

АВТОРСКОЕ МОДЕЛИРОВАНИЕ
ИГРОВЫХ СЦЕНИЧЕСКИХ СИТУАЦИЙ
В ЖАНРЕ ИНСТРУМЕНТАЛЬНОГО ТЕАТРА

Один из магистральных жанров современности — инструментальный театр — имеет свои жанровые признаки и закономерности сценического воспроизведения. Отметим, что произведения инструментального театра как жанра, «возвышающегося», как в принципе и любой другой жанр, над господствующими в XX столетии стилистическими направлениями и техниками музыкального письма, впитывают в себя различные их тенденции. Они могут быть созданы с помощью серийной техники («Трагикомедия» С. Слонимского), свободной и ограниченной алеаторики («Волны» Т. Такемицу, «О Кейдже» И. Соколова), сонорики (использование оригинальных приемов звукоизвлечения и наличие нового инструментария в «Черных ангелах» Д. Крама), пуантилизма (окончание «Матча» М. Кагеля и «Опуса против природы» Б. Фернихоу), репетитивной техники (минималистские опусы «Единение» и «Аттика» Ф. Ржевски, «Разные поезда» С. Райха), стохастики («Эонта» Я. Ксенакиса), включать в себя использование электронных средств (в произведениях инструментального мультимедиа К. Штокхаузена, Тан Дуна, Ла Монте Янга). Иными словами, в инструментальном театре техники и манеры письма смешиваются, тем самым делают жанр открытым для разного рода новаций в сфере обновления традиционных представлений о музыкальном искусстве. Именно поэтому опусы, созданные в его рамках, не только уникальны своим визуальным рядом (повторение сценического действия не имеет смысла и композиторы всегда стремятся к оригинальности сценической части своих сочинений), но и отличаются индивидуальным музыкальным рядом. Этот факт подтверждает значимость инструментального театра как *самостоятельного жанра* [о специфике жанра см.: 1, 2, 3, 4, 5].

Зачастую композиторы прибегают к передвижению инструменталистов в пространстве сцены, их специфическому расположению, интерпретации возможных сценических ситуаций, в том случае, когда их концепция представляет собой *запрограммированную игру, игровой процесс*, то есть тогда, когда исполнители находятся в поле игровой ситуации. М. С. Каган различает 2 типа игры:

1) «игровая модальность», характерная для всех видов деятельности человека (отметим, что понятие «игровая модальность» сходно по значению с понятием «игровой элемент», выдвинутым Й. Хёйзинга);

2) игра как конкретная форма действий человека [см. об этом: 6, с. 276].

В инструментальном театре запрограммированная композитором игра — есть конкретная форма действий исполнителей. При этом, в такого рода сочинениях не присутствует определенный сюжет: только передвижения театрализуют исполнение. Сошлемся на важное замечание М. Переверзевой, что «Музыкальным

играм выпала особая роль в истории искусства. Издавна через игру человек познавал мир и самого себя. Музыкальные игры служат той же цели. Представляя собой одну из форм творческой деятельности, в которой процесс не менее важен, чем результат, музыкальные игры ставят множество задач от практического освоения техники композиции до совершенствования художественно-эстетического вкуса и при этом делают созидательный процесс свободным и непринужденным, будучи своего рода экспериментальными опытами. Именно в играх непредсказуемости придавалось особое значение как фактору, без которого труднодостижимы подлинные открытия. Учения и инструкции по сочинению и исполнению пьес давали возможность применить уже найденные приемы и методы, усовершенствовать полученные навыки, обрести неизвестные ранее знания, открыть для себя иные измерения обычного явления и порой совершенно случайно обнаружить нечто новое, ради чего они и создавались. Музыкальные игры получали распространение в периоды формирования и закрепления современных творческих принципов и художественно-эстетических парадигм. В эпоху классицизма они популяризовались в момент кристаллизации структурно-композиционных типов, впоследствии несколько столетий служивших общими для большинства авторов. В середине XX века, в период развития жанров и форм новейшей музыки игры стали актуальными как средство модернизации конструктивных сил произведений, основанных на индивидуальных техниках письма, звуковом материале и принципах композиции. Однако в прошлом игры с материалом и формой не имели под собой таких серьезных философско-эстетических оснований, которые появились у представителей XX столетия, стремившихся отразить в подобных опусах своего рода модель бытия как подвижной динамичной системы, непредсказуемо меняющейся под воздействием множества внутренних и внешних факторов» [7]. Ориентирами авторов становятся *модели известных игр*: футбол, прятки, крестики-нолики, шахматы, карточные игры, пинг-понг, собирание пазлов и мозаики, спортивные игры (эстафета). В любом случае, по замечанию М. Большаковой, игра содержит «в себе художественный образ, эстетическое начало» и может «рассматриваться как произведение искусства, если простейшие элементы, из которых она состоит, складываются в композиционное единство» [8, с. 56]. Модель игры, таким образом, несущая художественный образ и являющаяся сама по себе произведением искусства, «накладывается» в едином хронотопе на исполнительское искусство — игру на музыкальных инструментах. «Игры» инструменталистов проявляют себя:

