

# ИНФОРМАЦИОННЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЫКАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ И ОБРАЗОВАНИИ

© Отяковский, Д.С., Сагдиев, Р.Ф., 2023

УДК 782

DOI: 10.24412/2308-1031-2023-2-163-168

## ВОПРОСЫ И ПРОБЛЕМЫ МУЗЫКАЛЬНОЙ ДРАМАТУРГИИ В ЖАНРЕ ЦИФРОВОЙ ОПЕРЫ

Д.С. Отяковский<sup>1</sup>, Р.Ф. Сагдиев<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Российский институт театрального искусства – ГИТИС, Москва, 125009, Российская Федерация

<sup>2</sup> Санкт-Петербургская государственная консерватория им. Н.А. Римского-Корсакова, Санкт-Петербург, 190068, Российская Федерация

**Аннотация.** Лаборатория исследования цифровой оперы – это культурно-образовательный проект, рассчитанный на популяризацию оперного жанра в онлайн-пространстве, поиск новых форм музыкального театра и анализ ситуации, возникшей в сфере культуры в связи с COVID-ограничениями. В 2020 г. к жанру цифрового театра возник огромный интерес, однако интерес этот был скорее вынужденным: артисты, обязанные соблюдать карантинные меры, искали возможность создания новых способов коммуникации с аудиторией. Однако в оперной сфере в первую очередь публиковались видеосъемки спектаклей, что не может в полном смысле называться онлайн-проектами. В современном искусстве цифровая опера представлена уже довольно большим числом произведений, но их палитра широка и разнообразна, а методы исследования только формулируются и разнятся в зависимости от исследователя. Таким образом, мы имеем феномен, стремительно развивающийся, мутирующий и модулирующий в одном потоке культуры и времени с нами. Куратор лаборатории исследования цифровой оперы – Дмитрий Отяковский, один из создателей и визионеров нового жанра, лауреат национальной оперной премии «Онегин» в номинации «Лучший онлайн-проект». В 2020 г. он снял фильм-оперу в жанре screenlife «Пир во время чумы» Ц.А. Кюи. Рустам Сагдиев, будучи действующим композитором, обладая большим опытом создания музыкальных произведений, в том числе опер, является постоянным соавтором проектов Лаборатории исследования цифровой оперы.

**Ключевые слова:** онлайн-опера, цифровое искусство, музыка, театр, авангард, режиссура, композиция, кураторская деятельность

**Конфликт интересов:** Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.

**Для цитирования:** Отяковский Д.С., Сагдиев Р.Ф. Вопросы и проблемы музыкальной драматургии в жанре цифровой оперы // *Вестник музыкальной науки*. 2023. Т. 11, № 2. С. 163–168. DOI: 10.24412/2308-1031-2023-2-163-168.

## ISSUES AND PROBLEMS OF MUSICAL DRAMATURGY IN THE GENRE OF DIGITAL OPERA

D.S. Otyakovsky<sup>1</sup>, R.F. Sagdiev<sup>2</sup>

<sup>1</sup> Russian Institute of Theatrical Art – GITIS, Moscow, 125009, Russian Federation

<sup>2</sup> N.A. Rimsky-Korsakov Saint Petersburg State Conservatory, Saint Petersburg, 190068, Russian Federation

**Abstract.** The International Digital Opera Lab is a cultural and educational project designed to popularize the opera genre in the online space, search for new forms of musical theater, and analyze the situation that has arisen in the cultural sphere due to COVID restrictions. In 2020 there was enormous interest in the genre of digital theater, but this interest was rather

forced: artists, obliged to comply with quarantine measures, were looking for an opportunity to create new ways of communication with the audience. In the opera sphere, however, it was primarily video webcast of performances that could not be called online projects in the full sense of the word. In contemporary art, *digital opera* is already represented by a fairly large number of extremely varied works, but research methods are only being formulated and vary depending on the researcher. Thus, we have a phenomenon that is rapidly developing, mutating and modulating in the same stream of culture and time with us. The curator of the *digital opera* research laboratory is Dmitry Otyakovsky, one of the creators and visionaries of the new genre, winner of the *Onegin* National Opera Prize in the *Best Online Project* category. In 2020 he made a film opera in the screenlife genre, *A Feast in Time of Plague* by C.A. Cui. Rustam Sagdiev, being an active composer, having extensive experience in creating musical works, including operas, is a permanent co-author of projects of the Digital Opera Research Laboratory.

