

М.Л. ЗАЙЦЕВА, Р.Р. БУДАГЯН

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В ИСКУССТВЕ XXI ВЕКА

Марина Леонидовна Зайцева,

Российский государственный университет
им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство),
Институт «Академия имени Маймонида»,
кафедра сольного пения и хорового дирижирования,
профессор

Садовническая ул., д. 52/45, Москва, 117997, Россия

доктор искусствоведения, кандидат философских наук,
доцент

ORCID 0000-0001-6255-500X; SPIN 6018-3305

E-mail: marinaz1305@mail.ru

Регина Робертовна Будагян,

Российский государственный университет
им. А.Н. Косыгина (Технологии. Дизайн. Искусство),
Институт «Академия имени Маймонида»,
кафедра струнных инструментов и симфонического
дирижирования,
доцент

Садовническая ул., д. 52/45, Москва, 117997, Россия

кандидат искусствоведения

ORCID 0000-0002-4790-1944; SPIN 7051-4646

E-mail: r.budagyan@mail.ru

Реферат. Использование цифровых технологий в музыкальном искусстве влияет на процесс возникновения у зрителя интереса к личностному управлению происходящим на сцене, сопричастности, максимально возможному погружению в шоу, спектакли, мультимедийные проекты, что воздействует на его психологию, а также на особенности восприятия. В данной статье обобщены результаты исследования взаимовлияния цифровых технологий и академического музыкально-инструментального и вокального искусства.

Доказано, что использование цифровых технологий в творчестве современных музыкантов, режиссеров, дизайнеров способствует развитию творческо-коммуникативной функции музыкального искусства; выведению искусства XXI в. на качественно новый уровень; обогащению художественного мышления

и творческого потенциала музыкантов, слушателей, зрителей и др.; повышению мобильности и инновационности современного музыкального искусства, что выражается как в расширении визуальных и исполнительских аспектов концертных выступлений, так и увеличении количества слушательской и зрительской аудитории.

Определено, что в отличие от современной японской музыкальной культуры, основу которой в большинстве случаев составляют исключительно цифровые технологии, представители российской культуры являются приверженцами академических традиций. В частности, основной целью творчества Г.В. Фильштинского, как утверждает сам режиссер, является обновление подачи музыкально-инструментального и оперного искусства молодежной аудитории при сохранении классического содержания и живого звучания произведений в целом.

Обосновано, что основополагающей идеей фестиваля «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи» является привлечение в российские оперные театры молодого поколения сотрудников и зрителей. Неслучайно основу сюжета и авторских шоу-проектов Г.В. Фильштинского составляет патриотическая тематика, которую режиссер совместно со своей многочисленной командой профессионалов внедряет в спектакли. Выявлено, что мероприятия, проводимые в рамках Первого Международного фестиваля «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи», и шоу-спектакли Г.В. Фильштинского, направлены на решение основополагающих проблем современного общества, а именно — сохранение, развитие и популяризацию творческого, культурного наследия Российской Федерации, формирование патриотического, эстетического, духовного роста молодежной аудитории страны.

Ключевые слова: цифровизация, современное искусство, Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи, Г.В. Фильштинский.

Для цитирования: Зайцева М.Л., Будагян Р.Р. Цифровые технологии в искусстве XXI века // Обсерватория культуры. 2022. Т. 19, № 1. С. 26—33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33.

Развитие цифровых технологий, усиление визуальной составляющей концертных выступлений исполнителей последней трети XX — начала XXI в., ускорение процессов потребления информации массовой аудиторией способствовали трансформации академического музыкального искусства. Целью данной статьи является рассмотрение отдельных примеров синтеза академического исполнительского и цифрового искусств для выявления перспектив их взаимодействия. Новизна статьи заключается в обосновании гипотезы о влиянии цифровизации на процесс инновационного преобразования сферы искусства, усиления ее творческо-коммуникативной функции. Сравнительный анализ применения цифровых технологий в российском и японском искусстве позволил выявить специфику национальных культурных стратегий и доминирующие тенденции в арт-практиках.

Появляющиеся на сегодняшний день исследования по вопросам цифровизации культуры и искусства демонстрируют повышение интереса ученых к изучению цифровых трендов в различных областях культуры [1], выявлению основных моделей и практик цифровой культуры [2]. В диссертациях и научных статьях рассматриваются возможности применения компьютерных технологий в живописи, музейной практике [3; 4]. Представляется актуальным изучение проблем использования инновационных технологий в области музыкального искусства, что позволит расширить сферу исследований, систематизировать и обобщить тенденции модернизации творческой деятельности современного человека.