1) в произведениях с четкой композиторской регламентацией передвижений во время исполнительского процесса (используется *линейная драматургия*, основанная на логике процесса, определенных драматургических закономерностях);

2) в произведениях без четкой авторской регламентации передвижений, выявляющих отношение к алеаторике ситуативных действий (используется *монтажная драматургия*, предполагающая отсутствие логического процесса, внедрение случайности, в данном случае обусловленное не абсурдом, как в ряде

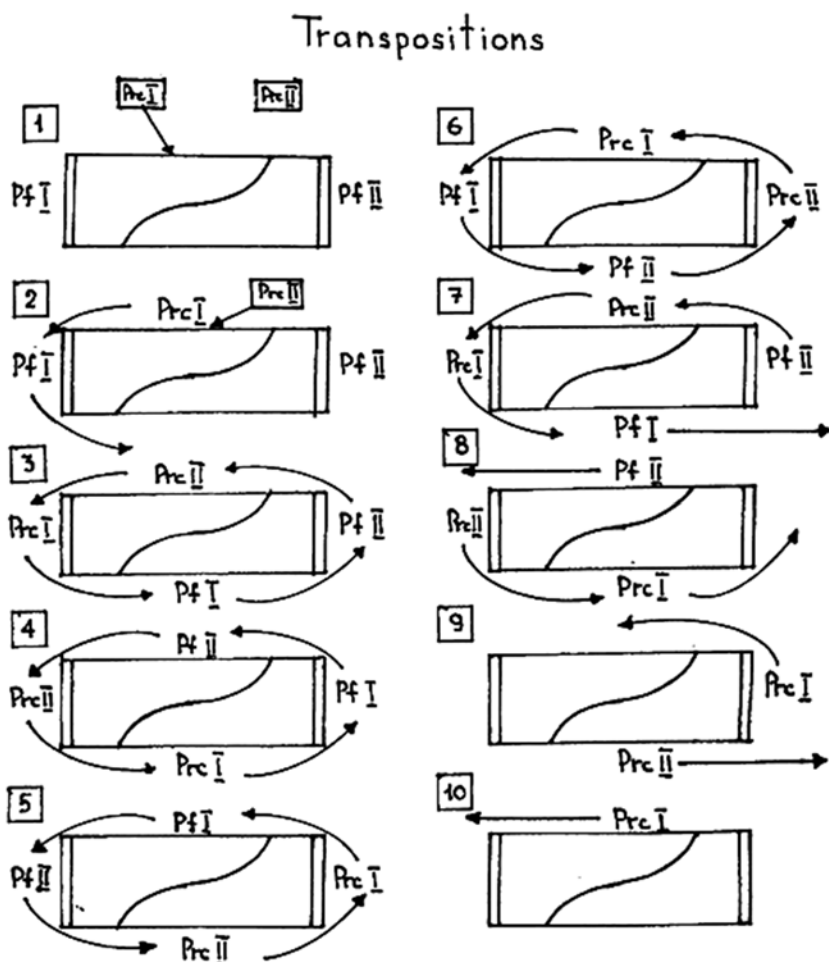
произведений, представляющих инструментальный театр абсурда, а наличием игрового элемента — не во всех случаях, как известно, можно заранее предсказать исход игры).

