

составляющие явления «массовости» в его положительном значении, тенденции академизации массовой развлекательной музыки, специфику присущих ей признаков вторичного художественного профессионализма и средств коммуникации.

Ключевые слова: эстрадный вокал, тенденции нового академизма, современное культурное пространство, хронотопические основы массовой музыки, жанровая стратификация украинского вокально-эстрадного исполнительства.

Bobul I. The phenomenon of new academicism in modern forms of variety vocal.

The purpose of this work is the disclosure of genre and stylistic features of variety song creativity, which allow it to turn into a serious, demanded broad social consciousness, an art capable of solving the urgent issues of human life. The methodological direction of work is explained by the intention to determine the artistic and aesthetic components of the phenomenon of «mass» in its positive sense, the tendencies of the academicization of mass entertainment music, the specifics of its inherent features of secondary artistic professionalism and communication tools.

Key words: variety vocals, tendencies of new academy, modern cultural space, chronotopic principles of mass music, genre stratification of Ukrainian vocal-variety performances.

Стаття надійшла до редакції 08.06.2016



УДК 78.01+78.071.1

А. Марушко

МИР МУЗЫКАЛЬНОЙ ИГРЫ МОРИСА РАВЕЛЯ

Игра строится по законам, которые не определяются нормами разума, долга и истины. То же справедливо для музыки.

Й. Хейзинга (Homo Ludens)

В статье осуществляется попытка анализа образной сферы и структуры произведений М. Равеля на предмет выявления общих игровых тенденций с точки зрения как формообразования, так и специфики взаимодействия игры и музыкальной культуры. Игра здесь рассматривается как структурный элемент и как художественный прием, имманентный музыкальным произведениям М. Равеля. Игровой равелевский феномен уточняет и углубляет представления о музыкально-исполнительском

интерпретативном мышлении как о форме игры, непосредственно представляющей эстетическую ценность.

Ключевые слова: игра и культура, медиальные свойства игры, тема детства, идея-ключ, игра как эстетическая ценность.

Рассуждения об игре в ее связи с художественным опытом приводят к соображениям относительно *сути игры*, подразумевающей не столько поведенческие аспекты или же душевное состояние участников и наблюдателей, сколько способ бытия самого артефакта, вне включенной в игру свободы субъективности.

В данном контексте *определение понятия игры* с точки зрения *процесса* сводится в первую очередь к ее несерьезности для играющего. Со сферой серьезного данный процес имеет связь лишь в том, что *«в игре заложена ее собственная и даже священная серьезность»* [5, с. 147].

Игра по сути не имеет цели, однако в поведении играющего перманентно присутствует некая целевая соотнесенность с *деятельностью*, свойственной *бытию*, определяющей его и являющейся его неотъемлемой частью. *«Сам играющий знает, что игра — это только игра, и она происходит в мире, определяемом серьезностью цели <...> Ведь процесс игры только тогда удовлетворяет своей цели, когда играющий в него погружается»* [5, с. 147]. Таким образом, только **серьезность при самой игре делает игру** в полном смысле слова **игрой** — вне вытекающей из нее соотнесенности с серьезностью вовне.

Тут мы вплотную подходим к вопросу о личностном факторе, определяющем многие коррелятивные процессы, происходящие на уровнях сознания и бессознательного. Единство личности способно объединить в себе три сферы человеческой культуры — науку, искусство и жизнь — именно в результате привлечения их к своему единству. Часто внешняя механичность подобной связи в пространстве и времени не пропитана единством смысла, где столкновение этих сфер формально осуществляется, но при этом они остаются чужими друг другу. Именно такую связь в своих рассуждениях обнаруживает М. Бахтин: *«Когда человек в искусстве, его нет в жизни, и наоборот. <...> Искусство и жизнь не одно, но должны стать во мне единым, в единстве моей ответственности»* [3, с. 5–6]. Таким образом, эффективное *«живое творчество»* возможно только в случае, когда пережитое и осознанное в жизни выходит на уровень ответственности.