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В МУЗЫКАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

Главной особенностью визуальной составляющей концерта американской скрипачки Л. Стирлинг, который состоялся 26 августа 2019 г. на официальном YouTube-канале артистки, стал виртуальный способ его трансляции. Просмотр данного выступления осуществлялся через приложение Wave при использовании VR-шлемов HTC Vive и Oculus Rift.

Зрители и исполнительница оказались в общем виртуальном художественно воссозданном мире трехмерного пространства, реализуемого с помощью цифровых технологий, создавшими «эффект “идеальной” зрелищности, которую невозможно получить естественными средствами» [5, 28–29].

Во время концерта Л. Стирлинг находилась в студии, а движения ее тела и звуки музыкального

инструмента передавались в виртуальное пространство с помощью множества датчиков, встроенных в ее костюм. Движения виртуального аватара, отображающего на экране исполнительницу, а также ведение смычка дублировались разноцветными голографическими линиями. Цифровые технологии изменили не только облик артиста, но и зрителей, которые в виртуальном концертном зале выглядели как небольшие светлячки [6].

Современные технологии позволили зрителям (к трансляции могли подключиться только обладатели VR-шлемов) панорамно и детально рассмотреть происходящее на сцене, усилить эмоциональное воздействие на аудиторию и вывести ее за традиционные рамки взаимодействия с академическим музыкальным искусством. В этом и заключается специфика и уникальная отличительная особенность виртуальной реальности, которая с помощью элементов цифровизации и визуализации создает эмоционально насыщенный «сон для своего зрителя, в котором происходит психологическое слияние субъекта и окружающего пространства». Так, «VR-контент, в силу своей визуальной иммерсивности, способен максимально ярко воздействовать на “сновидческое Я” зрителя, погруженного внутрь искусственно созданной виртуальной иллюзии, разворачивающейся вокруг» [5, с. 126]. В частности, в случае с выступлением Л. Стирлинг зритель получил возможность рассматривать VR-объекты с различных ракурсов, взаимодействовать с ними, «получать эстетическое удовольствие от иллюзии “путешествия” по этому миру» [5, с. 81]. Уникальность концерта скрипачки заключается в синтезе реального выступления и одновременной его виртуализации. «Футуристичный виртуальный мир, игра света и удивительные по красоте атмосферные сцены прорисовывались в реальном времени» [7]. По мнению В.Н. Новикова, «цифровая постобработка материала позволила не просто “совершенствовать” изображение и создавать новые миры, придавая особый цвет, свет, колорит нужным эпизодам, менять размер, форму и фактуру объектов, увеличивать масштаб локаций и количество персонажей» [5, с. 28].

Благодаря цифровым технологиям современный зритель получает доступ к различным мероприятиям в области культуры и искусства не выходя из дома: «удобство времени и места для просмотра, возможность личного зрительского высказывания и комментирования, частичное влияние на продуцируемый автором видеоматериал» [5, с. 48–49].

Цифровые технологии также способствуют трансформации стратегии проведения концертного выступления. Это влечет за собой изменение глобальной художественной реальности, которая оказывает воздействие как на психологию зрителя, так и на особенности его восприятия. Пассивное наблю-

дение за тем или иным произведением искусства сменяется проявлением интереса к «личностному управлению, максимально возможному погружению, увеличению длительности контакта» [5, с. 5]. Теперь концертное выступление может включать в себя элементы интервью, живой беседы. Сокращается дистанция между исполнителем и зрителем, сформированная академическим искусством, усиливается демократизм, непосредственность общения. В частности, в перерывах между исполняемыми композициями Л. Стирлинг общалась со своими зрителями и отвечала на все интересующие их вопросы в режиме реального времени. Интерактивность позволяет улучшить коммуникацию с аудиторией современного искусства и увеличить ее охват. Неслучайно статистика просмотров шоу Л. Стрилинг демонстрирует его высокую популярность: число зрителей превысило 200 тыс. человек.

Подобные тенденции можно проследить на примере анализа выступлений виртуальных певцов, особенно популярных в Японии, являющейся лидером в области цифровых технологий. Виртуальные исполнители (вокалоиды: Хацунэ Мику, Кайто и др.) чаще всего представлены в образе аниме персонажей, каждый из которых обладает своим индивидуальным голосом. Популярность анимационной культуры среди молодежи обусловлена ее особым языком, который «вследствие высокой степени условности оказывается привлекательным для зрителя, удовлетворяя его потребность в ментальной деятельности через воображение и ассоциативное мышление» [8, с 5].

