

ИГРА В ИГРЕ: МУЗЫКАЛЬНЫЕ СТИЛИЗАЦИИ В КИНЕМАТОГРАФЕ

Аннотация. Предмет исследования в статье – музыкальные стилизации в кинематографе на примере знаковых российских кинофильмов 1960-х – 1980-х гг. Прослеживается эволюция способов, форм и смыслов применения музыкальных стилизаций на протяжении истории кинематографа в XX в. На основе герменевтического понятия игры выявляются особенности стилизаций Дмитрия Шостаковича, Альфреда Шнитке, Сергея Курехина и других кинокомпозиторов, не только характеризующие авторский стиль композитора и режиссерскую концепцию кинофильма, но и отражающие идейно-художественные тенденции своего времени. Исследуются стилизации в контексте аудиовизуального контрапункта, в полисемантической структуре кадра, в эстетике визуального абсурда. Автором применялись: герменевтический метод интерпретации и понимания художественного произведения, историко-культурный подход, метод компаративистского анализа жанров и стилей музыкального искусства и кинематографа. Музыкальные стилизации в кинематографе впервые исследуются на основе герменевтического понятия игры, а также герменевтических понятий эстетического вчувствования, эстетического переживания, интерпретации, понимания, создания теоретической модели художественного произведения. Обосновывается понимание музыкальных стилизаций в кинофильме как игры в игровом пространстве. Делается вывод о наступлении этапа глобализации в мировом художественном процессе, выражающемся в частности в многокультурном характере современных музыкальных стилизаций в кинематографе.

Ключевые слова: кинематограф, киномузыка, музыкальная стилизация, аудиовизуальная концепция, звук в кинофильме, игровое пространство, герменевтика, эстетическое сознание, аудиовизуальный контрапункт, полистилистика.

Стилизации получили широкое распространение в музыкальном оформлении кинофильмов задолго до появления звукового кино. Немые фильмы, особенно основанные на историческом сюжетном материале, неизбежно провоцировали на соответствующее эпохе музыкальное сопровождение. Первоначальное очевидное решение задачи – прямое цитирование – предопределялось и жесткими временными рамками создания «музыкального сценария» картин, регулярно поставляемых в кинотеатры, и зачастую недостаточной квалификацией музыкантов-тапиров, и коммерческим спросом (узнаваемость популярных мелодий). Музыкальная стилизация, как более тонкое, интеллектуальное решение задачи, подразумевающее знание и владение нюансами художественного языка определенного автора или музыкально-исторического стиля, но в то же время выражающее и чувство современности – появляется на этапе перехода кинематографа на уровень киноискусства, требующего более творческого под-

хода ко всем составляющим кинопроизведения – в том числе киномузыки.

На этом этапе происходит и изменение характера отношения Автор – Произведение (Я – Текст). Кинематограф-аттракцион был своего рода игрушкой в руках Автора. Вместе с осознанием огромного потенциала эстетического воздействия кинематографа возрастала ответственность Автора как художника-творца нового искусства. В свою очередь, Автор понимал значение звукового оформления кинокартины, во многом определяющего ее эмоциональный (= смысловой) строй и ритм. Таким образом, игра как субъектно-центричная суть первоначальных отношений Автор-Кинокартина расширяется в своем смысловом поле, постепенно оформляясь в игровое пространство, основанное на диалогическом характере субъект-объектных отношений. В свою очередь, музыкальная стилизация, в процессе создания которой композитор неизбежно принимает правила «игры в эпоху», становится в кинопроизведении «игрой в игровом

пространстве», тем самым умножая (а часто и усложняя) смысловые связи как внутри самого фильма, так и между фильмом и зрителем.

Пространство игры

Само понятие игры в контексте развития искусства и гуманитарных наук в XX веке расширяется, распространяясь (в теоретическом осмыслении) практически на все области человеческой жизнедеятельности (например, в концепциях Йохана Хейзинги, Эрика Берна¹), и углубляется, уходя в онтологию. Знание современных подходов к понятию игры чрезвычайно важно для дальнейшего анализа эволюции музыкальных стилизаций в кинематографе, поэтому остановимся кратко на герменевтической концепции игры немецкого философа Ханса Георга Гадамера, развивавшего идеи Гуссерля и Хайдеггера, поскольку взгляд Гадамера наиболее приближен к собственно художественному творению, а точнее – к проблеме его теоретической интерпретации.

