

Музыкальные игры прошлого и настоящего

В статье дается обзор методик сочинения с помощью игровых приемов, от описанных Гвидо д'Ареццо и В. А. Моцартом до изобретенных в XX столетии. Подробно рассматриваются алеаторические сочинения второй половины XX века. Алеаторическая техника дала возможность развить идею, жившую в умах композиторов на протяжении веков, а ее применение выявило новые основания для использования случайности при сочинении музыки.

Ключевые слова: музыка, игра, сочинение, импровизация, случайность, алеаторика, игральная кость, композиция, мобиль, соревнование.

Музыкальная игра — одна из форм творческой деятельности, представляющая собой составление музыкального произведения из свободно (в той или иной мере) комбинируемых блоков. Музыкальные игры существовали в учебной практике с давних времен. В западной культуре ранним примером сочинения музыки как игрового действия служит «Микролог» Гвидо д'Ареццо (1025). В 17-й главе трактата, названной «Все, что может быть произнесено, также может быть спето», автор описывает метод создания силлабической мелодии на основе текста, заключающийся в произвольной перестановке тонов, закрепленных за латинскими гласными. Каждой из пяти букв алфавита соответствовала высота, и, в зависимости от порядка появления в тексте той или иной гласной, возникала последовательность тонов мелодии. Гвидо указывает случайно полученный звукоряд: C – a, D – e, E – i, F – o, G – u, а затем текстовый фрагмент Sanc-te Jo-han-nes me-ri-to-rum tu-o-rum co-pi-as ne-que-o dig-ne ca-ne-re делит на слоги и выписывает все соответствующие гласным буквенные обозначения звуков: C – D – F – C – D – D – E – F – G – G – F – G – F – E – C – D – D – F – E – D – C – D – D. Гвидо дает таблицу, в которой, из-за ограниченного количества комбинируемых высот, допускает повторение и ротацию гласных и расширяет диапазон звукоряда, так что в результате за каждой гласной закрепляются 3–4 возможных тона и возникают условия для большего мелодического разнообразия:

G	A	B	C	D	E	F	G	a	b	c	d	e	f	g	a
a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a
o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o	u	a	e	i	o

Ил. 1. Звуко-буквенная система Гвидо д'Ареццо

Создав, таким образом, возможность выбирать из нескольких вариантов ячейку, содержащую ту или иную гласную — и тем самым выбирать ноту, падающую на слог с данной гласной, — Гвидо расположил слоги против определенных высот так, чтобы достичь гибкости и плавности мелодического движения (и избежать, разумеется, ходов на тритон):

e	o	f													
a	i	e													
u	e	d													net
o	a	c										Ror		so	
i	u	b							li				in		
e	o	a			fre		temperet	ne			hor				
a	i	G	Linguam			nans				tis					
u	e	F		re											

Ил. 2. Пример распределения слов по ячейкам таблицы для образования силлабической мелодии

Глава 17 «Микролога» Гвидо может рассматриваться не столько как изложение метода сочинения, сколько в качестве введения в композицию для начинающих музыкантов, способа импровизации. Эта техника получила распространение и в постгвидовскую эпоху.

Принципы игровой комбинаторики были характерны и для ренессансной практики, известной как «тема, извлеченная из гласных» (*soggetto cavato dalle vocali*). В рамках этой практики музыкальная тема создается путем выделения гласных из предложения и трансформации их в мелодию посредством сольмизации слогов Гвидова гексахорда. Жоскен Дебре выделил гласные из слов *Hercules dux Ferraræ* и поставил их в соответствие сольмизационным слогам *re-ut-re-ut-re-fa-mi-re*. Полученная мелодия легла в основу его мессы. Однако «извлеченная тема» использовалась лишь как исходный материал для создания — при помощи изысканной контрапунктической техники — стилистически совершенной музыкальной ткани. В более поздние времена при построении мелодии из слов или фраз (наиболее известны В-А-С-Н, шумановские *Abegg*, *Gade*, *Asch*)

каждый элемент музыкальной ткани «подгонялся» к стилю автора и замыслу сочинения.

Комбинаторно-игровые методы сочинения появлялись и в XVII веке. Монах Атанасиус Кирхер в книге *Musurgia universalis*, опубликованной в Риме в 1660 году, описал род композиционной машины. Отдельные фрагменты мелодии и ритма можно было по-разному располагать бесконечное число раз. Полвека спустя, в 1719 году, монах Маурициус Фогт написал в своем музыкальном трактате *Conclave thesauri magnae artis musicae*, что можно было бы сочинять музыку, подбрасывая сапожные гвозди с целью определения порядка музыкальных фигур. В 1751 году Уильям Хейс в памфлете «Искусство сочинения музыки совершенно новым методом, подходящим при самых незаурядных способностях» предлагал разбрызгивать чернила с кисти прямо по бумаге, чтобы определить местоположение нот на станах, а затем вписать тактовые черты и другие знаки. В композиторской практике тех времен это было скорее забавным исключением (а в полемике — звучало откровенно иронически), однако в XX веке эта идея нашла отклик в творчестве авангардных композиторов.

В XVIII веке появились методы работы с некоторым числом заданных, но случайно упорядочиваемых музыкальных ячеек. Самой распространенной процедурой стало бросание игральные костей. Обычно композитор писал несколько вариантов каждого такта пьесы так, чтобы все они имели одну и ту же гармоническую формулу — таким образом увеличивался шанс выпадения традиционных гармонических последовательностей. Одной из ранних версий применения игры в кости (*Würfelspiel*) к сочинению музыки был «Всегда готовый сочинитель менуэтов и полонезов» («*Der allezeit fertige Menuetten und Polonoisenkomponist*», 1757) Й. Ф. Кирнбергера с рядами альтернативных тактов и таблицами для их выбора по результатам выпавших костей. Это издание стало моделью для большого числа руководств, в том числе приписываемых известным музыкантам того периода. «Сочинитель» Кирнбергера позволял «посредством одной или двух костей или просто произвольного выбора чисел конструировать столько вышеупомянутых пьес, сколько пожелает любитель»¹.

