Андрій Жданько

ГРА ЯК РЕГУЛЯТОР ПРИРОДИ І КУЛЬТУРИ В МУЗИЧНО-СЦЕНІЧНОМУ КОСМОСІ МИКОЛИ РИМСЬКОГО-КОРСАКОВА

У сучасному науковому пізнанні, художній та суспільній практиці глибоко вкоренилося уявлення про гру як одну з ключових універсалій людського мислення і соціокультурної діяльності. Згідно зі спостереженнями М. Епштейна, «проблема гри стає актуальною, часом центральною в соціології, психології, культурології, лінгвістиці, літературознавстві, семіотиці, антропології, теології, математиці»[1].

У музикознавстві гра як властивість художньої свідомості та композиторської поетики розглядається переважно на матеріалі музичного мистецтва XX століття, насамперед – творчості І. Стравінського. Розвиваючи наукові положення про ігровий принцип мислення композитора, які вперше в російськомовній літературі висловив М. Друскін[2], Н. Брагінська розглядає його в різних аспектах щодо концертних творів метра: естетико-філософському, технологічному, стилістичному, архітектонічному, завдяки чому їй вдається розкрити змістовну конструкцію проаналізованих зразків[3]. Примітно, що авторка презентує цей творчий принцип не тільки у просторі «карнавальної стихії»[4], а й у «просторі серйозного», якщо скористатися висловом

[1] Эпштейн М. Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX – XX веков / М. Н. Эпштейн. – М. : Сов. писатель, 1988. – С. 278.

[2] Друскин М. Игорь Стравинский. Личность. Творчество. Взгляды : исследование / М. Друскин. – Л. : Сов. композитор, 1974. – 232 с.

[3] Брагинская Н. А. Неоклассические концерты Стравинского : учеб. пособие / Н. А. Брагинская ; СПб. гос. консерватория, каф. ист. зарубежной музыки. – СПб., 2005. – 99 с.

[4] Там само. – С. 10.

із заголовку книги Т. Апінян[1]. «Гра у Стравінського, – пише Н. Брагінська, – наділена глибоким моральним змістом і пов'язана з високим етичним призначенням мистецтва, з постулатом моральної відповідальності митця», їй підвладні «і глибокі філософські колізії, і моделювання конфліктних ситуацій»[2].

У чомусь близьку наведеній оцінку іншого "Homo ludens" XX століття, М. Равеля, пропонує В. Клименко. І також стосовно твору в жанрі концерту (№ 1, *G-dur*). У резюмуючій частині статті музикознавець пише: «В ігровому контексті прихована рефлексія – невід'ємна якість мислення митця XX століття. Під маскою сценічної ефектності захована властива Равелю серйозність ставлення до мистецтва, до музики, до проблеми майстерності <...> В останньому великому творі Равеля об'єднуються найважливіші для його мислення ідеї краси, гармонії, гри»[3].

Зіставивши наведені судження, переконуємось, що обидва автори осмислюють гру у творчості, відповідно, І. Стравінського і М. Равеля в смисловому полі естетичного та етичного як мету і засоби музичного мистецтва. Зауважимо, однак, що таке осмислювання гри не є прерогативою композиторської практики XX століття. Ідеї краси, порядку, дисципліни, гармонії властиві й учителю І. Стравінського – М. Римському-Корсакову. Створений ним музичний «космос» вбирає в себе всі ці понятійні грані, перетворює оперне дійство в розкішне видовище багатогранного буття як вели-

---

[1] Апинян Т. И. Игра в пространстве серьёзного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – 400 с.

[2] Див.: Брагинская Н. А. Неоклассические концерты Стравинского : учеб. пособие / Н. А. Брагинская ; СПб. гос. консерватория, каф. ист. зарубежной музыки. – СПб., 2005. – С. 10.

[3] Клименко В. Б. Фортепианный концерт G-dur М. Равеля: правило игры – «игра с правилом»? / В. Б. Клименко // Київське музикознавство : зб. ст. – Вып. 1. – К. : КДВМУ ім. Р. М. Глієра, 1998. – С. 238.

