



В ИРТУАЛЬНАЯ ГРАНИЦА КОМПЬЮТЕРНОЙ МУЗЫКИ

УДК 781.21

<http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-53-60>

Л. М. Грибанова

Международный славянский институт,
Москва, Российская Федерация,
e-mail: snovamila@gmail.com

Аннотация. Статья посвящена компьютерной музыке – части виртуального мира, который составляет один из трендов современной жизни. Автор дает развернутый анализ феномена виртуальности в компьютерной музыке как направленности к виртуальной границе – пределу эмпирической реальности и выходу в искусственный мир, приумноженный за счёт компьютерных технологий. Авторы компьютерной музыки создают виртуальный мир с иными ожиданиями, устремлениями и восторгами, чем у сочинителей/исполнителей/слушателей музыки, созданной в рамках онтологической и онтической границ. В статье характеризуются современные представления о компьютерной музыке как радикально новой по отношению к прошлой музыкальной традиции и независимой от естественной жизни человека. Искусственность компьютерной музыки означает переход от аналогового звука к цифровому, от коммуникации к замыканию в себе и к взаимодействию с электронно-компьютерной техникой. Особенность виртуальной границы – искусственность, неполнота, симуляция, децентрализация человека, его одиночество – проявилось в настоящее время именно с тотальностью технологически-компьютерного мышления. Преодолевая онтологическую и онтическую границы, компьютерная (инженерная) музыка выводит нас в искусственный мир, за пределами антропологического, характеристики которого еще предстоит уточнять.

Ключевые слова: виртуальная реальность, онтологическая граница, онтическая граница, виртуальная граница, компьютерная музыка, электронная музыка, цифровая музыка, искусственность.

Для цитирования: Грибанова Л. М. Виртуальная граница компьютерной музыки // Вестник Московского государственного университета культуры и искусств. 2024. №5 (121). С. 53–60. <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-53-60>

THE VIRTUAL BORDER OF COMPUTER MUSIC

Lyudmila M. Gribanova

International Slavic Institute,
Moscow, Russian Federation,
e-mail: snovamila@gmail.com

ГРИБАНОВА ЛЮДМИЛА МИХАЙЛОВНА – кандидат педагогических наук, член Российского Эстетического Общества, профессор кафедры сольного пения вокального факультета, Международный славянский институт

GRIBANOVA LYUDMILA MIKHAILOVNA – CSc in Pedagogy, Member of the Russian Aesthetic Society, Professor at the Department of Solo Singing of the Vocal Faculty, International Slavic Institute

© Грибанова Л. М., 2024



Abstract. The article is devoted to computer music – a part of the virtual reality, which is one of the trends of modern life. The author gives a detailed analysis of the phenomenon of virtuality in computer music as a direction to the virtual border – the limit of empirical reality and the exit to the artificial world, multiplied by computer technology. The authors of computer music create a virtual reality with different expectations, aspirations and enthusiasms than the composers/performers/listeners of music created within the ontological and ontic borderies. The paper characterises contemporary conceptions of computer music as radically new in relation to past musical tradition and independent of natural human life. The artificiality of computer music means the transition from analogue sound to digital sound, from communication to closure and to interaction with electronic-computer technology. The peculiarity of the virtual frontier – the artificiality, incompleteness, simulation, decentralisation of the human being, his loneliness – has now manifested itself precisely with the totality of technological-computer thinking. Overcoming the ontological and ontic boundaries, computer (engineering) music takes us into an artificial world, beyond the anthropological one, the characteristics of which are yet to be clarified.

Keywords: virtual reality, ontological border, ontic border, virtual border, computer music, electronic music, digital music, artificiality.

For citation: Gribanova L. M. The virtual border of computer music. *The Bulletin of Moscow State University of Culture and Arts (Vestnik MGUKI)*. 2024, no. 5 (121), pp. 53–60. (In Russ.). <http://doi.org/10.24412/1997-0803-2024-5121-53-60>

Компьютерная музыка является частью виртуальной реальности, существуя в цифровом пространстве благодаря компьютерным технологиям. Осознание бытийного статуса компьютерной музыки должно опираться на понимание сущности и особенностей явления виртуального. С этой целью в статье решаются задачи: размежевание онтологической, онтической и виртуальной границ, определение бытийного статуса виртуальной реальности на основе понятия границы, характеристика компьютерной музыки как виртуальной реальности. Научная новизна работы связана с определением особого – неонтологического – статуса компьютерной музыки и с характеристикой проявлений её виртуальной границы.