Вскоре появилось множество инструкций к сочинительским играм с произвольно комбинируемыми музыкальными фрагментами. Широко известна практиковавшаяся Й. Гайдном игра — сочинение с помощью подбрасывания костей, при котором применялась цифровая таблица. Гайдну приписывалось авторство издания «Филармоническая забава, или

¹ *Potter G. M. The Role of Chance in Contemporary Music. Diss., Ph.D.: Indiana University, 1971. P. 34.*

Простой способ для сочинения бесконечного числа менуэтов и трио без знания правил контрапункта» для двух скрипок или флейт и баса (*Gioco Filarmonico o sia maniera facile per comporre un infinito numero di minuetti e trio anche senza il contrapunto*, 1781; изд. Naples, 1790). Ее автором также мог быть аббат Максимилиан Штадлер, опубликовавший аналогичную игру для фортепиано тринадцатью годами раньше. Это было руководство «Таблица для сочинения менуэтов и трио до бесконечности посредством игры в кости» (*Table pour composer des minuets et des Trios à la infinie; avec deux dez à jouer*). Гайдну приписывались многие руководства по сочинению, в том числе анонимное венское издание под названием «Новая музыкальная игра в кости, или искусство сочинять менуэты и трио до бесконечности при помощи двух кубиков» (1793). Планировка трио в этой игре типична для пьес, создаваемых методом подбрасывания костей и выбора музыкальных тактов по таблице согласно выпавшим числам:

Первая часть								Вторая часть									
	A	B	C	D	E	F	G	H		A	B	C	D	E	F	G	H
1	72	6	59	25	81	41	89	13	1	36	5	46	79	30	95	19	66
2	56	82	42	74	14	7	26	71	2	76	20	64	84	8	35	47	88
3	75	39	54	1	65	43	15	80	3	9	34	93	48	69	58	90	21
4	40	73	16	68	29	55	2	61	4	22	67	49	77	57	87	33	10
5	83	3	28	53	37	17	44	70	5	63	85	32	96	12	23	50	91
6	18	45	62	38	4	27	52	94	6	11	92	24	86	51	60	78	31

Ил. 3. Таблица к игре Й. Гайдна²



Ил. 4. Музыкальная пьеса с номерами тактов, которые при игре комбинируются согласно выпавшим числам, из игры Й. Гайдна (начало)

² В верхней строке таблицы по горизонтали буквами от А до Н указаны такты; в первой колонке по вертикали цифрами от 1 до 6 обозначены шесть их вариантов.



Ил. 4. Музыкальная пьеса с номерами тактов, которые при игре комбинируются согласно выпавшим числам, из игры Й. Гайдна (окончание)

Чтобы сочинить шестнадцатитактовое трио, нужно бросить кости 16 раз. Каждый такт при этом имеет шесть вариантов, выписанных по вертикали. Выпавшее число определяет, какой из шести тактов (первая колонка под первой частью таблицы) становится первым (А), какой вторым (В) и т. д. до конца трио. Расположение чисел в таблице кажется абсолютно случайным, и в любой пьесе, сочиняемой посредством игральных костей, варианты тактов располагались в случайном порядке для большей мистификации процесса. Но каждая из шести строк-вариантов восьмитакта представляет собой логичное музыкальное построение.

К. Ф. Э. Бах в своей «Задумке сделать двойной контрапункт октавы из шести тактов без знаний правил» (Einfall, einen doppelten Contrapunct in der Octave von 6 Tacten zu machen, ohne die Regeln davon zu wissen), изданной в Берлине в 1757 году, расположил материал так, что его реальная простота была скрыта. Идея баховской игры подобна гайдновским трио, ибо содержит взаимозаменяемые такты. «Задумка» включает по девять вариантов для каждого такта, определяемого по случайному выбору числа от 1 до 9. Два голоса сочиняемой пьесы выбираются произвольно, то есть каждый такт определяется двумя случайно выбранными числами от 1 до 9. К. Ф. Э. Бах сочинил девять версий сопранового голоса каждого такта так, что все представляют обратимый контрапункт девяти басовых голосов, затем написал девять дискантовых и девять басовых однотактовых мелодических фраз для каждого из шести тактов пьесы. Затем композитор разделил фразы на ячейки по одному звуку каждая и разместил их в таблице так, чтобы составитель, выписывая высоты или паузы из соответствующих ячеек, построил каждую фразу нота за нотой, двигаясь по таблице согласно не только случайно выбранным числам, но и определенным условиям. В результате составитель неизбежно «наберет» все нужные звуки предварительно написанной мелодии, хотя ему будет казаться, что музыка таинственным образом возникает сама.

Музыкальные руководства по сочинению посредством таблиц и костей не без сомнений приписывались и Моцарту. Среди них — «Руководство, с помощью которого многие, даже не обладающие знаниями