кого творіння світового духу, яке неквапно розгортається в часо-просторовому континуумі. Вихований у традиціях XIX століття, композитор мислить його одночасно явленим і ідеальним, безпосередньо відчутною даністю і втіленням самої ідеї творіння, як те, що можна «смакувати» і споглядати. Засобом досягнення такої нероздільної єдності М. Римському-Корсакову і служить гра, яка виступає однією з ключових категорій його естетики і поетики. «Метафізика гри, – пише Т. Апінян, – <...> прагне досягти цілісності, об'єднати розум і почуття, дати людині повноту відчуттів життя і творчості, охопити об'єкти пізнання (самі феномени цілісні: життя, людина, культура, творчість) у цілісності їх існування»[1]. У контексті оперних творів М. Римського-Корсакова гра служить також регулятором відносин між двома «природами»: рукотворної (культура) і природної.

Зауважимо, що названий дуалізм, як і будь-який інший, є необхідною умовою виникнення ігрової ситуації. Вказуючи на двовалентність гри, Г. Гачев пише: «Одиниця гри – роздвоєння на партії, число два, тобто кожен – половина цілого, кожен іншому – "своє інше"»[2]. Така «подільність» (двоїчність) світу, при якій частини іманентні одна одній і водночас усьому цілому, служить, згідно з думкою названих авторів, умовою і засобом приведення Всього до порядку – космосу. Звідси випливає висновок ученого про «з'єднання» як «універсальний сюжет гри»[3]. Надане положення виводить на поверхню пізнавального процесу багатоланковий ланцюжок значень, які утворюють складну параболу з двох концентрів (термін Л. Мазеля), що виходять з єдиної точки: космосу як образу світової всеєдності. Перше коло цієї параболи роз-

[1] Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – С. 12.

[2] Гачев Г. Национальные образы мира. Космо – Психо – Логос / Г. Гачев. – М. : Прогресс-Культура, 1995. – С. 115.

[3] Там само. – С. 115 – 116.

криває буттєвий бік космосу. Його складає система залежностей: *космос – гра – організованість – порядок – закон – цілісність – онтологічність*. Друге коло висвітлює естетичну сторону космосу. Його складає інша система залежностей: *космос – гра – організованість – порядок – правила – досконалість – мистецтво*. Справді, «у грі є чудо: дія (історія), у світі відбувається – і водночас нічого в ньому не змінюється: це таїнство вчинення – і досконалості, прагнення і спокою, розпаду і гармонії»; «усе тече, усе змінюється – і <...> рівно нічого не відбувається і не трапляється в бутті». Висловлюючи цю думку, Г. Гачев підтверджує її посиланням на давньогрецький епос: хто переможе в битві, кому перейде слава? «Вона все одно є, їх [героїв – *А. Ж.*] подвиги валяться в загальний казан слави і краси буття»; герої (їх прекрасні тіла, їх подвиги) – «лише хвилі, опуклості, на яких щоби слава грати і переливатися могла <...>»[1]. Так само і космос: він увесь – рухливий, але врешті-решт у ньому нічого не зменшується і не додається, він завжди залишається дорівнюваним собі. Саме ж рух зумовлено грою, бо для того, щоб у світі щось відбувалося, один повинен говорити «так», інший – «ні». На буттєвому рівні – це гра хаосу і космосу, життя і смерті; на побутовому – любов і ворожнеча; на рівні загального закону буття – розсіювання і впорядкування, притягання і відштовхування[2]. Як бачимо, при такому підході гра виявляється однією із властивостей космосу, умовою його існування.

Показовими є судження Платона про «ігровий космос», на які вказують автори енциклопедичних і науко-знавчих видань у статтях і монографіях, присвячених грі[3].

---

[1] Гачев Г. Национальные образы мира. Космо – Психо – Логос / Г. Гачев. – М. : Прогресс-Культура, 1995. – С. 114 – 115.

[2] Там само. – С. 116.

[3] Див. : Кононенко Б. И. Игра // Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. – М. : Вече Аст, 2003. – С. 148; Гуревич П. С. Игра / Гуревич П. С. // Культурология. XX век :

Справді, гра «запускає» механізм руху, який здійснюється у світі за правилами і законами, нею ж зумовленими, тобто задає йому певний алгоритм періодичності, повторюваності, іншими словами, упорядковує його. Організований грою час стає доступним безпосередньому його спогляданню як вічності, космосу – організованої цілісності: краси. На рівні суб'єкта виникає співвідносність кінця і нескінченності сущого, сприймана як проміжок між дійсним і можливим[1]. Не випадково гра, згідно з усталеними уявленнями сучасної психології, – це діяльність, яка відображає ставлення людини до світу, що її оточує[2]. У культурології ж гра характеризується формою вільного самовираження[3], одним із феноменів людського буття[4].

