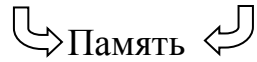


СХЕМА ДИАЛОГИЧЕСКОГО ВЗАИМОДЕЙСТВИЯ КУЛЬТУРНЫХ И МУЗЫКАЛЬНЫХ СЕМАНТЕМ

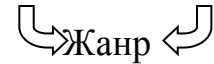
Эволюцию музыкальной семантики как «накопление» символических возможностей музыки можно представить в виде основного диалога жанра и стиля, в котором искомым третьим, «идеальным Над-адресатом», становится композиция. Данный вид диалога соотносится с опорным ноэтическим диалогом Память – Любовь – Игра (Игра – третий компонент, Над-адресат, диалогического взаимодействия), выражающим фундаментальную зависимость личностного сознания от «памяти культуры», одновременно, его свободу – именно как диалогическую и только в диалоге приобретаемую. Особенностью такого диалога становится его внутренняя *структурная подвижность*, вызванная различиями *качественных типов* диалога. Причину таких различий можно увидеть в смене идеального Над-адресата – в смене эпистем. В области музыкальной семантики подвижность диалогических отношений связана с различной направленностью формообразования – в сторону подтверждения и закрепления авторитета жанра, в сторону игровой свободы композиции, в область свободного стилеобразования – авторской стилевой идеи. Каждое из названных начал музыкальной поэтики может занимать позицию «идеального Над-адресата»; их последовательная смена и характер возникающих при этом новых диалогических отношений свидетельствуют об эволюции исторического опыта музыки. Данные иницирующие начала музыки можно представить и как ее семантические доминанты – в «большом» диалоге музыки с культурой.

1. а) Диалог отождествления

Память = Любовь



Жанр = Стиль



б) Диалог согласия

Память > Любовь



Жанр > Стиль

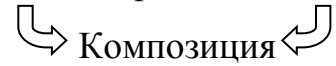


2. а) Диалог разногласия

Память < Любовь



Жанр < Стиль

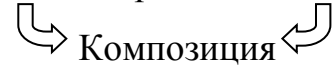


б) Диалог растождествления

Память ≠ Любовь



Жанр ≠ Стиль



3. а) Диалог по неслышимости (прогностический)

Память < Игра



Жанр < Композиция



б) «Диалог глухих»

Память ≠ Игра



Жанр ≠ Композиция



4. а) Диалог «по умолчанию» (ностальгический)

Память > Игра



Жанр > Композиция



б) диалог молчания

Память = Игра



Жанр = Композиция