Рассуждения М. Бахтина о жизни и искусстве обобщенно формулируют жизненно творческие принципы, которыми руководствовал-

ся М. Равель, начиная с самых ранних моментов своего творчества. Точнее, выявляется идейное сходство суждений М. Бахтина с идеями М. Равеля. Понятно, что в первую очередь речь идет о том же *соотношении* (в идеале — единстве) *искусства и ответственности*, что нашло такое яркое выражение в творчестве и жизненном кредо французского композитора, настоящего носителя идеи чистого искусства и высокого стиля.

Говоря о *стиле, искусстве и ответственности* в контексте личности М. Равеля, отметим факт целостности художественного мира композитора, который часто становится скрытым за неожиданной парадоксальностью проявлений его творческой свободы. Не является ли это тем самым единством искусства и жизни, актуализированным в «единстве ответственности» Мориса Равеля?.. Но подобная противоречивость внутри одной личности является основным свойством равелевского мышления, которое реализуется с помощью музыкального текста. *«Наш долг — правильно распознавать противоречия, во-первых, как противоречия, а во-вторых, как полюса некоего единства»*, — говорит устами Магистра Музыки Герман Гессе в своей «Игре в бисер». А потом добавляет: *«...можно быть строгим логиком и грамматиком и при этом полным фантазией и музыки»* [6, с. 122–123]. Именно в таком контексте возможно приближение к раскрытию направления исследования, заявленного выше — *музыкальная игра*, где логика в сочетании с фантазией позволяет раскрыть еще и некую «идею-ключ» в творчестве Мориса Равеля [7, с. 176], связанную с игровыми принципами *детского мышления*, которое всегда было свойственно композитору. Данный аспект требует отдельного рассмотрения, однако он будет перманентно задействован в ходе данного исследования по причине близости обеих сфер.

Возникает вопрос: каким же образом в едином потоке соображений возможен такой резкий переход от искусства, ответственности и единства личности к парадоксальности творческой свободы и принципам игрового пространства... Но именно в такой форме осуществлялась творческая воля Мориса Равеля, где, по словам Валерии Жарковой, *«мудрая простота и чистота детского мировосприятия»* становится своего рода *«спрятанной эстетической программой»* композитора, характеризую особенности его творческой природы [7, с. 176].

Стремление к логике, ясности и точности в изложении музыкального материала, глубоко скрытые настоящие закономерности организации текста, которые постоянно присутствуют в равелевской музыке

наряду с детскими мистификациями, «переодеваниями» и фантазиями, скрывают многозначность художественных идей композитора. Это та самая «строгая логика» в сочетании с «фантазией и музыкой», о которых писал Герман Гессе и о которой говорит Эмиль Вюйермоз (один из исследователей творчества М. Равеля), слова которого приведены в книге В. Жарковой «Прогулки в музыкальном мире Мориса Равеля (в поисках смысла послания Мастера)». Вюйермоз проводит достаточно закономерную параллель с выдающимся современником Равеля — Клодом Дебюсси, говоря о том, что последний «часто подчеркивает обманчивую небрежность, тогда как Равель никогда не теряет в своей магии негибкую волю. Дебюсси — человек поэтического волшебства, Равель — безошибочного» [7, с. 177].

Композиторская манера, так же как и личностный имидж, Мориса Равеля отмечены сочетанием изящества и холодной иронии со скрытыми отзывчивостью сердца и почти детской открытостью души. Из-за такой открытости, с одной стороны, он становится слишком уязвимым, а с другой — находит ключ к разгадке тайн, которые способны открыться только ребенку, что действительно верит в рассказы и чудеса. Он «по-детски» интересуется миром животных, его захватывает красота и величие природы, ее динамика, ее искренность. Равель будто изнутри процесса, на уровне детского взгляда наблюдает внешний мир. Благодаря такому подходу он может рассмотреть гораздо больше деталей, чем взрослый человек, который имеет уже все «правильные ответы» на основные вопросы жизни.

Так, среди многих произведений Равеля, где в той или иной степени присутствует игровой элемент, возникает образ его фортепианной пьесы, носящей вполне конкретное программное название «*Игра воды*» (1901). Здесь помимо вербальной, отнюдь недвусмысленной характеристики пьесы, игровой принцип свойственен и построению формы произведения, и фактурному (фигуративному) решению музыкальной ткани, и изобразительно-сонористическому аффекту, вызываемому звучанием инструмента. Возможности последнего же всегда Равелем рассматривались широко, с перспективой выхода за пределы реально существующего тембрального и фактурного арсенала.