Виртуальную реальность в современной науке понимают различно: как духовно-символическое образование, вторую объективную реальность, вторую природу, идеальное бытие вещи, информационную среду. Исследователь Д. О. Усанова (как и многие другие авторы) выделяет несколько типов осмысления категории «виртуальность», начиная с античности до наших дней. Это и мир идей Платона, и небытие И.-Д. Скотта, Ф. Аквинского,

и «Град божий» блж. Августина, и утопии Т. Мора, и психологические миры субъекта Дж. Мида, Ч. Кули, У. Томаса, и симулякры Ж. Бодрийара, и масс-медийный и информационно-технологический феномен П. Бурдье, Н. Лумана и многое другое. Столь различные понимания виртуальности, однако, обобщаются, по мнению Д. Усановой, как инобытие, «мир, возведенный в ранг обновлённо-чудесной реальности» [8, с. 89].

Как видно, происходит смешивание под одной категорией виртуальности таких явлений, как, например, масс-медиа и «Небесное царство» средневековых мыслителей. К примеру, другой исследователь, О. И. Немыкина, отмечая множество подходов к виртуальной реальности, также отождествляет её с божественной реальностью [5, с. 55]. При таком смешении понятна мысль О. И. Немыкиной о том, что «виртуальная реальность обладает статусом бытия», хотя «бытия иного, отличного от естественного, материального» [5, с. 58]. Отмечаем определённое согласие в этом смешении многих авторов сегодня. Так, например, И. А. Николаев причисляет к виртуальности культурные и мистические явления, включая мифы, религии, филосо-



фию, этику, литературу и искусство. Отсюда И. А. Николаев наделяет виртуальность онтологичностью, несмотря на «нерегистрируемость», «короткоживучесть» и «недовоплощённость» [6].

С. С. Хоружий – философ, создатель «синергичной антропологии», апологет энергийности, предлагает понятие «граница». Многие исследователи виртуальности, ссылаясь на него, в особенности, на его раннюю работу «Род или недород?» [10], определяют её бытийный статус как распределение свободной энергии, как потенциальную возможность в противовес классическим представлениям о несуществовании и неактуализированности энергии, которая не перешла в осуществлённость. Именно это понятие, понятие границы, поможет нам оценить виртуальную реальность и её бытийный статус.

Действительно, С. С. Хоружий пишет о первоначальном импульсе как о неустрашимом бытийном этапе. Именно категория энергийности обуславливает концепт динамичности, размыкания человека, его открытости вовне. Однако это не значит, что любой импульс человека реален, а потому и онтологичен. Во-первых, учёный вводит категорию «граница» для того, чтобы обозначить адресата направленности энергийного импульса человека, чтобы понять, связан ли этот импульс с идентификацией и конституцией человека или нет (антропологическая граница, по С. С. Хоружему, есть предел или горизонт существования человека). Во-вторых, он разделяет несколько горизонтов антропологической реальности, куда устремляется какой-либо импульс. Как утверждает С. С. Хоружий, видов границ всего три:

- *онтологическая*, обращенная к пределу человеческого бытия (по ту сторону границы – иной род и способ бытия, ангельский, божественный);
- *онтическая*, связанная с уходом за горизонт сознания (за пределами границы – изменённое, трансовое состояние сознания, актуализация бессознательного);

- *виртуальная граница*, уводящая от реальности в виртуальный мир (в мир «понарошку», несуществующий эмпирически и духовно, то есть мир, никак не связанный как с непосредственным опытом человека, так и с «Внеположным Истоком») [9].