Виходячи зі сказаного, можна дійти висновку, що гра відповідає властивим світобаченню М. Римського-Корсакова цілісності, онтологічності, розумінню краси як організованості. Однак гра має й інші якості, які резонують з її історико-типологічною суттю. І тут розкриваються такі її сторони, як колективність і сакральність.

энциклопедия : в 2 т. – Т. 1. – СПб. : Университетская книга ; Аллетея, 1998. – С. 236 – 237; Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.Петербург. ун-та, 2003. – 400 с. та ін.

[1] Див. : Гуревич П. С. Игра / Гуревич П. С. // Культурология. XX век : энциклопедия : в 2 т. – Т. 1. – СПб. : Университетская книга ; Аллетея, 1998. – С. 236 – 237; Кононенко Б. И. Игра // Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологи / Б. И. Кононенко. – М. : Вече Аст, 2003. – С. 148.

[2] Основи психології : підручник. – К. : Либідь, 1997. – С 218; Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.Петербург. ун-та, 2003. – С 339.

[3] Див. : Кононенко Б. И. Игра // Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологи / Б. И. Кононенко. – М. : Вече Аст, 2003. – С. 148.

[4] Игра // Современный словарь по культурологии. – Минск : Современное слово, 1999. – С. 235 – 237.

Аналізуючи концепцію «людини, яка грає» Й. Гейзінги, Т. Апінян особливо підкреслює, що голландський учений «бачить сенс ігрової діяльності не в індивідуальному, а в суспільному житті», оскільки вона «народжує, зміцнює і підтримує суспільні зв'язки»[1]. Мовою російських мислителів XIX – початку XX ст. це означає один із проявів сполучної функції гри в соціумі і культурі – соборності.

Дійсне (самовизначення особистості) і можливе (розширення особистості до народу, нації, людства) становлять тут амбівалентний сплав, який потенційно містить імовірність змінності смислових акцентів, їх «мерехтіння», перетворюючи реальне і віртуальне в одиниці гри. Оскільки соборність припускає подієвість, тобто оперування загальнозначущими актами і цінностями, гра виступає в її смисловому полі священнодійством, тобто уявленням сакрального. Розглядаючи гру як з'єднання (життя – смерть, зачаття, породження, вбивання одного – воскресіння іншого), Г. Гачев виділяє як основну дію буття злягання, додаючи до своєї характеристики сюжету гри «священнодійства у Еросі» [2]. За термінологією російської філософської думки названого історичного періоду це означає – софійність[3].

Отже, гра = з'єднання забезпечує зв'язок, інакше кажучи, організованість космосу, людського колективу і свідомості. Організованістю ж передбачено певні закони структуризації і правила, за якими вона здійснюється. Як же вони співвідносяться безпосередньо з грою? М. Епштейн звертає увагу на закріплення в англійській мові двох різних слів, якими позначають поняття «гра»: *play* і *game*. Перше з них

[1] Апинян Т. И. Игра в пространстве серьёзного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – С. 274 – 275.

[2] Гачев Г. Национальные образы мира. Космо – Психо – Логос / Г. Гачев. – М. : Прогресс-Культура, 1995. – С. 116.

[3] Тут не зайве нагадати про подвійність російської філософської «Софії» – в Едемі й поза ним.

стосується гри імпровізованої, вільної, не обмеженої жодними умовами та правилами: «принадність її в тому й полягає, що будь-які обмеження серйозного життя можуть у ній легко долатися»[1]. Навпаки, другим поняттям означено гру організовану – навіть більше, ніж навколишнє життя. У першому випадку гра є «зона вольності, яка відокремлює її від реальності», у другому – «система заборон, які теж відокремлюють її від реальності»[2]. Однак, зазначимо, що «вільність» – свобода – виникає не тільки у сфері дії суб'єкта. Вона є і в об'єктивній дійсності, оскільки остання має безліч шляхів, можливостей, інакше кажучи, вона має свободу[3]. Суттєва також і та обставина, що будь-яке звільнення – це свідома акція, спрямована на з'ясування свого ставлення до правила, тобто здійснювана в реальному зв'язку з ним. Причому, протиставляючи укоріненим нормативам їх неприйняття, особистість так чи інакше творить свою гру – тобто розробляє власний «пакет» правил (нормативів), відповідно до яких і виробляються ігрові дійства[4]. У понятійній системі музикознавства (та інших мистецтвознавчих дисциплін) таке сотворіння своєї системи нормативів іменується поетикою, а в сукупності з образно-семантичним рядом – авторським стилем.

