

УДК 78.03+783

*М. Перепелица***ТЕАТРАЛЬНОСТЬ КАК ОСНОВНОЙ ВЕКТОР РАЗВИТИЯ
В МУЗЫКЕ КАРМЕЛЛЫ ЦЕПКОЛЕНКО**

Автор рассматривает принцип театральности как основополагающий вектор развития в музыке известного украинского композитора Кармеллы Цепколенко. Театрализация как принцип игрового развития присутствует почти что в каждом произведении композитора. Игра, лицевое действие увлекают воображение композитора, направляет ее поиск в русло психологизации событий, ролевых игр, драматического противопоставления ролей, диалогического противоборства и диалогического содействия. Театрализация как метод развития обозначена в общефилософских параметрах, а также выражена в структурированных сценариях.

Ключевые слова: театрализация, сценарная разработка, игра, театрализованная форма.

Рассматривая творчество Кармеллы Цепколенко с разных позиций, нельзя не заметить образную театральность ее музыки. Игра, лицевое действие увлекают воображение композитора, направляют ее поиск в русло психологизации событий, ролевых игр, драматического противопоставления ролей, диалогического противоборства и диалогического содействия. Театрализация как принцип игрового развития присутствует почти что в каждом произведении композитора.

Необходимость осмысления и теоретического обоснования принципов театрализации в своем творчестве вызвало к жизни научную концепцию «сценарной разработки музыкального материала», которая была отражена в диссертационном исследовании [3].

Сценарная разработка, или, как еще ее называет Кармелла Цепколенко, принцип порождения формообразующего замысла, заключается в том, что композитор сознательно детерминирует процесс сочинения музыки пошаговым сценарием. Сам термин «сценарий» подчеркивает то обстоятельство, что в качестве формообразующего принципа используется не самая общая расплывчатая идея, а в большей или меньшей степени конкретности продуманная программа действий, равно протяженная музыке, которая и определяет структуру произведения, его формообразующие принципы, зоны эмоциональной насыщенности и др.

Сценарная разработка является основанием для создания и поиска новых форм выражения. При таком способе сочинения суще-

ственно возрастает роль живого, непосредственного переживания при сочинении музыки, поскольку вызывают к жизни музыку как раз конкретные переживания, навеянные «сценарием»; в свою очередь, переживания трансформируются в темы, обрастают фактурой и т. д. Кроме того, сценарная музыка предполагает, что любое событие, произошедшее в реальной жизни, можно использовать в качестве сюжета, домыслив к нему предысторию и завершение. Сценарная разработка толкает композитора на поиск новых решений: от поиска и разработки идеи до новых форм выражения, заставляет композитора творчески переосмысливать предшествующий опыт и искать свои пути решения проблем. По степени детализации Кармелла Цепколенко делит сценарную разработку на три части: идейную, фабульную и литературную.

Если мы обратимся к самым ранним произведениям композитора, например, к камерной симфонии для голоса и камерного оркестра «Девять размышлений о двух мирах», то отметим, что идея театрализации, игрового противопоставления, диалогического развития была положена в основу замысла этого произведения. Диалог как конфликт и диалог как разрешение конфликта, единение, параллельность существования и нестыковки двух миров, двух систем, двух вселенных.

В квартете композитора «На прославление четырех стихий» главным стержнем театрализации вступает идея «четырёхсторонности» разноуровневых величин (число участников квартета, возможное число частей квартета, число струн смычковых инструментов и т. д.). Фантазия исполнителя и слушателя может подсказывать направление поиска в других немзыкальных «измерениях». Ими могут быть: части света, времена года, «классические» типы темпераментов и даже геометрические фигуры, но композитор остановилась на четырех стихиях: огонь, воздух, вода, земля. И это стало основой театрализованного замысла. Одной только философской обозначенности стихий как основы мироздания оказалось достаточно для интенсивной работы воображения и фантазии. Театрализация здесь как метод развития обозначена в общефилософских параметрах и не выражена в структурированном сценарии.

В более структурированном и развернутом виде принцип театральности выступает в другом произведении композитора — сюите «История флейты-пуританки» для флейты, гобоя, клавесина, скрипки и виолончели.

