

ТЕМА 9. ИГРА КАК НООЛОГИЧЕСКИЙ МУЗЫКАЛЬНЫЙ ФЕНОМЕН

Целесообразно выделить те теоретические подходы к игре, которые образуют научную методологическую основу лудологии (М. Бахтина, В. Бычкова, Л. Выготского, Г. Гадамера, Г. Гессе, Й. Хейзинги). Прежде всего, отметим, что игра относится к ряду наиболее сложных явлений человеческой жизнедеятельности, и полное обоснование искусствоведческого понятия о ней, равноценное культурологическому обоснованию Й. Хейзинги, еще не достигнуто, возможно, в силу спорности этого феномена.

Трудности научного объяснения игры, в том числе, кажущееся иногда неоправданным ее расширительное толкование, связаны с неоднозначностью, следовательно, многомерностью этого феномена.

Так, Н. Мазрова находит в игре естественное проявление человеческой активности, но замечает, что в самой естественности игрового поведения необходимо присутствует элемент *искусственности и условности*, – без него человеческой игры не было бы [7]. А по мысли М. Бондаренко, способность игры самопроизвольно, хотя и закономерно возникать из социального пространства в момент интерпретации этого пространства, заставляет выявлять ее интерпретативные свойства, шире – видеть в ней инструмент интерпретации мира [3].

Философско-культурологическое направление теории игры, наиболее ярко представленное работами Й. Хейзинги, М. Бахтина и Г. Гадамера, настаивает на универсальном значении игры – находит источник культуры в игровой деятельности человека, то есть предлагает концепцию игрового генезиса культуры. Так, Хейзинга полагает, что игра старше культуры и является «занятием внеразумным», имеет космическое происхождение [11, 9, 13]. Одновременно Хейзинга определяет эстетические элементы игры (превращающие ее в прекрасный феномен), поскольку игра избыточна и

самозаинтересована, а для этого должна обязательно делать две вещи – наводить порядок и быть красивой. Данные эстетические элементы, названные Хейзингой, а именно, напряжение, равновесие, чередование, контраст, вариантность, завязка и развязка, разрешение, а также два ее ключевых свойства – ритм и гармония – можно принять как характеристику художественной, в том числе музыкальной формы. Они могут быть приложимы к последней как игровые, ибо указывают на первое правило игры: создание условности, условного искусственного порядка, замещающего реальный, соперничающего с ним. Данный автор называет и второе правило игры: ее способность освобождать, «перевосплощать» и открывать, таким образом, новые ресурсы жизненных сил.

В этом отношении позитивная культурологическая концепция игры противостоит традиционной психологической (эмпирической психотерапевтической), исходящей из социальной запрограммированности, ограниченности личностного сознания и потребности защиты в транзактном поведении. Здесь игра рассматривается как ролевые проявления личности, индивидуальное планирование человеческого поведения (в обыденном контексте) и к ее результатам относят даже такие негативные явления, как алкоголизм, самоубийство, наркоманию. Выигрыш в такой игре – временное социально-психологическое доминирование, позволяющее поддерживать искусственным путем положительную самооценку [12, 58, 41-42]. Такая игра далека от свободы; напротив, она демонстрирует зависимость человеческого сознания от социальных правил и порядков, во многих случаях сужающую творческие жизненные возможности, ее нельзя считать продуктивной в полном значении этого слова для человека.

Впрочем, одно из последних определений игры [9, 133] гласит «игра – вид непродуктивной деятельности, мотив которой заключается не в результатах, а в самом процессе»; с этим трудно согласиться. Признавая целевую автономность игрового процесса (игровое бескорыстие, целесообразность без цели, которые после кантовской теории эстетического

стали общим местом в искусствоведческих работах), следует признавать и ее продуктивность – результативность как достижение человеком высшей («вершинной», в терминологии Л. Выготского) степени (и ступени) самореализации (самоактуализации, в терминологии А. Маслоу), то есть познание и освобождение своей сущности, истинного бытийного назначения, приобщение к высшему смысловому порядку. Такой подход к игре можно назвать ноологическим. Игра как ноологический феномен побуждает к отказу от всех временных выигрышей ради основного – *выигрыша самого себя как творческого субъекта*; такой игре «обучает» искусство.

