

**ИНТЕРАКТИВНЫЕ ТЕХНОЛОГИИ  
В АЛЬТЕРНАТИВНОМ МУЗЫКАЛЬНОМ ПРОСТРАНСТВЕ  
INTERACTIVE TECHNOLOGIES IN ALTERNATIVE MUSIC SPACE**

**КОРСАКОВА ИРИНА АНАТОЛЬЕВНА  
KORSAKOVA IRINA ANATOLYEVNA**

*кандидат философских наук, доцент*

*доцент кафедры социологии и философии культуры РГСУ, Москва*

*Федеральное государственное образовательное учреждение Высшего профессионального образования «Российский государственный социальный университет»*

*doctor of philosophy, associate professor at the department of sociology and culture philosophy of the Russian State Social University*

*Federal State Educational Institution of Higher Professional Education «Russian State Social University»*

*e-mail: korsak.rgsu@mail.ru*

**Ключевые слова:** современное музыкальное искусство, интерактивные технологии, субъект музыкальной коммуникации, виртуальная реальность, альтернативное музыкальное пространство.

**Key words:** modern musical art, interactive technology, the subject of musical communication, virtual reality, alternative music space.

**Аннотация.** В статье раскрывается понятие «интерактивность», которое является главной характерной чертой современного музыкального пространства. На примерах современных композиций показываются новые способы организации коммуникативного взаимодействия между автором, исполнителем и реципиентом. Делается вывод об изменении самого субъекта творчества, его новой художественной установки.

**Abstract.** The article describes the concept of "interactivity", which is the main characteristic feature of modern musical space. Examples contemporary compositions find new ways of organization of communicative interaction between the author, the performer and the recipient. The conclusion is made about changing the subject of creativity, his new art installation.

Одно из главных достижений XXI столетия – создание виртуальной реальности. Человечество вошло в новое информационно-коммуникативное пространство, главная отличительная черта которого – интерактивность.

Информационные технологии внедряются в различные области культуры и жизни. Появляется интерактивная музыка, в которой возрождается традиция живого концертного исполнения. Исполнитель возвращается на сцену с новыми средствами и возможностями работы над музыкальным материалом через пластику, движение, голос, что, в свою очередь, требует создания новых музыкальных инструментов, немислимых в рамках традиционной инструментальной музыки. В музыке формируется альтернативное пространство, мультимедийная виртуальная среда открывает небывалые ранее возможности воплощения новых творческих идей и получения новых творческих результатов.

Интерактивность (от англ. interactivity) реализует неклассический тип взаимодействия реципиента с артефактом, заменяя мысленную интерпретацию художественного объекта реальным воздействием, материально трансформирующим его. Главный принцип интерактивности – принцип обратной связи. В режиме реального времени происходит чувственный, поведенческий контакт с реальностью. Интерактивное

телевидение, гиперлитература, компьютерные игры переориентируют реципиента с позиции интерпретатора на роль интерартиста, со-творца, реально влияющего на становление произведения; роли художника и публики смешиваются [2, с. 202].

В интерактивной реальности субъект-реципиент присутствует в виде своего виртуального двойника – аватара, в результате классическая пара автор-реципиент (зритель, слушатель, читатель и т. п.) сменяется отношениями автор-соавтор, соучастник компьютерного действия [4].

В музыке интерактивные композиции создаются с помощью электронных контроллеров, которые способны в реальном времени управлять процессом обработки звука. Источником звука могут быть традиционные музыкальные инструменты, а также пластика тела, голос, тактильные прикосновения, световой поток, видеоизображение и т. д. Специальные программы анализируют действия исполнителя (музыканта, танцора, художника) и интерпретируют его в развивающуюся музыкальную партитуру.

Сегодня существует целый интерактивный инструментарий – необычные инструменты, которые используют внемузыкальные принципы конструирования «виртуального инструмента». Американский музыкант и инженер Макс Мэтьюс создал специальное устройство, позволяющее с помощью «палочек» управлять заранее заданными параметрами – например, тембром инструментов, динамикой различных партий, темпом. Вслед за Мэтьюсом появилось изобретение Ричарда Буланже «управляющая перчатка», в которой сгибанием пальцев можно контролировать каждый отдельный параметр звука [3, с. 104]. Воздушные гитары (с видеодатчиками), биоусилители, термен-сенсоры (обновленные терменвоксы) и др. включают участников музыкальной коммуникации в единое интерактивное пространство композиции.

Примером интерактивного музыкального произведения может служить произведение Стефана Дэвида Бэка «Improvisation on Strange Attractors» («Импровизация на тему странных аттракторов»). Исполнитель на фаготе импровизирует в режиме реального времени. Компьютер считывает музыкальный материал через микрофон, отвечая своими собственными звуками, рассчитанными по специальному алгоритму. Пространственное положение, длительность, тембр и громкость являются параметрами, по которым происходит расчет звуков – ответа компьютера на звучание фагота.