В любом случае, поскольку в основе подобных сочинений лежит модель определенной игры, авторы прибегают к использованию преднамеренной визуализации исполнения. Некоторые опусы имеют соответствующее авторское определение: «**Кто здесь главный?**» (2006) — *игра* для дирижера, ударника и камерного ансамбля **О. Бочихиной**, суть которой в том, что, согласно партитуре, «Любое движение равнозначно изменению, побуждает к изменению и направлено на обретение центра», как музыкального (движение к C-dur), так и сценического.

Композиторская регламентация в «игровых» сочинениях инструментального театра проявляет себя в четко выписанном в партитуре плане передвижений, образующих собой конкретный ситуативный процесс, линейную драматургию; здесь исключается сценическая импровизация. Поскольку игра сама по себе — процесс во многом непредсказуемый, подобных сочинений мало в количественном отношении: чаще авторами используется отсутствие регламентации передвижений.

Так, модель спортивной *эстафеты* воссоздана при исполнении пьесы «**Эстафета**» (2003) для ансамбля ударных инструментов **Ф. Караева**. Во главе процесса — исполнитель-лидер, сидящий за ударной установкой (М. Пекарский на фестивале «Московская осень — 2005»). На него возлагается исполнение основного музыкального материала — громкостного и драматичного. Еще четыре инструменталиста, выполняющие функцию группы ведомых, должны играть на одной маримбе по очереди, подбегая к инструменту, изображая эстафету, а в качестве передаваемого жезла используется деревянная палочка, которой воспроизводят звуки. На вопрос музыковеда М. Высоцкой «Как рождалась его режиссерская “партитура”?» Караев ответил: «Во время сочинения процесс шел параллельно: музыкальная идея рождала режиссуру, а сценическое действие подсказывало развитие музыкального материала. Мне хотелось сделать сочинение-буфф — веселое, несерьезное и сценически выигрышное — “Беготня вокруг Маримбы”. Отсюда и идея, и название — Эстафета» [9, с. 142]. Автором детерминируются все действия исполнителей, поскольку партитура изобилует комментариями относительно самого процесса. При этом импровизационность характерна для музыкального материала, имеющего несколько драматургических волн.

Композиторская регламентация оригинального, придуманного самим автором игрового процесса, проявляет себя при сценической реализации пьесы «**Sempre sonare**» (2004) для двух роялей и ударных **С. Жукова**. Цель игры обоснована в партитуре: «Необходимо добиться постоянного, без остановок движения музыкантов по кругу и непрерывного звучания музыкального материала» (Авторская рукопись партитуры). Исполнение, таким образом, должно превратиться в своеобразное игровое *perpetuum mobile*. План перемещений исполнителей в пространстве сцены указан Жуковым в отдельной схеме (пример № 1):

Пример 1. Жуков С. «Sempre sonare»

В партитуре читаем: «На схеме изображены позиции исполнителей и их перемещения в процессе исполнения. Позиции 3 и 7 совпадают. Исполнители могут пройти еще один круг, после чего пианист I, отыграв свой материал в 7, покидает сцену. За ним в 8 уходит пианист II. В 9 — ударник I, в 10 — ударник II. В музыкальном материале 1, 2, 3 совпадают начала каждого восьмитакта, после чего происходит его временное смещение. От 4 и далее каждый исполнитель существует самостоятельно. Структура 8 является общей для всех исполнителей» (авторская рукопись партитуры). Очевидно, что ситуативная игра, предусмотренная Жуковым, регулируется: указаны не только направления передвижения исполнителей, но и весь сценический процесс с зафиксированными моментами ухода пианистов и ударников со сцены. Театральность исполнительского процесса с точной фиксацией событий отличает многие опусы С. Жукова. Например, при сценической реализации пьесы «Таинственная история старого музыкального

ящика» из цикла «Книга превращений» (2008) для подготовленного рояля слушателей ожидает сюрприз, описанный автором в партитуре: «...необходимо перед началом исполнения “зарядить” рояль, вложив внутрь него небольшую детскую шарманку. Когда пианист начинает играть повторяющийся завершающий раздел сочинения, на сцену из зрительного зала должен выйти ребенок, подойти к роялю, вынуть из него музыкальную шарманку и, начав на ней играть, выйти из зала. Пианист заканчивает свою игру в момент начала звучания шарманки» (авторская рукопись партитуры).