Первоначально Vocaloid — программа, синтезирующая человеческий голос для записи вокала на основе так называемых «голосовых банков», которые представляют собой набор звуковых сэмплов. Программное обеспечение постоянно совершенствуется, в частности последние разработки позволили расширить вокальный диапазон Хацунэ Мику и обогатить его шестью вокальными оттенками: Soft (нежный голос), Sweet (ясный, детский голос), Dark (мощный, эмоциональный голос), Vivid (яркий вокал), Solid (громкий, чистый тон) и Light (невинный, ангельский оттенок). Таким образом, виртуальные исполнители, творчество которых основано исключительно на цифровых технологиях, превосходят реальных музыкантов, предпочитая традиционные методы создания и реализации концертных выступлений. Тем не менее особая популярность вокалоидов, которая подтверждается высокими рейтингами их шоу, является, на наш взгляд, причиной снижения художественного уровня японской музыкальной культуры в целом. Так, к 60-м годам XX в. анимационные студии перестроились под телеконвейер, создавая «успешный продукт зачастую не столько за счет качества, сколько за счет обращения к широкой аудитории, ориенти-

рованной на восприятие привычной картины мира и понятного художественного языка» [9, с. 39–40].

Для создания максимально реалистичного концертного выступления виртуальных певцов применяется технология псевдообъемной проекции на полупрозрачный экран (технология псевдоголографии). С помощью псевдоголограммы на основе просветной пленки, которую натягивают между зрителями и сценой, а также при грамотном освещении, правильно подобранном цветовом оформлении, посредством проектора, направленного на полупрозрачный экран под определенным углом, создается иллюзия объемного изображения. Это достаточно трудоемкий процесс для современных режиссеров. Данные визуальные эффекты способствуют максимально широкому распространению не только видеотворчества музыкантов, но и концертных выступлений вокалоидов.

ИННОВАЦИОННЫЕ АРТ-ПРАКТИКИ В ОТЕЧЕСТВЕННОМ ОПЕРНОМ ИСКУССТВЕ

Цифровые технологии активно используются не только в музыкально-инструментальной среде, но и в современном российском оперном искусстве. Первый Международный фестиваль «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи», который прошел в Санкт-Петербурге 1 октября — 12 ноября 2019 г., стал площадкой для демонстрации и популяризации возможностей использования современных мультимедиа-технологий в оперных и театральных постановках. В рамках фестиваля прошли показы цифровых версий оперных спектаклей в кинозалах, опер с мультимедийным контентом на театральных площадках, мастер-классы, лекции и т. д.

Такие факторы современной музыкальной культуры, как массификация создания и потребления произведений, популярность художественных сочинений интерактивного режима, виртуальной реальности и цифровых технологий оказались основополагающими в процессе идейного воплощения фестиваля «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи». На вопрос журналиста программы «Эксперт плюс» А. Еновой: «Ведь опера — это классика, как пришла идея сделать Digital?» — арт-директор, режиссер мультимедиа и автор многочисленных мультимедийных спектаклей Г.В. Фильштинский ответил: «Это не нам пришла идея, это не мы такие, а жизнь такая. Огромное количество всяких творческих дел переходит в цифровой мир. Некоторые от этого выигрывают, а некоторые — при этом переходе погибают. Опера сейчас, как и весь театр <...>

переходит в цифровой формат. Что она при этом теряет, что приобретает? Это именно тот вопрос, который нам интересен. Это относится не только к тому, что происходит на сцене. Каким образом опера попадает к вам, как она формируется, как она производится?» [10].

Цель фестиваля — повышение интереса зрителей к актуальному оперному искусству и привлечение в российские оперные театры молодого поколения сотрудников. В театральных кругах существует мнение, что опера постепенно теряет свою аудиторию. Данная тенденция прослеживалась еще в середине XX века. В частности, немецкий искусствовед Р. Петцольд считал, что на протяжении истории музыки опера часто уже объявлялась умершей [11]. Причиной столь активной незаинтересованности оперным жанром в кругах массовой аудитории, по мнению М.А. Баска, является усложненное музыкально-драматическое его содержание. Происходит стремительное ускорение «“жизненного ритма” в век научно-технического прогресса. Предельное уплотнение каждой единицы времени всех жизненных процессов естественно вызывает аналогичное же их уплотнение в произведениях искусства. Возрастает “емкость” строчки литературного текста, минуты сценического действия пьесы, мгновения звучащей музыки». В современной драматургии наблюдается процесс перехода «от традиционной ранее трех-пятиактной к стандартной двухактной пьесе» [12, с. 7–8]. Уменьшается и хронометраж множества музыкальных и музыкально-театральных произведений. Действительно, сознание современного зрителя, по словам организаторов фестиваля, «способно воспринимать гораздо больше информации за единицу времени. Музыка плюс невероятно насыщенное зрелище приводит к экстазу от приобщения к таинству искусства» [13]. В результате данного синтеза в сознании зрителей актуализируется новая художественная образность, связанная «с созданием новых и соединением уже исследованных разнообразных техник» [8, с. 3].