Следовательно, в концепции игры Й. Хейзинги наиболее убедительно обоснованы главные смысловые признаки игры, такие, как свобода, праздничность и сакрализация, торжественность, смысловая избыточность, которая объясняется отличием игры от жизни (игра не является жизнью в ее обычном смысле), самоинтересованность, хронотопическая выделенность и отграниченность. Главное назначение игры Хейзинга связывает с ее свойством наводить порядок – создавать совершенный порядок, которое соседствует со следующим свойством игры – повторяться и семантизировать повторяемость.

Но самым важным, найденным Хейзингой, критерием игры становится ее способность выражать эффекты прекрасного, характеристика которых открывает родственность явления игры с музыкальной формой (напряженность, равновесие, колебание, чередование, контраст, вариация, завязка и развязка, разрешение). Самыми благородными качествами игры выступают ритм и гармония, которые позволяют игре «зачаровывать» и убеждать; они связаны с особым «чувством игры» и отражают ее взаимодействие с потусторонним, с инобытием, которая создает «тайну» игры. Необычность игры вынуждает ее пользоваться правилами, в которых не должно быть никакого сомнения, ведь их исполнение ведет к созданию «совершенного порядка».

В теории Й. Хейзинги игра предстает антиномичным феноменом, хотя он не отмечает специально эту онтологическую черту игры. Остается она вне внимания и в работе В. Бычкова, которая базируется на взглядах, кроме Й. Хейзинги, Г. Гадамера и Г. Гессе: из обобщения взглядов данных исследователей Бычков выводит эстетическую общность игры с искусством. Именно последнее определяется как высшая форма игры, а искусство в игре (как высшее мастерство игры) оказывается доказательством подлинности игры.

В научной поэтике М. Бахтина игра соединяется с «творчеством смыслов»; также развиваются мысли о «законе игры языками», о стилистической игре автора с целью преломления собственных настоящих смысловых и экспрессивных интенций. М. Бахтин многократно и в различных работах возвращается к понятию «игра границ», адресуя его как культуре, так и личностному сознанию, связывая его с «творчеством смыслов»; он пишет и о «законе игры языками», о стилистической игре автора с целью преломления своих подлинных «смысловых и экспрессивных интенций» [1, 44].

С позитивной психологической стороны игра раскрывается Л. Выготским: это имагинативная игра памяти, игра воображения, позволяющая человеку достичь вершинных уровней сознания, сделать «возможное» в себе, скрытые силы бессознательного, «действительным» в творческом ключе. Для нереализованного в жизни, а это есть столкновение нереализованного подсознательного стремления с сознательной частью нашего существа, пишет Л. Выготский, есть только два пути: сублимация (то есть, творческая игровая реализация в творчестве) или невроз [4, 282]; понятно, какой путь предпочтительней.

В связи с изучением музыкального претворения игровых интенций, продуктивные подходы предложены в исследовании С. Проскуровской [8] и А. Самойленко [10].

Так, первая из исследовательниц подчеркивает, что трактовка игры в научной литературе, связанной с исследованиями музыки (эстетики, стилей, культуры, истории, языка), позволяет выделять два плана суждений. Во-первых, она указывает на классические традиции: античную в интерпретации музыки как вида искусства (в ее отражении в работах Й. Хейзинги и А. Лосева); немецкой классической эстетики при изучении принципов классической музыки (ссылаясь на Б. Асафьева и М. Арановского). Во-вторых, С. Проскуровская выделяет *новое постклассическое направление интерпретации игры*, открытое музыкальной практикой XX века и обнаруживающее две противоположные тенденции понимания игры. По ее мнению, с игрой прочно сопряжены современная концепция «концертирования», фундирующая соответствующий тип музыкальной драматургии, построенной на принципах бесконфликтности, диалогичности, многоэлементности, соревновательности (о чем пишут Б. Асафьев, М. Арановский, С. Савенко и др.), а также концепция полистилистики, предполагающая стилевую многослойность, свободное оперирование всевозможными стилевыми элементами в рамках единого сочинения, что выражает идею диалога культур (на это обращают внимание А. Шнитке, М. Арановский, Г. Григорьева, Т. Левая).