Сценарий опирается на стихотворение В. Г. Ражникова «История флейты-пуританки», которое было специально написано в качестве поэтической «основы» произведения. Каждой части произведения предшествовал стихотворный эпиграф:

1. Васильковая дорога

*Как это просто —
радостен июнь.
И слух твой
флейтой луговой растроган.
И в небе проплывает остров,
и васильковая к нему дорога.*

2. Солнечный зайчик

*Быстро куда-то бежал,
но позабыл обо всем,
в чаще пшеничных волос
солнечный зайчик —
солнечный мальчик —
твой первый поклонник.*

3. Новолуние

*Опрокинуты бездны
и луна льет по дну пропастей
свои реки сметанные.
Среди звездных камней
затеряются девичьи сны.*

4. Театр камней — усталый город

*Он репетировал любовь,
театр камней — усталый город,
когда встречал тебя.
А маски?!
Они внушительней лица.
Любовь — игра,
театр — игра,
судьба, познание,
все играет...*

5. Преданная пастораль.

*Тот не первый —
он тихо рисует тебя.
Ждешь, когда же коснется?
Картина:
васильки по дороге домой;*

*отчего-то не радостен
солнечный зайчик.*

(В. Г. Ражников)

В театральной сонате для фортепиано и кларнета принцип театрализации также составляет основу идеи, но выражен уже детально разработанным программным сценарием, представляющим собой воспроизведенную идею скрытого драматического действия с внутренними ролями и поведенческими линиями. Прототипом сценарной разработки послужила пьеса Александра Блока «Балаганчик». На основе этой пьесы и была создана театрализованная форма «Театральной сонаты». В ней реализованы и заранее обусловлены сцены отношений и диалогов Пьеро, Арлекина и Коломбины. Надо заметить, что данная театрализованная форма развития принципиально детализирована и кроме идейной части (с ее особенностями зажигать и увлекать, давать толчок работе фантазии и появлению собственной музыкальной идеи — «написать такую театральную сонату») предусматривает еще и «события», «поступки», «коллизии» и т. д., другими словами, предполагает подробную многовекторную «схему» построения. Здесь мы можем наблюдать «театр представления» с многочисленными действующими лицами.

Приведем самоотчет композитора из ее диссертации, касающийся написания «Театральной сонаты»:

«Идея написания сонаты для кларнета и фортепиано возникла в результате заказа. Один из ведущих кларнетистов города попросил сочинить какую-нибудь эффектную сонату. Я сразу же хотела приступить к сочинению, но обнаружила, что писать в традиционных формах сонату мне было неинтересно, а новой интересной идеи, которая могла бы стимулировать воображение и фантазию, не было. Так продолжалось более полугода, я занималась другой работой, время от времени вспоминая о сонате. Идея где-то летала в воздухе, но увы, была неуловима, пока однажды в одной из бесед речь не зашла о театрализации в искусстве. Мой собеседник выразил мнение, что и музыка должна быть по возможности «театрализована изнутри». Идея мне показалась интересной и тут же была экстраполирована на сонату. Сразу почему-то вспомнились известные кукольные персонажи — Коломбина, Арлекин, Пьеро. Обратилась к литературным источникам. Наиболее сильно меня заинтересовала версия, отраженная в «Балаганчике» Александра Блока. Мною был создан сценарий, который и был положен в основу сонаты» [3, с. 58].

Теперь попытаемся проследить, как рождалась соната с применением принципов театрализации. Три главных героя — Пьеро, Коломбина, Арлекин — в произведении объединены страстным упоением игры. Только игра здесь трактуется не в узком смысле слова, как определенные отношения, обусловленные сценическим действием, а игра в том значении, которое этому термину придавал Фридрих Шиллер, когда говорил: «... человек играет только тогда, когда он в полном значении слова человек, и он бывает вполне человеком лишь тогда, когда играет» [4, с. 302]. Поэтому тема игры — основа всех разворачивающихся событий. Этой темой и начинается соната. Она как бы открывает «занавес» — игра событий началась.