Саме такий, двосторонній, підхід до правил і законів музичного мистецтва обстоював М. Римський-Корсаков у своїх статтях, листах, музично-теоретичних працях: будь-яка свобода має зумовлюватися внутрішнім зв'язком компонен-

---

[1] М. Епштейн розрізняє «ігрове» і «серйозне»; натомість Т. Апінян розглядає гру «у просторі серйозного» (див. : Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – 400 с.).

[2] Эпштейн М. Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX – XX веков / М. Н. Эпштейн. – М. : Сов. писатель, 1988. – С. 281 – 282.

[3] Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – С. 298.

[4] Там само. – С. 294.

тів твору; митець встановлює для себе лише тип цього зв'язку, або, відповідно до аналізованого у статті предмету, веде свою гру. Отже, композитор об'єднує у своїй творчості обидві грані гри, які виявив М. Епштейн; узгоджує свою творчу ініціативу з непорушними законами музичного мистецтва (що можна і чого не можна в композиції) і створює свої правила їх інтернаціонального та структурно-логічного втілення. Тим самим "play" і "game" виявляються у нього одиницями творчої гри, якими регулюється сприйняття відтворюваної в художньому творі реальності. Більш того, як зазначає М. Епштейн, на перетині двох типів гри дійсне життя береться у двох модусах: «то як занадто природне, то як занадто штучне». Гра коригує цю ситуацію, надаючи реальності те, чого в ній бракує – «вносячи в природну стихію елементи організації, а в соціальний порядок – основи імпровізації»[1].

Притаманна творчості М. Римського-Корсакова модальність гри дає змогу звести до якогось спільного знаменника «людину природну» і «людину культурну», першу і другу природу, виявити в кожній з них амбівалентну єдність упорядкованості і свободи. У результаті народжується особливий пізнавальний ефект. За словами К. Штокгаузена, хоч і сказаними з іншого приводу, «<...> одне і те ж не повторюється двічі. І, проте, завжди зберігається відчуття, що незмінний і абсолютно однорідний континуум не зникає»[2]. Це збігається з сутністю космосу, головна властивість якого полягає в тому, що він *є*, *існує*, однак завдяки грі постійно твориться, примножується, росте, – інакше кажучи, *існує* динамічно.

---

[1] Эпштейн М. Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX – XX веков / М. Н. Эпштейн. – М. : Сов. писатель, 1988. – С. 282.

[2] Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.-Петербург. ун-та, 2003. – С. 341.

«Є» космосу – це сама реальність, яка представлена у модусі гри, амбівалентному стані нормативно сталого і того, що вільно стає, реалізованого і можливого. За допомогою гри вона виявляється вміщеною в умовний спосіб, перетворюючись із власне реальності в реальність умовну, не втрачаючи при цьому чуттєвої відчутності, наочності, і тим самим доступною спогляданню.

Показово, що одним зі сталих драматургічних принципів М. Римського-Корсакова є своєрідне «двосвіття», оскільки крізь світ сталого, соціально-побутового, дійсного завжди просвічує інший вимір, який також має всі властивості дійсного. Таке «двосвіття» отримує в операх композитора кілька конкретних форм вираження. По-перше, це паралелізм подій космічних і життєвих, як, наприклад, у «Снігуроньці». По-друге, – подвоєння ситуації, супроводжуване обміном смислових значень безпосередньо в соціально-побутовій реальності, як у тій же «Снігуроньці», на рівні людських взаємин (любовні «трикутники», які розкриваються в сценах ревнощів, любовної згоди, зваби). По-третє, – взаємне відображення колізій і сцен земного і підводного, денного і нічного (тіньового) життя («Садко», «Майська ніч», «Млада»). По-четверте, – вирішення конфліктної колізії за допомогою переходу в інший простір зі збереженням усіх прикмет і атрибутів колишнього. Останній з названих способів вирішення ситуації «двосвіття» композитор використовує у творах із гострою драматичною фабулою, якими постають «Кітеж» і «Царська наречена». У першому з них вихід із протистояння сторін здійснюється не за допомогою перемоги однієї і поразки іншої, а переходом в іншу якість реальності, з побутового в буттєве, з минущого у вічне, з існуючого в сутнє.

