

## ИГРОВОЕ НАЧАЛО В МУЗЫКАЛЬНОМ ИСКУССТВЕ

*Володченко Александр Юрьевич,*

*Белорусский государственный университет культуры и искусств, аспирант,  
преподаватель хоровых дисциплин кафедры белорусского народного песенного  
творчества*

**Аннотация.** *Статья посвящена проявлению игрового начала в музыкальном искусстве. Игровое начало рассматривается как имманентное свойство музыкального творчества. Формы его проявления разнообразны: это могут быть музыкальные структуры как образы-персонажи, например, в виде тем, мотивов-интонаций, аккордов и т. д. Анализируются также коммуникативные и выразительные функции проявления игрового начала в музыке: конструктивно-технологическая, образно-смысловая и познавательно-эвристическая. Делается вывод о том, что проявления игрового начала в музыкальном искусстве многообразны и многолики, выявляют и подчеркивают игровую организацию произведения музыкального искусства.*

*Введение.* Многоликость окружающего мира, перенасыщенного информацией, в том числе и художественной, требует от искусства сильных и быстро воспринимаемых выразительных средств, образной концентрированности. В поисках таковых обособленные художественные виды активно вбирают в себя всё возможное из художественных близлежащих сфер, вступая с ними в различные контакты, обновляясь и обновляя.

В связи с этим в современной культуре повышенное внимание к себе вызывает игровое начало и взаимодействие его с искусством в разных проявлениях. Как констатирует С. Аверинцев, анализируя культурологическую концепцию Йохана Хейзинги, «культура как игра — ведь это почти навязчивая идея нашего столетия» [цит. по: 1, с. 52].

Проблема игрового начала в современном искусстве волнует многих исследователей. Практики — режиссеры, драматурги, композиторы, художники, хореографы — и теоретики — искусствоведы, философы, филологи — каждый со своей стороны стремится осмыслить игровые процессы, проявляющиеся с большим размахом и в самых неожиданных формах. Художественное мышление, тяготеющее к игровому началу, в известной мере видоизменяет образность и композиционные принципы литературных, живописных и музыкальных произведений. Этот путь оказывается одним из возможных путей обновления традиционных искусств.

Об игровом начале в искусстве говорили еще Платон и Аристотель. В эпоху Возрождения идеи великих греческих мыслителей были актуализированы в произведениях многих художников-гуманистов. Классицистское и романтическое искусство вернулось к разработке важных для него эстетических позиций в лице Г.-Ф. Гегеля, И. Канта, Ф. Шиллера, Ф. Винкельмана. XX век принес научные и практические разработки в области игрового начала. Работы Х. Ортеги-и-Гассета, Г. Гессе, Э. Финка включали плодотворные идеи, которые были обобщены и систематизированы в известном труде Й. Хейзинги «Homo ludens. Человек играющий». В отечественной русскоязычной

литературе наиболее фундаментальным исследованием игрового начала в музыкальном искусстве представляется работа Т. Курышевой «Театральность в музыке».

Ренессанс игровой стихии — одна из важнейших примет культуры двадцатого столетия. Возрождение различных импровизационных форм, вторжение комического, образное совмещение несовместимого и многое другое несут на себе печать ярко выраженного игрового начала.

*Основная часть.* Своеобразие проявления игрового начала в музыке обусловлено спецификой этого вида художественной деятельности человека. В музыку, как и в любой другой вид искусства, игра входит изначально, поскольку суть ее — воссоздание, моделирование вне реальной, практической установки тех отношений (эмоций, чувств), которые складываются в повседневном окружении и общении людей.

Музыка, как и все другие виды искусства, осваивает богатство предметно-чувственного мира, развивает его эстетическое многообразие и открывает новое в уже известных вещах, в обыденном и привычном. Изображение явлений в искусстве, в известном смысле, всегда открытие. Наконец искусство имеет дар предвосхищения — «прорыва» образной мысли в будущее. Художник может его образно представить. Каждый вид искусства делает это по-своему. Если архитектура, живопись, театр, графика, литература могут передать зрителям картины будущего, то музыкальное искусство в силах воплотить самое сложное — строй и характер чувств, настроений и переживаний прошедших, настоящих и будущих эпох. Источник такой ее способности — игровое сознание человека и игровая организация художественного предмета искусства.

Основой содержательно-выразительных единиц музыкальной речи являются музыкальные интонации, которые составляют ту же объективно существующую реальность, взятую только на уровне эмоционально-чувственных отношений, в ней складывающихся. Поэтому музыка в своем чистом виде в наименьшей степени способна передавать конкретно-событийное содержание, но в то же время она уникальна в своих возможностях разыгрывать «игру» чистых человеческих чувств и переживаний. Не случайно И. Кант определял музыку как «искусство приятной игры ощущений».