С другой стороны, она констатирует отношение к игре как к признаку формальной технологичности, который нередко оценивается в негативистском плане, через противопоставление идеалу содержательности, когда, говоря об игре в музыке западноевропейского авангарда, подразумевают технику, приемы звуковой и композиционной комбинаторики (на этот путь становятся Д. Житомирский, О. Леонтьева, К. Мяло, С. Савенко, Ц. Когоутек).

Осуществляемый в работе С. Проскуровской концептуальный подход заставляет ее пересматривать обозначенные выше планы изучения игры в музыкознании. Она предлагает рассматривать игру в музыке не с позиции оценки ее как претворяющей то или иное идейное содержание, а в качестве

реализованного в музыке постклассического способа мышления и бытия, опираясь на ряд работ, позволяющих наметить пути к такому пониманию игры в музыке (Т. Адорно, О. Лосевой, А. Михайлова, У. Эко, Дж. Кейджа, П. Булеза, Е. Зинькевич), выделяя работы, помогающие осмыслить музыкальную специфику игрового постметафизического типа мышления, в том числе исследования, касающиеся вопросов импровизации в музыке (В. Конен, С. Мальцев, М. Сапонов).

Поэтому она приходит к выводу, что план игрового мышления музыкально обнаруживается в виде механизма импровизации, игровые, неклассические принципы которого выявляются и в языковом (упразднение классической песенно-мелодической основы, акцентуация телесности как игрового источника музыкальной мысли), и в структурном (упразднение классических причинно-следственных связей, опора на случай в сопряжении музыкальных реплик для образования открытых музыкальных структур) музыкальных аспектах, а в способах становления игровой онтологии в культурной практике музыки находит проявления неклассических музыкальных практик «чтения» структурно (алеаторика, пуантилизм, хеппенинг и др.) и смыслово (полистилистика второй половины XX века) децентрированных музыкальных текстов – практики свободного структурообразования и смыслообразования.

Признавая правомерность и эвристичность подхода С. Проскуровской, отметим его некоторую чрезмерную локализацию и элиминирование эстетических параметров игры, то есть упрощение ее внутримызыкального функционального значения, сужение ее стиливого диапазона.

Иную позицию занимает А. Самойленко, которая предлагает определять игру как многофункциональный эпифеномен музыкальной семантики, одновременно обращенный к культурологическим, художественно-композиционным, текстологическим, стилистическим и психологическим условиям музыкального творчества. В частности, автор замечает, что художественная форма реализует опорную антиномию игры:

условное – безусловное (конвенциональное – не-конвенциональное, искусственное, иллюзорное – «настоящее», реальное).

Художественное воздействие – восприятие в равной мере нуждаются в знании и соблюдении условности (правил и границ композиции), в способности ее распознать и в способности непосредственно включаться в художественный процесс, становиться его участником, усваивать замысел в переживании и «выносить» его в безграничное (свободное) пространство смысла (в связи с этим можно отослать к работе Ю. Лотмана [Лотман Ю. Искусство в ряду вторичных моделирующих систем / Ю. Лотман // Ю. Лотман. Об искусстве. – СПб., 1998. – С. 387–400]). Отсюда игровое назначение и различные игровые функции композиции (формы произведения) в музыке.

Подчеркнем, что важность игровых факторов в музыке усиливается ее исполнительской стороной: музыкальная игра буквальна, как исполнение на определенных инструментах (впрочем, и для вокалиста голос – инструмент, данный природой). Моторно-динамическая сфера, непосредственно технологическая сфера музыки является первым проводником игрового предназначения художественной формы и предпосылкой опосредованной образной игры, психологической динамики, в том числе, и обусловленной драматизацией музыкального замысла, его уподоблением театральному действию. Игра – композиция – моторность образуют породненный ряд понятий, помогающий определить пути становления «чистой» инструментальной музыки, но воздействуют и на вокальные жанры.