Первым из темы игры рождается образ одной из главных героинь — Коломбины, в котором соединены привлекательность, внешняя эффектность и неискренность, фальшивость, наигранность. Музыкальный материал темы основывается на вальсообразных структурах, что способствовало раскрытию таких качеств героини, как непринужденность, изящество, загадочность. Изломанная интервалика подчеркивает ее жеманность, кокетство, а элегичность, присущая теме, раскрывает женственность, мягкость Коломбины. Казалось бы, тема очень привлекательна и положительна по своей характеристике, но многозначность и двойственность Коломбины находят отражение и в музыкальном материале — последнее интонационное звено темы звучит затаенно-настороженно и переходит в реплику фортепиано, за которой закрепляется значение темы смерти. Тема Коломбины экспонируется дважды, и на ее фоне появляется тема Пьеро, которую вновь предваряет тема игры. Пьеро и Коломбину разделяет и соединяет тема игры. Судьба сводит их дороги вместе.

Пьеро — безусловно положительный герой. Его образ композитор строит на таких эмоциональных посылах, как искренность, чистота, доверчивость, душевная щедрость, широта души. Он по своей натуре — тонкий, застенчивый, сопереживающий, способный к самопожертвованию. Интересно выстраивается композитором интонационный материал темы Пьеро — с одной стороны, она широкого дыхания, устремленная ввысь, с другой, последний элемент построен с интервальным надломом, как бы предвещая судьбу героя.

На тему Пьеро накладывается тема Арлекина. Он как бы выбегает на сцену, откуда еще не ушел Пьеро. Действие меняется. Арлекин характеризуется причудливыми, немного вычурными интонациями. На этом заканчивается экспозиция сонаты. Если экспозицию сонаты

ты композитор выстраивает на доминировании темы игры, то в разработке материал строится на элементах темы смерти. Визгливо, в высоком регистре у фортепиано звучит тема смерти, с которой и начинается первый раздел разработки. Здесь, в стреттном проведении, звучит тема Арлекина (кларнет) и тема Коломбины (фортепиано). По замыслу композитора Арлекин представляет для Коломбины довольно легкую добычу, так как он в чем-то самом главном сродни ей. В определенном смысле он близок по своим сущностным качествам Коломбине — притворству, неискренности, жестокости. Поэтому Арлекин как субъект не представляет для нее тайны, загадки, она его быстро оболъщает и поглощает свою первую жертву. В музыкальном материале композитор это выразила так. Поначалу темы Арлекина и Коломбины проходят в стреттном проведении и почти ничем не отличаются от своих первоначальных прототипов в экспозиции, но мало-помалу в музыкальный материал их «идиллии» вплетаются элементы темы смерти, которые вначале почти незаметны, но исподволь их присутствие расширяется, постепенно поглощая тему Арлекина. Тема Коломбина, усиленная элементами темы смерти, как бы «проглатывает» Арлекина, от темы которого остаются только судорожные движения шестнадцатых, прерываемые паузами. Тема же Коломбины приобретает мистический и устрашающий оттенок — звучит истошно и крикливо (проведение темы в септиму), сопровождаемая жутким завыванием шестнадцатых в низком регистре. Сквозь тему Коломбины проскакивают, как последние вопли умирающего, обрывки темы Арлекина, которые превращаются в инверсию темы смерти. Арлекин повержен.

Следующий раздел разработки посвящен Пьеро и его взаимоотношениям с Коломбиной. По замыслу композитора Пьеро — это герой чистых и цельных устремлений. Он — порывистый мечтатель и способен к высоким свершениям. Пьеро с первого взгляда влюбляется в Коломбину и увлекает ее своими идеями. Она искусно подыгрывает, и Пьеро находит в ней настоящего единомышленника, человека с родственной душой. Пьеро счастлив вдвойне — ведь он обрел не только любимую, но и духовного «собрата». Коломбина также, вопреки своим намерениям, влюбляется в Пьеро. Теперь она уже мечтает не убить его, а сделать своим единомышленником, чтобы вместе с ним под видом добра и покорности сеять зло и жестокость. Осознав это, Пьеро в ужасе отказывается. Он в смятении. Коломбина уговаривает его. Нечаянно, а может быть, специально показывает

свое подлинное лицо — лик смерти. Для Пьеро подлинно человеческие идеалы дороже, чем жизнь, защищая их, он вступает в борьбу со смертью и погибает. Этот замысел распространяется на два последующих раздела разработки.