Отсутствие композиторской регламентации определяется отсутствием четко прописанного в партитуре ситуативного действия исполнителей в процессе сценической реализации произведения и наличием монтажной драматургии. Импровизация передвижений во многих случаях диктует импровизацию музыкальную, когда возникает *форма-результат*, подразумевающая образование общей формы произведения в результате спонтанных действий исполнителей на сцене — как поведенческих, так и музыкальных. Соответственно, двух одинаковых исполнений одного и того же сочинения быть не может. При этом композиторы могут предоставить в партитуре лишь общий план игровой ситуации, который должны воспроизвести сами исполнители или «корректирующий» их передвижения дирижер.

Весьма интересна с этой точки зрения пьеса «Дуэль» (1959) для двух дирижеров и двух оркестров **Я. Ксенакиса**, имеющая подзаголовок «музыкальная игра» (пример № 2):

Пример 2. Ксенакис Я. «Дуэль»

Duel

Game Matrix

Tactics:

I

or

A

or

II

or

III

strings:

strings:

strings:

pointillistic

sustained

glissandi

IV

percussion

V

winds

VI

silence

A + IV

or

A + V

or

IV + V

C

A + IV + V

Conductor X

(rows)

Conductor Y

(columns)

	A	B	C	IV	V	VI
A	-1	1	3	-1	1	-1
B	1	-1	-1	-1	1	-1
C	3	-1	-3	5	1	-3
IV	-1	3	3	-1	-1	-1
V	1	-1	1	1	-1	-1
VI	-1	-1	-3	-1	-1	3

(дирижера). Именно по распоряжению дирижеров инструменталисты начинают медленно двигаться по полю. Они же, указывая направление движения, предлагают оркестрантам определенный музыкальный материал, поскольку каждый шаг — это новое музыкальное событие. Форма komponуется из пяти предоставленных Ксенакисом музыкальных паттернов: пять шагов диктуют звучание пяти паттернов. Дирижеры, являющиеся режиссерами сценического и музыкального действия, могут комбинировать шаги и, соответственно, звучание паттернов в произвольном порядке, возвращаясь даже к тем, которые уже отзвучали. Аудитория, при этом, имеет право визуально наблюдать перемещения инструменталистов и слышать музыкальные преобразования, диктуемые этими перемещениями. Состязание двух команд характерно и для **Концерта для оркестра (1962) Д. Брехта**. Однако, в отличие от «Дуэли» Ксенакиса, где присутствует музыкальное начало, произведение Брехта не предполагает звучания музыки, поэтому непосредственно не относится к жанру инструментального театра, в котором перво-степенен музыкальный материал. Оркестранты, разделенные дирижером, выполняющим функцию судьи, на две группы, должны кидать друг в друга резинки (у струнных натянутые вдоль деки), стрелять бумажками (из корпуса духовых инструментов) и вести на протяжении длительного времени подобные этим игрища. Они находятся на своих местах, передвижениям же предается дирижер, пытающийся устранить конфликт между группами.

Идея того же **Д. Брехта** смоделировать на сцене *ситуацию карточной игры* и ее «омузыкаливание» в конце 50-х гг. XX в. носила оригинальный характер. Партитура его произведения **«Испанская карта» (1959)** для ансамбля инструменталистов представляет собой описание хода игры, которой предаются исполнители: в ней воссоздан процесс и специфика популярной в то время разновидности пасьянса (пример № 3).

Кроме того, указаны действия: поясняется, что один из инструменталистов должен играть роль крупье и все время тасовать колоду, перемещаясь на сцене от одного исполнителя к другому. Музыкальный материал условен, но отмечена специфика появления звука у исполнителей в зависимости от выпавшей карты. Игра на инструменте производится спонтанно, как реакция, вследствие чего возникает форма-результат. Модель карточной игры (инструменталисты предаются процессу игры в «подкидного дурака» и формируют музыку в соответствии с выпавшими картами, на которых представлены определенные паттерны) становится условием исполнения пьесы **«Giocoso appassionato» (1974)** для струнных инструментов **В. Суслина**.