Другой пример – сочинение Аллы Загайкевич «Пагода» – произведение для блок-флейты и электронной обработки в реальном времени. В качестве основного инструмента используется флейта сякухати (дзен-буддистской традиции), позволяющая извлекать мельчайшие нюансы высоты звука и его окраски (при извлечении одного и того же по высоте звука в разных аппликатурных позициях). Эта музыка принципиально нетональна,

ее основу составляют микротоновые интервалы с приемами портаменто, глиссандо, фруллато и т. д. Устройство флейты позволяет передавать звуковые эффекты шороха, шелеста. Чистое, легкое, прозрачное звучание флейты противостоит агрессивному, жесткому экспрессивному звучанию компьютера. Их сосуществование, взаимопроникновение, взаимовлияние составляет основное содержание произведения Аллы Загайкевич [3, с. 150]

Разновидностью интерактивной музыки является метод «work in progress», когда конец произведения не имеет четко оформленных границ (отсутствуют привычные функциональные отношения в гармонии, мелодия не стремится к своему завершению в тонике, музыкальная форма не имеет четкой структуры). При этом сохраняется внутреннее единство произведения: включенность в музыкальный процесс.

В интерактивной музыке возрождается традиция живого концертного исполнения. Исполнитель возвращается на сцену с новыми средствами и возможностями работы над музыкальным материалом через пластику, движение, голос, что, в свою очередь, требует создания новых музыкальных инструментов, немислимых в рамках традиционной инструментальной музыки.

Вместо законченного опуса музыкальное событие становится процессом его рождения-осуществления; действие важнее, чем результат, его исполнение здесь и сейчас имеет экзистенциальный событийный смысл.

В сфере музыкального искусства появляются новые специальности: аранжировщики, режиссеры компьютерных музыкальных действий, аниматоры, продюсеры. Они становятся участниками коммуникационного процесса, выступают в роли соавторов и обеспечивают музыкальный творческий процесс в электронном пространстве. Сферы композитора и исполнителя сближаются и практически объединяются в единый творческий процесс. Виртуальная музыкальная среда открывает новые возможности коммуникативных взаимодействий между участниками музыкальной коммуникации: креативной, исполнительской, слушательской и аналитической сферами.

Появление виртуальных реальностей в компьютерном пространстве качественно изменило отношение между человеком и миром.

В XX веке художники вплотную подошли к «границам» творчества: с одной стороны, создается реальность, в которой не присутствует сам субъект (объектное искусство, «смерть субъекта»); с другой стороны – художник творит сам себя, изменяясь на всех уровнях – от физиологического (виртуальное искусство, интерактивные композиции) до мировоззренческого (концептуальное искусство). Самодостаточную

спонтанную креативность субъективности назвали «машиной желаний», реализуемой на индивидуальном и социальном уровнях.

Коммуникационная культура является частью общей культуры личности. В центре системы социокультурной коммуникации стоит не информация, а субъект – носитель определенных социокультурных качеств, владеющий актуальными знаниями и технологиями материального, духовного и социального преобразования.

Человек, будучи частью глобальной целостности Бытия, испытывает потребность в единении с Абсолютным началом. Поэтому пространство личностной коммуникации рассматривается в диалектике соучастия и самоутверждения в виртуальном пространстве Бытия. Преимущество такого коммуникативного подхода заключается в возможности взаимоотражения единичного и всеобщего, конечного и бесконечного. Подобная коммуникация ведет к гармонизации личности, ибо способствует воссоединению всех начал человека: физического, эмоционального, интеллектуального и духовного в поли... природе человека. Понятая в таком контексте, глобальная коммуникативная потребность человека снимает проблему множественности культур, ибо обнаруживает общекультурное единство всего человечества.

Создание электронной среды привело к образованию качественно нового облика культурной среды. Возрастает роль музыки в определении смыслового контента культурного пространства. Тиражирование и распространение музыки привело к уплотнению и насыщению информационного музыкального пространства. В социуме формируется множество музыкальных субкультур, образуется глобальная музыкальная Интернет-субкультура. Музыка становится выразителем настроения определенных слоев общества, а музыкальные ценности – знаками и символами эпохи.

Принципиальное отличие нового искусства в том, что от самовыражения в музыке человек переходит к выражению музыки через себя: от ситуации «я – в музыке» к ситуации «музыка – через меня». Новая художественная практика ориентирована не на зрелище, а на участие, совместное действие.

Таким образом, интерактивная культура порождает новый способ реализации музыкального дискурса – творческий диалог, осуществляемый между всеми участниками коммуникативного процесса, в котором творчество, восприятие и интерпретация включаются в сложный полифонический процесс создания музыкального пространства.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Ануфриев Е.А. Социокультурный аспект инноватики в профессиональном музыкальном образовании // Психология и педагогика: методика и проблемы практического применения. 2010. № 11-1. С. 9–13.

2. Маньковская Н. Эстетика постмодернизма. СПб., 2000.
3. Ракунова И.Н. Новые композиторские технологии: творчество Аллы Загайкевич. К.: Феникс, 2010. 208 с
4. Сляднева Н.А. Homo Informaticus – человек эпохи информации // НТИ. Сер. 1. 1999. № 3. С. 9–13.
5. Щербакова А.И. Музыкальное искусство в современном пространстве культуры // Ученые записки Российского государственного социального университета. 2012. № 5. С. 97–100.