Таким образом, второй раздел разработки начинается с темы игры. Она выполняет роль антракта между событиями, которые предшествовали и которые последуют. После «антракта» появляется Пьеро. Тема звучит мечтательно и проникновенно у фортепиано. Затем тема переходит к кларнету, и в тот же момент появляется тема Коломбины в низком регистре у фортепиано. Она переплетается с темой игры. Тема Коломбины внутренне изменена. Она звучит искренне, нежно. Взаимодействуя, обе темы все больше и больше сливаются с темой игры, и в конечном итоге Пьеро и Коломбина соединяются в теме игры. Игра становится олицетворением их идиллии. Звучит канон, построенный на этой теме. Но постепенно в этот канон начинают вкрапываться отдельные ноты из темы смерти. Пока это только элементы, на мгновение нарушающие идиллию, но вот появляется в высоком регистре у кларнета тема Коломбины, которая звучит очень резко и крикливо, и тут же появляется тема смерти у фортепиано в увеличении на фоне остинато в низком регистре. Большое динамическое нарастание на этом материале приводит к кульминации, где появляется в низком регистре у кларнета тема Коломбины, как издевка над всеми идеалами Пьеро.

Следующий раздел разработки представляет собой двойную фугу — фугу Смерти. Первая тема фуги написана на материале темы Коломбины — это пунктирная, злая, энергичная тема. Вторая тема фуги — на материале темы Пьеро, широкая по дыханию, устремленная ввысь. В разработке фуги появляется тема смерти, которая становится своего рода остинато, превращаясь в противосложение первой и второй тем. Неоднократные стреттные проведения первой и второй тем приводят к кульминации, в которой появляется зловещая интонация из темы Коломбины в увеличении (кларнет и фортепиано). Тема смерти подводит итог. Заканчивается фуга и с ней разработка всей сонаты.

По замыслу композитора реприза представляет собой смысловую кульминацию всего произведения. На первый взгляд может показаться, что это полное торжество зла. Коломбина победила, она ликует. На мгновение появляется Арлекин, вернее его дух, который кратко рассказывает свою грустную историю, воспоминание о нем еще бо-

лее распалает Коломбину. Коломбина злорадствует, упивается своим могуществом. Внутренняя ее сила настолько велика, что ее «внешняя оболочка» не выдерживает давления и она гибнет, съедаемая своей же черной силой (как отмечает композитор, первоначально гибель Коломбины не входила в замысел, но в ходе работы логика компоновки материала потребовала именно такого продолжения). На месте Коломбины возникает Пьеро, своим появлением символизируя победу любви, духовности, добра. В музыке данный замысел воплощался так: реприза собой представляет «зловещий» вальс, который проходит в основном у фортепиано. Вальс возникает как бы издалека, постепенно звучит все навязчивее и навязчивее, доходя до фортиссимо. Тема Коломбины излагается аккордами. Неожиданно прорывается соло кларнета, который исполняет тему Арлекина. Тема звучит очень печально, жалобно, время от времени прерываясь зловещим вальсом. Назойливо повторяясь, мотив зловещего вальса обрастает все большим количеством звуков, доходит в кульминации до полного исступления и на три фортиссимо внезапно обрывается. И тут возникает тема Пьеро, которая проходит у кларнета, она звучит светло и нежно. Завершается соната темой игры.

Интересно отметить, что энергия внутренней формы сонаты, которая рождена замыслом, воздействовала на ее внешнюю форму. Так получилась комбинированная форма, которая сочетает принципы сонатности и оперной драматургии.

Концерт — драма для фортепиано и оркестра представляет собой театрализованную симфонию-концерт с выписанной и выстроенной сценарной разработкой, основанной на мотивах романов — «Фауст Гете» и «Мастер и Маргарита» Булгакова [2]. В концерте-симфонии также задействованы принципы оперной драматургии и театрального спектакля. Музыкальные темы и элементы фактуры наделены признаками и качествами актеров. Перед нами предстают гетевские Фауст, Мефистофель, булгаковские Мастер, Воланд со свитой и т. п.