Противники «формального» понимания сущности музыки видели возможность толкования ее содержания в словесном описании эмоционально-сюжетных музыкальных процессов. Б. Асафьев писал, что «интонация — проявление звучания. Без интонирования и вне интонирования музыки нет»; «мысль, чтобы стать звуково выраженной, становится интонацией, интонируется»; музыкальное «содержание... слито с интонацией как звукообразный смысл» [2, с. 198, 211, 275]. Рассматривая интонацию как эстетическую категорию, Б. Асафьев сравнивал процесс музыкального интонирования с образно-музыкальной, необычайно богатой по своим выразительным возможностям, драматургически оформленной речью, в процессе которой, так же как и в процессе речи словесной, создается контакт между автором и потребителем его произведения, устанавливается духовное, образно-смысловое общение.

Такой подход к трактовке содержательности музыкального искусства получил преобладающее распространение в русском музыковедении. Однако в последние десятилетия, в связи с открытием новых закономерностей современного искусства, в музыковедческих работах Е. Назайкинско, Ю. Холопова, В. Медушевско, М. Сабининой, О. Соколова и других исследователей намечаются новые подходы к трактовке содержательно-смысловых процессов музыкального искусства, а именно — с позиций игрового аспекта художественного мышления и творчества, заключающегося в своеобразной «игре» с персонажами музыкального сюжета, в качестве которых могут выступать и темы, и краткие мотивы-интонации, и аккорды, и типы фактуры, и способы артикуляции. Игровые «превращения» образов и персонажей, типичные для всех видов художественной деятельности, в музыке приобретают особую значимость, становятся нормой музыкального языка. Именно они дают слушателю чувство свободы, близкой к свободе гармоничной, логичной, весомо опредмеченной в музыкальных звуках, интонациях и темах. «Быстрота, естественность переключений при сохранении линий сюжетного движения вносит в музыкально-сюжетную логику особое качество модуляционности», — отмечает Е. Назайкинский [цит. по: 3, с. 68]. По существу в этом высказывании констатируется игровая, модуляционная основа музыкального языка, в котором игровое начало выступает как определенная норма формотворчества, содержание определяется особенностями музыкально-звуковой игры, а сама игра обуславливается закономерностями развития сюжетно-событийной линии музыкального произведения.

Игра воображения и воображаемая игра — неотъемлемые атрибуты любого вида искусства — именно в музыке выступают с наибольшей силой и рельефностью. Выдающийся американский композитор и дирижер А. Копленд по этому поводу пишет: «В музыке же, где нет хронологии событий, нет картинных мгновений, нет ничего, за что можно было бы, так сказать, "зацепиться", воображение и только воображение обладает силой вносить равновесие в сочетания восприятий, создаваемых темами, ритмами, тембрами, гармонией, структурой, динамикой, развитием, контрастами» [цит. по: 4, с. 46].

В ходе рассмотрения различных форм проявления игрового начала в музыке возникает вопрос о том, какие функции оно несет. Обычно определяют три основополагающие функции: конструктивно-технологическую, образно-смысловую и познавательную-эвристическую.

В первом случае игра выступает в качестве логической константы процесса художественного творчества: с применением игровых закономерностей осуществляется построение музыкального произведения. Это наблюдается на всех срезах и уровнях процесса музыкального творчества: от выбора первичных средств и организации их в систему до конструирования самих художественных систем; от исполнительского, индивидуального «прочтения» авторского текста до индивидуального восприятия слушателями исполняемого произведения. Функция игры здесь состоит в организации в единое художественное целое различных элементов и компонентов музыкальной ткани, и в

создании определенной психической установки на их восприятие, совмещающей в себе и реальное, и условное. Другими словами — в комбинировании лексическими и конструктивно-технологическими единицами музыкального языка в целях создания художественной модели окружающей действительности, воплощенной в материальной форме музыкального произведения.

Творящий художник-музыкант как бы «играет» как с огромным количеством средств, которыми располагает музыкальное искусство и которые выполняют определенные художественные функции, заключающиеся в образном отражении действительности, так и с будущими слушателями музыкального произведения — потребителями результатов его «художественной игры»; моделирует их вовлечение в имеющий реально-практическую основу разворачиваемый им мир эстетических переживаний и эмоций. В этом процессе особое место занимает принцип «правила и его нарушения», имеющий в музыке ярко выраженный игровой характер. Общепринятое в музыке — это и основа, которая облегчает нам слушание, предугадывание и запоминание, и одновременно эталон для оценки отхождения от этой основы, от «правила».

Вторая функция игрового принципа — выполнение роли основы для воплощения комического в музыке. Излагая общую теорию комического в музыке, Г. Бекинг и Т. Файдл считали, что определяющим фактором комического в музыке является некое несоответствие: цели — средствам, содержания — форме, ожидаемого — реально наступившему и т. д. З. Лисса в труде «О музыкальном комизме» также видит природу комического в «несоответствии установкам». Т. Заковыкина, рассматривая формы проявления комического в музыке, в работе «К вопросу о комическом в инструментальной музыке» указывает, что комическое может состоять в нарочитом несоответствии между замыслом и его музыкальным воплощением, выступать в форме нарушения логики развития путем неожиданных остановок, поворотов, сдвигов, контрастов и тому подобного [Цит. по: 3, с. 125].