о музыкальной композиции, смогут сочинить контрданс посредством всего лишь двух кубиков» (*Anleitung zum Componiren von Contre-Tänzen so viele man will vermittelt zweier Würfel ohne etwas von der Musik oder Composition zu verstehen*. Berlin, 1793), «Руководство, с помощью которого многие, даже не обладающие знаниями о музыкальной композиции, смогут сочинить вальс посредством всего лишь двух кубиков» (*Anleitung zum Componiren von Walzern...* 1796)³. С его именем также связывалась музыкальная игра «Как сочинять вальсы, всего лишь поворачивая тетотум»⁴ и другие подобные игры под разными названиями. Одна из современных публикаций моцартовского «Руководства для сочинения вальсов или шлейферов...»⁵ является факсимильным воспроизведением переиздания, выпущенного Н. Зимроком в Бонне в 1798 году⁶. Долгое время ее авторство считалось спорным, а приписывание ее издателем Моцарту объяснялось желанием выгодно продать книгу. Английский музыкант Фриц Спигл пишет: «Все сомнения в подлинности развеялись, когда в Национальной библиотеке в Париже был случайно найден собственноручно подписанный лист с набросками. <...> Если это не окончательно доказывает, что опубликованное под именем Моцарта действительно принадлежало ему, то по крайней мере свидетельствует о том, что он сам увлекался алеаторической композицией такого рода»⁷. «Инструкция» Моцарта состоит из двух цифровых таблиц по 88 ячеек каждая и музыкальной таблицы с 176 пронумерованными независимыми друг от друга тактами в размере 3/8. С помощью этого набора «сделай сам» можно составить тысячи менуэтов. Сочинительская игра достаточно проста и сводится к восьмикратному повторению процедуры, состоящей из бросания двух костей (порядковые «номера» бросков-тактов обозначены буквами от А до Н — это столбцы таблицы), суммирования двух выпавших чисел (получаются результаты от 2 до 12 — это строки таблицы), поиска

³ См. об этом: Сапонов М. Искусство импровизации. Импровизационные виды творчества в западноевропейской музыке средних веков и Возрождения. М., 1982. С. 60.

⁴ Тетотум — вращающийся волчок для игр в виде 4-, 6-, 8- или 12-гранника с буквами или числами, указывающими действия игроков. Шестигранные волчки были известны еще в Китае, Древней Греции и Риме. Некоторые современные тетотумы имеют 6 или 8 сторон и используются в настольных играх вместо кубика.

⁵ *Mozart W.A. Instruction to compose without the least knowledge of music so much German Waltzer or Schleifer as one pleases, by throwing a certain number with two dice*. Windmill Farm; Ampleforth, 2000.

⁶ Впервые «Руководство» Моцарта увидело свет благодаря издателю И.Ю. Гуммелю в Берлине и Амстердаме в 1793, два года спустя после смерти композитора. Впоследствии «Руководство» также печаталось во Франции, Италии и Англии.

⁷ *Spiegel F. Foreword // Mozart W.A. Instruction to compose without the least knowledge of Music... P.I.*

номера такта в первой и затем второй таблице в соответствующей клетке (от 1 до 176) и нотной записи полученных результатов.

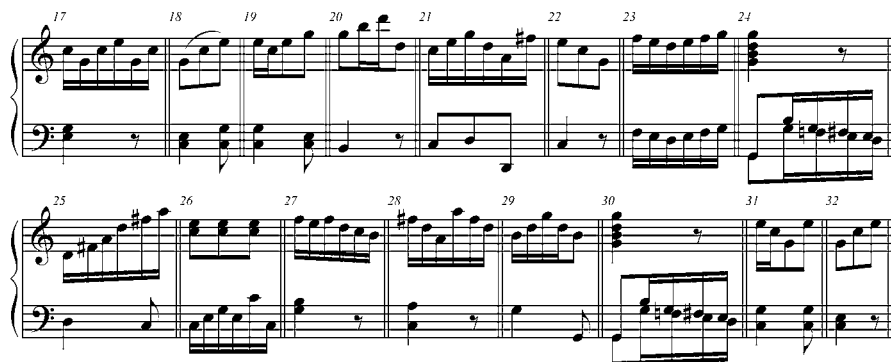
	Первая часть								Вторая часть							
	A	B	C	D	E	F	G	H	A	B	C	D	E	F	G	H
2	96	22	141	41	105	122	11	30	70	121	26	9	112	49	109	14
3	32	6	128	63	146	46	134	81	117	39	126	56	174	18	116	83
4	69	95	158	13	159	55	110	24	66	139	15	132	73	58	145	79
5	40	17	113	85	161	2	159	100	90	176	7	34	67	160	52	170
6	148	74	163	45	80	97	36	107	25	143	64	125	76	136	1	93
7	104	157	27	167	154	68	118	91	138	71	150	29	101	162	23	151
8	152	60	171	53	99	133	21	127	16	155	57	175	43	168	89	172
9	119	84	114	50	140	86	169	94	120	88	48	166	51	115	72	111
10	98	142	42	156	75	129	62	129	65	77	19	82	137	38	149	8
11	3	87	165	61	135	47	147	33	102	4	41	164	144	59	173	78
12	54	130	10	103	28	37	106	5	35	20	108	92	12	124	44	131

Ил. 5. Таблица к игре В. Моцарта

Нотный текст состоит из распространенных в эпоху классицизма гаммообразных, арпеджированных и иных фигур и движений, унисонных повторений и октавных ходов в тональности C-dur, как в первых 32-х тактах:



Ил. 6. Музыкальная пьеса с номерами тактов, которые при игре комбинируются согласно выпавшим числам, из игры В. Моцарта (начало)



Ил. 6. Музыкальная пьеса с номерами тактов, которые при игре комбинируются согласно выпавшим числам, из игры В. Моцарта (окончание)

В таблице музыки, по сути, повторяются созвучия из небольшого, характерного для того времени набора: Т, Тр, S, Sp, D, DD. При этом среди 176 тактов вальса нет ни одного неповторяющегося такта: они представляют собой фактурно-ритмическое варьирование T_{5_3} , S_{5_3} , D_{5_3} , D_7 , DD_{5_3} , DD_7 и их обращений за редким исключением проходящих Тр и Sp. В приведенном фрагменте идентичны такты 3, 6, 13, 22 и 32; 5, 24 и 30; 11 и 21; 15, 19 и 31 и многие другие. Буквально повторяются такты 12, 54, 124 и 130; 8, 14, 79, 93, 131, 151, 170 и 172. Такты 5, 24, 30, 33, 81, 91, 94, 100, 107, 123 и 127 незначительно меняются по фактуре, ритму и последовательности звуков. Остальные варьированы более заметно, но включают все те же аккорды с их обращениями. Согласно инструкции, вальс, составленный из случайно следовавших друг за другом тактов, имеет форму двухчастной песни, где каждая часть представляет собой 8-тактовый период. Бросив кости первый раз и суммировав выпавшие числа, нужно выяснить номер такта в таблице, находящийся на пересечении колонки А и ряда с суммированным числом, затем выписать соответствующий нотный фрагмент; второй раз кости укажут номер ячейки для второго такта и т. д. «Руководство» Моцарта выполняет лишь обучающую функцию, и полученный с ее помощью текст не может рассматриваться как художественное произведение, хотя были попытки издать такие пьесы.

