

*О. М. Плотникова*

Магнитогорская государственная консерватория (академия) имени М. И. Глинки  
455036, Российская Федерация, Магнитогорск, улица Грязнова, 22

## СЕМАНТИКА ИГРОВОГО КОДА КУЛЬТУРЫ И ЕГО АКТУАЛИЗАЦИЯ В ОПЕРЕ «ДОН ЖУАН» В.-А. МОЦАРТА

Статья посвящена выяснению семантики игрового кода культуры и его верификации в поликодовой системе оперы «Дон Жуан» В.-А. Моцарта. Отражающий языковую картину мира концепт «игра» рассматривается в качестве основания смыслопорождающей структуры кода. Семиотический методологический подход становится ключом к познанию различных соприкасающихся и взаимодействующих друг с другом информационных уровней его функционирования. Реконструкция игрового культурного кода представляет историко-контекстуальное пространство оперы как органичный элемент авторского художественного текста. В экстрамузикальной проекции игра — основа философского дискурса эпохи Просвещения и доминанта австрийской национальной культуры. Она атрибутируется в качестве стиля жизни и художественного мировидения композитора. Игровой код культуры раскрывает авторский замысел художественного пространственно-временного решения сценографии оперы, проектирует драматургическое развитие художественных образов и межкультурные коммуникации между ними. Исследование феномена игры в бинарных оппозициях выявляет мифологические принципы мышления композитора и космогоническую матрицу концепции оперы. Изучение многоступенчатой «лестницы» контекстов позволяет постигнуть механизм формирования семантического кейса игры и осмыслить семиотическую систему «Дон Жуана» как составную часть более широкой семиотической структуры музыкальной культуры.

*Ключевые слова:* культурный код, концепт «игра», В.-А. Моцарт, «Дон Жуан», семиотический метод анализа

DOI: 10.36871/hon.202201008

**Статья поступила в редакцию:** 25 октября 2021 года

*Рекомендована в печать:* 24 ноября 2021 года

*Сведения об авторе:*

**Плотникова Ольга Михайловна** — кандидат искусствоведения, доцент кафедры истории и теории музыки.

likonika.7@mail.ru

ORCID: 0000-0002-6336-7294

Изучение механизма функционирования кода в коммуникативном пространстве художественного текста — одно из актуальных направлений современного гуманитарного знания. Изначально термин «код» использовался в технике связи (телеграфный код) и точных науках (математике, вычислительной технике, кибернетике, генетике) как инструмент создания искусственных языков, маркируя систему условных знаков для передачи, обработки и хранения информации. Этимологический слой семантически многозначной лексемы объективировал «шифр» и «свод правил, законов». Она, в свою очередь, была образована от латинского слова *codex* — «книга», «ствол дерева» [23].

В последней четверти XX века понятие «код» становится одним из основополагающих в семиотике (семиологии) — науке, изучающей информационные процессы в культуре. В трудах западноевропейских ученых (Ч. Пирс, Ф. де Соссюр, Р. Барт, К. Леви-Стросс, Ж. Ж. Наттье, М. Фуко, У. Эко) сформировалась интердискурсивная информационно-семиотическая концепция культуры, определяющая ее как систему кодов, состоящую из знаков и смыслов. У. Эко видел смысл семиотического исследования в том, что «все феномены культуры рассматриваются как факты коммуникации, и отдельные сообщения организуются и становятся понятными в соот-

несении с кодом» [20, 24]. М. Фуко, опираясь на структурно-семиотические методы анализа культуры, стремился обнаружить «основополагающие коды любой культуры, управляющие ее языком, ее схемами восприятия, ее обменами, ее формами выражения и воспроизведения, ее ценностями, иерархией ее практик...» [13, 33]. Он полагал, что они «сразу же определяют для каждого человека эмпирические порядки, с которыми он будет иметь дело и в которых будет ориентироваться» [там же]. Р. Барт определяет коды как «отправные точки “уже” читанного, как трамплины интертекстуальности» [2, 459], обеспечивающие связь художественного текста и культурного пространства определенной эпохи. Семиотик рассматривал код как инструмент моделирования характеров героев, сюжета произведения и его символического, культурного поля.