Композитор «играет» с тембрами, накладывает волнообразные музыкальные пласты один поверх другого, сталкивает их друг с другом. И во всем этом «водовороте» присутствует реально осязаемое движение воды, играющей со светом, воздухом, прибрежными кам-

нями, речным дном. Не две руки пианиста, не 88 клавиш и педали, не перекрещенные дрожащие струны, а вся стихия звуков вырывается из сознания Равеля, ложится выверенными строками на нотную бумагу, и, играя, стремится достичь слуха внимающего: теперь играют они все...

Одним из ранних произведений Равеля, освещенных лучами детского воображения и представляющих по форме подачи — как музыкального материала, так и вербального текста — *игру в чистом виде*, есть вокально-фортепианное произведение *«Рождество игрушек»* (1905), возникшее на основе стихотворного текста, написанного самим композитором. Факт создания Равелем собственного вербального текста, согласованного с музыкальным, позволяет убедиться в том, что для композитора очень важным является **игровой элемент**. Таким образом, он якобы устанавливает собственные «правила игры», в которой сам участвует (кстати, продолжением «игры по своим правилам» становится создание вокально-оркестрового варианта данного произведения (1906, 1913).

С общей идеей и концепцией пьесы Равеля невероятно точно совпадает ряд ведущих понятий, сформулированных Х.-Г. Гадамером в его работе «Актуальность прекрасного»: «возвращение в строй», «символ», то есть возможность узнавать самих себя и, наконец, «праздник» как воплощение восстановленной связи всех со всеми» [4, с. 276]. «Возвращение к игре» у Равеля здесь фактически равняется *«обращению к игре»* как к форме, «символ», заложенный в выборе идеи сюжета, отражает некоторые библейские образы (Дева Мария, младенец Иисус), и в завершение «праздник» как ощущение и кульминация всего произведения, выраженная в финальных выкриках игрушек «Рождество! Рождество! Рождество!..». И, несмотря на временную непродолжительность, миниатюрность и хрупкость, «Рождество игрушек» уже содержит в себе все элементы «детской» открытости и наивности в характере музыки, в сочетании с взвешенной архитектурной формой, что будет свойственно и более зрелым опусам Равеля в направлении музыкальных мистерий.

Почти параллельно с «Рождеством игрушек» Равель пишет вокальный цикл *«Природные истории»* на слова Жюль Ренара (1906), который становится эмоциональным, немного импрессионистским отражением наблюдательности Равеля, сопоставимой с пытливым детским взглядом на поведение некоторых существ животного мира. Попытка частичной эмпатии животным характерам и образам, при

сохранении позиции *наблюдателя*, позволяет Равелю оставаться в то же время и *участником игры*. Таким образом, перевоплощения, свойственные детям при попытке познавать мир природных явлений, актуализируют опыт, полученный в результате такой «исследовательской» деятельности в сфере мышления.

Рассуждая о *медиальных свойствах игры* в осуществлении корреляции бытия с произведениями искусства, Х.-Г. Гадамер пишет: «Способ бытия игры таким образом близко подходит к образу движения природы, что позволяет сделать важный методологический вывод. <...> **Природа**, в той мере, в которой она без цели и намерения, без напряжения выступает **как игра**, постоянно обновляется, может возникать чем-то вроде примера для подражания со стороны искусства» [5, с. 150–151]. Возможно, именно описанные выше свойства игры Равель использовал при создании своих музыкальных зарисовок. В строении мелодии и фактуры фортепианной партии пьес цикла Равель не стремится к чистой звукоизобразительности: напротив, через образное наполнение и символическое обобщение музыкального текста, наряду с характерными для Равеля стилистическими, фактурными и сонорными эффектами, он доносит специфику соотношения живого мира природы с сознанием человека. Хотя музыка данного цикла все же не лишена некоторой звукоподражательности, Равель сообщает своим пьесам неповторимый эффект соучастия и сопереживания природе, рядом с абстрактной позицией наблюдателя и «комментатора», где с особой ясностью чувствуется *игровой элемент*. Ибо (завершая мысль Гадамера его же словам) «все священные игры искусства — это лишь отдаленные сходства бесконечной игры мира, вечно творящего себя самого произведения искусства» [5, с. 152].