У виртуальности, таким образом, есть собственная граница, предел существования материальной и психической естественной эмпирической реальности. За этим пределом располагается виртуальная «реальность» (теперь будем брать в кавычки это слово). Таковая не имеет ничего общего как со святостью, куда призваны христиане, с нирваной, куда устремляются буддисты и т. п., то есть никак не перекликается с реальностью онтологической границы, так и с реальностью психических предельных жизненных переживаний, а также – патологий и трансовых состояний, с проявлениями онтической границы. Особенностью виртуальной реальности, по С. С. Хоружему, является неполнота, неопределённость бытия, зависимость от чего-то извне, опосредованность, несамостоятельность, вторичность, «привативность по отношению к эмпирическим явлениям с недостатком определяющих его черт» [9, с. 41]. Виртуальная реальность иллюзорна, но при этом стремится заместить любую другую реальность. Будучи неопределённым пространством и нелинейным неисторическим временем, виртуальность лишь мифологизируется, выполняя функции религиозных институтов, о чём пишут М. М. Медведев и А. А. Сергеев [4].

Так, под виртуальностью мы будем понимать не столько энергийность вообще, не потенциальность как таковую, не любую недовоплощённость, сколько этот самый «мир понарошку», искусственность, мир с недостатком человеческого начала и без устремления к «Внеположному Истоку». А именно, виртуальность есть сгенерированная с помощью электронно-цифровых и компьютерных технологий искусственная «реальность», подменяющая собой какую-либо естественную



антропологическую и духовную реальность. Как замечает П. И. Браславский, разработчики виртуальной реальности ещё на заре её появления ставили себе цель «симулировать физический мир» и «протезировать чувственную реальность» [1, с. 24]. Смертность человека, необратимость времени и хрупкость жизни – эти «три якоря реальности», о которых пишет диссертант [1, 43–44], отсутствуют в виртуальной «реальности», что даже логически приводит, на наш взгляд, к ориентированности на человека лишь в последнюю очередь, к выстраиванию миров, свободных от психологии и тела. Как пишет П. И. Браславский, «современный статус человеческого тела во многом определяется компьютером» [1, с. 123].

Компьютерная музыка как виртуальная реальность есть такой же искусственный мир, отдельный от той музыкальной реальности, которую знало человечество на протяжении всей своей истории, которая исходила из недр антропологичности и сокровенных поисков и прозрений, являлась продолжением тела, души и духа человека. Наступила эра другой музыки. Её искусственная / виртуальная «реальность» представляет собой, во-первых, исключительную новизну вне какой-либо оглядки на традицию. Главный пафос для создателей компьютерной музыки заключается в «создании гармоничной и целостной амальгамы прекрасных образов Неведомого, Немыслимого, Непредставимого» [3, с. 18]. Во-вторых, искусственность, новизна и автономность компьютерной музыки настолько тотальны, что встают на место всей предыдущей истории музыки. Здесь наблюдается согласие многих исследователей. Например, Э. Р. Дарчинянц пишет, что компьютерная музыка «фактически является генератором зарождения и развития нового, современного типа музыкального фольклора» [3, с. 37]. В. В. Громадин предрекает, что вообще цифровая музыка, и в частности компьютерная, «может полностью заменить собой реальный аналоговый мир звуков, заменить естественное акустическое пространство нашей планеты» [2, с. 77].

Прежде, чем развить этот тезис, определим феномен компьютерной музыки. Под термином «компьютерная музыка» мы понимаем то, что современный композитор Олег Пайбердин назвал «инженерной музыкой». Таковая в корне отличается от музыки, которую сочиняет, симультанно представляет, записывает композитор или которую сочиняет «народ», вариативно её перепевая или играя. Будем компьютерную/инженерную музыку отличать также от цифровой и электронной музыки. Последняя – предшественница компьютерной музыки. «Компьютер стал универсальным музыкальным инструментом, вобравшим в себя весь опыт электронной музыки в области синтеза звука» [7, с. 5]. Цифровая музыка, как верно обобщает В. В. Громадин, есть универсальный термин для охвата всего спектра явлений, «существующих в рамках глобального цифрового информационного пространства с цифровым способом фиксации» [2, с. 251]. Цифровая музыка (то есть всё то, что оцифровано, в том числе и, например, классическая музыка) шире, чем компьютерная музыка. Мы думаем, что критерием именно компьютерной музыки является её способ создания, структурные особенности и способ существования.