Разработка методологических подходов к семиотической интерпретации художественного текста как канала информации о мире в отечественном литературоведении и культурологии (Р. О. Якобсон, Ю. М. Лотман, Ю. С. Степанов, В. Н. Топоров) расширила представления о фонде декодируемых кодов и актуализировала поиски системы в их классификации. Глава московско-тартуской семиотической школы Ю. М. Лотман ввел в научный обиход термины «культурный код», «мифологический код», «семиосфера». Анализируя структуру художественного текста в системе внетекстовых связей разных уровней, создающих сложный код и требующих дешифровки, ученый заострил внимание на специфике художественных коммуникаций, подчеркнув, что «код воспринимающего всегда в той или иной степени отличается от кода передающего» [9, 357].

Использование достижений семиотической лингвокультурологии в музыковедении (Н. С. Гуляницкая, А. В. Денисов, Г. Н. Домбраускене, В. В. Медушевский, Л. В. Саввина, И. С. Стогний, Г. Р. Тараева, А. Н. Якупов) позволило рассматривать музыкальное искусство как многогранный, социокультурный, коммуникативный, динамический феномен. В концепции А. Н. Якупова «музыкальное сообщение (как в сжатой, условной форме нотного или другого текста, так и в развернутой звуковой) трактуется как «художественный код, благодаря которому в условиях определенной культуры общества и индивида выявляется (декодируется) его истинное содержание, изоморфное авторскому замыслу и выходящее за рамки зафиксированного

автором послания, представляющего собой лишь вершину музыкального айсберга» [24, 44]. Сам процесс коммуникации, по мнению исследователя, «в универсуме музыки имеет двойственный характер, протекая не только по открытым (явным) музыкально опосредованным каналам информации, но и действуя скрыто (неявно), порой с отсрочкой во времени; происходя в динамическом поле культуры, в социуме...» [там же]. Несмотря на то что по вдумчивому наблюдению Г. Р. Тараевой, «“археология” музыки позволяет в звуках, запечатленных условными каркасами нотных записей, раскодировать эти *messages* исчезнувших культур, уловить бессмертные фантомы души композитора, поведавшего о чувствах от имени своих современников» [12, 215], проблема декодирования музыкальной информации остается непростой.

Опираясь на методологические подходы, сложившиеся в сфере семиотики, лингвокультурологии и музыковедения, проясним семантику игрового культурного кода и обозначим векторы его актуализации в авторском, поликодовом тексте<sup>1</sup> «Дон Жуана» В.-А. Моцарта. Опера как жанр содержит коды различных семиотических систем<sup>2</sup>. Будучи уникальным феноменом музыкальной культуры, реализуясь в звуковой, вербальной, визуально-драматической форме, она своей целостный, культурный облик приобретает и в режиссерской интерпретации. Каждая из этих сфер может быть объектом самостоятельного исследования. Идентификация, дешифровка игрового кода культуры и осмысление уровней его функционирования в пространстве идей эпохи, жизнедеятельности композитора и авторской концепции музыкального произведения, представленной, прежде всего, в клавирном тексте, позволяет не только сформировать «лестницу» культурных контекстов и представляемых ими смыслов, но и постигнуть механизм формирования игрового кейса в культуре<sup>3</sup>.

<sup>1</sup> Термин «поликодовый текст» предложен Г. В. Ейгер и Л. Юхт. Он включает вербальные и невербальные компоненты.

<sup>2</sup> Оперный спектакль в семиотическом аспекте рассмотрен в публикациях: Т. Григорьянц, М. Косилкина, А. Сокольской, М. Черкашиной-Губаренко.