Трохи інакша справа з оперою «Царева наречена», історичним тлом якої максимально уточнюється час і місце дії, зумовлюючи актуальність причинно-наслідкових зв'язків, що, здавалося б, виключає будь-які переміщення у сферу можливого. І все ж М. Римський-Корсаков навіть у цій

абсолютно «земній» опері залишається вірним «є» космосу. Знаходить для реалізації цього подання оригінальний сюжетно-драматургічний хід. Його суть полягає у своєрідності ролі Марфи як заголовного персонажа твору і драматичного вузла всіх подій, які відбуваються. Справді: з одного боку, на ній перетинаються лінії взаємовідносин головних героїв опери, які утворюють три «любовних трикутники» – Марфи, Ликова та Грязного; Марфи, Ликова та Івана Грозного; Марфи, Грязного й Любаші. З іншого, – її важко назвати з повним правом дійовою особою, оскільки вона не втягнута в жодну інтригу і взагалі не діє, а лише споглядає, перебуває, але при цьому виявляється поставленою на кін гри чужих пристрастей, перебуваючи в абсолютному пасиві, Агнцем Божим, відданим на заклання за примхою волевиявлення персонажів, які діють, причому діють активно[1]. Особливу роль у цьому розкладі владних бажань відіграє Іван Грозний, який лише одного разу з'являється на сцені, причому абсолютно безмовно, і наводить жах на Марфу і Дуняшу, немов сам Фатум (або Смерть) наповнює повітря холодом приреченості[2]. Тим самим у подієвий план драматичних колізій втручається якась вища сила, плутає карти і разом руйнує передбачуваний союз Марфи як з Ликовим, так і з Грязним [3].

---

[1] Про ігрову суть колізій опери «Царська наречена» свідчить використання прийомів, аналогічних п'єсам і операм комічного жанру, у яких переодягання, непорозуміння, підміни одного предмета або персонажа іншим стали атрибутивними властивостями. Зрозуміло, гра тут має зовсім інший, позбавлений сміхової, буффонної основи зміст. Однак і Герман П. Чайковського далеко не герой комічного амплуа, тим не менше, саме йому належить відомий вислів: «Что наша жизнь? – Игра».

[2] Тут знову виникають аналогії з «Піковою дамою» П. Чайковського, у якій у ролі вісника фатальної зумовленості і самої Смерті виступає Графиня.

[3] Продовжуючи паралель із «Піковою дамою», хочеться визначити роль Грозного як «третього», який «пылко и страстно любя» домагається

Іншими словами, події виходять з-під контролю окремих особистостей, переводячи те, що відбувається, в інший вимір. Однак у четвертому акті опери відкривається й інша можливість виходу – у дивне божевілля Марфи, викликане чи то отрутою, що виготовив Бомелій, чи то тугою героїні за невдалим щастям, чи то її підсвідомим протестом проти всевладдя вищих сил, від яких вона і ховається у свій світ – подібно до Кітежу, який пішов під воду у всій своїй красі. Зрозуміло, між віртуальним життям Кітежа і Марфи немає знаку рівності, проте сам прийом виходу в реальність особливого роду зближує «російську містерію» і ліричну драму.

Як видно зі сказаного, двозначність реальності проявляється в оперних творах М. Римського-Корсакова у вертикальній і горизонтальній проекціях. У першому випадку «світи», які постають у послідовності, виявляються взаємно відбитими і підкоряються принципу варіантної повторності, що стабілізує відносини між ними і виступає фактором структурної організації космічного цілого як завжди існуючого, незмінного у своїй єдності. У результаті вони сприймаються різними пластами просторово-часового континууму, його одномоментним зрізом[1].

У другому випадку в хронотопі подій відбувається приурочене до моменту кульмінації-розв'язки зрушення, унаслідок чого виявляє себе аж до цього моменту прихований інший вимір світу. Тут розкривається динамічна сторона структурної організації космосу, причому зрушенням, яке відбувається, не заперечується реальність, у якій розгорталися попередні перипетії, а лише вказується на існування її іншого виміру, де діють

свого силою, забираючи Марфу у її нареченого, а врешті й саме життя героїні.

[1] Виникає певна аналогія з дослідами М. Чюрльоніса, на картинах якого один і той же предмет показувався одночасно в різних локалізованих просторах: водному, земному, повітряному. Тим самим живописець створював єдине світове ціле, частини якого взаємно відображені, що дає змогу виявити їх одноприродність.

інші закони, притаманні сфері імовірнісного. Відповідно початковим сполученням різних сторін світового цілого розкривається нормативна суть гри, коли будь-яке «так» має на увазі «ні», а реальність дійсного незмінно відгукується реальністю можливого. У лінійному русі подій перехід у сферу віртуального постає іншим проявом гри, сприймаючись несподіваним («вільним») ходом, що тягне за собою естетичний ефект випадання зі строгої логіки того, що відбувається. Тим самим відкривається шлях до оперування поняттями можливого-неможливого і їх вільного комбінування – як у єдиному часі, так і послідовно. Таким чином, комбінаторність як атрибутивний прояв гри[1] виявляється ключовим структуроутворюючим фактором корсаковського космосу, опредмечуючи на загальнологічному рівні суть світогляду композитора.