Актеры-темы вступают во все перипетии сложной актерской игры, с простотой, коварством, силой, нежностью, создавая сложную полифоническую ткань, полную драматизма и развития эмоциональных состояний героев, их противоборств и слияний, их счастливых минут и страданий, их любви и ревности. Перед нами разворачивается целый спектакль, где музыкальные образы говорят «музыкальными словами» своих героев, страдают и радуются, плачут и смеются. Развитие эмоциональных состояний, буквально зримое ощущение дви-

жения чувств «героев» от наивысших состояний подъема, озарения, до падения в самые глубины психологического раскаяния создают картину театрализованного действия, и слушатель в эмоционально-содержательном смысле получает такой же эмоционально-смысловой концепт, как если бы он присутствовал на спектакле в театре. Так как и в театре, и в симфонии-концерте главную канву произведения составляет движение, игра чувств, это собственно то, что стоит за словами в театральных пьесах и в музыке за звуками.

Еще одна форма на сей раз психологической театрализации разворачивается в пьесе Кармеллы Цепколенко «Вечерний пасьянс» [1]. Здесь нас захватывает стихия игры как во внутреннем, так и во внешнем своем проявлении. Внутренний план театрализации — это драматическая борьба «игрока» с судьбой, а во внешнем плане — маленький театральный перформанс, который разыгрывает исполнитель. Таким образом, в данной пьесе степень театрализации захватывает не только внутренние сюжетные линии развития, но и заставляет исполнителя играть чисто актерскую роль.

Такая двухуровневость театрализации присуща и другим произведениям композитора, таким как «Соло-Солиссимо № 1» для скрипки соло, «Десять превращений в ничто» для камерного оркестра, «Принцесса» — перформанс для флейтиста, который играет на 4 флейтах (пикколо, обычной, альтовой, басовой и контрабасовой) и струнного квартета, «Кабина для восьми» для 8 инструменталистов.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Марьенко С. Г. Тема карточной игры в творчестве К. С. Цепколенко (на примере цикла «Игра в карты»): дис. ... магистра музыкального искусства / С. Г. Марьенко. — Одесса, 2010. — 174 с.
2. Перепелица А. А. Актуальные жанрово-стилевые тенденции современного фортепианного исполнительства (на материале сочинений Б. Бартока, В. Сильвестрова, В. Рунчака, К. Цепколенко): дис. ... канд. искусств. : спец. 17.00.03 «Музыкальное искусство» / Перепелица Александр Александрович. — Одесса, 2014. — 210 с.
3. Цепколенко К. Совершенствование форм и методов учебной работы в композиторском классе (к проблеме «сценарной» разработки музыкального материала) : дис. ... канд. пед. наук : спец. 13.00.02 «методика преподавания музыки»/ Кармелла Семеновна Цепколенко. — М., 1989. — 188 с.
4. Шиллер Ф. Собрание сочинений: в 7 т. / Ф. Шиллер. — М.: Гослитиздат, 1957. — Т. 6. — 791 с.

Перепелиця М. Театральність як основний вектор розвитку в музиці Кармелли Цепколенко. Автор статті розглядає принцип театральності як основоположний вектор розвитку в музиці відомої української композиторки Кармелли Семенівни Цепколенко. Театралізація як принцип ігрового розвитку присутня майже в кожному творі композиторки. Гра, лицедійство захоплюють увагу композиторки, спрямовують її шукання в річище психологізації подій, рольових ігор, драматичного протиставлення ролей, діалогічного протиставлення і діалогічного сприяння. Театралізація як метод розвитку позначена у загальнофілософських параметрах, а також виражається у структурованих сценаріях.

Ключові слова: театралізація, сценарна розробка, гра, театралізована форма.

Perepelytsia M. Theatricality as the main vector of development in Karmella Tsepkoenko's music. The author of the article considers the principle of theatricality as a fundamental development vector in the music by the well-known Ukrainian composer Carmella Tsepkoenko. Game playing, histrionic play-acting fascinate the imagination of the composer, they forward her creative search in the direction of psychologizing of events, role-playing games, dramatic opposition of the roles, dialogic confrontation and dialogic assistance. The theatricality as a method of development is not only denoted in philosophical parameters, but also expressed in structured scenario designing.

Keywords: theatricality, scenario designing, playing game, theatricalized form.