<sup>3</sup> В музыковедческих публикациях термин «игровой код» используется нередко метафорически, в контексте интертекстуальности, однако не отрефлексирован как лексическая единица музыковедческой речи. Элементы игровой логики и синтаксиса рассмотрены в трудах Е. В. Назайкинского.

Код представляет собой систему взаимосвязанных значений и принцип их выбора в определенной коммуникативной среде. Сегодня реестр изучаемых гуманитарной наукой кодов характеризуется невероятной широтой и отсутствием жестко зафиксированных границ. Все они представляют семиотические отношения и раскрывают те или иные фрагменты картины мира<sup>4</sup>. Экстра- и интрузивный фонд включает: информационный, антропологический, пространственный, временной, культурный, национальный, стилевой, мифологический, карнавалы, театральные, риторические, жанровые, ладовые, интонационно-звуковые, ритмические, гармонические, тембровые и многие другие шифры. Важная характеристика культурного кода — его высокая инвариантность, в познавательной деятельности генерирующая генезис новых смыслов. Будучи самоорганизующейся, динамической системой, вербально и невербально выраженной, культурный код, принадлежащий определенной семиотической системе, как инструмент интерпретации художественной идеи произведения обнаруживает свойство импульсивного переключения в иную семиотическую систему кодирования, встроенную и пересекающуюся с изначальной. Его знаки, фигурирующие в виде архетипов, мифологем как элементов авторской поэтики — закрепляются на различных уровнях ткани произведения (звуковом, вербальном, образном, сюжетном) и определяют специфику художественной картины мира, отраженную композитором.

Игровой код культуры в семиотическом пространстве культуры актуализирует лексема «игра», выступающая «основополагающим правилом при формировании ряда конкретных сообщений» [13, 66]. В силу полисемантической универсальности термин «игра» имеет богатейшие традиции исследования в различных науках. Аккумулируя философско-эстетические, культурологические, психолого-педагогические, искусствоведческие представления, игра стала одним из основополагающих постулатов постнеклассического мышления и принципом постмодернистской культуры.

Этимологический уровень концепта «игра», являющегося основанием смыслопорождающей структуры кода, представлен в различных словарях. По версии А. В. Семенова,

<sup>4</sup> В качестве базовых кодов, отражающих архетипические представления о мироздании, выделяют: пра-код (У. Эко) и метакод (К. А. Кедров, У. Эко).

общеславянское существительное образовалось «на основе индоевропейского корня со значением «колебаться, двигаться». Исходное значение слова — «пение с пляской» — в современной интерпретации означает развлечение или забаву [22]. Г. А. Крылов полагает, что лексема «игра» «видимо, восходит к греческому *agos* — “восхваление божества пением и пляской”» [21]. Архаический пласт, этимон слова «игра», согласно Н. М. Шанскому, образован «от той же основы, что и древнеиндийское *yajati* — “чтить божество”» [23].

В современных философско-психологических исследованиях (Л. С. Выготский, Х. Г. Гадамер, Г. Гессе, М. С. Каган, А. Н. Леонтьев, Э. Финк, Д. Б. Эльконин) сложился подход к игре как одной из разновидностей деятельности человека. Исследователями выделены ее общие черты: сознательность, организованность, целенаправленность, мотивированность, предметность, общественная направленность. К специфическим чертам игры относят свободу, внеутилитарность, условность, амбивалентность, эмоциональную увлеченность самим процессом, эстетичность, самоценность. Являясь «школой» искусства перевоплощения, игра запускает иррационально-чувственные и интуитивно-субъективные механизмы познания мира. В качестве одного из пяти основных феноменов человеческого существования (по Э. Финку) она осуществляется в его жизненном мире на «трех уровнях — эмпирическом, экзистенциальном и коммуникативном» [11, 169; курсив автора. — Л. Р.].