Все эти игры подразумевали допуск случайного в композиционный процесс лишь в определенных рамках и обязательно включали предварительные этапы, выполняемые человеком — до того, как при помощи случая формировался окончательный результат. Систематизация звукового материала была неотъемлемой частью композиторской работы, и опусы, сочиняемые путем свободной перестановки тактов, были предназначены

лишь для развлечения любителей музыки. Они действительно составляли пьесы, собирая отдельные музыкальные фрагменты в единое целое, но это целое изначально принадлежало перу мастера, умело создававшего иллюзию самопроизвольного возникновения произведения. В этих и иных музыкальных играх и шутках широко применялся принцип пермутаций и комбинаций элементов, лежащий в основе искусства комбинаторики. Например, в гайдновском и моцартовском руководствах «для каждого из восьми тактов исходного построения (это одно из колен танца, сочиняемого посредством „броска костей“) предусмотрено по 11 вариантов замены, что означает наличие 11 возможных версий восьмитакта»⁸. В полифонических жанрах «возможность перебора вариантов как движущей силы музыкальной формы оказывалась подчас на удивление продуктивной», и многие оригинальные конструктивные идеи, например, в ричеркарах Фрескобальди, возникли благодаря *Ars combinatoria*⁹. Такое отношение к сочинению подталкивало к свободному выбору одного из взаимозаменяемых объектов — вплоть до выбора случайного. То же происходило в алеаторических формах XX века, в которых композиторы пошли еще дальше, создав условия для возникновения результатов значительно более непредсказуемых, чем при комбинировании блоков, сочетаемость которых легко было просчитать. В эпоху классицизма методы произвольной комбинации музыкальных фрагментов были не более чем «элементами музыкального быта — „безделицами“, созданными серьезными (в том числе и великими) музыкантами для развлекающейся публики, и интереснейшими феноменами психологии творчества, но в гораздо меньшей степени — явлениями музыкального искусства как такового»¹⁰. Игра со случайностью доказывала необходимость соблюдения в процессе создания произведения принципов композиции, сложившихся в теории и практике того времени.

С целью сочинения несложных пьес без участия композитора разрабатывались многочисленные механизмы. Так, в Колледже Магдалены в Кембридже сохранилась машина, датированная второй половиной XVII века и в свое время принадлежавшая любителю математики и музыки С. Пипсу (*Samuel Pepys*). Она состоит из множества помещенных в деревянную коробку дощечек и позволяет произвольно выбирать музыкальные фрагменты для дальнейшей сочинительской работы. На дощечках написаны музыкальные фрагменты, любой человек может произвольно извлекать

⁸ Гервер Л. Л. *Ars combinatoria* и полифоническая техника Дж. Фрескобальди // От Гвидо до Кейджа: Полифонические чтения. М., 2006. С. 88.

⁹ Там же. С. 91.

¹⁰ Там же. С. 88.

дощечки и составлять из них музыкальную пьесу. В XIX веке были известны «Калейдакустикон» (1822), позволявший создать сотни тысяч вальсов, и «Сочинитель кадрилией» профессора Королевской академии музыки Дж. Клинтона (1865), благодаря которому получались миллионы пьес. В 1821 году немецкий изобретатель и органостроитель Дитрих Николас Винкель создал «Компониум». Аппарат комбинировал музыкальные фрагменты, а оркестрион автоматически исполнял пьесы. Семь тем из разных пьес Мошелеса, Моцарта, Шпора и других авторов были разделены на отдельные такты, записанные на цилиндрах, и специальный механизм нажатием рычага случайно выбирал цилиндры, определяя порядок следования тактов. Машина могла создать бесконечное число вариантов темы из записанных музыкальных фрагментов.

В XX веке появлялись музыкальные игры как идентичные вышеописанным, так и иного рода, не имеющие предварительных стадий сочинения и намеренного расположения материала таким образом, чтобы получились относительно предсказуемые результаты. Многие алеаторические композиции представляют собой, по сути, те же инструкции к составлению пьесы по определенным правилам с использованием заданного материала, нередко помещенного в таблицы. К таковым можно отнести пьесы Кейджа, Вулфа, Брауна, Фосса, Кардью, Каземеца и многих других. Во второй половине столетия получил распространение новый жанровый генотип — музыкальный мобиль без предписанной формы, которую исполнителям следует «собрать» самостоятельно из предложенных автором фрагментов. Подобные композиции, как правило, имели под собой серьезный философско-эстетический фундамент и вовсе не являлись забавной игрой для непрофессиональных сочинителей или исполнителей музыки. Главное отличие произведений алеаторики XX века от их исторических предшественников состоит в том, что, если прежде случайность практически не влияла на стиль создаваемой пьесы, то в современной музыке случайность оказывает значительное воздействие на стиль композиции, ее звуковой облик, форму и даже общую концепцию.

Джон Кейдж стремился интегрировать в своем творчестве порядок со случайными действиями и обратился к «Книге перемен», представляющей один из многих существовавших в Китае и других странах Азии методов гадания. В 1950 году Кейдж познакомился с «Книгой перемен» и вскоре разработал «метод случайных действий», впервые использованный в финале Концерта для подготовленного фортепиано и камерного оркестра и в «Шестнадцати танцах» (1951). Методом случайных действий был создан фортепианный цикл «Музыка перемен» (*Music of Changes*, 1952). Кейдж сочинил и выписал в отдельные таблицы с 32 или 64 ячеек-

ками звуки, длительности, динамические показатели и количества одновременных событий (см. таблицу высот).

