

CZU 78.011.26

78.036.9(478)

DOI: <https://doi.org/10.55383/digimuz2023.19>

ТСАСЕНКО ВИКТОРИЯ⁴⁷

доктор искусствоведения, профессор,
Академия музыки, театра и изобразительных искусств,
Кишинев, Республика Молдова
ORCID ID 0000-0002-7253-5501

DESPRE PROBLEMELE STUDIERII NOILOR FORME ONTOLOGICE ALE CULTURII MUZICALE NON-ACADEMICE DIN REPUBLICA MOLDOVA ÎN PRIMELE DECENII ALE SECOLULUI AL XXI-LEA

К ПРОБЛЕМЕ ИЗУЧЕНИЯ НОВЫХ ОНТОЛОГИЧЕСКИХ ФОРМ МАССОВОЙ МУЗЫКАЛЬНОЙ КУЛЬТУРЫ В РЕСПУБЛИКЕ МОЛДОВА ПЕРВЫХ ДЕСЯТИЛЕТИЙ XXI ВЕКА

THE PROBLEM OF STUDYING THE NEW ONTOLOGICAL FORMS OF NON-ACADEMIC MUSICAL CULTURE IN THE REPUBLIC OF MOLDOVA DURING THE FIRST DECADES OF THE 21ST CENTURY

Articolul dat este dedicat noilor forme ontologice ale muzicii pop din Republica Moldova în primele două decenii ale secolului al XXI-lea. Autorul oferă principalele caracteristici ale culturii virtuale și conexiunile acesteia cu subculturi și stiluri subculturale moderne. Sunt identificate tipurile de bază ale subculturii — joc, rebel și stil — și sunt exemplificate fenomenele virtuale ale muzicii pop moldovenești. Printre acestea se numără: rapperul Mani, proiectul Carla's Dreams, formațiile de muzică rock Wax Road și POT Music. În concluzie, sunt schițate următoarele tendințe: se observă creșterea statutului virtual al produselor muzicale fabricate în Moldova; noile forme virtuale oferă artiștilor moldoveni oportunități nelimitate de a-și promova creația și de a capta piețele internaționale; subestimarea formelor virtuale ar putea constitui un risc pentru dezvoltarea proiectelor muzicale din Republica Moldova.

Cuvinte-cheie: cultură virtuală, subcultură, joc, rebel, stil, Mani, Carla's Dream, The Wax Road, POT Music

The article is dedicated to the new ontological forms of popular music in the Republic of Moldova during the first two decades of the 21st century. The author offers the main characteristics of virtual culture, its connections with modern subcultures and modern sub-cultural styles. The basic types of subculture — game, rebel and style — are identified and the virtual phenomena of Moldovan popular music phenomena are exemplified. Among them are: rapper Mani, the Project Carla's Dreams, the Wax Road and POT rock music bands. As a conclusion the following trends are sketched: there is an increase in the virtual status of

⁴⁷ amtap2003@yahoo.com

musical products made in Moldova; new virtual forms give the Moldovan artists unlimited opportunities to promote their creation and to win the international markets; the underestimation of the virtual forms might be a risk for Moldovan musical projects development.

Keywords: virtual culture, subculture, game, rebel, style, Mani, Carla's Dream, The Wax Road, POT Music

Введение. Первые два десятилетия XXI века стали переломным моментом в развитии человечества, связанным с качественным техническим скачком, изобретением сетевых технологий передачи информации, включая Интернет. Довольно стремительно Интернет получил массовое распространение, став неотъемлемой частью жизни. По данным ресурса *Digital in 2018 Global Overview* более 50% населения планеты пользуются Интернетом и число пользователей ежегодно растет приблизительно на 7%) [1]; 2/3 населения Земли — владельцы мобильных телефонов. По данным на 2022 год 5,3 миллиарда человек пользуются Интернетом [2].

Наверное, ни одно из изобретений последних десятилетий так не повлияло на общество, как Интернет. Мы стали свидетелями тектонических сдвигов в стиле жизни, способах передачи и потребления информации, включая культурную и музыкальную, которые привели к качественному изменению самой музыкальной деятельности и способах восприятия звукового продукта.