Для создания и трансляции уникальных мероприятий в рамках фестиваля «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи» использовались сложные технические и художественные инновационные механизмы, с помощью которых осуществлялась аудио- и видеозапись оперных спектаклей, передача оцифрованного оперного контента в режиме реального времени и принимались решения о том, «как записать на сцене и воспроизвести в кинотеатре живой звук; какими средствами сохранить режиссерскую идею мизансцен; как полнее показать сценографическое решение; как предугадать восприятие спектакля зрителем не в театральном зале, а в кинотеатре или у телевизора...» [14]. Инновационное аудио- и видеоборудование, которое было установлено в кинозалах фестиваля, способствовало не

только решению данных вопросов, но и реализации профессионально-качественной трансляции спектаклей. Таким образом, благодаря привлечению актуального цифрового искусства и современных инновационных технологий происходит актуализация академического оперного искусства в кругах российской массовой и молодежной аудитории, что способствует воспитанию ее эстетического, духовного и нравственного развития. «Современное искусство обладает недооцененным человекотворческим потенциалом: оно активно воздействует на реципиента, трансформируя не только его духовную, но и чувственную сферу» [15, с. 8].

В пространство оперного искусства, по мнению авторов проекта, возможно внедрять и современное цифровое: «Опера — это огромные культурные пласты, на основании которых можно строить сейчас цифровое искусство, цифровое видение мира. В наш век пост-пост-постмодерна очень важно иметь базу, на которой будет стоять цифровое здание современного искусства» [10]. Синтез академического оперного искусства и современного цифрового настолько отвечает духу времени, что практически эксперименты в данном направлении не вызывают критику сторонников и любителей традиционной академической музыкальной культуры. В интервью новостному каналу «Город плюс» генеральный продюсер фестиваля Н. Абрамова отметил, что в настоящее время противников данного процесса нет. Продюсеры, художники, исполнители, пиарщики — все поддерживают эту идею, так как она очень свежая и новая и дает очень многим людям большие возможности. Поддержка идет со всех сторон, и ее как продюсера это приятно удивляет [10].

Напротив, тиражирование образцов оперного жанра устоявшихся академических традиций воспринимается подчас критически. Г.В. Фильштинский утверждает, что невозможно сохранить оперного зрителя в том эмоциональном контакте, на том визуальном ряде, на тех средствах, которые применялись режиссерами прошлого. Необходим сюжет оперы, понятный современным зрителям, музыкальное исполнение, которое развивается, нужны современные методы [16].

Данные методы, как поясняет Г.В. Фильштинский, проявляются на различных этапах создания современного оперного контента. Во-первых, хронометраж цифровой оперы, по мнению режиссера, является немаловажным аспектом формирования инновационного проекта. Так, продолжительность опер XVII–XVIII вв. составляла в среднем 3–4 часа, хронометраж опер XX в. в среднем составляет 1 ч. 40 мин., оперные спектакли XXI в. звучат и по 15 мин. в целом. Данный процесс он объясняет тем, что классическое масштабное либретто опер, вероятно, не заинтересует современную мо-

лодежь, так как она привыкла поглощать короткую информацию. Процесс восприятия короткой информации в сознании массовой аудитории искусствоведы XXI в. связывают с активным развитием кинематографа последней трети XX — начала XXI столетия. В результате ускорения процессов потребления информации у публики стала активизироваться «способность к монтажному восприятию действительности и к пространственно-временному структурированию; появившийся затем вместе с телевидением клиповый монтаж отразил (и развил) способность современного зрителя мгновенно ухватывать знак-образ на телеэкране, дискретно воспринимать различные изображения, связывая их сознательно и подсознательно в ассоциативные цепочки...» [17, с. 313].