**Keywords:** online opera, digital art, music, theater, avant-garde, directing, composing, curatorial work

**Conflict of interest.** The authors declare the absence of conflict of interests.

**For citation:** Otyakovsky, D.S., Sagdiev, R.F. (2023), "Issues and problems of musical dramaturgy in the genre of digital opera", *Journal of Musical Science*, Vol. 11, no. 2, pp. 163–168. DOI: 10.24412/2308-1031-2023-2-163-168.

*Digital opera* – одно из самых молодых направлений современного искусства, характерные черты и атрибуты которого еще не вполне определены. Можно сказать, что это художественное течение находится в активной фазе формирования, самоопределения в поджанр или в отдельный жанр. Понятие диджитализации, как таковой, достаточно емко сформулировано исследователем М.Н. Бунаковой: «Диджитализация рассматривается нами как процесс трансформации традиционно существующих явлений, феноменов и практик под воздействием цифровых технологий, а также результаты данного процесса, воплощенные в виртуальных (бытующих в цифровом пространстве) форматах репрезентации объектов» (2022, с. 97).

В современном искусстве «цифровая опера» представлена уже довольно большим числом произведений, однако их палитра настолько широка и разнообразна, а методы исследования только формулируются и разнятся в зависимости от исследователя. Таким образом, мы имеем феномен, стремительно развивающийся

ся, мутирующий и модулирующий в одном потоке культуры и времени с нами, чрезвычайно насыщенный, даже перенасыщенный событиями: «Информационная революция, как, собственно, и любая другая радикальная трансформация, открывает новое смысловое пространство самоопределения общества и человека, отход от закономерного развития событий, обусловленный максимальной событийностью» (Федорова Ж., 2018, с. 74).

Использование цифровых технологий в качестве выразительных средств оперного искусства – новый тренд, появившийся на наших глазах (Нагина Д., 2022, с. 45). И прежде чем приступить к непосредственному анализу спектаклей в жанре *digital opera*, необходимо дать классификацию использования цифровых технологий в театре. По результатам анализа литературы в рамках нашего исследования мы не нашли такой классификации, поэтому предлагаем собственную.

Digital в театре может использоваться как **средство выразительности**, т.е. использование цифро-

вой эстетики в конвенциональной оффлайн-постановке.

**Форма** – постановка классической / существующей пьесы или оперы в формате онлайн.

**Жанр** – создание нового произведения, изначально рассчитанного на цифровую дистрибуцию.

Рассмотрим каждый пункт подробнее. Digital как средство выразительности все чаще встречается на театральных подмостках. Переписки в смартфонах, окна браузера и другие элементы цифровой эстетики становятся частью медиадекораций. Однако этот вид использования цифровых технологий в театре все еще подразумевает наличие сцены и зрительного зала. Digital лишь часть видеоконтента спектакля. «Признаки массовой культуры в целостном оперном тексте становятся очевидными при изучении практики интерпретации классических опер на театральной сцене. Мы наблюдаем серьезные изменения, связанные с функционированием, социальной репрезентацией жанра, а также с модификацией стилистических и драматургических особенностей конкретных опер» (Густякова Д., 2011, с. 239).

Digital как форма – это следующий этап цифровой трансформации. Здесь мы рассматриваем спектакли, создающиеся для просмотра в виде контента. Важным отличием от, например, видеотрансляции спектакля со сцены, является художественное осмысление выбранной формы – будь то экран компьютера, приложение дополненной реальности или серия сторис в социальной сети.

Digital как жанр – это закономерное развитие движения в сторону «цифры». Если под формой мы предполагали постановки уже существующих

пьес (опер, мюзиклов и т.д.) в цифровом формате, то, когда мы говорим о жанре, – это сочинения, изначально созданные для постановки в цифровом формате. Сотрудничество с композиторами и драматургами открывает перед авторами цифровых спектаклей бесконечные возможности – вместо «утрамбовывания» существующей пьесы в технические ограничения можно просто написать новую.

Цель работы – выявить наиболее характерные (по отношению к цифровой опере) черты музыки и музыкальной драматургии следующих произведений: «Грехопадение» и «Комедия города Петербурга» по пьесам Даниила Хармса и «Медея» по мотивам одноименной трагедии Еврипида. Выбор исследуемых произведений обусловлен тем, что публикация подготовлена в соавторстве композитора указанных произведений, а также режиссера и концептмейкера, осуществившего их постановку.

«Грехопадение» – первая в мире опера, созданная специально для постановки в формате приложения дополненной реальности. «Дополненная реальность – разновидность виртуальной среды или, как ее обычно называют, виртуальной реальности. Виртуальные технологии полностью погружают пользователя в синтетическое окружение и во время “погружения” пользователь не может видеть реальный мир вокруг него. Напротив, дополненная реальность позволяет видеть объективную реальность с виртуальными объектами, наложенными или скомпонованными с существующими в действительности предметами. Поэтому дополненная реальность расширяет,

а не полностью заменяет константную реальность» (Красноскулов А., 2018, с. 80).