The image displays a musical score for John Cage's 'Music of Changes'. It consists of eight staves of music, arranged in two columns of four. The notation is highly complex and non-linear, reflecting the composer's experimental approach. Key features include:

- Staff 1 (top left):** Labeled 'r.h.' (right hand), featuring a series of notes with varying durations and dynamics.
- Staff 2 (top right):** Features notes with dynamic markings 'v' (forte) and '8'.
- Staff 3 (middle left):** Includes a time signature of $\frac{1}{2}$.
- Staff 4 (middle right):** Includes a time signature of $\frac{15}{8}$.
- Staff 5 (lower middle left):** Includes a time signature of $\frac{1}{2}$.
- Staff 6 (lower middle right):** Includes a time signature of $\frac{15}{8}$.
- Staff 7 (bottom left):** Includes a time signature of $\frac{15}{8}$.
- Staff 8 (bottom right):** Includes a time signature of $\frac{8}{8}$.

 The score uses a variety of note values, rests, and dynamic markings to create a dense and intricate texture.

Ил. 7. Дж. Кейдж. «Музыка перемен». Таблица высот

Затем композитор соединял элементы из разных таблиц произвольно, подбрасывая монеты и выясняя номер ячейки. Подбросив монеты, композитор определял номер ячейки в таблице высот; затем добавлял к звукам ритмическую группу, динамику, темп и наконец устанавливал плотность фактуры. Так процесс композиции стал способом изложения философии творчества: Кейдж считал, что в процессе сочинения важно равенство объективной и субъективной сил. Разнообразным чередованием созданного намеренно и возникшего случайно композитор стремился воплотить буддистскую идею всеобщей изменчивости, неоднозначности, равновозможности, равнослучайности происходящего в мире. В общих

чертах метод случайных действий и принцип создания «Музыки перемен» близок моцартовским и гайдновским играм по составлению танцевальных пьес из готовых тактов. В обоих случаях созданный автором материал произвольно упорядочен внутри формы, predetermined числовым рядом.

Вдохновленный восточными философскими идеями, Кейдж искал разные пути творческого самоустранения из композиционного процесса, избегая принятия субъективных решений. В 1950-х годах кроме метода случайных действий он разработал несколько других, также допускающих случайность в процесс создания или исполнения произведения. Среди них — использование таблиц случайных чисел, не контролируемых автором звуковоспроизводящих источников, звездных карт, трафаретов или фигур, определяющих количество и качество материала, запись нот на месте дефектов бумажного листа — точек, пятен и царапин и т. д. В это же время Кристиан Вулф не без влияния Кейджа разработал собственный «метод подсказывания», заключающийся в том, что выбор одного инструменталиста зависит от того, что исполнит другой. Исполнение сочинения становится импровизационной ансамблевой игрой. Интерпретаторам его «Дуэта для пианистов II» (Duo for Pianists II, 1958) необходимо сыграть ряд секций. Музыкальный материал секций обозначен особым образом. Продолжительность звучания фрагментов указана точно, остальные же параметры — приблизительно, поэтому звуки внутри секций можно распределить по-разному, не превышая заданного отрезка времени. Перед каждой музыкальной единицей даны «подсказки». «Каждый пианист придумывает свой индивидуальный порядок появления структурных единиц (всего их 15 от $\frac{1}{16}$ до $42\frac{1}{5}$ секунд звучания), последовательно выбирая ту единицу, которую нужно сыграть <...> в связи с тем, что он услышал. Десять типов звучания (например, *ff* в высочайшей октаве, пиццикато в среднем регистре, 11 секунд тишины) в партии одного фортепиано служат подсказками тех единиц, которые должен сыграть другой пианист, и наоборот»¹¹. Во время выступления музыканты могут повторять одну и ту же структурную единицу столько раз, сколько возникнет подсказка, ведущая к ней. Исполнители заранее должны согласовать друг с другом лишь общее время звучания пьесы.

¹¹ Вулф К. О форме / Пер. М. Переверзевой // Композиторы о современной композиции: Хрестоматия. М., 2009. С. 117.

The image shows a handwritten musical score for a piano duo. It consists of several staves with musical notation, including notes, rests, and dynamic markings. The score is annotated with various time signatures and performance instructions:

- Top left:** A circled note "no cue" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). Below it, a box contains "15: 1a" and "2a". To the right, a box contains "3:2".
- Top middle:** A circled note "middle" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "7: 1#".
- Top right:** A circled note "pisa mf" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "0:2 f".
- Middle left:** A circled note "high" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "1: 2a" and "16: 0".
- Middle right:** A circled note "pisa except mf" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "5: 4e".
- Bottom left:** A circled note "high except ff" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "7: 0".
- Bottom middle:** A staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "3: 2" and "pisa".
- Bottom right:** A circled note "low" above a staff with a treble clef and a key signature of one sharp (F#). To the right, a box contains "11 1/2: 0".

The score also includes various dynamic markings such as *mf*, *f*, *ff*, and *pp*, as well as performance instructions like "no cue", "high", "middle", "pisa", and "low".

Ил. 8. К. Вулф. «Дуэт для пианистов II». Фрагмент партии первого пианиста

Под влиянием творчества художников-авангардистов другой представитель «ню-йоркской школы» Эрл Браун пришел к идее, что «элементы композиции могут подчиняться разным принципам формообразования»¹², а форма — менять свои очертания, как мобили Колдера или линии на полотнах Поллока. По сути, все крупные произведения Брауна — «Доступные формы I» (1961), «Доступные формы II» (1962), Струнный квартет (1965), «Модули I и II» (1966) и другие, — являются подвижными конструкциями, каждый раз заново «собираемыми» исполнителями. Композитор предпочитал, чтобы «форма его произведений складывалась во время исполнения», и это желание было «связано с техникой работы и творчеством Джексона Поллока, у которого непосредственность „контакта“ с материалом <...> привносит особую энергию в творческий процесс и художественный результат»¹³. Мобильность элементов, по убеждению Брауна, способствует их более тесной и глубокой взаимосвязи на протяжении единого процесса создания и исполнения пьесы. Партитура его «Доступных форм I» состоит из шести независимых страниц, включающих по 4–5 произвольно следующих музыкальных событий.