В своем главном философском труде «Истина и метод» Гадамер выразил идею, которую можно считать основополагающей в герменевтическом анализе произведения искусства: «Когда мы в связи с художественным опытом говорим об игре, то «игра» подразумевает не поведение и даже не душевное состояние творящего или наслаждающегося и вообще не свободу субъективности, включающуюся в игру, но способ бытия самого произведения искусства. Анализ эстетического осознания привел нас к тому, что противопоставление эстетического сознания и предмета искусства не соответствует реальному положению вещей»².

Игра у Гадамера теряет свою субъективную доминанту, свойственную эстетике Канта и Шиллера. Гадамер опрокидывает само понятие субъекта игры, который теперь – не играющий, но сама игра. Прикладной смысл игры как функциональной взаимосвязи между играющим и играемым переходит в смысл субстанциальный как способа бытия художественного феномена – поднимаясь в своем смысловом потенциале до способа бытия

мира. Проникновение в смысл игры снимает различность между действительностью и творением, поскольку характер переживания имеет одинаковую природу – это радость истины откровения. Именно в силу этого внутреннего единства, как замечает Гадамер, «даже Платон, будучи самым радикальным критиком бытийного ранга искусства из всех известных нам в истории философии, при случае говорит о комедии и трагедии, не делая различий, происходят ли они в жизни или на сцене»³.

Игра как движение, имеющая источник его в себе самой, есть проявление сущности художественного произведения как живого организма. Игра лишена какого-либо предельного целеполагания, что дает возможность ее многократного повторения (исполнения, представления) и актуализации самого процесса игры как ее смысла. Кроме того, органическое самодвижение как свойство игры предполагает наличие свободного пространства для ее действия, что, соответственно, дает возможность возникновения и существования различных интерпретаций и вариативности ее понимания.

Произведение искусства благодаря своей игровой сущности являет собой, по Гадамеру, «преображенный мир, по отношению к которому всякий может узнать, «как на самом деле»⁴. Искусство есть снятие непреобразованной действительности в ее истине. В этом смысле, как пишет философ, античная теория искусства как мимесиса исходила из такого понимания игры: подражание и изображение – это не только копирующее изображение, но по знанию сущности, «извлечение сути». Эта суть едина и тождественна в вариативных и многократных репрезентациях. Гадамер называет единство внутреннего смысла (суть) произведения «герменевтической идентичностью». Именно определение идентичности как герменевтической означает то, что произведение в своем бытии предполагает вовлеченность воспринимающего субъекта в мир творения и его заинтересованность в произведении как в своей задаче. Это существенное определение направленности произведения на активность субъективного понимания является, в частности, оправданием существования и парадоксов восприятия современного искусства. Актуальное существование произведений современного искусства возможно благодаря тому, что

¹ См.: Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Изд. группа «Прогресс», Прогресс-Академия, 1992; Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. СПб.: Лениздат, 1992.

² Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988. С. 147.

³ Там же. С. 158.

⁴ Там же. С. 159.

возрос уровень рефлексивности, вызываемый произведением.

Таким образом, для интерпретации и понимания произведения искусства важно понимание *игры как органического самодвижения произведения*, направленного на диалог со зрителем, становящегося условием его (произведения) актуального существования.

Однако рассуждения Гадамера, выводящие понятие игры на онтологический уровень, в то же время могут «растворить» самое игру в более глобальных категориях – например, свободы, поскольку философ снимаются не только разграничения субъекта и объекта в игре, но само пространство игры расширяется до пространства бытия. В этом смысле теряется одна из существенных характеристик игры – а именно возможность и даже необходимость *выхода* из игрового пространства в пространство действительности. (Здесь не следует путать оппозицию «игра-действительность» с оппозицией «игра-серьезность»). И именно стилизация, как катализатор *способа отношения* пространства действительности и пространства игры, будет интересовать нас в наибольшей степени, поскольку характер, способ этих взаимоотношений в контексте общей концепции произведения и в контексте времени его создания, может существенно обогатить теоретическую интерпретацию и понимание произведения.