Согласно замыслу творческой команды, опера разделена на семь частей-уровней (по аналогии с мобильными играми), произведение решено было сделать компактным (около 15 мин), а его музыкальную партитуру следовало подчинить возможностям представления в формате мобильного приложения. В связи с этим создание музыки «Грехопадения» не было во всем похоже на работу композитора над традиционной оперой. В частности, для слаженности композитора, режиссера и аниматора, работа шла в соответствии со строгими таймкодами, что характерно скорее для киномузыки.

Одной из главных идей было получение такого аудиоряда, который бы использовал преимущества воспроизведения на мобильном устройстве. Эффект вовлечения, создаваемый дополненной реальностью, был усилен использованием в партитуре эффектов стерео и автономной сенсорной меридиональной реакции (ASMR), образуемых условным движением музыкальных звуков и шумов (например, хруст надкусываемого фрукта) вокруг зрителя-слушателя при условии использования наушников. Квазибиблейский сеттинг хармсовского рая раскрывается в музыке использованием «обертонового пения» (прием, слышимый только при определенных условиях записи), а также особого инструментального состава, в шутку названного в программке «древневавилонскими инструментами». Это блокфлейта, саксонет, укулеле, гитара, рояль (в том числе подготовленный), флексатон и треугольник. Такой «игрушечный»

состав, кроме прочего, подчеркивает связь произведения с мобильными и компьютерными играми.

Из традиционных средств – оперный вокал, «живое» инструментальное сопровождение, лейтмотивы и музыкальные отсылки к искусству разных стилей и эпох, характерные для оперы формы (дуэт, ария, сцена) и жанры, а также использование достижений А.С. Даргомыжского, Н.А. Римского-Корсакова, Ц.А. Кюи и С.В. Рахманинова в сфере камерно-речитативной оперы, которой «Грехопадение», по сути, является (пьеса Хармса воплощена от начала до конца без изменений).

«Медея» во многом отличается от «Грехопадения»: присутствует либретто, написанное современным драматургом и сценаристом Всеволодом Нелюбовым, это уже не мобильное AR-приложение, а оперный мини-сериал из трех серий, но главные изменения коснулись стиля музыки. Парадоксально, что с точки зрения жанра в целом, «Медея» – digital опера, но с точки зрения музыкального жанра выбрано более широкое определение *drama per musica*. На то есть две причины: концептуальная и техническая.

Концептуально мы стремились приблизиться к более архаичному жанру, который был предтечей оперы. Обращение к античному сюжету подталкивало создать эту стилистическую дистанцию. Для этого был использован камерный состав инструментов, похожий на состав «Грехопадения», но в иной, грубой, первобытной подаче, сочетание в кадре пения, драматической декламации и игры на инструментах артистами, музыкальные отсылки к творчеству «Флорентийской Камераты». Эти

особенности неразрывно связаны с технической составляющей: артистами были актеры Воронежского молодежного музыкально-пластического театра, имеющие разный уровень и характер музыкальной подготовки: от бардов-любителей до профессиональных эстрадных и оперных певцов.

Написанию партитуры предшествовал кастинг, вокальные партии, они же роли, были написаны для каждого из певцов индивидуально, с учетом их сильных и слабых сторон. Так, в музыкальной драме появились продолжительные драматические монологи, оперные дуэты, ансамбли и арии, протяжные песни, сюрреалистические алеаторические каноны и даже эстрадное танго. Все это не позволяет назвать это музыкальное произведение оперой в прямом смысле этого слова, но не отменяет его бытие оперой цифровой.

«Комедия города Петербурга» во многом повторяет опыт «Грехопадения». Снова Хармс, снова отсутствие отдельного либретто, похожий инструментальный состав с добавлением баяна и металлофона, традиционная оперная жанровая составляющая (правда, с большим тяготением к сценам непрерывного развития), академическое пение. Однако на сей раз цифровизация преобразила саму структуру оперы. Вместо привычной драматургии мы имеем сюрреалистическое рондо для восьми поющих портретов-экранов, не име-

ющее начала и конца. Теоретически бесконечное произведение, инсталлированное на премьере в общей сложности около 17 ч.

Для того чтобы воплотить идею бесконечного музыкально-драматического произведения, необходимо было создать такую рондообразную форму, повторы, полуповторы и вариации в которой сбивали бы с толку слушателя и не давали бы понять, когда начался следующий круг воспроизведения. Сама единица формы должна быть разомкнутой и при этом самодостаточной. В тот момент, когда авторы и артисты уже сами стали сомневаться, с какой условной точки должна начинаться музыка в процессе репетиций и съемок, стало ясно, что концептуальная цель достигнута.