¹² Brown E. Some Notes on Composing (1963) // The American Composers Speak. A Historical Anthology, 1770–1965. Baton Rouge, 1966. P.299.

¹³ Ibid. P.299–300.

Дирижер, указывающий динамику и темп, начинает с любого фрагмента любой из страниц и двигается в любом направлении, повторяя или пропуская разделы и выстраивая свою последовательность событий.

Канадский композитор, последователь Кейджа Удо Казедец (Udo Kasemets) также создал несколько игр и инструкций по сочинению музыкальных пьес исполнителями. Предисловие к своему опусу «Тригон» (1963) он открывает примечательной мыслью: «Если „сочинять“ означает „упорядочивать музыкальный материал, придавать форму музыкальным идеям“, тогда „Тригон“ — это сочинение»¹⁴. Партитура представляет собой развернутую инструкцию для осуществления действия, включающего инструментальную и электронную музыку, чтение текстов, сценическую постановку, показ кино и слайдов. В своих опусах Казедец называет исполнителя соавтором своих произведений. В алеаторико-графической пьесе «Пятый корень из пяти» (Fifth Root of Five, 1963) два пианиста самостоятельно по графической партитуре определяют контекст и последовательность секций, по сути, полностью сочиняя материал и форму,— последние, однако, выстроены посредством числа. «Музыканты могут выбрать последовательность событий и свободно интерпретировать представленный в партиях материал. Несмотря на то, что внешне произведение выглядит свободным, оно строго организовано и его форма выводится из разных операций с числом 5»,— писал Казедец¹⁵ (Ил. 9).

Среди алеаторических композиций XX века много собственно музыкальных игр. Например, партитура пьесы В. Суслина *Giososo appassionato* для струнных инструментов (1974) представляет собой колоду из 36 карт с фрагментами композиции, случайно комбинируемыми в ходе игры в «подкидного дурака». Исполнение пьесы представляет собой игру в карты, в процессе которой звучат фрагменты, выпавшие на картах. В сочинении *Répons* для семи инструментов (1960) Анри 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. Музыканты проявляют инициативу в принятии решений, играют разные роли, меняющиеся в зависимости от ситуации, в том числе роли дирижера, солиста, участника дуэта и т. д. Эта композиция представляет собой не что иное, как музыкальную игру, смысл которой заключается не столько в соревновании участников, сколько в непосредственном создании музыкальной формы. В версии 1965 года, созданной в сотрудничестве с Мишелем

¹⁴ Kasemets U. *Trigon*. Don Mills, Ontario, 1969. P. 1.

¹⁵ Цит. по: Proctor G. A. *Canadian Music of the Twentieth Century*. Toronto, 1980. P. 107.

The image displays a fragment of a musical score for five staves. The notation is highly complex and abstract, featuring a variety of clefs (treble and bass), time signatures, and dynamic markings such as 'ppp' and 'pp'. The score includes numerous notes, rests, and other musical symbols, some of which are enclosed in dashed boxes. The overall appearance is that of a highly technical and experimental musical composition.

Ил. 9. У. Каземец, «Пятый корень из пяти». Фрагмент партитуры

Бютором, к септету подключается актер, и его участие делает суть музыкальной игры более понятной.

Сочинение Лукаса Фосса «МАР» (1970) так и названо автором музыкальной игрой для четырех исполнителей и магнитофонных лент, длящейся 45–90 минут. Краткое название-аббревиатура расшифровывается как «Musicians At Play» — буквально «музыканты в игре». Цель композиции — не обычное исполнение, а игра, включающая создание музыкантами трех лент со звукозаписями и «соревнование» виртуозов с лентами и друг с другом вплоть до победы одного из них. Помимо четырех музыкантов в игре также участвуют рефери и звукооператор. Инструменталисты «импровизируют» музыку непосредственно на сцене, следуя авторским указаниям, реагируя на предварительно записанные магнитофонные фонограммы (которые сами же монтировали), а также взаимодействуя друг с другом. Таким образом, весь звуковой облик сочинения создается

игроками. Автор подчеркивает, что «МАР» — это взаимодействие случайности и мастерства, „игра“ без поддержки внешних, немusикальных элементов, то есть костей, карт и т. д. Традиционное „искусство игры“ музыкантов — исполнение правильного звука в нужное время — заменено еще более традиционным „искусством выигрывать“ — то есть побеждать»¹⁶. Концепция игры выросла у Фосса из идеи возникновения музыкальной пьесы как своего рода новой страны. Исполнение подразумевает перегруппировку музыкантов на сцене: «Соло, дуэты, трио и т. д. образуются в разных углах концертного зала так, как происходит заселение территорий»¹⁷.

В музыкальной игре учтены все условия музицирования. Исполнительская площадка должна быть разделена на четыре зоны и располагаться в центре зала (слушатели находятся вокруг исполнителей, свободно передвигающихся по площадке), а рефери и звукооператор со стороны наблюдают за игрой. Музыканты-виртуозы могут играть либо только на ударных, перемещаемых по сцене, либо на инструментах из шести предложенных автором групп: струнных смычковых или щипковых, деревянных или медных духовых, ударных или инструментах, имитирующих человеческий голос либо меняющих его высоту (синтезатор и др.). Разные по размеру и высоте звука колокола, колокольчики и тарелочки свисают с потолка над исполнительской площадкой на таком расстоянии от пола, чтобы музыканты могли ударить по ним смычком или молоточком.