Виртуальная культура. Виртуальная культура (как и ее синонимы — «информационная культура», «медиакультура», «Интернет-культура», «сетевая культура») [3, с. 61] находится в центре внимания современных исследователей. Так, специфика виртуальной культуры определяется исследователями следующим образом: во-первых, «она существует параллельно безусловной реальности и может трактоваться как часть игровой культуры»; во-вторых, виртуальная культура «определяется через свободу и творчество, умение включенных в нее участников взаимодействия вариативно мыслить, веря в предлагаемые обстоятельства» [3, с. 64], тем самым способствуя разнообразию и усложнению социокультурного пространства; в-третьих, в виртуальной культуре явно выражено «субъективно-иницирующее начало (субъекты конструируют новый игровой мир со своими правилами действия в нем)» [3, с. 64]; в-четвертых, виртуальная культура существует «вне официальных институций, но при развитии этого явления формируются субституции (субкультурный тип существования виртуальной культуры)» [3, с. 64]; и, наконец, «ключевой ценностью и смыслообразующим основанием виртуальной культуры выступает компенсаторный тип существования — своеобразная философия ценностного восполнения недостающего в объективной действительности» [3, с. 64]

Перечисленные признаки удивительным образом резонируют специфике субкультурного мировоззрения в современном мире. По мнению культурологов и философов, в условиях ценностного плюрализма, мировоззрение субкультуры приобретает всю большую значимость.

Основные механизмы современной субкультуры. Мировоззрение субкультуры задаётся различными культурными механизмами, однако основными являются *игра, бунт и стиль*. Кратко охарактеризуем каждый из них. По мнению

российского культуролога А. Павловой, в рамках «игры» возникают неустойчивые во времени и пространстве группы и движения, не имеющие четко-выраженного идейного начала. Их существование обусловлено развитием индустрии развлечений и увеличением досугового компонента в результате использования высоких технологий в повседневной жизни (геймеры, *on-line* игроки, *rave*-сообщества и квест-группы).

Другим механизмом образования контркультурных групп является «бунт»: здесь сильны декларативно-мировоззренческие мотивы, постулирование собственных ценностей. Наиболее ярко эта тенденция проявляется в тематике хип-хоп- или рэп-сообществ. Что касается третьей формы субкультурного мировоззрения — «стиль», последний возникает, когда потенциал субкультурной группы исчерпан, группа живет прошлым.

«Мировоззренческое здесь существует в форме некоего «музейного экспоната», и воспроизводится в рамках искусственно созданной среды. Многие субкультуры, мировоззренческий потенциал которых оказался исчерпан вследствие смены исторических реалий, сохраняются именно как субкультурные стили: в качестве примеров можно сослаться на такие феномены, как хиппи, готы, эмо, рок или панк.

Музыкальные субкультуры Молдовы в виртуальном пространстве. Сравнивая обе классификации, становится очевидным, что виртуальная реальность предоставляет субкультурам режим наибольшего благоприятствования. Краткий анализ функционирования молдавской массовой музыки в виртуальном пространстве позволяет констатировать следующие тенденции. Достаточно активным является сообщество хип-хоп и рэп-музыки. Так, еще в 2013–2014 гг. существовала платформа *gar.md*, которая сегодня никем не поддерживается, и информация с нее недоступна и не сохранилась, вследствие чего историкам рэпа сложно реконструировать некоторые его страницы, несмотря на то, что хронологически они довольно близки.

В настоящее время виртуальным «прибежищем» рэпперов стала страница на платформе Facebook, посвященная хип-хопу, продвижению новых альбомов и видеоклипов [4]. Здесь выложено огромное количество видеоклипов: преобладают работы молдавских музыкантов, но есть и клипы легенд мирового или регионального хип-хопа (таких, как Эминем (Eminem) или Оксимирон (Oxxxymiron)). Страницы молдавских рэпперов можно найти также на сайтах некоторых радиостанций [5], а также функционирует специальный форум для общения любителей молдавского рэпа [6]. Но наиболее востребованным как для авторов рэпа, так и для слушателей остается видеохостинг YouTube.