Исследование А. Самойленко позволяет также заметить, что для стилового направления музыки в XX веке одним из приоритетных и обобщающих становится неоклассическое, как в широком, так и в узком, неоклассицистском, выражениях. Именно отношения ретроспекции и эвристики в творчестве композиторов минувшего столетия позволило подняться на новый уровень методу стиловой рефлексии, а проблема неостилового диалога представляется сегодня одной из самых перспективных

для музыки и музыкознания; она заставляет обращаться к игровым аспектам этого диалога, развивать существенные для семиологического изучения музыки вопросы теории игры (в связи с последним см., напр., [5]).

Для метода неоклассицизма более всего важно осмысление исторической дистанции между прошлым и настоящим музыки, осмысление, восстанавливающее прерванную «связующую нить» времен, которое возникает не из диалога с иной творческой личностью в ее реальном прошлом времени, буквальное возвращение в которое невозможно, но из диалога с музыкой как с общим и любому времени подвластным текстом, с ее постоянным настоящим.

Следовательно, побудительной причиной и целью неоклассицистской (неоклассической, классицизирующей) игры является «диалог культур» – высшая из доступных человеческому сознанию и творчеству в их единомысленности форма смыслополагающего диалога. Он может оставлять впечатление межстилевого, межавторского, но происходит внутрителистическим путем, путем семантического углубления текстологических структур музыки, служит, таким образом, наращиванию смысла (возможностей проявления смысла) в музыке посредством наращивания данных структур, служит самовозрастанию музыкального «логоса».

Так возникают предпосылки для наделения известных структурных формул (стилистических знаков) новыми значениями, чему предшествует эмансипация знака от значения; но так возникает и своя свободная знаковая сфера неоклассицизма, которая, как «память о не-бывшем», как не приобретающая еще семантической известности, и представляется особой логической и смысловой игрой.

В контексте неоклассицизма «пустая форма», «псевдо-вещь» является признаком опережения композиторским творчеством традиционного музыкального сознания, своего рода «памятью о будущем». Имагинативный путь музыкальной семантики позволяет композиторскому опусу занимать

главную, отправную позицию в диалоге с текстологическими условиями музыки.

С другой стороны, новыми авторскими стилевыми знаками становятся общие правила музыки как поэтики, как «знаки» бытия музыки по правилам текста, структурно-семантические показатели исторического места музыки. Собственно говоря, таковы цель и возможное осуществление любой намеренной цитации: она высвобождает цитированную мысль из-под власти ближайшего контекста, открывая ее предназначенность для гораздо более широкого «круга общения». При этом в цитируемом материале открывается и свойство «избыточности», то есть способность превосходить возможности породившего его высказывания как целого, устремляться за его пределы – к выходу «на поля» условий порождения данного текста, что позволяет подходить к любой культурологически трактованной цитате как к явлению маргинальной природы, как к *цитации*.

Цитация (отличаясь этим от цитаты) освобождает воспроизводимое (повторенное) высказывание от кавычек, то есть освобождает от прежних границ и открывает возможность новых – как новых контекстуальных измерений содержания цитируемой мысли, является намеренным и безоговорочным присвоением, частью авторского замысла. В этом ее отличие от общих мест и невольных реминисценций; в то же время, переведенные в план музыкального текста – имманентного строительного материала музыки – музыкальные цитации могут становиться общими местами, ничьими, приобретают «знаковость», стилистическую формульность. Их структурные и семантические функции могут быть растождествлены и включены в новые стилистические образования.

Если цитата как рецепция (приятие, прием – лат.) указывает на заимствование и адаптацию (Д. Лихачев пользуется словом «трансплантация», характеризуя данное явление [6]) иных, «чужих» форм культурного сознания, художественного творчества как восприятие и преобразование энергии «раздражителей», внешних «контекстных

стимулов», то цитация как апперцепция (неслучайно именно на это понятие опирается Л. Выготский, исследуя механизм памяти [4]) означает зависимость восприятия от прошлого опыта, от запаса знаний и общего содержания духовной жизни человека, а также от психологического состояния человека в момент восприятия.

Апперцепция связана с *внутренними стимулами* творческого процесса, обеспечивающими его психологическую целостность и особенно ответственными для понимания, следовательно, для стилового диалога автора. Как имманентная (следовательно, труднодоступная) игра психических сил (сил личностного сознания), она может быть обнаружена со стороны стилистического содержания музыкального текста. Таким образом, апперцепция обнаруживается в явлении цитации и может быть обсуждена на основе последней.