Закономірно, що комбінаторністю визначаються всі елементи художньої організації опер М. Римського-Корсакова: від мотивно-тематичних до композиційно-драматургічних. Її носіями є: поспівкові структури; непарні, надскладні метри і розміри (11/4); змінна метрична акцентність; широке розуміння варіантності і остинатності, які розміщені як на осі взаємодії мотивно-тематичних елементів, так і на рівні структурування великих сцен, картин, усієї оперної композиції; оперування утриманими темами, які не мають наскрізного, лейтмотивного, значення, але створюють ефект просторового розміщення різних фігур живописного полотна. У цьому ж ряду слід назвати корсаковську неточну симетрію; увагу до дзеркальних прийомів арочних відповідностей; циклічність подій, які відбуваються (найбільш показовий приклад – «Садко»). Оскільки комбінаторність припускає експо-

[1] В. Клименко розглядає принцип комбінаторики як одну з основних «ігрових структур». Див. : Клименко В. Б. Ігрові структури в музиці: естетика, типологія, художня практика : автореф. дис. … канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.03 «Музичне мистецтво» / Клименко Валерія Борисівна ; Нац. муз. академія України ім. П. І. Чайковського. – К., 1999. – 16 с.

зиційність викладу[1], вона є одним із факторів збереження цілісності, мислення готовими музично-тематичними блоками, що відповідає наведеним міркуванням К. Штокгаузена щодо взаємопереходів змінюваного і незмінного у світовому континуумі. На рівні руху музично-драматургічних подій комбінаторність не припускає тривалого, внутрішньо напруженого становлення, пов'язаного з цілепокладанням, але розміщує їх на кривій сенсу, виявляючи ці взаємопереходи, у результаті чого статика набуває динамічних рис, динаміка – стабілізується. Звідси – специфіка конфлікту в операх М. Римського-Корсакова, на що свого часу звернув увагу Б. Асаф'єв.

Розмірковуючи над його джерелом у творах композитора, академік сформулював надзвичайно важливе для розуміння цієї сторони корсаковських творів запитання: «А що, якщо дія не тільки боротьба? І що, якщо перешкоди, які йдуть від людей, відкинути, не рахуватися з ними? Якщо сама людина є елемент, що входить в якесь струнке ціле, іменоване життям? І якщо не він з усією своєю боротьбою цінний, а цінне саме життя як таке у всій своїй глибині, широті і висоті?» Відповідаючи на це питання, музикознавець робить висновок, що для російських композиторів (а не тільки для М. Римського-Корсакова) драматична інтрига не має виняткової цінності: їх тягне саме життя, «абсолютно незалежно від того, у якому забарвленні вона дає себе осягнути»[2]. Показ життя, його споглядання і милування – ось що є підґрунтям тієї лінії російської опери, яку розглядає Б. Асаф'єв (М. Глінка – О. Бородін – М. Римський-Корсаков). Унаслідок цього навіть у тих випадках, коли М. Римський-Корсаков розкриває психологічну або драматичну колізію, він пого-

[1] На зв'язок комбінаторності з експозиційністю вказує В. Клименко у зазначеній роботі.

[2] Асафьев Б. В. Симфонические этюды / Б. В. Асафьев ; общ. ред. и вступ. ст. др. искусствоведения Е. М. Орловой. – Л. : Музыка, 1970. – С. 54 – 55.

джує її складові, зіставляє, надовго занурює слухача в кожний стан і дає можливість «скуштувати» його красу. Урешті-решт, такі зіставлення становлять яскраву «мозаїку», у якій усяка деталь займає відведене їй місце, і відмінності між частинами вписані в ціле не на основі взаємозаперечення, а за допомогою взаємодоповнення та ігрового сполучення[1]. Так, наприклад, мінорні перетворення лейтмотивів Снігуроньки (особливо третього) не несуть за собою гостро напруженої психологічної ситуації, а лише акцентують «весняну» іпостась її природи.