Принимая за основу положение о несоответствии как исходном импульсе комического, нетрудно выявить его игровую сущность, так как комическое, являясь формой отражения противоречий при эмоционально-критическом отношении к ним с позиций эстетического идеала, включает в себя игровое начало в форме противоречия между реальностью и условностью производимого (или наблюдаемого) игрового действия и наличия соответствующего этому действию игрового характера.

Наконец, третья функция игрового начала в музыке состоит в том, что с помощью игровых средств искусству удается осуществить свою основную функцию — оказывать духовно-практическое воздействие на своих потребителей, активно влиять на характер человеческих отношений, на их строй и внутреннее течение. Игра и искусство, по сути, различные уровни процесса социализации индивида, игра предшествует искусству и входит в искусство как неотъемлемая его часть: играя, ребенок осваивает окружающий его мир предметов и вещей.

«Играя в искусство», человек осваивает окружающий его мир людей и складывающихся в нем отношений и присваивает накопленный практикой человеческого общежития опыт общения, поведения и чувствования.

В этом процессе овладения духовным богатством искусства, в том числе искусства музыкального, основным механизмом является выработанный и закрепленный детской игрой навык «вовлечения» и «отстранения» индивида от совершаемого им самим или другими действия, техника создания мнимых ситуаций — центров идентификации собственного «я». Именно потому, что игровое начало является источником и механизмом развития, оно неминуемо входит в тех или иных формах, в той или иной степени во все среды человеческой деятельности, находя свое наиболее полное раскрытие в творческой деятельности человека.

Именно механизму игрового отражения и запечатления действительности в искусстве присущими ему специфическими средствами мы обязаны тем творческим откровениям, художественным прозрениям, гениальным историческим предвидениям, которыми оно так богато. Игра есть суть и механизм, с помощью которого возможно осуществление «художественного открытия», достижения новых рубежей человеческого познания. Эвристическая функция игры присутствует и в игре ребенка, и в ходе научного эксперимента, но наивысшую форму она получает в искусстве, где открытия и предвосхищения будущего совершаются на базе всего духовного и материального богатства культуры, выработанной человечеством за историю своего существования.

*Заключение.* Двадцатый век — век синтеза и интеграции художественных систем, век их устремленности друг к другу, за которым придут, вероятно, другие веяния и тенденции. Одной из платформ общности оказывается проявление игрового начала в культуре и искусстве, которое пронизывает все художественные сферы. Музыкальное искусство, со своей стороны, выявило эту объективную закономерность, по возможности вобрав в себя функциональные и выразительные ресурсы игровой стихии.

В какой бы мере взаимосвязь игры и музыки не представлялась естественной данностью, нелегко сформировать ярко очерченное представление о рациональных причинах этой взаимосвязи. По выражению Йохана Хейзинги: «Игра лежит вне благоразумия практической жизни, вне сферы необходимости или пользы. Это же относится к музыкальным формам и музыкальному выражению» [5, с. 215]. Игровое «превращение» музыкальных структур, образов-персонажей наиболее ярко «материализуется» в виде музыкальных тем, мотивов, интонаций, аккордов и т. д.

Музыкальное искусство как целостная система, принадлежащая культуре, отражает духовный мир времени посредством многих дифференцированных художественных языков. В музыке игровое начало проявляется в трех основополагающих функциях: конструктивно-технологической, образно-смысловой и познавательно-эвристической. Проявления

игрового начала в музыкальном искусстве многообразны и многолики, выявляют и подчеркивают игровую организацию художественного предмета музыкального искусства.

#### ЛИТЕРАТУРА

1. Курышева, Т. А. Театральность и музыка / Т. А. Курышева. — М.: Советский композитор, 1984.-201 с.
2. Асафьев, Б. В. Музыкальная форма как процесс / Б. В. Асафьев —Л.: Музыка, 1971. —376 с.
3. Черняков, И. В. Игра и художественная деятельность: дис... канд. филос. наук / И. В. Черняков, —Минск, 1991, —125 с.
4. Шнеерсон, Г. М. Мысли о современной музыке / Г. М. Шнеерсон. — М.: Советский композитор, 1970.-232 с.
5. Хейзинга, Й. Homo ludens. Человек играющий / Й. Хейзинга. — СПб.: Азбука-классика, 2007. — 384 с.

Volodchenko Aleksandr  
GAME ELEMENTS IN MUSICAL ART

The article is intended to reveal game elements in music. The game element, considered as an immanent property of musical creativity, reveals itself in various ways: in the form of themes, tunes, intonation, chords etc. Three basic functions of the game element are analyzed: constructive-technological, figurative-semantic and cognitive-heuristical. The author arrives at the conclusion, that game elements manifest themselves in a variety of fashions, and reveal the game structure of a musical work.