Стилизация в контексте аудиовизуального контрапункта

Дмитрий Шостакович был одним из первых кинокомпозиторов, кто осознал значение аудиовизуального контрапункта и применял его широкие драматургические возможности уже в первых «музыкальных сценариях», написанных им для немых кинокартин (1920-е гг.). Тогда композитором было написано немало стилизаций (в основном танцевального жанра), использовавшихся в качестве контрапункта к визуальному ряду («Новый Вавилон»). Однако взгляды Шостаковича менялись со временем. В буклете, выпущенному к премьере спектакля «Король Лир», поставленного Григорием Козинцевым в Ленинградском БДТ им. Горького в 1941 г., Шостакович опубликовал статью, определявшей его творческие принципы в отношении музыкального оформления как театральной постановки, так и кинопроизведения. В частности, он писал: «...не дело композитора заниматься

музыкальным иллюстраторством – с этим легко могут справиться и работники нотной библиотеки». Задача же композитора – «изложить языком музыки свое понимание основной идеи, основной коллизии той или иной трагедии, свое понимание и ощущение тех или иных персонажей»⁵. В той театральной постановке «Короля Лира» Шостакович нашел «свое» понимание шекспировской трагедии через образ шута (для него была написана целая сюита из десяти коротких песен-притч), на фоне которого еще более зримо, контрастно высвечивалась трагедия Лира.

В 1954 г. Козинцев поставил в Ленинградском академическом театре драмы им. Пушкина «Гамлета», в котором использовал написанную Шостаковичем музыку к «Королю Лиру». И только в 1963 г. была начата работа над кинофильмом «Гамлет», и, соответственно, музыкой к нему, перед началом которой композитор решительно заявил Козинцеву: «Прежде всего – ни одной строки из того, что я написал для спектакля».

В окончательном варианте двухсерийной кинокартины музыки оказалось чрезвычайно много; мир, созданный в «Гамлете», был насыщен, весь пронизан звуками – что, казалось бы, противоречило убеждению самого Шостаковича о том, что «в большой трагедии музыка должна, по-моему, появляться только лишь в моменты наивысшего напряжения»⁶. Однако в случае «Гамлета» практически все действие характеризуется таким «наивысшим напряжением», важностью происходящего, требующего «соприсутствия» композитора в кадре. То есть драматургия приобретает здесь черты экзистенциального события для композитора, который чувствует необходимость *своего* субъективного проживания событий, происходящих на экране. И это «событие присутствия» уже нельзя назвать игрой в художественном смысле этого слова; здесь игровое пространство становится пространством действительности, в котором живут (а не играют) и актеры, и режиссер, и композитор. И в этом *пространстве реального* есть только один момент «выпадения» из него, и связан он именно с появлением музыкальной стилизации. Мы говорим об образе Офелии, когда в самый трагический момент начинает звучать старинный *танец* – очень тонкая стилизация Шоста-

⁵ Шостакович Д.Д. Король Лир // Музыкальная жизнь. 1976. № 17. С. 10.

⁶ Там же. С. 10.

ковича, но именно она становится символическим «выпадением» из пространства действительности – в пространство *смерти*.

В музыке Шостаковича к кинофильму «Король Лир» (последней совместной работе Козинцева и Шостаковича, вышедшей на экраны в 1970 г.), уже не было ни одной стилизации.

Стилизация в контексте полифонии кадра

Альфред Шнитке прошел похожий на путь Шостаковича путь отношения к стилизации: от игрового «жонглирования» жанрами в кинофильме – до философского «умножения смысла» кадра через тонкое использование приемов стилизации.

