

## Музыкальное в современном digital пространстве

*Сескутова Дарья Александровна*

*Студент (бакалавр)*

Санкт-Петербургский государственный университет, Институт философии,  
Санкт-Петербург, Россия

*E-mail: st089393@student.spbu.ru*

Музыка, как и любое другое направление искусства, неотделима от физического пространства, в котором она исполняется, включая средство исполнения и условия прослушивания [3]. Как следствие, музыкальное постоянно модифицируется с этим пространством. При таком подходе невозможно говорить о развитии музыкального искусства как таковом — каждый художественный подход наиболее оптимален для условий и задач, которые перед ним стоят. Исключительно популярное сейчас прослушивание музыки через музыкальные платформы и персональные звуковоспроизводящие устройства отразилось и на самом смысле музыки, и на ее существовании в реальности.

Появление возможности звукозаписи, изобретенной в 1857 г., решительно изменило отношения коммуникации между исполнителем и слушателем: теперь они могут вовсе не встретятся в одном месте и времени. Также изобретение и широкое распространение наушников и персональных МРЗ плееров не только позволило слушать музыку непрерывно, но и чрезвычайно индивидуализировало этот процесс. Больше не нужно ходить на концерт или ставить кассету или пластинку, находя для этого нужное время и место, достаточно взять наушники и нажать кнопку «play» и слушать свои любимые песни в общественном транспорте, на улице, в магазине, и других общественных местах.

На основе этого факта создателям музыкальных треков теперь как никогда выгодно прибегать к тонким переходам и модуляциям, потому что наушники позволяют услышать все детализировано — большую популярность получили практики вызывания эффекта *asmr*. Но вместе с тем появились и проблемы фиксированных звуков — гиперреализм, адаптация к человеческому уху, акустическая изоляция — все эти проблемы и по сей день стоят перед звукооператорами и их сложным техническим оснащением [4].

Не вызывает сомнения тот факт, что профессиональные звукозаписывающие студии, напоминают небольшие вселенные со сложным внутренним устройством, которое подвластно только команде профессионалов демиургов-звукооператоров, но в наши дни все чаще можно говорить и домашнем сочинении музыки и звукозаписи. Сейчас каждый может производить музыку, для этого достаточно владения некоторыми звуковыми программами и свободным временем. Можно обойтись без того, чтобы выдумывать мелодию *сызнова*: программа предлагает заготовки, которые можно компилировать самыми разными вариантами. В каком-то смысле это ироническое воплощение совершенного композитора (от лат. *composito* — складывать, соединять), использующего доступные ему детали для создания произведения [1].

Появление музыкальных платформ десятилетие назад также перевернуло музыкальную индустрию. С одной стороны, это повлекло собой процесс, что люди снова стали оплачивать свою музыку, и серверы с пиратскими копиями почти прекратили свое существование: процесс был постепенно сосредоточен в нескольких крупных площадках. Музыкальные компании понемногу стали приходить в себя после цифровизации их продукции. С другой стороны, это имеет множество следствий и для самой музыки, реализуемой посредством этих серверов. В общей сложности, теперь жизнь новоиспеченного артиста зависит от того, как алгоритм рассчитывает наиболее прослушиваемые песни и выведет на

их основе формулу успеха. Артист вынужден считаться с условиями, которые ему устанавливает платформа. Во-первых, это правило 30 сек., гласящее, что артист получит вознаграждение за прослушивание только в том случае, если его композицию пользователь прослушает больше, чем 30 сек [2]. Это правило во многом определило чрезвычайное сжатие песен современными авторами и вложение максимально фактурных переходов в эти первые 30 сек. Во-вторых, стать по-настоящему известным при публикации на музыкальных платформах необходимо должен быть оплаченный охват слушателей. Это означает, что платформа предлагает далеко не только популярные или высокооцененные треки, но треки тех артистов, за которые получила большую сумму денег.

Треки и артисты на музыкальных площадках распределяются не только по жанрам или направлениям, но и попадают в плейлисты для различных повседневных занятий. Это также нашло свое отражение на культуре прослушивания. Исследования показали, что поколение 00-х есть поколение без жанра, поскольку в связи с такими бесконечными плейлистами от площадок пользователи выбирают отдельные песни у разных исполнителей, которые по своей жанровой стилистике и даже эпохе могут быть совершенно различны. Поэтому сейчас не столько жанр определяет, что будет слушать человек, но тот вид деятельности, для которого ему нужен трек. Как следствие, тематических плейлистов на музыкальных платформах становится все больше, они детализируются настолько, что кажется, что скоро можно будет составить хронику жизни одного человека из этих постоянно обновляющихся сборников. Как это существует с любым предметом искусства, изменение контекста ведет к изменению содержания, и в случае музыки, в ее срезе повседневного слушания, когда она исполняется когда и где угодно, она продолжает постепенно лишаться всякого содержания и становится безликим ресурсом для нашего действия: бега, чтения, учебы, работы, уборки дома и т.д.

Таким образом, музыкальное, приспособившись к условиям современной digital реальности, стало атрибутом нашего существования в обществе, где каждому доступны устройства создания музыки и постоянного воспроизведения. От этого ее границы непомерно расширяются, практически растворяясь в музыкальном фоне, который она создает для нас каждый день. Музыка перестала быть особым искусством, доступным лишь немногим талантливым людям. Она может быть хобби каждого человека, и теперь каждый сам решает, как ему распорядиться тем или иным звуковым материалом. Кроме того, исход музыкального в цифровую сферу отразился и на его формальном аспекте — техническое содержание стало более детализированным и усложненным, что предопределило изменение подхода к созданию музыки и ее циркулированию в общественном пространстве, что, с одной стороны, открыло ее доступность, но с другой — задало новые условия для создания успешной композиции.

### Источники и литература

- 1) Журкова Д. Искушение прекрасным. Классическая музыка в современной массовой культуре. Москва, 2016 г.
- 2) Шарахина Л. В., Михайлов Н. В., Селянкина К. Д., Семкина А. С. / Музыкальные стриминговые платформы как коммуникационный инструмент: к постановке проблемы // Российская школа связей с общественностью. – 2019. – № 15. – С. 46-63.
- 3) Бирн Д. Как работает музыка. Москва, 2020 г.
- 4) Шион М. Звук: слушать, слышать, наблюдать. Москва, 2021 г.