Аналогична партитура **«Песнопений» (1960)** для семи инструментов бельгийского композитора **А. Пуссёра**, представляющая собой условную фиксацию нотного текста и обилие словесных комментариев, следуя которым исполнителям необходимо воссоздать на сцене модель *игры в шахматы*. Этот процесс является импровизационным, поскольку, как отмечает Ц. Когоутек, «Существует только графический лист с трафареткой, при передвижении которой можно видеть только часть листа. В соответствии с этим графическим листом определяется порядок, согласно которому отдельные музыканты входят и уходят со сцены. Следующую

Пример 3. Брехт Д. «Испанская карта»

SPANISH CARD PIECE FOR OBJECTS

From one to twenty-four performers are arranged within view of each other. Each has before him a stopwatch and a set of objects of four types, corresponding to the four suits of Spanish cards: swords, clubs, cups, and coins.

One performer, as dealer, shuffles a deck of Spanish cards (which are numbered 1–12 in each suit), and deals them in pairs to all performers, each performer arranging his pairs, face up, in front of him.

At a sign from the dealer, each performer starts his stopwatch, and, interpreting the rank of the first card in each pair as the number of sound to be made, and the rank of the second card in each pair as the number of consecutive five-second intervals within which that number of sounds is to be freely arranged, acts with an object corresponding to the suit of the first card in each pair upon an object corresponding to the suit of the second card in that pair.

When every performer has used all his pairs of cards, the piece ends.

G Brecht
Winter, 1959/60

случайность — обмен мест исполнителей — определяет нарисованное на полу сцены шахматное поле с буквенными знаками. Может случиться, что флейтист будет вынужден играть на ударных инструментах и т. п.» [11, с. 262]. Необходимо отметить, что в книге Когоутека произведение «Repons» («Песнопения») переводится как «Ответы» (на французском языке — Les réponses). В данном случае, скорее всего, произошел технический сбой при переводе с французского на чешский язык, на котором в оригинале написана работа Когоутека. Помимо желания

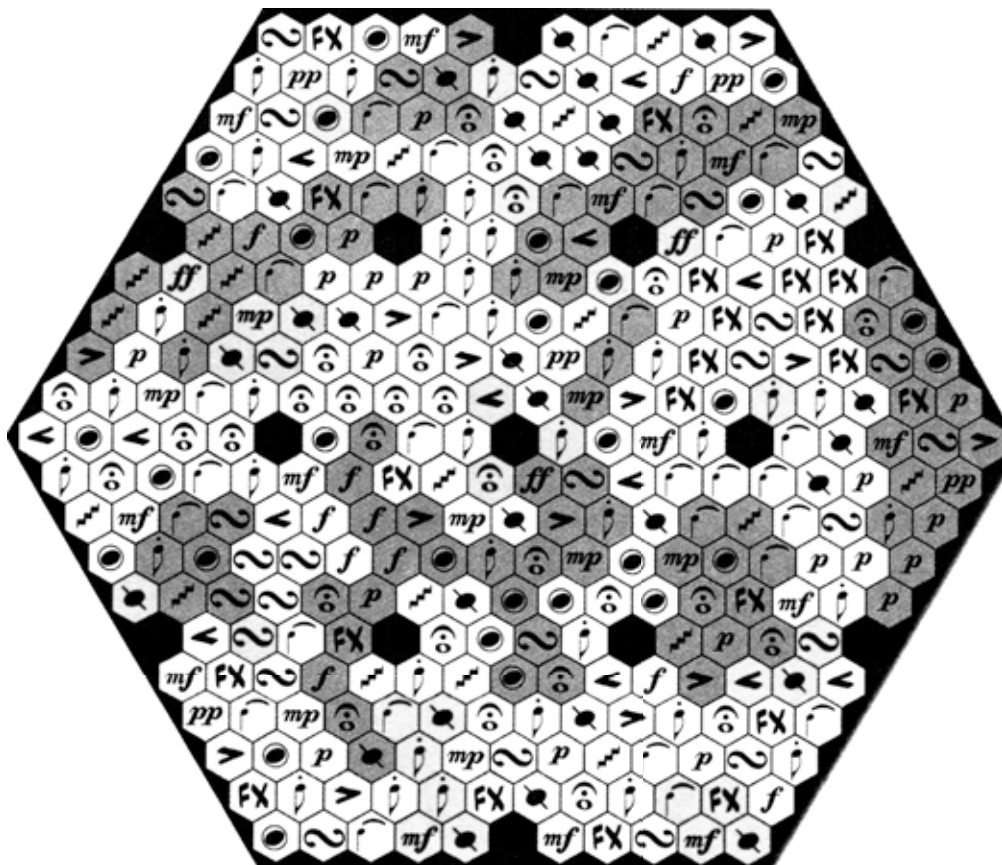
сфокусировать внимание публики на необычности сценической реализации опуса, он преследовал и иную цель — акустический эксперимент: во время всех передвижений исполнителей формировался уникальный, необычный звуковой комплекс. М. Переверзева считает, что здесь Пуссёр «предоставляет исполнителям музыкальный материал и описывает ряд правил игры, позволяющих им в определенных рамках реагировать в процессе импровизации на все ситуации, к которым бы их ни привел случай. Данная композиция представляет собой не что иное, как музыкальную игру, смысл которой заключается не столько в соревновании участников, сколько в непосредственном создании музыкальной формы. Музыканты проявляют свою собственную инициативу в принятии решений, играют разные роли, меняющиеся в зависимости от ситуации, в том числе роли дирижера, солиста, участника дуэта и т. д.» [12].