В 1960-х гг., в начале своей работы в качестве кинокомпозитора, Шнитке легко использовал свои технико-композиторские знания и возможности для «нетривиального» оформления видеоряда. Так было, например, с фильмами Элема Климова «Похождения зубного врача» и «Спорт, спорт, спорт». Вот как впоследствии вспоминал об этом периоде сам композитор: «В первом фильме (*«Похождения зубного врача»* – Ю.М.) была идея «поселить» современных героев в старинную стилизованную музыку – это было в 65 году, когда сама идея не была еще так растаскана, как сейчас. Всё было оркестровано под XVIII век, записано с клавесином, с группой солистов – скрипка и клавесин – солисты, а остальное – кажется, струнная группа. Мучались мы с доставанием клавесина. Выручил нас бывший здесь на гастролях со своим клавесином американский клавесинист Шпигельман – он согласился привезти его на студию и записаться». Другое воспоминание: «Менуэт – это музыка, сопровождающая в нем (*фильме «Спорт, спорт, спорт»* – Ю.М.) девочку-гимнастку, – один из тех редких случаев, когда я музыку написал сразу (в 11 часов вечера позвонил Климов и попросил назавтра принести какую-нибудь «болванку» менуэта для того, чтобы смонтировать на него гимнастку, уже давно снятую. Я принес, были изъяты некоторые «колена», оказавшиеся лишними, и в таком виде Менуэт записали на рояле на студии, а затем в оркестре)»⁷. Фуга стала основной темой картины и сопровождала панораму болельщиков. В фильме она звучала в двух инструментальных вариантах: в так называемом «холодном» – с колокольчиками, челе-

стой, маримбой и вибрафоном, и во втором виде – с духовыми инструментами.

Несколькими годами позднее Шнитке создал на основе этой киномузыки оригинальную «Сюиту в старинном стиле для скрипки и фортепиано» (1971), которая, по словам композитора, представляла уж слишком откровенную стилизацию, которой он несколько стыдился и даже не выходил на поклон после ее исполнения.

В середине 1970-х Шнитке пережил мировоззренческий и творческий кризис. Он искал новые подходы к творчеству, ощущая исчерпанность своих «авангардных» взглядов. Это был не только личный переломный момент в творчестве одного отдельно взятого музыканта. Наступало время существенных изменений в общехудожественных процессах. *Новое ощущение реальности* не могло не отразиться и в киномузыке.

В «Агонии» (1974-1981) Элема Климова Шнитке, можно сказать, опередил сам себя, открыв почти случайно для своего *другого* творчества «золотоносную жилу». Речь идет о функциональном преломлении жанровой (в основном танцевальной) музыки. По сути Шнитке производит операцию в совершенно постмодернистском духе, лишая привычный объект его утилитарности и вводя его в абсолютно не корреспондирующую с ним среду. Но, в отличие от постмодернистских экзерсисов с предметом и абсолютизации *вещи-в-себе*, Шнитке не лишает объект (в данном случае музыкальную форму) смысла, а динамизирует и мультиплицирует этот смысл. Так, танго в «Агонии», по словам композитора, лишь модный танец времени, в котором разворачиваются события картины. Однако уже в знаменитое Concerto Grosso № 1 (1977) танго из фильма переходит в качественно другом, иронично-инфернально-трагическом смысле, порождая впоследствии целую область интереса композитора – шлягер и банальность как символ зла в искусстве. «Сегодня шлягерность и есть наиболее прямое в искусстве проявление зла. Причем зла в обобщенном смысле... Самое большое зло – паралич индивидуальности, уподобление всех всем... Естественно, что зло должно привлекать. Оно должно быть приятным, соблазнительным, принимать обличье чего-то легко вползающего в душу. Шлягер – хорошая маска всякой чертовщины, способ влезть в душу. Поэтому я не вижу другого способа выражения зла в музыке, чем шлягерность»⁸.

⁷ Цит. по: Шульгин Д.И. Годы неизвестности Альфреда Шнитке. М.: Деловая лига, 1993. С. 60-61.

⁸ Ивашкин А.В. Беседы с Альфредом Шнитке. М.: РИК Культура, 1994. С. 81.