Способ создания и исполнения традиционной музыки (под этим термином будем иметь в виду академическую, богослужебную, фольклорную и популярную эстрадную музыку) связан с жизненными импульсами человека, с реальностью живого голоса или инструмента, сконструированного по образцу голоса или тела человека, с интонацией и интонационным процессом, с настроением человека, его устремлением ввысь, вдохновением, сиюминутностью, с движением смычка, например, и так далее. Способ создания и исполнения компьютерной/инженерной (можно продолжить – алгоритмической, звукорежиссёрской) музыки не опирается, прежде всего, на живые импульсы и процессы, они растворяются в заданности программ, процессоров, «лайфэлектроники». Такая музыка обретает собственные структуры,



требует особого восприятия. Как поясняет в одном интервью современный крупный композитор-инженер Николай Попов, компьютерная музыка есть сгенерированная музыка. Её авторов, как он рассказал, интересует прохождение материала через различную обработку и компьютерную препарацию. Таким материалом является любой звук из реального мира или из музыки прошлого (так, например, в его мультимедийной опере «Curiosity» цитата из «Весны священной» И. Стравинского переработана по компьютерным алгоритмам). Видим здесь ту вторичность виртуальной реальности, о которой мы писали выше. Использование цитат, аллюзии, стилизация и другие подобные явления в академической музыке не в счёт, так как они оказываются частью традиционного способа сочинения, вступают во взаимодействие с мыслью/чувством/устремлением композитора, который порождает нечто в целостности и развёртывании интонационного процесса. Сродство композитора с используемым материалом обогащает, вдохновляет, провоцирует сочинение, импровизацию, перепев. Здесь же способ создания таков, что автор не сам «перерабатывает» понравившийся источник, но это делает техника, потому он не знает наперёд, какой будет результат. Взяв звук или цитату, композитор-инженер дальше действует уже по законам компьютерного и цифрового пространства. Он, как сказал Н. Попов, призван искать то, чего никогда не делал, никогда не слышал, испытывать восторг от неожиданности новых звучаний, от алгоритмической работы над материалом, от его преломления. Таким образом, под компьютерной музыкой мы понимаем феномен создания музыкального продукта (проекта) как процесс препарирования, синтеза, наложения различных звуковых данных в тех или иных компьютерных программах с непредсказуемым и случайным для автора результатом.

Вернёмся к искусственности компьютерной музыки. Виртуальная граница указывает на её радикальную автономность от есте-

ственной, антропологической реальности, несмотря на использование материала оттуда. Попытаемся раскрыть, в чём проявляется этот уход от естественности и человека в компьютерной музыке.

Прежде всего, происходит уход от аналогового пространства. Как известно, аналоговый способ фиксации звука означает перевод сигнала в аналогичное колебание. Аналоговые преобразования характерны для нашего естественного мира: например, наше восприятие является аналоговым, допускающим определённые искажения; цифровой же означает перевод сигнала в цифры и затем их передачу. «Каждое аналоговое преобразование, – пишет В. В. Громадин, – изменяет сигнал: сигнал на “входе” в аналоговую систему (будь то радио или наши органы чувств) не совпадает с сигналом на “выходе”. <...> Музыка же, существующая непосредственно в цифровом пространстве, будет одинаково звучать вне зависимости от сиюминутных акустических условий, индивидуальных особенностей инструмента <...>. И музыка будет передана от композитора к исполнителю без изменений и недоговорок» [2, с. 30].

Стерильность звуковая соответствует стерильности взаимодействия человека с компьютерной музыкой. Особенностью её существования является отсутствие коммуникации – того, без чего не может жить прежняя традиционная музыка. Слушание компьютерной музыки оказывается сугубо личным актом, не предполагающим то неуловимое, ту искру, то общение, чем отличается, например, концерт с живыми исполнителями. Компьютерная музыка, как пишет В. И. Громадин, «может существовать без премьерного шума, без разговоров в антракте, без обсуждений, без ощущения причастности к действию, без визуального ряда (исполнители, фрики, торжественная атмосфера, тишина в зале, затаённое дыхание публики и т. п.)» [2, с. 38]. Далее диссертант делает неутешительный вывод о том, что такая музыка «становится способом надёжного и быстрого разъединения людей» [2, с. 39].