Детские пьесы для фортепиано в 4 руки «*Моя матушка гусыня*» (1908–1910) — это настоящая атмосфера сказки, созданная большой палитрой тембральных и образных хитросплетений, при сохранении ясной и не очень сложной фактуры, является дополнительным «знаком» детства, который в свое время подтвердился и фактом премьерного исполнения этого произведения именно детьми. Этот мир всегда увлекал Равеля; в нем он находил союзников-исполнителей, и относился к ним с такой же серьезностью, с которой диалогизировал и со зрелыми музыкантами.

Обращение к образам исполнителей и в целом к *сфере интерпретации* здесь не случайно и касается еще одного весьма важного элемента *игрового пространства в искусстве*: наличие **автора, исполните-**

ля и зрителя как соучастников игры. Ролан Барт пишет: «...было время, когда «играть» и «слушать» составляли одну, почти не расчлененную деятельность» [1, с. 421]. В то время как, по словам М. Бахтина, «именно то, что в корне отличает игру от искусства, является принципиальное отсутствие зрителя и автора. <...> Игра действительно начинает приближаться к искусству <...> когда появляется новый, равнодушный участник — зритель, который начинает любоваться игрой; <...> имманентно в самой игре нет эстетического момента, он может быть внесен сюда активно созерцающим зрителем, но сама игра и осуществляющие ее играющие <...> здесь ни при чем, им в момент игры чужда эта собственно эстетическая ценность» [3, с. 67–68]. Подобное утверждение перекликается определенным образом с той формой игры, о которой говорим мы, однако в ней дети выступают как посредники автора и «активного наблюдателя», но их «игра» (в смысле — интерпретация) несет непосредственную эстетическую ценность.

«Репрезентация искусства по своей сути такова, что она направлена на кого-то, даже если при этом никто не слушает и не смотрит», так окончательно решает наш «сократический диалог» Х.-Г. Гадамер в своей работе «Истина и метод» [5, с. 157]. Это утверждение с невероятной точностью отражает принцип осуществления любой детской игры. Особенно когда речь заходит об игре ребенка с самим собой, с собственным воображением или иначе — с «воображаемым собой». Игра не теряет для него смысл, если за ней никто не наблюдает. Более того — она может приобретать еще больше смысла, поскольку в таком случае степень заинтересованности в процессе растет, а «круг посвященных» сужается до самого игрока и им же самим допущенного количества мнимых соучастников. Такая «игра с самим собой» может захватывать гораздо больше, чем игра в кругу «единомышленников» или «сочувствующих», а необходимость в последних в таком случае стирается вовсе. «Дети играют для себя, даже если они и осуществляют представление» [5, с. 157].

Примером такой игры детского воображения является идея одноактной оперы-балета Мориса Равеля «Дитя и волшебство» (1924), которая как в хронологическом, так и в концептуальном смысле, венчает равелевскую «эпопею детства». Здесь композитор полностью сливается с мышлением ребенка — его страхами, ожиданиями, желаниями, интересами и фантазиями. Музыкальный текст этого произведения, помимо эстетической составляющей, обнаруживает равелевское мастерство в плане детализации, даже персонификации

оркестровых тембров, их «созвучность» образам и жанровым зарисовкам. Равель становится крайне откровенным в музыкальном воплощении уязвимой души ребенка, через которую наверняка отражает и частицы своей собственной. Главное действующее лицо — Дитя — возможно и является формой самоидентификации Равеля, все же не всегда совпадает с ответной реакцией зрителя, или же актер не всегда идентифицирует себя с изображаемым персонажем, поскольку здесь **«мы имеем только игру в жизнь»** [3, с. 66].