Заканчивая описание данных произведений цифровой оперы, следует отметить следующее: digital составляющая безусловно влияет на процесс создания и исполнения музыки. Мы потеряли «зеркало сцены», живого исполнителя, музыкальную агогику (технические ограничения пока не позволяют отступать от четкого метронома); преобразился состав, сам жанр оперы пошатнулся (как в случае с «Медеей»). Но взамен условным «потерям» приобретен новый уровень, а вернее, новое качество свободы в музыке. Свободы, не хаотически безграничной, но направленной в широкое поле новых задач, вызовов, форматов и решений.

**Благодарность:** авторы выражают благодарность Федеральному агентству по делам молодежи «Росмолодежь» и арт-кластеру «Таврида» за информационную и организационную поддержку Лаборатории исследования цифровой оперы.

**Acknowledgment:** the authors would like to thank the Rosmolodezh Federal Agency for Youth Affairs and the Tavrida Art Cluster for informational and organizational support of the International Digital Opera Lab.

### ЛИТЕРАТУРА

Бунакова М.Н. Диджитализация оперного искусства: Цифровые практики и виртуальные режимы бытования классической оперы // Вестник культуры и искусств. 2022. № 4. С. 97–104.

Густякова Д.Ю. Постановка классической оперы в контексте массовой культуры («Евгений Онегин» П. Чайковского и Д. Чернякова) // Ярославский педагогический вестник. 2011. № 1. С. 239–243.

Красноскулов А.В. Музыка и дополненная реальность: На пути к будущему // Южно-российский музыкальный альманах. 2018. № 4. С. 80–84.

Нагина Д.А. Цифровые оперные миры Дмитрия Отяковского // Ученые записки РАМ имени Гнесиных. 2022. № 4. С. 45–52.

Федорова Ж.В. Информационная революция как событие и со-бытие // Мировая литература на перекрестье культур и цивилизаций. 2018. № 4. С. 71–78.

### REFERENCES

Bunakova, M.N. (2022), “Digitalization of opera art: digital practices and virtual modes of existence of classical opera”, *Vestnik kul'tury i iskusstv* [Bulletin of culture and arts], no. 4, pp. 97–104. (in Russ.)

Fedorova, Zh.V. (2018), “Information revolution as Being and Co-Being”, *Mirovaya literatura na perekrest'e kul'tur i tsivilizatsii* [World literature at the crossroads of cultures and civilizations], no. 4, pp. 71–78. (in Russ.)

Gustyakova, D.Yu. (2011), “Staging a classical opera in a mass culture («Eugene Onegin» by P. Tchaikovsky and D. Chernyakov”, *Yaroslavskii pedagogicheskii vestnik* [Yaroslavl pedagogical bulletin], no. 1, pp. 239–243. (in Russ.)

Krasnoskulov, A.V. (2018), “Music and augmented reality: on the way to the future”, *Yuzhno-rossiiskii muzykal'nyi al'manakh* [South Russian musical almanac], no. 4, pp. 80–84. (in Russ.)

Nagina, D.A. (2022), “Digital opera worlds of Dmitry Otyakovsky”, *Uchenye zapiski RAM imeni Gnesinykh* [Scientific notes of the Gnessin Russian Academy of Sciences], no. 4, pp. 45–52. (in Russ.)

---

### Сведения об авторах

Отяковский Дмитрий Сергеевич, ассистент-стажер Российского института театрального искусства – ГИТИС, факультет музыкального театра, кафедра режиссуры музыкального театра (Москва), куратор Лаборатории исследования цифровой оперы

E-mail: dmitry@otyakovsky.com

Сагдиев Рустам Фаридович, ассистент-стажер Санкт-Петербургской государственной консерватории им. Н.А. Римского-Корсакова, факультет композиции и дирижирования

E-mail: eusebus@yandex.ru

### Authors Information

Dmitry S. Otyakovsky, trainee assistant of the Russian Institute of Theatre Arts – GITIS, Faculty of Musical Theatre (Moscow), curator of the Digital opera research laboratory

E-mail: dmitry@otyakovsky.com

Rustam F. Sagdiev, trainee assistant of the N.A. Rimsky-Korsakov Saint Petersburg State Conservatory, faculty of composition and conducting

E-mail: eusebus@yandex.ru

Поступила в редакцию 15.03.2023

После доработки 30.05.2023

Принята к публикации 31.05.2023

Received 15.03.2023

Revised 30.05.2023

Accepted for publication 31.05.2023