Следующим, не менее важным аспектом создания современного оперного контента являются применяемые организаторами методы и инструменты его трансляции и популяризации. К ним Г.В. Фильштинский причисляет мультимедийный контент, лазеры, голограммы, генеративную графику, которая представляет собой импровизации компьютерных систем на основе заложенных человеком элементов, современные проекционные экраны, светодиодные экраны, полупрозрачные проекции, декорации и многое др. Тем не менее режиссер утверждает, что применение данных мультимедийных цифровых технологий в настоящее время активно проявляется не только в музыкальном искусстве, что способствует максимальной популяризации академического наследия в кругах массовой аудитории, но и в художественном. Он заверил, что основной идеей внедрения цифрового искусства в творчество отечественных и зарубежных художников является не сохранение академического наследия, а его «использование, и культурный оборот» [10].

Активное применение цифровизации, синтезируемое с академическим искусством, проявляется и в многочисленных авторских спектаклях-шоу Г.В. Фильштинского. Так, все проекты режиссера («Ода отечеству», «Романовы: легенды и судьбы», «Посвящение гению. Этюды о русской культуре», «Рожденные словом», «Советский Голливуд», «Хожение за три моря», «Тизер») основаны на создании псевдообъемной проекции, пространственной глубины, 3D мэппинге в сочетании с академическим музыкально-инструментальным, вокальным, театральным и хореографическим искусством. В результате данного синтеза создается актуальный, востребованный современной аудиторией продукт, соответствующий ее вкусам и предпочтениям. Неслучайно основу сюжета проектов режиссера составляет патриотическая тематика, которую он совместно со своей многочисленной командой профессионалов внедряет в шоу-спектакли. Та-

ким образом, решается одна из основополагающих проблем современного общества, а именно — сохранение, развитие и популяризация творческого, культурного наследия нашей страны, формирование патриотического, эстетического, духовного роста российской молодежной аудитории. Актуализация Г.В. Фильштинским в своем творчестве серьезных вопросов, находящихся в эпицентре духовных исканий современного человека, тенденция сохранения культурных ценностей академической культуры являются факторами их широкой популярности у массового слушателя.

Цифровые технологии, а также масштаб видео-изображения, активно применяемые в постановках Г.В. Фильштинским, направлены на максимально полное эмоциональное погружение зрителя в транслируемый спектакль. Благодаря элементам цифровизации перед реципиентом возникает искусственно созданная компьютерными средствами «среда, в которую можно проникать и испытывать при этом реальные ощущения» [6, с. 21]. Тем не менее в отличие от японской музыкальной культуры, основанной исключительно на цифровых технологиях, российская культура сочетает в себе инновационность цифровизации и традиционализм академического искусства. Основной целью своего творчества режиссер называет обновление и «осовременивание самой подачи оперного искусства молодежной аудитории при сохранении классического содержания и живого звучания оперы в целом». Голос оперы, как уже отмечает Н. Абрамова, в синтезе с цифровыми технологиями «остается живым, это принципиальный аспект. Цифра только делает восприятие ближе современному зрителю» [10].

ЦИФРОВЫЕ ТЕХНОЛОГИИ В СОВРЕМЕННОЙ МУЗЕЙНОЙ ПРАКТИКЕ

Множество современных российских выставок основаны на применении инновационных методов трансляции и популяризации российского художественного наследия. Именно использование новаторской цифровой мультимедийной платформы Cinema 360 позволило в полной мере реализовать замысел проекта из серии «Ожившие полотна», мультимедиа-спектакль «Я — Айвазовский» (Москва, центр цифрового искусства Artplay, 2020 г.), посвященный 200-летию со дня рождения выдающегося русского художника И.К. Айвазовского. Проект представлял собой синтез мультимедийной выставки с инновационными эффектами цифровизации и телеспектакля со сложной драматургической линией, основанной на биографии художника.

Цифровые технологии способствовали «оживлению» полотна, приведению в движение изображенных на картине волн, кораблей. Динамизация видеоряда, его панорамность усиливалась звучанием композиций романтического характера, что способствовало непосредственному погружению зрителей в образное и эмоциональное состояние запечатленных на картинах изображений. Художественное полотно, панорамно транслируемое в увеличенном формате по всем экранам, окружающим зрителя, словно теряло свои искусственные границы и превращалось в захватывающую, всеобъемлющую реальность. Неслучайно появление в аналитических трудах понятия «художественной виртуальной реальности», раскрывающего сущность вхождения цифровых технологий в пространство современного искусства и позволяющего режиссерам освоить виртуальную реальность нового, электронного типа. Художественная виртуальная реальность дает возможность реципиенту взаимодействовать с экранными образами, создавать и усиливать «эффект активной participation», деятельного сопричастия [19, с. 312], а также испытывать реальные, обостренные ощущения, стимуляции которых способствуют цифровые технологии.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

Подытоживая вышесказанное, отметим, что в современной музыкально-инструментальной и вокальной индустрии происходит процесс взаимовлияния академического и цифрового искусств. Музыканты, режиссеры, дизайнеры осваивают инновационные техники трансляции своих проектов, а именно видеопроекцию, голограммы, пространственную глубину, виртуальную реальность и многие др.