Разрывается не только коммуникация извечной триады как условие существования прежней музыки – композитор, исполнитель, слушатель, видоизменяется сам человек, переходя от естества, природы к киборгу, то есть к симбиозу «человек-компьютер». Это касается и композитора: как пишет В. В. Громадин, «любой современный композитор, сочиняющий с помощью компьютера, уже практически киборг» [2, с. 139]. Исполнитель в компьютерной музыке либо исчезает, уступая место машине («как бы вы ни старались, машина в состоянии сыграть лучше» [2, с. 225], виртуознее и дешевле – в виде вокалоидов или электронных заместителей любого инструментария), либо подчиняется ей. Например, исполнение под фонограмму неудобно, несвободно: «Нельзя взять темп чуть медленнее в каком-то месте, нельзя задержаться на фермате, нельзя разойтись хоть на йоту» [2, с. 216]. Слушатель, в отличие от исполнителя, не исчезает в виртуальной реальности компьютерной музыки (хотя её объём, превышая возможности человеческого познания, может быть охвачен лишь искусственным интеллектом). Исследователи виртуальной реальности любят писать о её перформативности и интерактивности [1, с. 76]. Применительно к музыке – об активной включённости в музыкальный процесс слушателя, даже если он просто сделал тише звучание на своём телефоне. В виртуальной реальности компьютерной музыки «добавляется возможность каждому слушать любую музыку как угодно и где угодно» [2, с. 120]. Однако, как пишет П. И. Браславский, «часто интерактивность выглядит как простой карточный фокус» [1, с. 81]. Активность слушателя чаще всего заключается лишь в выборе фоновой музыки.

Искусственность компьютерной музыки проявляется также в построении мира вне иерархии, свойственной всему живому. Превенная музыка существовала в иерархичной системе: традиционное высокое искусство было и «воспринималось как нечто стоящее над культурой, как бы несущее “свет истины”».

В цифровом инфопространстве все составляющие уравниваются: если нет иерархии, то нет и высокого искусства как такового» [2, с. 125]. Уравненность любой музыки не только в цифровом пространстве, но и в компьютерной музыке привела к «потере смысла делить композиторов на гениальных, талантливых, обычных, бездарных и т. п.» [2, с. 211]. Так, компьютерную музыку создают не только профессиональные «обычные» композиторы (А. Родионов, Б. Тихомиров, Н. Попов, Д. Курляндский, Х. Циммер, А. Раимкулова, Тан Дун), но и дилетанты: «почти любой человек при наличии желания, трудоспособности и определённом уровне владения аппаратурой и оборудованием в состоянии написать “сложную”, “экспериментальную” композицию» [2, с. 211].

Исследователи виртуальной реальности согласны в том, что разница между естественным и искусственным сегодня размывается. Это происходит в науке – «натура становится объектом технических манипуляций, природа как таковая в принципе уравнивается с продуктом техники (генная инженерия, биотехнология» [1, с. 68]. Это происходит и в антропологии – «киберпространство размывает понятие цельного “я”, делает осязаемым деконструкционистский “децентрализованный субъект”; на место единого субъекта приходит множество соперничающих агентов, “коллективный разум”, набор разрозненных образов без координирующего центра» [1, с. 68]. Это уже факт нашей жизни, в том числе и факт музыкальной современности. Мы попытались проанализировать проявления виртуальной границы компьютерной музыки, увидеть искусственность, неантропологичность таковой, причём не связанную с духовными устремлениями (ибо приобщение, например, к какой-либо духовной традиции тоже приводит к некоторой искусственности, но вызванной подражанием Иному бытию. Виртуальная реальность, как утверждает С. С. Хоружий, есть «недо-Иное» [9, с. 42]).