В своей композиционной выраженности игра связана с созданием новой художественной условности – «второй реальности», с приемами растождествления, остраннения (осерьезнивания – высмеивания), новой метафоризации – метонимизации, с автономией «иноязычной реальности» музыкально-композиционных структур, с их «отрешением» (М. Бахтин) и особым завершением формы как художественной (музыкальной).

Поэтому антиномии игры предстают необычайно разветвленными именно в связи с композицией: ведь она соответствует непосредственной актуализации (осуществлению в действии – форме) потребности в диалоге «Я» – «Другой», «мое» – «чужое», является созданием и освоением условности, «искусственности», монополизирует принципы повторения и различения, которые выступают краеугольными для человеческой деятельности, в том числе, для деятельности сознания (и для музыкальной формы). Игра выражается в исполнении, выполнении, соблюдении условий, переодевании – превращении, соревновании (достижении), правильности (знании правил), у-порядочивании (создании порядка).

Именно композиционно-стилистические условия создания художественной формы позволяют осуществлять игровые антиномии, прежде всего, опорную антиномию игры: условное – безусловное, иллюзорное, искусственное – реальное, истинное. Вслед за этой антиномией возникает ряд других, таких, как порядок – свобода; полезность, прагматизм – бескорыстие, самоинтересованность; подражание – изобретательность, оригинальность; завершенность – открытость (для повторений и развития); отстранение – принятие, эмпатийное включение; действие – переживание, поступок – чувство; мое – чужое; случайность – закономерность; серьезное – смеховое; разумность – глупость; мастерство, художественность – наивность, простота; наконец, детскость – взрослость. Если приведенный перечень антиномий игры и не является исчерпывающим, то он является достаточным для выяснения динамической природы музыкального текста.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Бахтин М. Эпос и роман / М. М. Бахтин // Вопросы литературы и эстетики. Исследования разных лет. – М. : Художественная литература, 1975. – С. 447– 483.
2. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса / М. М. Бахтин. – М., 1965. – 543 с.
3. Бондаренко М. Концепт игра в культурологическом дискурсе XX века: проблемы изучения и актуальные тенденции / Мария Анатольевна Бондаренко. – Дисс. ...кандидата культурологических наук. Спец. : 24.00.01 – теория и история культуры. – М., 2002. – 158 с.
4. Выготский Л. Педагогическая психология. Краткий курс / Л.С. Выготский. – М., 1926. – 348 с.
5. Клименко В. Игровые структуры в музыке : эстетика, типология, художественная практика / Валерия Борисовна Клименко. – Дисс. ...кандидата искусствоведения. – Спец. ; 17.00.03 – музыкальное искусство. – Киев, 1997. – 150 с.
6. Лихачёв Д. Развитие русской литературы X – XVII века / Д.С. Лихачев. – Л. : Наука, 1973. – 254 с.
7. Мазрова Н. Философский смысл игры в моделировании социальной реальности / Наталья Александровна Мазрова. – Дисс. ...кандидата философ. наук. – Спец. : 09.0011 – социальная философия. – М., 2004. – 173 с.
8. Проскуровская С. Концептуализация игры в постметафизической культуре : Музыкальный план реализации / Софья Дмитриевна

- Проскуровская. – Дисс. ...кандидата филос. Наук. – Спец. : 09.00.13 – религиоведение, философская антропология, и философия культуры. – 133 с.
9. Сабина М. Взаимодействие музыкального и драматического театров в XX веке / М. Сабина. – М, 2003. – 327 с.
 - 10.Самойленко А. Музыковедение и методология гуманитарного знания. Проблема диалога / А.И. Самойленко. – Одесса : Астропринт, 2002. – 244 с.
 - 11.Хейзинга Й. Homo ludens В тени завтрашнего дня / Й. Хейзинга ; [пер с нидерланд.]. – М. : Прогресс. – Академия, 1992. – 464 с.
 - 12.Херсонский Б. Глубинная психология / Б. Херсонский ; [справочное издание]. – Одесса : Астропринт, 1998. – 164 с.