Ярким примером удачного использования этого ресурса является молдавский рэпер Мани (Mani), удачно эксплуатирующий как некоммерческие, так и коммерческие онлайн-ресурсы, включая страницу на Facebook с 3 000 подписчиков [7], а композиция рэпера *Am un miliard* набрала в видеохостинге YouTube около 306 000 просмотров [8]. Аудиовизуальные продукты исполнителя размещены на таких платных ресурсах, как Spotify, iTunes, Deezer и Amazon Music [9].

Таким образом, доступ к трэкам и видеоклипам исполнителя имеет, по существу, население всей планеты, но для молдавской популярной музыки это скорее исключение, чем правило. Именно Мани — представитель того бунтующего сегмента виртуального пространства, о котором было сказано ранее, о чем свидетельствуют как

его публичные выступления (например, интервью изданию *Ziarul de Gardă*) [10], так и само творчество. Еще одним примером успешного использования виртуального пространства является клип молдавской певицы Дара (*Dara*) *Mii de ori*, собравший 1,5 млн. просмотров [11].

Однако безусловными чемпионами молдавской популярной музыки стал проект *Carla's Dream*. Композиция 2016 года *Sub pielea mea (eroina)* набрала почти 88 млн. просмотров, а комментарии пользователей демонстрируют поистине вселенский охват аудитории (Мексика, Сербия, Россия и т.д.). Семантика имиджа музыкантов связана скорее с понятием субкультурного *стиля* (они изобрели собственный визуальный образ, связанный с использованием масок задолго до ковидных эпидемиологических реалий).

Что касается молдавской рок-музыки как попытки сохранения собственного субкультурного стиля, здесь наиболее ярким явлением последних лет стала платформа РОТ созданная в 2014 году. Название проекта объединяет в себе, по меньшей мере, два значения. Первое, связанное с аббревиатурой английской фразы “Powering Our Talents” («Усиливая наши таланты»), второе переводится с румынского языка как «Я (они) могу (могут)».

Организаторы платформы сформулировали свою миссию следующим образом: «Наша цель — помочь и вдохновить молодые группы на то, чтобы представить собственное творчество перед более обширной аудиторией. РОТ можно считать «взлетной полосой» для начинающих музыкантов, предоставляющей им доступ к сценам, знания в сфере музыкальной индустрии и спектр возможностей рядом с профессионалами своего дела» [12].

С момента создания проекта, 25 групп получили возможность выступить *live* в концертах и продемонстрировать свой талант. Организаторы проекта проводят мастер-классы ведущих профессионалов музыкальной индустрии, предоставляют сценические площадки на территории Республики Молдова, доставляя, тем самым, новую альтернативную музыку широкой публике.

Платформа не ограничивает эстетические и стилевые параметры музыкального творчества поколения нулевых, поддерживая альтернативный рок, некоммерческую поп-музыку, ритм-энд-блюз, хип-хоп, электро, блюз, инди, а также эксперименты, основанные на синтезе различных стилевых направлений. Основным критерием остается оригинальность идей, индивидуальный подход, креативность. Вместо профессионального жюри, выбор делают сами слушатели, а победители получают возможность сделать профессиональную запись в студии одного из молдавских рекорд лейблов. Именно в недрах проекта получила первое признание и поддержку группа *The Wax Road*, созданная в Унгенах в 2013 году молодыми музыкантами, сочиняющими и исполняющими песни на английском языке, отличающиеся аутентичным хард-роковым саундом [13].

Важно отметить и тот факт, что хит группы *Things May Change* доступен сегодня на всех потоковых платформах (*streaming platforms*) и в музыкальных *online* магазинах — Spotify, iTunes, Deezer, Google Music, и др., а информация о группе размещена в Facebook, Instagram, Twitter, YouTube, что позволяет группе *The Wax Road* завоёвывать международную аудиторию.

