аудиовизуальные ресурсы, позволяющие существенно поднять градус

суггестии, создать в процессе представления произведения высокого искусства эмоциональную шкалу, захватывающую и перманентно удерживающую внимание даже неподготовленного зрителя. Очевидно, что работа с эмоциями на основе новых технологий не ограничена постановочно-сценографическим процессом, она касается содержания произведений искусства, в контекст которых оказывается возможным включение ситуационно переживаемых эмоций, как исполнителей, так и зрителей. Представленный опыт создателей Dökk показывает безграничность этих возможностей, способных влиять на текст и смысл сочинения с учетом общего эмоционального климата, отражаемого в реакциях на глобальные события, происходящие в мире, через систему социальных сетей. Это рождает новый градус интерактивности, изменяющий и сам принцип работы художника с формой, которая перестает быть жесткой в силу отсутствия в реальном потоке жизненных энергий — космических или духовных, фактора точной повторности. Современные же технологии выступают одновременно и как инструмент создания медийного искусства, и как инструмент исследования природы и порога эмоционального в искусстве и творчестве.

Примечания

¹ Источник — https://severozapad.pro/news_mazda/10032984/ (дата обращения: 04.08.2024).

² Видеомэппинг — аудио-визуальная технология, создаваемая с помощью одного или нескольких проекторов, работающих на основе специального программного обеспечения.

³ Видео пример см.: <https://youtu.be/qWUDu-1FpSIU> (дата обращения: 08.08.2024).

⁴ Видео пример см.: <https://www.youtube.com/watch?v=qumVrFIWysU> (дата обращения: 03.08.2024).

⁵ Пример: видеомэппинг для спектакля «Чудеса и куралесы» (Алиса в стране чудес) см.: <https://uni3dlabs.ru/portfolio/video-content-for-the-musical-miracles-and-keralese/> (дата обращения: 16.08.2024).

⁶ Компания была организована в 2007 году Лукой Камеллини и Маттия Корретти.

⁷ Источник — <https://www.pnas.org/doi/pdf/10.1073/pnas.1321664111> (дата обращения: 09.08.2024).

⁸ Алгоритм основан на библиотеке с открытым исходным кодом, разработанной Урошем Крчадиначем — сербским программистом, цифровым художником, писателем и педагогом. Крча-

динац рассматривает программное обеспечение как выразительную среду, подобную живописи, литературе и музыке. Он считает, что свет и звук — это микрокосм, отражающий настроение мира. См. об этом: <https://krcadinac.com/>.

⁹ Располагается в Италии в регионе Эмилия-Романья, подчиняется административному центру Модена, население составляет 8044 человека (на 2004 г.).

¹⁰ Демонстрационную нарезку данного сочинения см.: https://vk.com/wall_388266_1339086 (12.08.2024).

Список источников

1. Шорникова А. В. Работа с художественным временем и пространством в опере «Доктор Атомный» Джона Адамса: к проблеме воплощения перформативности // Южно-Российский музыкальный альманах. 2021. № 4. С. 45–50.
2. Ebright R. Doctor Atomic, or How John Adams learned to stop worrying and love sound design // Cambridge Opera Journal. 2019. № 1. Pp. 85–117.
3. Современный балет: на стыке традиции и технологий. URL: <https://biletsofit.ru/blog/kiberbalet-tanec-i-cifrovye-resheniya> (дата обращения: 04.04.2024).
4. Васютин Е. Н. Телесная карта эмоций как инструмент управления психическим состоянием // Наука и социум. Материалы XII международной научно-практической конференции. Ч. 1. Новосибирск: Новосибирский государственный педагогический университет, 2021. С. 76–78.
5. Putkinen V. Bodily maps of musical sensations across cultures. URL: <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8BKPX> (дата обращения: 02.04.2024).
6. Блаватская Е. П. Тайная доктрина. Синтез науки, религии, и философии, т. 1, ч. 1 Космическая эволюция. Станцы Дзиан / пер. с англ. Е. И. Рерих. URL: <https://russiantheosophist.com/wp-content/uploads/2019/01/Блаватская-ЕП-Тайная-Доктрина-т1-расшир-2017.09.05.pdf> (дата обращения: 02.04.2024).
7. DÖKK. Выступление в прямом эфире 2017. URL: <https://www.fuseworks.it/works/dokk/> (дата обращения: 02.04.2024).
8. tistic Time and Space in John Adams's Opera Doctor Atomic: Towards the Problem of the Embodiment of Performativity", *Juzhno-Rossiiskij muzykal'nyj al'manah* [South-Russian Musical Anthology], vol. 4, pp. 45–50.
9. Ebright, R. (2019), "Doctor Atomic, or How John Adams learned to stop worrying and love sound design", *Cambridge Opera Journal*, vol. 1, pp. 85–117.
10. Biletsofit (2019), "Contemporary Ballet: At the Crossroads of Tradition and Technology", available at: <https://biletsofit.ru/blog/kiberbalet-tanec-i-cifrovye-resheniya> (Accessed 04 April 2024).
11. Vasjutina, E. N. (2021), "The body map of emotions as a tool for managing the mental state" *Nauka i socium. Materialy XII mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii* [Science and society. Proceedings of the XII international scientific and practical conference], no. 1, Novosibirsk State Pedagogical University, Novosibirsk, Russia, pp. 76–78.
12. Putkinen, V. (2023), "Bodily maps of musical sensations across cultures", available at: <https://doi.org/10.17605/OSF.IO/8BKPX> (Accessed 02 April 2024).
13. Blavatskaja, E. P. (2017), "The Secret Doctrine. Synthesis of Science, Religion, and Philosophy, vol.1, no. 1 Cosmic Evolution. Stanzas of Dzyan. Translation from English by E. I. Roerich", available at: <https://russiantheosophist.com/wp-content/uploads/2019/01/Blavatskaja-EP-Tajnjaja-Doktrina-t1-rasshir-2017.09.05.pdf> (Accessed 02 April 2024).
14. Fuseworks (2017), "DÖKK. Live performance 2017", available at: <https://www.fuseworks.it/works/dokk/> (Accessed 02 April 2024).

Информация об авторе

А. В. Крылова — доктор культурологии, проректор по научной работе, заведующая кафедрой продюсирования, профессор

Information about the author

A. V. Krylova — Doctor of Cultural Studies, Vice-Rector for Research, Head of the Department of Production, Professor

Статья поступила в редакцию 18.08.2024; одобрена после рецензирования 02.09.2024; принята к публикации 09.09.2024.

The article was submitted 18.08.2024; approved after reviewing 02.09.2024; accepted for publication 09.09.2024.

References

1. Shornikova, A. V. (2021), "Working with Ar-