Историко-контекстный подход к концепту «игра» демонстрирует его интенсивную циркуляцию в интеллектуальной среде эпохи Просвещения. Игра стала одной из доминантных, общественных, эстетических и научных идей XVIII века, расширившей горизонты духовного самопознания и личной свободы. Как самостоятельная философская проблема для обозначения эстетической деятельности субъекта и его взаимодействия с окружающим миром она впервые была осмыслена в трудах современников В.-А. Моцарта, представителей немецкой классической философии И. Канта [6] и Ф. Шиллера [19]. В их доктринах она рассматривается как методологическая категория теории познания и механизм воспитания и формирования культуры личности.

По утверждению Й. Хейзинга, автора концепции игрового генезиса культуры, мода, политика, индивидуальная и общественная

жизнь, поэзия, атмосфера, дух европейской культуры второй половины XVIII века рождались в игре [14]. Она как философская основа актерского искусства предстает в «Парадоксе об актере» (1773 год) французского просветителя Д. Дидро, близким другом которого был барон Фредерик М. Гримм — покровитель В.-А. Моцарта.

Культурный код игры становится скрепой австрийской национальной культуры и ментальности, сформированной синтезом различных культурных традиций многонационального государства. Досуг жителей космополитичной и поликультурной столицы Австрии был связан с проведением многочисленных балов, посещением театров и художественных выставок. Выдающийся австрийский писатель и драматург С. Цвейг с трепетным чувством писал: «Едва ли в каком-либо другом городе Европы тяга к культуре была бы столь страстной, как в Вене [15, 50]. «Музицировать, танцевать, играть в театре, беседовать, вести себя деликатно, с тактом — все это культивировалось здесь как особое искусство» [там же, 52]. Театромания с высочайшим уровнем театральных традиций становится доминантной характеристикой венцев: «Этот фанатизм по отношению к искусству, и в частности к театральному, охватывал в Вене все сословия» [там же, 54–55]. Карнавализация общественно-политической жизни австрийской столицы проявлялась «в этой восприимчивости ко всему пестрому, громкому, праздничному, в этом наслаждении зрелищем как формой игры и отражения жизни, безразлично, на сцене или в реальном пространстве, весь город был един» [там же].

Значимость игры как алгоритма межкультурной коммуникации и определенной культурной традиции эпохи классицизма отмечает Л. В. Кириллина: «Игра ума, остроумие, умение сплетать увлекательную беседу из лежащих на поверхности тем и составлять из простых общеизвестных слов неожиданные парадоксы, каламбуры и прочие *bon mots* ценились чрезвычайно высоко... В светском обществе непременно играли... представляли спектакли, в том числе оперные; музицировали сами или слушали игру музыкантов» [7, 139].

В этой интеллектуальной и творческой среде сформировалась автобиографическая концепция *Homo Ludens* В.-А. Моцарта, ведь игра давала столь ценное им представление о свободе. Как человек высокой культуры он обладал игровым типом мышления и потребностью продуцирования различных

игровых форм в жизни и в искусстве. Известна его любовь к словесным и карточным играм. Он любил танцевать и принимал участие в костюмированных представлениях, ощущая себя народным героем Гансвурстом — зальцбургским крестьянином. В письме от 22.01.1783 года Вольфганг просит отца прислать ему костюм Арлекина для маскарада [4, 320]. За три года до премьеры оперы «Дон Жуан» 29.10.1787 года в Праге он — католик по вероисповеданию — вступает в масонскую ложу, организация которой базировалась на ритуальных принципах, включавших элементы игры. В.-А. Моцарт, несмотря на всю глубину и серьезность личного отношения к просветительским идеям масонского движения, не мог не замечать, что масонство «для некоторых кругов венского общества» превратилось «в моду, престижное дело, увлекательную игру» [18, 33].