Цифровые технологии, применяемые в современной музыкальной культуре, способствуют:

- ♦ развитию творческо-коммуникативного аспекта музыкального искусства;
- ♦ выведению искусства рубежа XX—XXI вв. на качественно новый уровень, а также трансформации и переосмыслению современного музыкального искусства в общей системе искусств;
- ♦ обогащению художественного мышления и творческого потенциала музыкантов, слушателей, зрителей, режиссеров, дизайнеров-визуализаторов и многих других специалистов данной области;
- ♦ повышению мобильности и инновационности современного музыкального искусства, что проявляется как в расширении визуальных и исполнительских аспектов концертных выступлений, так и в увеличении количества слушательской и зрительской аудитории;

♦ приобретению особой актуальности концертных выступлений и шоу;

♦ появлению принципиально новых возможностей по использованию в процессе создания художественных произведений интерактивного режима и виртуальной реальности.

Пассивное наблюдение за тем или иным произведением искусства сменяется проявлением интереса у зрителя к личностному управлению происходящим на сцене, сопричастности, максимально возможному погружению в шоу, спектакли, мультимедийные проекты, что воздействует на его психологию, а также особенности восприятия. Теперь концертное выступление может включать в себя элементы интервью, живой беседы. Устраняется дистанция между исполнителем и зрителем, сформированная академическим искусством, усиливается демократизм, непосредственность общения. Таким образом, творчество музыкантов, режиссеров, дизайнеров XXI в. отражает общие тенденции развития современного исполнительского искусства к обновлению академического концертного ритуала, созданию новых форм бытования музыки, расширению привычных рамок концерта, преодолению четкого разделения функций композитора, исполнителя, слушателя и др.

Список источников

1. *Архипова О.В.* Цифровые тренды культуры: опыт трансформации культурных практик // Петербургский экономический журнал. 2018. № 1. С. 70—76.
2. *Елькина Е.Е.* Цифровая культура: понятие, модели и практики // Информационное общество: образование, наука, культура и технологии будущего. 2018. № 2. С. 195—203.
3. *Ерохин С.В.* Эстетика цифрового компьютерного изобразительного искусства : автореф. дис. ... д-ра филос. наук : 09.00.04. Москва, 2010. 45 с.
4. *Воложанина Е.А.* Проблематика цифровой живописи // Архитектура и дизайн. 2019. № 1. С. 9—13.
5. *Новиков В.Н.* Влияние виртуальных новаций на язык кинематографа XXI века : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.03. Москва, 2019. 175 с.
6. *Цой А.* Скрипачка Линдси Стирлинг дала концерт в виртуальной реальности : 28.08.2019 // Афиша Daily : сайт. URL: <https://daily.afisha.ru/news/30016-skripachka-lindsi-stirling-dala-koncert-v-virtualnoy-realnosti/> (дата обращения: 17.10.2021).
7. Скрипачка Линдси Стирлинг дала концерт в виртуальной реальности. Видео : 01.09.2019 // ForPost-Технологии : сайт. URL: <https://tech.sevastopol.su/2019/09/01/skripachka-lindsi-stirling-dala-koncert-v-virtualnoj-realnosti-video/> (дата обращения: 17.01.2021).
8. *Попов Е.А.* Анимационное произведение: типология и эволюция образных средств : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.09. Санкт-Петербург, 2011. 198 с.