Шнитке, думается, все-таки не совсем прав в отношении себя самого. Уже в кинокартинах его идеи находят полноценное воплощение. В «Агонии», например, вальс в параллельном монтаже с хроникой 9 января 1905 г., постепенно превращается в совершенно дикий шабаш аристократии на фоне народной трагедии, и его значение как образа зла здесь совершенно неоспоримо. Вообще Шнитке довольно часто использует прием постепенного, но быстрого разрастания из изначально спокойной мелодики страшной дисгармоничной звуковой массы, разрешающейся в совершенно уже непереносимый человеческим ухом звуковой кластер. А затем следует не менее шоковый обрыв в пустоту – как в черную дыру смерти (иногда остается еле слышимый звук скрипки или далекий колокольный звон). Этот прием музыкального осмысления темы или образа, конечно, включается в наиболее драматичных эпизодах фильма – как, например, сцена безудержного кутежа Распутина в ресторане, и кроме того, это возможно и органично лишь в эстетике такого неистового режиссера, как Элем Климов. Можно заметить, что похожее обращение с музыкальным материалом мы слышали у Шостаковича. Отличие в том, что у Шостаковича этот прием вписывается в общую стройную систему музыкальной драматургии, долгого и логичного развития музыкального *тематизма*, в то время как у Шнитке шок не становится подготовленной кульминацией, а является *внешне* алогичным, внезапным и потому абсурдно-трагичным «вторжением» реальности.

Однако мы должны видеть существенное различие использования стилизаций Шнитке в пространстве трагедии – и в более «легких» жанрах. Например, в «Сказе про то, как царь Петр арапа женил» (1976, реж. Александр Митта) только за несколько первых минут фильма музыка переходит из лирической сказительности русской баллады – в ритм современной эстрады, из тонкой аллюзии на Вивальди – в карикатуру на прусский марш. И здесь не надо искать никакого другого смысла, кроме изящного представления *Nomo ludens*. Недаром в музыкальные издательства, озабоченные доступностью для широких масс современной музыки, в 1970-1980-х попали лишь танцевальные эпизоды из музыки Шнитке для более или менее «комедийных» фильмов: Чарльстон из «Похождения зубного врача», Менуэт и Гавот из «Сказа про то, как царь Петр арапа женил», Галоп из «Мертвых душ». Музыка же из «Маленьких трагедий» (1980,

реж. Михаил Швейцер), «Восхождения» (1976, реж. Лариса Шепитько), «Прощания» (1982, реж. Элем Климов) нельзя было представить как отдельный концертный номер. В этих фильмах важно *актуальное эстетическое переживание*, вхождение в особое состояние сознания, рождающееся из соединения кадра и звука, из их совместного *движения*. В «Маленьких трагедиях», например, совершенно непередаваемо вне этого синтеза ощущение трагической и вневременной *парадоксальности* (абсурдности?) мира, которое создает дуэт *клавесина и саксофона* в сцене Пира во время чумы. В финале трагические голоса скрипок и колоколов растворяются в еле уловимых танцевальных звуках, доносящихся как будто из другого – бывшего ли? грядущего? – мира.

Стилизация в контексте трагедии абсурда

В музыке зрелого Шнитке было стремление к познанию *изначальности* мира и человека. Композитор Сергей Курехин (во многом наследовавший приемы Шнитке в киномузыке – такие как стилистическая эклектика⁹, импровизационность, коллажность, парадоксальные сочетания инструментальных тембров и т.д.) уже не задается глобальными целями, полностью отдаваясь звуковому движению как *игровому* способу проживания жизни, «данной нам в ощущениях». И это уже – выражение состояния сознания человека нового времени, нового духа времени¹⁰.

Высвобожденное этим новым временем осознание самозначимости (самозначительности) «Я» постепенно уводит от «видения вовне», от *предстояния тайне*, от чувства сопричастности «высокой идее», что долгое время считалось принципом *серьезного актуального творчества*. Режиссеру конца 1980-х прежде всего надо было многое *показать*, удивить, поразить тем, что еще недавно было незнакомо или недоступно.

Стихийно-игровой и *дискретный* характер музыки Курехина проявились и пригодились в полной мере, например, в фильме «Оно» (1989, реж.