Идея игры как сущностного компонента художественной картины мира была мощно аккумулярована им и в инструментальном, и в оперном творчестве. Обратившись к фольклорному по своим истокам тран историческому, «вечному образу» мировой культуры, впервые литературно обработанному испанским драматургом Тирсо да Молино в комедии «*El burlador de Sevilla y convidado de piedra*»<sup>5</sup>, В.-А. Моцарт совместно с либреттистом Лоренцо да Понте создал музыкально-театральную концепцию, в основу которой была положена идея игры. Игровой, бинарный код реализуется в организации сложного композиционного и жанрового пространства музыкальной драмы, названной композитором *dramma giocoso*, с резко контрастным чередованием структурных эпизодов и полярных оперных моделей классицистской эпохи — *seria* и *buffa*. Игровую атмосферу создают сюжетные интриги, многочисленные буффонные ситуации, в которые попадают персонажи. Игровая стихия представлена как модель поведения героев и способ познания жизни, средство музицирования и инструмент создания искусства. Однако включение игровых, комедийных элементов народного спектакля в драматур-

<sup>5</sup> Существуют различные варианты перевода названия: «Обманщик из Севильи и каменный гость», «Севильский соблазнитель и каменный гость» и др. Наиболее известный: Тирсо де Молино. «Севильский озорник, или каменный гость» / пер. Ю. Б. Корнеева. Библиотека Всемирной литературы. Испанский театр. М. : Художественная литература, 1969. 56 с.

гию с острым философско-психологическим конфликтом и глубокой психологической разработкой трагедийных образов открывает новые горизонты классицистской музыкально-театральной эстетики.

В исследовании Р. Кайуа выделены основные рубрики игры «в зависимости от преобладания важности в той или иной игре состязательности, случайности, симуляции или головокружения... *Agôn, Alea, Mimicry* и *Pinx*» [5, 52–64]. В драматургии оперы наиболее рельефно представлены два типа игры: *mimicry* и *agôn*.

Сценический образ Дон Жуана с многочисленными розыгрышами, организуемыми им, репрезентирует игру *mimicry*. Его искусство обольщения проявляется в переодеваниях и опасных шутках. Он надевает не только чужие плащи и шляпы, но и различные социальные, ролевые маски, подражая голосам и манерам. Главный принцип его авантюры озвучен им самим: «Трудно вам меня узнать!» [10, 18]<sup>6</sup>. С легкостью перемещаясь по ступеням социальной лестницы, титульный герой появляется и под видом слуги. Лепорелло иногда вызывает к совести своего хозяина, но чаще всего вместе с ним участвует в «прятках» и проделках<sup>7</sup>.

В этой игровой презентации главного персонажа просматривается корреляция с суждениями и умозаключениями И. Канта. В трактате «Критика способности суждения» (1790 год) выдающийся мыслитель эпохи Просвещения оперирует понятием «игры» в различных ракурсах: «игра идеями», «игра мыслями», «игра воображения», «игра образов», «игра впечатлений», «игра ощущений» [6, 105]. Многомерная реализация игры воображения, мыслей и идей выражает жизненное кредо Дон Жуана, призывающего музыкантов: «Веселей, друзья, играйте!» [там же, 308]. В театрализованном маскараде, включающем элементы игры, участвуют и мстители: дон Оттавио, донна Анна, донна Эльвира, появляющиеся на балу в масках в 19 сцене 1 действия [там же, 151].

<sup>6</sup> В интродукции 1 действия Донна Анна ошибочно принимает его за Дона Оттавио. В 11 сцене она обращается к нему за помощью в поиске убийцы отца [там же, 94–95]. Маскируясь, даже через кладбищенскую стену он перелезает в чужом костюме в 12 сцене 2 действия [там же, 284].

<sup>7</sup> Аристократ предлагает слуге ампулу господина в 8 сцене 1 действия [там же, 73–74]. В свою очередь, дублер, усвоивший уроки ролевого этикета, подражая голосу хозяина и под дулом его пистолета, флиртует с Донной Эльвирой [там же, 219–222].