В опері «Царева наречена» друга дія чітко розділена на дві частини, кожна з яких замкнута в особливий музичний та емоційний простір і навіть має власний оркестровий вступ. У першій частині панують святковість настрою інструментального «зачину», жанрово-скерцозний тематизм початкового хору, світла лірика арії Марфи, затишок родинної ідилії у квартеті. У другій, навпаки, панують туга і скорбота, виражені в Інтермецо, побудованому на матеріалі пісні Любаші з першого акту, стан душевної тяжкості і муки її Арії, напруженість і вибуховість пристрастей у її сцені з Бомелієм. Створюється враження, що оркестровим Інтермецо, подібно до театральної завіси, розділяється другий акт на два різні сценічні простори, у кожному з яких – своє життя[2]. При цьому тут діє і закон взаємного відображення, єдності, оскільки у «світлій» частині грізною тінню з'являються опричники і хлопці, які прийшли до «чаклуна» Бомелія, а також таємничі вершники, які налякали Дуняшу і Марфу. Навпаки, у «темній» – другим драматургічним планом виникають образи персонажів зі «світлої».

---

[1] Про «мозаїчність» ігрової структури, яка базується на принципі комбінаторики, пише В. Клименко у згадуваній роботі.

[2] Такий прийом випереджує досліди оперування сценічним і смисловим простором у драматичному театрі рубежу XIX – XX ст. Наприклад, «усередині» і «зовні» у п'єсах М. Метерлінка. Аналогічний прийом застосовується в ліричній фантазії М. Равеля «Дитя і чари».

Природне перетікання «світів» в операх М. Римського-Корсакова здійснюється багато в чому завдяки майже обов'язковій наявності героя-медіатора («перехідного персонажа», «посередника», за О. Самойленко[1]), вільно переміщується з одного в інший, немов граючи часом і простором. До таких належать Левко в опері «Майська ніч», Снігуронька і Садко в однойменних творах, Яромир у «Младі», Бурябогатир із «Кащея Безсмертного», Звіздар і Шемаханська цариця в «Золотому півнику». Органічність таких переходів, які ніколи не створюють відчуття естетичного дисонансу, забезпечується загальною ігровою установкою автора, специфічною забарвленістю всіх художніх деталей твору, притаманних різним просторовим вимірам. Що ж конкретно служить рівнодіючою між різними пластами світового цілого в операх М. Римського-Корсакова?

Якісна диференціація єдиної реальності на дійсну і можливу (умовно-реальну) під кутом зору гри спонукає композиторську думку до активного творчого пошуку, винаходу, мистецтва обробки деталей, завдяки чому актуалізується категорія художньої форми, яка стає важливою складовою частиною змісту твору. Тим самим розкривається е с т е т и ч н а сутність гри, яка є способом існування краси = космосу. Космос виявляється даним у результаті праці майстра – зодчого, скульптора, живописця. При цьому звуковою аурою, інтонаційністю, яку створює композитор, живим життям насичується кожна його клітина, олюднюється, одухотворяється.

Таким чином, завдяки напрямній «стрілці» гри ми пройшли обидва ланцюжки значень, пов'язаних із космосом, і повернулися до вихідної позиції, що підтверджує універса-

[1] Самойленко А. Диалог как музыкально-культурологический феномен: методологические аспекты современного музыкознания : дисс. … докт. искусствоведения : спец. 17.00.03 «Музыкальное искусство» / Самойленко Александра Ивановна ; Нац. муз. академия Украины им. П. И. Чайковского. – Одесса : ОГМА им. А. В. Неждановой, 2002. – 434 с.

льність сюжету гри, який базується на принципі з'єднуваності. Зі сказаного випливає висновок, що модальність гри властива всьому оперному театру М. Римського-Корсакова, бо вона відповідає «космізму» його світогляду і забезпечує виникнення його атрибутивних форм у вигляді художньої реальності музично-сценічного твору.

Грою пронизано всю синтетичну тканину «малого космосу» окремо взятого оперного опусу, незалежно від її конкретної ідейної спрямованості, типу сюжету, композиційно-драматургічної та стилістичної специфіки. Завдяки ігровому принципу організації художнього цілого М. Римському-Корсакову вдається одночасно створювати притаманну мистецтву його часу «ілюзію присутності» і особливий, естетичний за своєю суттю простір, у якому світ людей і природи постає втіленням гармонійних у своїй основі, фундаментальних законів буття.

Література

1. Апинян Т. И. Игра в пространстве серьезного. Игра, миф, ритуал, сон, искусство и другие / Т. И. Апинян. – СПб. : Изд-во С.Петербург. ун-та, 2003. – 400 с.