Игра начинается в полной темноте с краткого тутти магнитофонных лент со звукозаписями, к которому присоединяются соревнующиеся музыканты. Свет постепенно заливает всю сцену. На лентах представлено три типа звучаний: А (краткие отдельные звуки), В (долгие звуки) и С (мелодические фразы *legato*). Музыканты выбирают инструменты, наиболее подходящие для исполнения того материала, что они слышат, и извлекают звуки такого же динамического уровня, что и звуки на записи, и извлекают их таким же способом, каким извлекались записанные звуки. Они виртуозно украшают и дополняют записанную на ленту музыку ответными репликами. На третьей минуте есть общее *crescendo*, на четвертой — *diminuendo*, затем все должны застыть во время паузы — от 5 до 15 секунд абсолютной тишины. Игроки вступают в несколько «раундов» (не более двенадцати), состязаясь друг с другом до тех пор, пока рефери не назовет несомненного победителя. Каждый раунд состоит из прелюдии, состязания I и состязания II. Во время прелюдии музыка

¹⁶ Foss L. MАР, musical game. New York, 1978. P. 3.

¹⁷ Ibid.

звучит из одного громкоговорителя, выбираемого оператором. Музыканты начинают соревнование, определив тип материала на слух и вступая в диалог с записанной на ленте музыкой. После каждого круга следует интерлюдия, затем начинается следующий раунд. В завершение игры победитель играет «победное соло» и под звуки записанного на ленты эпизода свет постепенно гаснет, погружая сцену в темноту.

Лукас Фосс подробно описывает действия музыкантов и остальных участников во время соревнований с использованием разных типов звукового материала, интерлюдий и финального раунда. Последний наступает тогда, когда остается два соперника, и состоит только из состязания I. Рефери назначает одного из двух лидером, который начинает играть, а другой музыкант отвечает ему. Затем музыканты меняются ролями, последовательно исполняя материал А, В и С: первый музыкант играет роль лидера при озвучивании материала А1 (одновременные взятия звука), второй — В2 (четкий пульс, *ff* и неожиданные *pp*), первый — С1 (имитация фраз), затем второй лидирует при озвучивании А1, первый — В2, второй — С1. Этот обмен продолжается до тех пор, пока судья не определит победителя. Игра заканчивается, когда к финалу один из игроков набирает большее количество очков. Соло победителя представляет собой импровизацию в стиле музыки, звучащей на ленте, включающей также небольшие цитаты из произведений, входящих в репертуар исполнителя. Минуту спустя после начала соло оператор включает магнитофон с записью заключительного тутти всех трех лент, который готовит сам. В течение последней минуты солист покидает сцену и доигрывает из-за кулис.

Кроме собственно выступления на сцене каждый музыкант готовит по три двухминутные ленты (А, В и С). Композитор предписывает избегать длительных пауз, октав, трезвучий, диатонических или хроматических гамм. На всех лентах должно быть по четыре тридцатисекундных раздела. Каждая запись характеризуется определенным материалом, подробно описанным автором. Из 12 получившихся у квартета магнитофонных лент оператор заготавливает 12 профессиональных звуковых дорожек, а затем монтирует их по одной из шести возможных схем упорядочения звукозаписей, обуславливающих шесть возможных игр “MAP”:

МАР I	МАР II	МАР III	МАР IV	МАР V	МАР VI
В	С	А	С	В	А
с	а	b	b	а	с
а	b	с	а	с	b
b	с	а	с	b	а
с	а	b	b	а	с
b	с	а	с	b	а
а	b	с	а	с	b
b	с	а	с	b	а
а	b	с	а	с	b
с	а	b	b	а	с
а	b	с	а	с	b
b	с	а	с	b	а
с	а	b	b	а	с

Ил. 10. Схема упорядочения звукозаписей А, В и С к игре Л. Фосса¹⁸

«МАР» свидетельствует не только об изменениях функций композитора, исполнителя и слушателя, но и самого музыкального произведения, превратившегося в игру исполнителей-соавторов опуса. Ни одному участнику не известен ни ход игры, ни ее результат, хотя все они непосредственно вовлечены в действие. Композитор организовал весь процесс таким образом, чтобы участники, четко выполняя свои функции, не были осведомлены о том, что делают остальные соперники. Все возможные ходы в музыкальной игре Фосса четко продуманы, однако это не делает ее предсказуемой, поскольку в процесс игры включается творческая фантазия и импровизация, без которых немыслимо подлинное искусство.

«Автострада» (Throughways, 1988), произведение канадского композитора Энн Шозем (Ann Southam) для оркестра, также складывается в результате игры по определенным правилам. Партитура включает четыре «карты», по которым музыканты должны следовать, двигаясь по «автостраде», то есть импровизируя музыку. В игре каждую минуту подключается тот или иной инструмент (инструменты), и его игра длится по полторы минуты, например: первые полторы минуты звучат фортепиано и вибрафон, затем вступают флейта и кларнет — 1:00–2:30, труба, саксофон-альт и контрабас — 2:00–3:30 (см. первую карту «Автострады»).

¹⁸ Прописными буквами обозначены различные типы материала: одновременные взятия звука (аккорды, например), четкие ритмические последовательности, сопоставления *ff* и *pp* и имитация фраз, их точное или варьированное повторение.