Вовлечение в игру бинарных образов становится способом познания целостности и антиномичности мира. Подобная диалектика, по мнению А. М. Цукера, представляет «суть моцартовского художественного метода, а соответственно, и суть моцартианства как традиции» [16, 77]. Вербальный текст оперы наполнен бинарными оппозициями: зима–лето, зной–холод, дом–кладбище, час–век, свой–чужой, мужчина–женщина, синьор–дама, барин–слуга, старый–молодой, полный–тонкий, хозяин–гости, дворянка–крестьянка, француженка–турчанка, блондинка–брюнетка, богата–бедна, глуповата–умна, наивная–коварный, горе–радость, честь–бесчестие, верный–неверный, вина–невинность, ангел–демон, добродетель–порок. Бинарный код прочитывается в сценографическом указании: дом дон Жуана с двумя дверями, запертыми снаружи на ключ [там же, 132].

Важнейшим инструментом создания игрового пространства и проявления вербально-визуального аспекта игрового кода в рассматриваемой опере является метод пародии. Опера начинается с кульминации «наипервейшего ранга» [Г. Аберт]. В грандиозной экспозиции образа дон Жуана представлен зеркальный просмотр шагов технологии обольщения. Игровой «ракоход» соблазнения являет образец композиционной пародии с акцентированными доминантами женских чувствований. От игривого Дуэттино: «Ручку, Церлина, дай мне» [там же, 84] через Арию донны Эльвиры: «Ах, если б мне сказали, где, подлый человек» [там же, 45] к сцене с донной Анной: «Не надейся! Все напрасно, я не дам тебе бежать» [там же, 17].

Если цель игры Дон Жуана — открытость сердца для всех женщин, то ее смысл заключается в свободе, дающей ощущение полноты бытия. В его душе происходит молниеносная смена игрообразующих эмоций: увлеченность, риск, натиск, полет, страсть. Мощь их силы позволила С. Кьеркегору акцентировать в его персоне демоническое начало: «Он соблазняет демонической силой чувственности, — и он соблазняет всех» [8, 132].

Статус дон Жуана как молодого кавалера свидетельствует о его принадлежности к рыцарскому ордену. В его музицировании, пленяющем женские души и сердца, актуализируется звуковая сторона национального, игрового кода, представленная жанрово-бытовыми топосами галантной<sup>8</sup> маршевости,

<sup>8</sup> Галантный стиль эпохи классицизма рассмотрен Л. В. Кириллиной в ее работе [7].

песенности и танцевальности. Рыцарская поступь Дуэттино с Церлиной уступает место ариозной кантилене признания донне Эльви́ре в терцете 2-го действия [там же, 213–214]. Пародийную Серенаду он уже адресует ее служанке [там же, 223]. Звучание мандолины — народного инструмента в руках вельможи — становится признаком исторической и бытовой достоверности и подчеркивает маскарадность происходящего. Косвенной характеристикой галантности дон Жуана оказывается и менуэт среднего раздела Арии Лепорелло [там же, 61]. Е. С. Черная акцентирует тематические преобразования одного из элементов оркестрового языка оперы — «мотива игры», характеризующего главную фигуру оперы, с стремительно нисходящими гаммами (обычно *staccato*), отрывающимися от выдержанного высокого звука [17, 305].