Мы попытались также размежевать её с естественным, прежним, традиционным на-



чалом в музыке, чтобы выделить сам феномен компьютерной музыки. Это нам дало осознание того, что она, направленная к виртуальной границе, есть принципиально другая, чем музыка, которую писали композиторы, но не инженеры, и продолжают пока писать, устремляясь к онтологической границе (например, меняя собственный образ бытия на ангельский – вспомним тут святых песнословцев, или приобщаясь, прямо или опосредованно, к соответствующей традиции) или к онтической границе (желая, например, приблизиться к трансовому состоянию). Однако это не значит, что в рамках компьютерной музыки невозможно написать, например, «божественную» музыку. В. С. Ульянич верит, что новая художественно-выразительная среда компьютерного музыкального искусства «приближает нас к идеалам духовного Космоса» [7, с. 24]. Многие создатели компьютерной музыки претендуют на сакральность, духовный посыл. Но, на наш взгляд, в этом случае надо говорить о гибридности границ – виртуальной и онтологической.

Кроме того, наше исследование виртуальной границы компьютерной музыки показало отдельность её бытийного статуса, не смешанного с какой-либо ментальной, мифологической, религиозной, художественной, музыкальной реальностью. Особенность виртуальной границы – искусственность, неполнота, симуляция, децентрализация человека, его одиночество – проявилось

в настоящее время именно с тотальностью технологически-компьютерного мышления. Что же до перечисленных других реальностей, то в них действовала, как справедливо и весомо утверждает С. С. Хоружий, прежде всего, онтологическая или онтическая границы. Учёный пишет о доминирующей топике этих двух границ в прежние века и эпохи [9, с. 359]. Антропологическая реальность в прошлом, будучи пластичной, нежесткой и живой, несомненно, включала в себя и виртуальную границу уже в силу «неэссенциального», энергийного характера любой трансляции [9, с. 357], но именно в конце XX века приходит «Человек Виртуальный» [9, с. 345], что говорит о смене доминанты антропологической границы, о действии виртуальной границы сегодня в (само)идентичности человека, в культуре, в частности, в музыке. Возникновение инженерной, не композиторской музыки, отвечает такой доминанте. Отдельность такой музыки от всего прошлого с великим оптимизмом обосновывает В. С. Ульянич – создатель так называемого «ладозвонного пространства-времени». В её основе лежит, как пишет диссертант, «принципиально новый музыкально-технический базис создания, обработки и организации звукового материала» [7, с. 5]. Такова музыка настоящего времени и, как оптимистично утверждает В. С. Ульянич, такова «величайшая музыка будущего, что грядёт в наш земной мир» [7, с. 24].

Список литературы

1. *Браславский П. И.* Технология виртуальной реальности как феномен культуры конца XX – начала XXI веков: дис... канд. культурологии. Екатеринбург, 2003. 163 с.
2. *Громадин В. В.* Феномен музыки цифрового века: вопросы теории: дис... канд. искусствоведения. Москва, 2010. 313 с.
3. *Дарчинянц Э. Р.* Освобождённая музыка: практическое руководство для музыкально-компьютерного моделирования. Москва: Спутник+, 2014. 160 с.
4. *Медведев М. М., Сергеев А. А.* Мифологизация функций виртуальной реальности // Телескоп: журнал социологических и маркетинговых исследований. 2023. № 1 (9). С. 103–109.
5. *Немыкина О. И.* Понятие виртуальности в философском контексте // Известия высших учебных заведений. Поволжский район. Гуманитарные науки. Философия. 2011. № 1 (17). С. 53–62.



6. *Николаев И. А.* Виртуальность как естественнонаучный, технический и культурный феномен: дис... канд. философ. наук, Саратов, 2004. 149 с.
7. *Ульянич В. С.* Компьютерная музыка и освоение новой художественно-выразительной среды в музыкальном искусстве: автореф. дис... канд. искусствоведения. Москва, 1997. 24 с.
8. *Усанова Д. О.* Виртуальность культурного пространства: ключевые вариации осмысления // Челябинский гуманитарий. Серия Философия, Социология, Культурология. 2012. № 3 (20). С. 89–93
9. *Хоружий С. С.* Очерки синергийной антропологии. Москва: Институт философии, теологии и истории св. Фомы, 2005. 408 с.
10. *Хоружий С. С.* Род или недород? Заметки к онтологии виртуальности // Вопросы философии. 1997. № 6. С. 53–68.

*

Поступила в редакцию 17.08.2024