0:00	C и c		фортепиано, вибрафон
1:00	A	g	флейта, кларнет
2:00	cis	d с пульсацией	труба, саксофон-альт, контрабас
3:00	dis	h с пульсацией	тромбон, <u>саксофон-тенор</u> ¹⁹ , электрогитара, барабаны
4:00	G	b с повторением	скрипка, виолончель, контрабас
5:00	e с россыпью нот	des	фортепиано, вибрафон
6:00	Fis		саксофоны альт, тенор и баритон, <u>труба</u> , тромбон
7:00	es с пульсацией	fis	вибрафон, электрогитара, барабаны
8:00	d	f с пульсацией	скрипка, виолончель, контрабас
9:00	h с россыпью нот	As с пульсацией	флейта, <u>кларнет</u> , фортепиано
10:00	D	es с остинато	саксофоны тенор и баритон, труба, <u>тромбон</u>
11:00	Es	e с россыпью нот	виолончель, <u>скрипка</u> , контрабас, электрогитара
12:00	c с пульсацией и C		саксофоны сопрано и баритон, кларнет, виолончель, фортепиано, вибрафон, барабаны

Ил. 11. Э. Шозем. «Автострада». Схема с указанием порядка, времени и высоты вступления инструментов, участвующих в игре

Инструменты постепенно подключаются, импровизируют по полторы минуты и отключаются, в то время как продолжают присоединяться все новые и новые участники. Поскольку могут использоваться все указанные в «картах» высоты, причем в любом регистре, каждая импровизация должна характеризоваться преобладанием какой-то одной выделенной ноты интервала, образуемого указанными высотами. Например, фортепиано и вибрафон (0:00) начинают импровизацию с первой установленной высоты *c*, затем флейта и кларнет (1:00) используют уже две следующие высоты *a* и *g*, выделяя одну из них, потом труба, саксофон-альт и контрабас (2:00) выбирают «главный» звук из *cis* и *d* и т. д. Интер-

¹⁹ Подчеркивание означает, что инструмент должен солировать или иным образом выделяться среди остальных (например, играть ритмические или мелодические фигуры, не похожие на фигуры других участников).

валы, складывающиеся в первой импровизации, это малая терция или большая секста $c-a$, или чистая квинта или кварта $c-g$. Они должны каким-то образом выделяться. Если первая импровизация развивается вокруг c и a , то вторая должна включать звук a и одну из следующих высот — cis или d . Если выбрана нота d , то она должна занимать заметное место в третьей импровизации вместе с dis и h . Поскольку каждую импровизацию начинает исполнитель на первом, включенном в список каждой группы инструменте, именно он выбирает высоту (прописными буквами в таблице обозначены тоны, которые следует играть более крупными длительностями), остальные музыканты сразу же присоединяются, как только становится ясным и определенным выбор ведущего игрока.

Импровизация «Автострада» состоит из четырех разделов по 13,5 минут каждый, то есть по 13 ансамблевых импровизаций на разные тоны и ритмы с участием разных инструментов. В музыкальном потоке есть своего рода «моменты средоточия» — однозвучия, на которых действие игры приостанавливается. Они сменяют фокус восприятия, концентрируя внимание слушателей на одной преобладающей высоте. Каждая схема имеет свою особенность: например, третья начинается и завершается импровизацией барабанов, характеризуемой либо ритмической свободой, либо равномерной пульсацией. В диспозиции высотно-ритмического материала также есть определенные закономерности: например, ракоходы высот, преобладание равномерно-пульсирующего движения, долгих или кратких длительностей, того или иного типа фактуры и особенностей звучания в целом.

Музыкальным играм выпала особая роль в истории искусства. Пособия и инструкции по сочинению пьес давали возможность дилетанту или начинающему ученику применить уже найденные в композиторской практике приемы и методы, усовершенствовать полученные навыки, обрести новые знания, открыть для себя иные измерения обычного явления. Музыкальные игры получали распространение в периоды формирования творческих принципов и новых художественно-эстетических парадигм. В эпоху классицизма они популяризовались в момент кристаллизации структурно-композиционных типов, 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 в произведениях, основанных на индивидуальных техниках письма, нетрадиционном звуковом материале и заново изобретаемых принципах композиции. Музыкальные игры представляют один из видов импровизации, активно развивавшейся под влиянием алеаторики. У композиторов XX столетия появилось

новое основание для игр с материалом и формой: стремление отразить свое видение бытия как подвижной динамичной системы, непредсказуемо меняющейся под воздействием множества внутренних и внешних факторов.

Литература

1. *Вулф К.* О форме / Пер. М. Переверзевой // Композиторы о современной композиции: Хрестоматия / Ред.-сост. Т. С. Кюрегян, В. С. Ценова. М.: Научно-издательский центр «Московская консерватория», 2009. С. 112–119.
2. *Гервер Л. Л.* Ars combinatoria и полифоническая техника Дж. Фрескобальди // От Гвидо до Кейджа: Полифонические чтения: сб. ст. по материалам науч. конф. / Ред.-сост. Н. И. Тарасевич, Т. Ф. Генова. М.: НПФ «ТС-ПРИМА», 2006. С. 87–108.
3. *Когоутек Ц.* Алеаторика и музыка тембров // Техника композиции в музыке XX века / Пер. К. Н. Иванова; общ. ред. и коммент. Ю. Н. Рагса, Ю. Н. Холопова. М.: Музыка, 1976. С. 236–254.
4. *Сапонов М. А.* Искусство импровизации: Импровизационные виды творчества в западноевропейской музыке средних веков и Возрождения. М.: Музыка, 1982. 77 с.
5. *Brown E.* Some Notes on Composing (1963) // The American Composers Speak. A Historical Anthology, 1770–1965 / Ed. by G. Chase. Baton Rouge: Louisiana State Univ. Press, 1966. P. 299–305.
6. *Foss L.* MAP, musical game. New York: Pembroke Music Inc., 1978. 27 p.
7. *Kasemets U.* Trigon. Don Mills, Ontario: BMI Canada, 1969. 7 p.
8. *Kirchmeyer H.* On the Historical Constitution of a Rationalistic Music // Die Reihe. 1962. № 8. P. 11–24.
9. *Mozart W. A.* Instruction to compose without the least knowledge of Music so much German Waltzer or Schleifer as one pleases, by throwing a certain Number with two Dice. Windmill Farm; Ampleforth: Emerson Edition Ltd., 2000. 6 p.
10. *Potter G. M.* The Role of Chance in Contemporary Music. Diss., Ph.D. (music): Indiana Univ., 1971. 179 p.
11. *Proctor G.* Canadian Music of the Twentieth Century. Toronto: Univ. of Toronto Press, 1980. 297 p.