Итак, игра сама по себе, а также **игровые принципы** формообразования и мышления, образная сфера детства и фантазии очень близки Равелю как в мире явлений и вещей, так и в принципах построения музыкального текста, адаптации его к инструментарию и способов вербализации. **Игра** в этой семантической цепи является как структурным элементом, так и художественным приемом, к которому Равель — непосредственно и опосредованно — охотно обращается во многих своих произведениях. Один из аспектов феномена равелевской игры ведет к **явлению исполнительства** с его интерпретативными принципами, что позволяет уточнять и углублять представления о музыкально-исполнительском интерпретативном мышлении как о **форме игры, непосредственно представляющей эстетическую ценность.**

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

1. Барт Р. Избранные работы: Семиотика: Поэтика / Р. Барт ; [пер. с фр., сост., общ. ред. и вступ. ст. Г. К. Косикова]. — М. : Прогресс, 1989. — 616 с.
2. Бахтин М. Литературно-критические статьи / М. Бахтин ; [сост. С. Г. Бочаров, В. В. Кожин]. — М. : Худ. лит., 1986. — 543 с.
3. Бахтин М. Эстетика словесного творчества / М. Бахтин ; [сост. С. Г. Бочаров; текст подгот. Г. С. Бернштейн ; Л. В. Дерюгина; примеч. С. С. Аверинцева ; С. Г. Бочарова]. — М.: Искусство, 1979. — 424 с.
4. Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного / Х.-Г. Гадамер. — М. : Искусство, 1991. — С. 266–323.
5. Гадамер Х.-Г. Истина и метод: Основы филос. герменевтики / Х.-Г. Гадамер ; [пер. с нем. общ. ред. и вступ. ст. Б. Н. Бессонова]. — М. : Прогресс, 1988. — 704 с.
6. Гессе Г. Игра в бисер / Г. Гессе ; [пер. с нем. С. Апт]. — М. : Радуга, 1991. — 544 с.
7. Жаркова В. Прогулки в музыкальном мире Мориса Равеля (в поисках смысла послания Мастера): монография / В. Жаркова. — К. : АВТОГРАФ, 2009. — 528 с.
8. Лотман Ю. Семиосфера / Ю. Лотман. — С.-Петербург : Искусство-СПБ, 2000. — 704 с.

9. Спиноза Б. Этика / Б. Спиноза. — М. : АСТ, 2001. — 336 с.

10. Хейзинга Й. Homo Ludens. Статьи по истории культуры / Й. Хейзинга ; [пер., сост. и вступ. ст. Д. В. Сильвестрова; коммент. Д. Э. Харитоновича]. — М. : Прогресс-Традиция, 1997. — 416 с.

11. Шалю Р. «Равель в зеркале своих писем» / Р. Шалю ; [пер. с франц., сост. М. Жерар, Р. Шалю]. — [2-е изд.]. — Л. : Музыка, 1988. — 248 с.

Марушко А. Світ музичної гри Моріса Равеля. У статті здійснюється спроба аналізу образної сфери та структури творів М. Равеля на предмет виявлення загальних ігрових тенденцій з точки зору як формоутворення, так і специфіки взаємодії гри та музичної культури. Гра тут розглядається як структурний елемент та як художній прийом, іманентний музичним творам М. Равеля. Ігровий равелівський феномен уточнює і поглиблює уявлення про музично-виконавське інтерпретаційне мислення як про форму гри, що безпосередньо представляє естетичну цінність.

Ключові слова: гра і культура, медіальні властивості гри, тема дитинства, ідея-ключ, гра як естетична цінність

Marushko A. Maurice Ravel's world of the game of music. In this article, an attempt is made to analyze the figurative sphere and the structure of M. Ravel's works for the purpose of revealing common gaming trends both from the point of view of form formation and from the point of view of the specifics of the interaction of the game and musical culture. The game here is seen as a structural element, and as an artistic device immanent in M. Ravel's musical works. The playful Ravel phenomenon clarifies and deepens the notion of musical performance interpretative thinking as a form of play directly representing aesthetic value.

Keywords: game and culture, medial properties of the game, the theme of childhood, the idea-key; game as aesthetic value.

Стаття надійшла до редакції 04.05.2016