2. Асафьев Б. В. Симфонические этюды / Б. В. Асафьев ; общ. ред. и вступ. ст. др. искусствоведения Е. М. Орловой. – Л. : Музыка, 1970. – 264 с.

3. Брагинская Н. А. Неоклассические концерты Стравинского : учеб. пособие / Н. А. Брагинская ; каф. истории зарубежной музыки. – СПб. : СПб. гос. консерватория, 2005. – 99 с.

4. Гачев Г. Национальные образы мира. Космо – Психо – Логос / Г. Гачев. – М. : Прогресс-Культура, 1995. – 480 с.

5. Гуревич П. С. Игра / П. С. Гуревич // Культурология. XX век : энциклопедия : в 2 т. – Т. 1. – СПб. : Университетская книга ; Аллетея, 1998. – С. 236–237.

6. Друскин М. Игорь Стравинский. Личность. Творчество. Взгляды : исследование / М. Друскин. – Л. : Сов. композитор, 1974. – 232 с.

7. Игра // Современный словарь по культурологии. – Минск : Современное слово, 1999. – С. 235–237.

8. Клименко В. Б. Ігрові структури в музиці: естетика, типологія, художня практика : автореф. дис. … канд. мистецтвознавства : спец. 17.00.03 «Музичне мистецтво» / Клименко Валерія Борисівна ; Нац. муз. академія України ім. П. І. Чайковського. – К., 1999. – 16 с.

9. Клименко В. Б. Фортепианный концерт G-dur М. Равеля: правило игры – «игра с правилом»? / В. Б. Клименко // Київське музикознавство : зб. ст.. – Вып. 1. – К. : КДВМУ ім. Р. М. Глієра, 1998. – С. 227–239.

10. Кононенко Б. И. Игра // Кононенко Б. И. Большой толковый словарь по культурологии / Б. И. Кононенко. – М. : Вече Аст, 2003. – С. 148.

11. Основи психології : підручник. – К. : Либідь, 1997. – 632 с.

12. Самойленко А. Диалог как музыкально-культурологический феномен: методологические аспекты современного музыкознания : дисс. … докт. искусствоведения : спец. 17.00.03 «Музыкальное искусство» / Самойленко Александра Ивановна ; Нац. муз. академия Украины им. П. И. Чайковского. – Одесса : ОГМА им. А. В. Неждановой, 2002. – 434 с.

13. Эпштейн М. Н. Парадоксы новизны: о литературном развитии XIX–XX веков / М. Н. Эпштейн. – М. : Сов. писатель, 1988. – 416 с.

Андрій Жданько. Гра як регулятор природи і культури в музично-сценічному космосі Миколи Римського-Корсакова. На основі тези Г. Гачева про гру як з'єднання, число два, у результаті чого гра виявляється універсальним сюжетом, що розгортається в масштабах «усього», розглядаються форми вираження корсаковського двосвіття як стійкий драматургічний принцип його опер. Комбінаторність як атрибутивний прояв гри позиціонується як ключовий структуроутворюючий чинник корсаковського космосу, опредметнюючи на загальнологічному рівні суть світогляду композитора.

Ключові слова: гра, музично-сценічний космос, комбінаторність, двосвіття, поетика.

Андрей Жданько. Игра как регулятор природы и культуры в музыкально-сценическом космосе Николая Римского-Корсакова. На основе тезиса Г. Гачева об игре как соединении, числе два, в результате чего игра оказывается универсальным сюжетом, разворачивающимся в масштабах «всего», рассматриваются формы выражения корсаковского двоемирия как устойчивый драматургический принцип его опер. Комбинаторность как атрибутивное проявление игры позиционируется в качестве ключевого структурообразующего фактора корсаковского космоса, опредмечивая на общелогическом уровне суть миросозерцания композитора.

Ключевые слова: игра, музыкально-сценический космос, комбинаторность, двоемирие, поэтика.

Andriy Zhdanko. Play as a Regulator of Nature and Culture in the Musical-Scenic Cosmos of Nikolay Rimsky-Korsakov. On the basis of G. Gachev's thesis about playing as the connection, including two, resulting in a playing is a universal story, unfolding across the «universe», considered forms of Korsakov' "dvoemiriye" ("double-world") as sustained dramatic principle of his operas. Combinatorial expression as attribute playing is positioned as a key structure-factor of Korsakov' cosmos. Thus, combinatorial expression objectifies the world view of the composer on general logical level.

Key words: playing, musical-scenic cosmos, combinatorial, "dvoemirie", poetics.