Сценическая игра инструменталистов предполагается при исполнении пьесы **«Пейзажи»** (1966) для двух инструментальных групп американского автора **Р. Эриксона**. Партитура представляет собой игровое поле (9 квадратов) известной игры в *«крестики-нолики»* с нанесенными на него алеаторически оформленными музыкальными паттернами. Суть исполнительского процесса заключена в том, что дирижер начинает играть в крестики-нолики с участниками ансамбля: один за другим исполнители после сыгранного материала подходят к пульту, на котором лежит партитура, и ставят нолик в не обведенный до этого дирижером квадрат. Играется тот паттерн, который был отмечен исполнителем. Происходит постоянное передвижение участников ансамбля в пространстве сцены. Дополнительный визуальный эффект создает монитор, транслирующий партитуру Эриксона в зал, в связи с чем публика следит не только за исполнением музыки и передвижениями исполнителей, но и за самим процессом игры.

Ситуация игры выявляет себя и при сценической реализации произведения **«Гексагон»** (2007) для инструментального ансамбля **Г. Наварда**. Музыканты, которых должно быть от 2 до 6, *собирают мозаику* из нот, исполняя их в том порядке, который выпадет, согласно формирующимся цветовым картинкам. При этом, они передвигаются в пространстве сцены, подходя к столу, на который положен трафарет. Приблизительный итог музыкальной и сценической деятельности исполнителей представлен композитором в партитуре.

Инсценировка игры в *«пинг-понг»* предпринята **К. Вулфом** при реализации произведения **«Для 1, 2 или 3 человек»** (1964): краткие указания исполнителям представлены в партитуре и, в большей степени, касаются игровой ситуации. Музыкальный же материал импровизационен, передается от одного исполнителя к другому, также следуя принципам указанной игры.

При сценической реализации произведения, ориентированного на воспроизведение какой-либо игровой модели, уровень визуального эффекта выше, чем при исполнении любого иного сочинения. В данном разделе рассмотрены лишь те опусы, игровые модели которых предполагают исключительно передвижения исполнителей в пространстве сцены (подобного рода передвижения становятся основой и ряда инструментальных спектаклей, имеющих в основе определенный сюжет, сюжетную драматургию). В одном случае, перемещения являлись глав-

Пример 4. Навард Г. «Гексагон»

ным компонентом музыкальной драматургии: в «Дуэли» Ксенакиса, «Эстафете» Караева, в «Песнопениях» Пуссёра, в «Пейзажах» Эриксона, в «Гексагоне» Наварда, в пьесе «Для 1, 2 или 3 человек» Вулфа их предполагала сама ситуация игры. Именно вследствие этих перемещений *формировалась* музыка. В другом случае (в «Sempre sonare» Жукова) музыкальная драматургия вследствие перемещения исполнителей *не формировалась* — она бытовала в таком облике, в котором ее зафиксировал в нотном тексте композитор.

