

материал, формирования личной позиции и поиск собственных средств выразительности для воплощения роли.

Подводя итоги, можно отметить, что главный результат инклюзивной театральной практики как особой экспериментальной формы видится в том, чтобы каждый участник, находясь в глубоко содержательном процессе, задавая и зрителю, и себе определённые философские вопросы, доверился своей природе, обнаружил собственную зону обаяния. А так как театральное творчество – это коллективный процесс, устремлённость каждого участника подчиняется общей художественной задаче, которую формулирует режиссер

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. Жизнь инклюзивного театра [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://manshuq.com/life-inclusive-theatre-01-2019> – Дата доступа : 23.02.2022
2. Аксиологический подход в практике инклюзивного театра / [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://cyberleninka.ru/article/n/aksiologicheskiy-podhod-v-praktike-inklyuzivnogo-teatra>. – Дата доступа: 22.02.2022.
3. Инклюзивный театр: что это такое и его значимость в дошкольных учреждениях [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://www.maam.ru/detskijasad/statja-inklyuzivnyi-teatr-cto-yeto-takoe-i-ego-znachimost-v-doshkolnyh-uchrezhdenijah.html> – Дата доступа : 23.02.2022.

Королёва Л.А., студент 108 группы
дневной формы обучения

Научный руководитель – Гончарик Н.Г.,
старший преподаватель

**СОВРЕМЕННОЕ МУЗЫКАЛЬНОЕ ЦИФРОВОЕ ИСКУССТВО:
СОЦИОКУЛЬТУРНЫЙ АСПЕКТ**

Нынешние реалии развития цифровой сферы позволяют создавать различные продукты искусства, в том числе современные музыкальные произведения. Множество фирм, используя технологии полного синтеза речи, разрабатывают программное обеспечение для создания компьютерной музыки. К таким программам относятся: Vocaloid, UTAU, Voiceroid, Vocalina и другие.

Идеи создания подобных программ зародились и получили своё развитие в Японии. Когда замысел о создании виртуальных вокальных артистов появился впервые, многие компании стали массово его обсуждать, понимая, что этот проект мог бы помочь с разработкой новых эффектов в музыкальной индустрии. Британский композитор Эшем Куша в 10-х годах 21 века разработал культурно-цифровой феномен цифровой певицы Yona, чья внешность, образ и музыка были написаны компьютерным интеллектом. Программа, написанная с использованием компьютерного интеллекта, позволила в «творчестве» этой виртуальной певицы использовать разные жанровые стили с учетом смыслового наполнения текстов. Кроме того, образы виртуальных певцов, получивших термин «айдолы», начали появляться в аниме индустрии за пару лет до создания программ с виртуальными исполнителями. Ярким примером виртуальной исполнительницы является антагонистка аниме «Макросс Плюс» – Шэрон Эппл, виртуальный айдол.

Стоит отметить, что самым популярным виртуальным исполнителем в терминах программы Vocaloid – Вокалоид среди различных программных сред является Хатсуне Мику. Её образ наиболее востребован среди музыкантов, художников, косплееров и других деятелей цифрового искусства, потому что она стала самым значимым и популярным персонажем для аудитории. Причина популярности не только в её голосе, но и в соответствующем дизайне и атрибутах. Голос Мику, называемый в кругах композиторов войсбанком, был создан на основе голоса японской актрисы

(сэйю) Саки Фудзита, озвучивающей роли различных персонажей. Информация о сэйю, японских актеров озвучивания, и самих войсбанков (голосовых банков), содержащих набор файлов для создания песен, размещена на официальном сайте программы Vocaloid. Войсбанк Хатсуне Мику настроен на сочинение песен в жанре J-pop, который активно используется для создания начальных музыкальных вставок в аниме, так называемого опенинга, художественного приема, представляющего название произведения, имена создателей и актёров. Тем не менее, множество композиторов, использующих её голос, отмечали возможность создания разножанровых композиций. Тематика и смыслы песен, как и жанры, крайне разнообразны. К примеру, среди работ с войсбанком Мику имеются песни «Miku» от продюсера Anamanaguchi, «MATORYOSHKA» от Nachi, «World is Mine» от Ryo и другие [1]. Композиция «Miku» в начале жанрово схожа с поп-музыкой и звучит крайне воодушевляюще, однако ближе к концу настроение песни становится мрачнее, что заметно по тексту и музыкальному сопровождению. Композиция «MATORYOSHKA» же схожа с альтернативным роком и звучит хаотично не только из-за мелодии, но и из-за текста, что позволяет легко осуществлять различные трактовки. А композиция «World is Mine», как и «Miku», похожа на поп-композицию, её текст посвящён влюблённости и рассказывает целую историю.

Одним из уникальных атрибутов Хатсуне Мику, как виртуальной поп-звезды, является то, что у неё проходят концерты в двух вариантах: в формате видеотрансляций и живых выступлений. Видеотрансляции (или же стримы) ежегодно проводятся на различных площадках: Youtube, Twitch и т.д. Организаторы стримов всегда придумывают для вокалоида уникальный дизайн, который будет символом конкретной концертной трансляции. В живых же выступлениях используется голограмма Мику с заготовленными движениями и танцами, однако подобного рода концерты проводятся значительно реже видеотрансляций.

Таким образом, мы видим, что виртуальные музыкальные исполнители занимают определенную нишу в социально-культурном пространстве, музыкальное цифровое искусство развивается параллельно с традиционным. И не обязательно для успешности музыкального проекта иметь реальных исполнителей. Жизнь показывает, что культурно-цифровой музыкальный феномен вполне может быть успешным музыкальным проектом. Однако в случае с музыкальным цифровым искусством как искусством новых форм, связанным с созданием виртуальных музыкальных исполнителей, формированием их образов, стиля, концертной деятельности используется синергия междисциплинарного подхода: культурология, искусствознание, естествознание, теория информации и коммуникации и других. В наши дни появляется всё больше новых композиторов, которые способствуют совершенствованию и обновлению электронных музыкальных ресурсов. Синтезирование пения улучшается в качестве, а программное обеспечение пополняется наличием новых иностранных войсбанков (например, в UTAU не так давно появился синтез голоса, поющего на русском языке). Кроме того электронные виртуальные исполнители вносят свой вклад в развитие современной компьютерной музыки. Развитие данного направления меняет музыкальную индустрию в целом и становится новшеством не только для Японии, но и для всего мира.

СПИСОК ИСПОЛЬЗОВАННЫХ ИСТОЧНИКОВ

1. VOCALOID™ Official site [Электронный ресурс] / Yamaha Corporation – VOCALOID™, 2021. – Режим доступа: <https://www.vocaloid.com/en/>. – Дата доступа: 16.02.2022.