9. Кривуля Н.Г. Эволюция художественных моделей в процессе развития мировых аниматографий : автореф. дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.03. Москва, 2009. 60 с.
10. В Петербурге продолжается международный фестиваль «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи» : 29.10.2019 / Программа «Эксперт-плюс» // Город плюс : Портал «Электронное интернет-телевидение правительства Санкт-Петербурга». URL: <https://gorod-plus.tv/videos/65604> (дата обращения: 17.01.2021).
11. Petzoldt R. Die Oper in ihrer Zeit. Leipzig : VE Breitkopf & Härtel, Musikverlag, 1956. 141 S.
12. Басок М.А. Современная камерная опера. К проблеме специфики жанра : дис. ... канд. искусствоведения : 17.00.02. Москва, 1983. 196 с.
13. В Санкт-Петербурге пройдет фестиваль «Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи» : 09.10.2019 // ClassicalMusicNews.Ru : сайт. URL: <https://www.classicalmusicnews.ru/anons/digital-opera-2019/> (дата обращения: 17.01.2021).
14. Цифровой оперный театр // Digital Opera 2.0. Опера цифровой эпохи : офиц. сайт. URL: <https://digitalopera.ru/2019/events/theatre/> (дата обращения: 17.01.2021).
15. Чистякова М.Г. Современное искусство как культурно-антропологический феномен : автореф. дис. ... д-ра филос. наук : 24.00.01. Тюмень, 2012. 42 с.
16. Фильштинский Г.В. Лекция «Цифровые технологии в опере, балете и мюзикле». Онлайн-трансляция : 31.10.2019 // topspb.tv : сайт телеканала «Санкт-Петербург». URL: <https://topspb.tv/online-projects/980/> (дата обращения: 17.01.2021).
17. Познин В.Ф. Выразительные средства экранных искусств: эстетический и технологический аспекты : дис. ... д-ра искусствоведения : 17.00.09. Санкт-Петербург, 2009. 345 с.

Digital Technologies in the 21st Century Art

Marina L. Zaitseva ^{a*},
Regina R. Budagyan ^{b**}

A.N. Kosygin Russian State University (Technologies. Design. Art), 52/45, Sadovnicheskaya Str., Moscow, 117997, Russia

^a ORCID 0000-0001-6255-500X; SPIN 6018-3305

^b ORCID 0000-0002-4790-1944; SPIN 7051-4646

E-mail: * marinaz1305@mail.ru, ** r.budagyan@mail.ru

Abstract. *The use of digital technologies in musical art influences the process of arousing the audience's interest in personal control of what is happening on the stage, their involvement and maximum possible immersion in shows, performances, multimedia projects, which affects their psychology, as well as the peculiarities of their perception. This article summarizes the results of a study of the mutual influence of digital technologies and academic musical-instrumental and vocal art.*

The authors prove that the use of digital technologies in the work of modern musicians, directors and designers contributes to the development of the creative and communicative aspect of musical art; bringing the art of the 21st century to a qualitatively new level; the enrichment of artistic thinking and creative potential of musicians, listeners, spectators, etc.; increasing the mobility and innovativeness of contemporary musical art, which is reflected both in the expansion of the visual and performing aspects of concert performances, and in the increase in the number of listeners and viewers.

The article specifies that, unlike modern Japanese musical culture, which is mostly based exclusively on digital

technologies, representatives of Russian culture are adherents of academic traditions. Specifically, the main goal of G.V. Filshinsky's work, according to the director himself, is to update the very presentation of musical-instrumental and opera art to the youth audience while preserving the classical content and live sound of the works in general.

The article substantiates that the fundamental idea of the festival "Digital Opera 2.0. Opera of the Digital Age" is to attract a younger generation of employees and spectators to Russian opera houses. It is no coincidence that the plot and the author's show projects by G.V. Filshinsky are based on patriotic themes, which the director, together with his numerous team of professionals, introduces into the performances.

The article reveals that the events held within the framework of the First International Festival "Digital Opera 2.0. Opera of the Digital Age" and G. Filshinsky's show performances are aimed at solving the fundamental problems of modern society, namely, the preservation, development and popularization of the creative, cultural heritage of the Russian Federation, the formation of patriotic, aesthetic, spiritual growth of the country's youth audience.

Key words: digitalization, contemporary art, Digital Opera 2.0, Opera of the Digital Age, G.V. Filshinsky.

Citation: Zaitseva M.L., Budagyan R.R. Digital Technologies in the 21st Century Art, *Observatory of Culture*, 2022, vol. 19, no. 1, pp. 26–33. DOI: 10.25281/2072-3156-2022-19-1-26-33.

References

1. Arkhipova O.V. Digital Trends of Culture: Cultural Practice Transformation Experience, *Peterburgskii ekonomicheskii zhurnal*, 2021, no. 4, pp. 10–15.