Тем не менее, POT делал ставку на живые выступления, недооценивая важность виртуального развития своего проекта. Поэтому, начиная с весны 2020 г. концерты отменялись, а онлайн альтернативы предложены не были.

Заключение. Подводя итоги сказанному, можно сделать определенные выводы:

1. Тенденция ухода на виртуальные концертные площадки не только сохранится в молдавской популярной музыке, но и будет нарастать, поскольку дает определенные преимущества артистам и промоутерам (снижение расходов, другой тип менеджмента);
2. Виртуальное размещение арт-продуктов своего творчества для молдавских артистов безгранично с точки зрения географического охвата, числа потребителей, их национального, расового, гендерного состава. Подобные ресурсы беспрецедентны и не были доступны представителям национальной массовой музыки ранее;
3. Устойчивой тенденцией первых десятилетий нынешнего века является эксплуатация артистами двух типов виртуальных ресурсов: некоммерческих и коммерческих. Так, из некоммерческих онлайн ресурсов лидируют YouTube и социальные медиа как инструмент продвижения своего творчества. Что касается платных ресурсов — своеобразных музыкальных онлайн-магазинов Spotify, iTunes, Deezer, Google Music и др., последние являются неким коммерческим посредником между артистом и публикой;
4. Размещение музыкального контента в виртуальном пространстве не гарантирует автоматического сохранения и передачи информации (пример с сайтом rap.md);
5. Недооценка роли и возможностей виртуальной реальности в нестабильном мире также способна подорвать устойчивость музыкальных проектов и инициатив (как это произошло с POT Music).

Библиографические ссылки

1. Digital in 2018 Global Overview [online]. (accesat 16.12.2022). Disponibil: <https://www.slideshare.net/wearesocial/digital-in-2018-global-overview-86860338>
2. *Internet users in the world 2022 | Statista* [online]. [citat 23.12.2022]. Disponibil: <https://www.statista.com/statistics/273018/number-of-internet-users-worldwide/>
3. ЗУБАНОВА, Л., УСАНОВА, Д. Виртуальность: актуальное мировоззренческое поле современной культуры. В: *Мировоззренческие основания культуры современной России. Сборник научных трудов IX Международной научно-практической конференции*. Магнитогорск, Магнитогорский государственный технический университет им. Г.И. Носова, 2018, с. 60–64.
4. *HipHop.md* [online]. [accesat 16.10.2022]. Disponibil: <https://www.facebook.com/HipHopmd-357887530893081/>

5. *Moldavian Rap Artists* [online]. [accesat 11.12.2022]. Disponibil: <https://www.last.fm/tag/moldavian+rap/artists>
6. *Topic.md* [online]. [accesat 30.11.2022]. Disponibil: <https://www.topicmd.com/forum.php?action=viewtopic&topicid=7435&page=13>
7. *Mani* [online]. [accesat 16.10.2022]. Disponibil: <https://www.facebook.com/mani.om.artist>
8. *MANI-Am un Miliard* [online]. [accesat 01.09.2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=g-QY5vsiBTo>
9. *MoldovaRapmd* [online]. [accesat 19.10. 2022]. Disponibil: <https://open.spotify.com/playlist/7x7BTArSJPI6UEI65cFB67>, <https://itunes.apple.com/md/album/am->, <http://www.deezer.com/album/11276764>, <http://www.amazon.com/dp/B015S58G34>
10. *MANI, despre refuzul de a urca pe scenă la concertele lui Șor și Dodon: „Nu-mi imaginez cum ar putea să se întâmple asta”*. Ziarul de gardă. 14 ianuarie 2019 [online]. [accesat 23.11.2022]. Disponibil: zdg.md
11. *DARA — Mii de Ori | Videoclip Oficial* [online]. [accesat 27.10.2022]. Disponibil: <https://www.youtube.com/watch?v=VAG1MgBvYGU>
12. *POT Music* [online]. [accesat 27.10.2022]. Disponibil: <https://www.facebook.com/potmusicmoldova/>
13. *The Wax Road. The Rock Band from Eastern Europe* [online]. [accesat 27.10.2022]. Disponibil: <http://thewaxroad.com>