⁹ Уточним: Шнитке видел свой принцип полистилистики именно как стиль, а не эклектику, предполагающую принципиальную дискретность используемых данных. – *Прим. авт.*

¹⁰ Показательно в этом отношении и то, как работают многие современные кинокомпозиторы: процесс создания музыки к фильму носит очень быстрый и часто импровизационный характер. – *Прим. авт.*

Сергей Овчаров). Здесь мы видим характерную особенность ощущения современной реальности, отразившегося в стремлении режиссеров 1980-х политизировать и актуализировать классическую литературу, в данном случае «Историю одного города» М. Салтыкова-Щедрина. Овчаров уверенно населяет иносказательное пространство писателя-сатирика реальными политическими персонажами, представляя зрителю конъюнктурный вариант: Фердыщенко-Ленин-Сталин (актер Ролан Быков), Бородавкин – Хрущев (актер Леонид Курравлев), Брудастый (тот, что с органчиком в голове) – конечно, Брежнев (актер Олег Табаков)... Режиссер безжалостно вытаскивает на обозрение и осмеяние всю вековую глупость и подлость российскую – без просвета. Все весело катится, вертится и кувырывается на экране – и лишь иногда кольнет горькое: «История – большая или меньшая порция убиенных»...

Курехин тем временем демонстрирует все многообразие своего таланта стилизатора и ироника: здесь и салонный вальсок на расстроенном пианино, и прусский марш, и цыганский романс... А далее по нарастающей – и импровизация саксофона, и вой электрогитары, и так – вплоть до совсем уж inferнального панк-рок-шабаша в квартире «блаженных» Аксиньюшки и Парамоши. Все

вместе – изображение и звуковое сопровождение – несетя как снежный ком к неизбежному апокалипсису, и он, а точнее «Оно» стирает с лица Земли все это безобразие под названием Глупов. «История прекратила течение свое», – последние слова романа Салтыкова-Щедрина. Последние кадры захода солнца в черную тучу и поднимания в гору людей в этой непроглядной мгле (один из них с топором) – как символ превращения целого народа в коллективного Сизифа, «бессмысленного и беспощадного». Курехин в конце фильма создает звуковое «поле пустоты» («зависшая» звуковая масса), в котором тонут и исчезают все осмысленные звуки человеческой жизни.

Начало XXI века ознаменовалось новыми явлениями в мире, связанными с процессами глобализации, информатизации и т.п. В кинематографе эти тенденции, безусловно, нашли свое отражение. И в этом смысле продолжающие появляться время от времени интересные, *живые* музыкальные стилизации¹¹ – как, например, в киномузыке Алексея Айги – выявляют черты *многокультурного* сознания современного человека, живущего в мире со все более стирающимися пространственными и временными границами.

Но это уже совсем другая музыка – и *другая игра*.

Список литературы:

1. Бёрн Э. Игры, в которые играют люди. Психология человеческих взаимоотношений. Люди, которые играют в игры. Психология человеческой судьбы. СПб.: Лениздат, 1992.
2. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. М.: Прогресс, 1988.
3. Ивашкин А.В. Беседы с Альфредом Шнитке. М.: РИК Культура, 1994.
4. Севастьянова С.С. Кульминация в произведениях экранного музыкального театра // Культура и искусство. 2012. № 2.
5. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. М.: Изд. группа «Прогресс», Прогресс-Академия, 1992.
6. Шостакович Д.Д. Король Лир // Музыкальная жизнь. 1976. № 17.
7. Шульгин Д.И. Годы неизвестности Альфреда Шнитке. М.: Деловая Лига, 1993.

References (transliteration):

1. Bern E. Igrы, v kotorye igrayut lyudi. Psikhologiya chelovecheskikh vzaimootnoshenii. Lyudi, kotorye igrayut v igrы. Psikhologiya chelovecheskoi sud'by. SPb.: Lenizdat, 1992.
2. Gadamer Kh.-G. Istina i metod. M.: Progress, 1988.
3. Ivashkin A.V. Besedy s Al'fredom Shnitke. M.: RIK Kul'tura, 1994.
4. Sevast'yanova S.S. Kul'minatsiya v proizvedeniyakh ekrannogo muzykal'nogo teatra // Kul'tura i iskusstvo. 2012. № 2.
5. Kheizinga I. Homo ludens. V teni zavtrashnego dnya. M.: Izd. gruppya «Progress», Progress-Akademiya, 1992.
6. Shostakovich D.D. Korol' Lir // Muzykal'naya zhizn'. 1976. № 17.
7. Shul'gin D.I. Gody neizvestnosti Al'freda Shnitke. M.: Delovaya Liga, 1993.

¹¹ В данном случае мы говорим об актуальном кинематографе, а не о традиционных жанровых формах. – Прим. авт.