- eskii zhurnal* [Saint-Petersburg Economic Journal], 2018, no. 1, pp. 70–76 (in Russ.).
2. Elkina E.E. Digital Culture: The Concept, Models and Practices, *Informatsionnoe obshchestvo: obrazovanie, nauka, kul'tura i tekhnologii budushchego* [Information Society: Education, Science, Culture and Technology of Future], 2018, no. 2, pp. 195–203 (in Russ.).
 3. Erokhin S.V. *Estetika tsifrovogo komp'yuternogo izobrazitel'nogo iskusstva* [Aesthetics of Digital Computer Visual Art], dr. philos. sci. diss. abstr.: 09.00.04. Moscow, 2010, 45 p.
 4. Volozhanina E.A. Problems of Digital Painting, *Arkhitektura i dizain* [Architecture and Design], 2019, no. 1, pp. 9–13 (in Russ.).
 5. Novikov V.N. *Vliyanie virtual'nykh novatsii na yazyk kinematografa XXI veka* [The Influence of Virtual Innovations on the Language of Cinema of the 21st Century], cand. art. diss.: 17.00.03. Moscow, 2019, 175 p.
 6. Tsoi A. Violinist Lindsey Stirling Gave a Concert in Virtual Reality: 28.08.2019, *Afisha Daily: website*. Available at: <https://daily.afisha.ru/news/30016-skripachka-lindsi-stirling-dala-koncert-v-virtualnoy-realnosti/> (accessed 17.10.2021) (in Russ.).
 7. Violinist Lindsey Stirling Gave a Concert in Virtual Reality. Video: 01.09.2019, *ForPost-Tekhnologii: website*. Available at: <https://tech.sevastopol.su/2019/09/01/skripachka-lindsi-stirling-dala-koncert-v-virtualnoj-realnosti-video/> (accessed 17.01.2021) (in Russ.).
 8. Popov E.A. *Animatsionnoe proizvedenie: tipologiya i evolyutsiya obraznykh sredstv* [Animation Work: Typology and Evolution of Figurative Means], cand. art. diss.: 17.00.09. St. Petersburg, 2011, 198 p.
 9. Krivulya N.G. *Evolutsiya khudozhestvennykh modelei v protsesse razvitiya mirovykh animatografii* [The Evolution of Artistic Models in the Development of World Animatographies], dr. art. diss. abstr.: 17.00.03. Moscow, 2009, 60 p.
 10. The International Festival “Digital Opera 2.0. Opera of the Digital Age” Continues in St. Petersburg: 29.10.2019, *Gorod plus: Portal “Elektronnoe internet-televidenie pravitel'stva Sankt-Peterburga”* [City Plus: “Electronic Internet Television of the Government of St. Petersburg” Portal]. Available at: <https://gorod-plus.tv/videos/65604> (accessed 17.01.2021) (in Russ.).
 11. Petzoldt R. *Die Oper in ihrer Zeit*. Leipzig, VEB Breitkopf & Härtel, Musikverlag Publ., 1956, 141 p.
 12. Basok M.A. *Sovremennaya kamernaya opera. K probleme spetsifiki zhanra* [Modern Chamber Opera. On the Genre Specificity], cand. art. diss.: 17.00.02. Moscow, 1983, 196 p.
 13. The Festival “Digital Opera 2.0. Opera of the Digital Age” Will Be Held in St. Petersburg, *ClassicalMusicNews.Ru: website*. Available at: <https://www.classicalmusicnews.ru/anons/digital-opera-2019/> (accessed 17.01.2021) (in Russ.).
 14. Digital Opera Theatre, *Digital Opera 2.0. Opera tsifrovoy epokhi: ofits. sait* [Digital Opera 2.0. Opera of the Digital Age: official website]. Available at: <https://digitalopera.ru/2019/events/theatre/> (accessed 17.01.2021) (in Russ.).
 15. Chistyakova M.G. *Sovremennoe iskusstvo kak kul'turno-anthropologicheskii fenomen* [Contemporary Art as a Cultural and Anthropological Phenomenon], dr. philos. sci. diss. abstr.: 24.00.01. Tyumen, 2012, 42 p.
 16. Filshtinsky G.V. “Digital Technologies in Opera, Ballet and Musical” Lecture. Online Broadcast: 31.10.2019, *topspb.tv: website of the “Saint Petersburg” TV channel*. Available at: <https://topspb.tv/online-projects/980/> (accessed 17.01.2021) (in Russ.).
 17. Poznin V.F. *Vyrazitel'nye sredstva ekrannykh iskusstv: esteticheskii i tekhnologicheskii aspekty* [Expressive Means of Screen Arts: Aesthetic and Technological Aspects], dr. art. diss.: 17.00.09. St. Petersburg, 2009, 345 p.