Отсутствие композиторской регламентации передвижений в рассмотренных произведениях Ксенакиса, Брехта, Пуссёра, Эриксона, Наварда привнесло импровизацию: акустическое наполнение звукового пространства стало предельно зависимым от самих передвижений. От того, кто (какой именно инструменталист) и каким образом (например, в каком темпе шага) будет формировать музыкальный материал, зависит общая концепция произведения, представляющего собой форму-результат. При этом, существуют разные степени музыкальной импровизационности: *частичная* (в партитурах «Дуэли» Ксенакиса, «Пейзажей»

Эриксона, «Гексагона» Наварда представлены музыкальные паттерны, ориентируясь на которые инструменталистам необходимо импровизировать), *полная* (музыкальный материал не представлен в партитурах «Испанской карты» Брехта, «Песнопений» Пуссёра). В произведении же Жукова с наличием композиторской регламентации в способах и времени передвижений, музыкальная импровизация стала невозможной.

Мизанфония, проявляющаяся как в оригинальности диспозиции инструментов на сцене зала (фронтальный, центральный, специфические принципы) или иного помещения, так и в оригинальности передвижений инструменталистов, обусловленных стремлением композиторов к визуализации своей идеи, к наличию драматургии звукового пространства или специфическими игровыми моделями, — лишь один из элементов театрализации исполнительского процесса произведений, наполняющих собой жанр инструментального театра.

ЛИТЕРАТУРА

1. Петров В. О. Инструментальный театр XX века: вопросы истории и теории жанра: монография. Астрахань: Изд-во Астраханского ин-та развития образования, 2013. 355 с.
2. Петров В. О. Инструментальный театр второй половины XX века: коммуникативный аспект // Проблемы художественной интерпретации: материалы Всерос. науч. конф. 27–28 ноября 2007 года / РАМ им. Гнесиных / сост. и отв. ред. И. С. Стогний. М., 2010. С. 87–95.
3. Петров В. О. К теории инструментального театра // Музыковедение. 2010. № 4. С. 8–12.
4. Петров В. О. Инструментальный театр: функции передвижения исполнителей // Актуальные проблемы высшего музыкального образования. 2011. № 2 (18). С. 40–45.
5. Петров В. О. О событийности сюжетов в произведениях инструментального театра // Музыковедение. 2011. № 12. С. 9–14.
6. Каган М. С. Человеческая деятельность: опыт системного анализа. М.: Изд-во полит. лит-ры, 1974. 331 с.
7. Переверзева М. В. Музыкальные игры XX века [Электронный ресурс] // Израиль XXI: музыкальный журнал. 2013. № 1 (38). URL: http://www.21israel-music.com/Igra_XX.htm (дата обращения: 10.03.17.).
8. Большакова М. А. Художественная композиция... спортивной игры // Проблемы художественной композиции. Проблемы художественного языка: высказывание, восприятие, коммуникация: мат-лы конф. СПб.: РИИИ, 2004. С. 55–59.
9. Высоцкая М. С. К портрету Постороннего. Фарадж Караев. // Музыкальная академия. 2009. № 3. С. 136–146.
10. Бахтин М. М. Проблема текста в лингвистике, филологии и других гуманитарных науках. Опыт философского анализа // Бахтин М. М. Эстетика словесного творчества / сост. С. Г. Бочаров. М.: Искусство, 1979. 424 с.
11. Когоутек Ц. Техника композиции в музыке XX века. М.: Музыка, 1976. 368 с.
12. Переверзева М. В. Музыкальные игры XX века [Электронный ресурс] // Израиль XXI: музыкальный журнал. 2013. № 1 (38). URL: http://www.21israel-music.com/Igra_XX.htm (дата обращения: 10.03.17.).
13. Меньшиков Л. А. «Неуловимое эстетическое» в пространстве антиискусства // Вестник Академии Русского балета имени А.Я. Вагановой 2016 №6 (41) с. 180–187.