Эстетический вкус истинного знатока искусства и галантного искателя приключений проявляется в ироничных оценках музыкальных «блюд», звучащих у него на ужине [там же, 310–317]. Национальный, игровой культурный код репрезентирован в финале 2-го действия, организованного по принципу «театр в театре». Коллаж мелодий из только что поставленных в Вене опер (испанца В. Мартина-и-Солера «Редкая вещь», итальянца Дж. Сарти «Двое ссорятся, третий радуется» и автоцитата арии Фигаро) не только является примером интертекстуальной, стилистической игры, но и вводит координату культурной среды определенного исторического времени. «Ведь каждый гражданин этого города, — по воспоминаниям С. Цвейга, — воспитывался наднационально, как космополит, как гражданин мира» [15, 51]. В качестве одного из модусов «венского художественного текста»<sup>9</sup> звуковой игровой код просматривается в контрапунктическом соединении аристократического и крестьянских танцев: французского менуэта (на 3/4), англо-французского контрданса (на 2/4) и австро-немецкого лендлера (на 3/8) во время бала финала 1-го действия. Эффект реализации игрового кода в акустическом пространстве просматривается в использовании трех оркестров: основного, за сценой и на сцене.

Концепт «игра» становится органичным для глубокой, философской музыкально-театральной концепции оперы со значимыми

для эпохи Просвещения идейно-художественными понятиями судьбы и долга. Ф. Шиллер в 15 письме «Писем об эстетическом воспитании человека» (1795 год) размышлял: «из всех состояний человека именно игра и только игра делает его совершенным и сразу раскрывает его двойственную природу... Это положение... получит важное и глубокое значение, когда нам удастся серьезно применить его к понятиям долга и судьбы. На нем будет построено... все здание эстетического искусства и еще более трудного искусства жить» [19].

В тщательно разработанной галерее музыкальных образов рельефно очерчен основной драматургический конфликт оперы, основанный на противостоянии дон Жуана и Командора. У последнего нет имени собственного, его оним указывает на высшее рыцарское звание, а его действия направлены на установление рыцарского кодекса чести. Звуковая оппозиция доминантных образов разработана многогранно и многоуровнево. Она репрезентирована лейттонами смерти и жизни (*d-moll* — Командор, *D-dur* — дон Жуан). «Сплав» инструментальных, риторических фигур (*miraty*, *passus duriusculus*, *saltus duriusculus*, *anabasis*, *catabasis*, *tmesis*, *suspiratio*) и вокальных, речитативно-декламационных лексем, вызывающих аллюзии со старинной церковной музыкой, создает трансперсональный облик Командора в противовес бытовой, песенно-танцевальной семантической сфере титульного персонажа<sup>10</sup>.

Поединок Дон Жуана и Командора на шпагах в интродукции 1-го действия, в качестве игровой формы общественной жизни оправдывающий убийство в припадке гнева из-за вспыхнувшей ссоры, представляет игру *agôn*, в которой принцип нравственного долга противостоит неограниченной свободе. Фабула оперы связана с преследованием ловеласа, но мстителем так и не удается реализовать свой план. Преступающий духовно-нравственные границы бытия и неуловимый дон Жуан может быть судим только Божьим судом. С приглашением на ужин конной статуи Командора [10, 289–298] в игру оказывается вовлечен лик смерти, которая «впервые предстает как нерушимый принцип, противостоящий Эросу. И притом безотноситель-

<sup>9</sup> Понятие «венский художественный текст» используется по аналогии с понятием «петербургский текст», разработанным В. Н. Топоровым.

<sup>10</sup> В исследованиях Е. С. Черной [17] и Е. И. Чигаревой [18] представлен тщательный анализ музыкально-тематического материала и его преобразований в опере.

но к субъекту, классу или истории — это ни к чему не сводимая дуальность двух влечений, Эроса и Танатоса, в которой отчасти воскресает древнее манихейское видение мира как бесконечного противоборства двух начал — добра и зла» [3].

Заигравшись, Дон Жуан оказывает непочтение Божеству! В образе Гостя из камня, шествующего из-за границы неземного в земное, профанное бытие, появляется силуэт сакрального, трансцендентного мира. И это наводит на мысль: не побуждение ли к игре, направленное «к тому, чтобы уничтожить время в самом времени, соединить становление с абсолютным бытием, изменение с тождеством», о котором рассуждает Ф. Шиллер в 14 письме [19], лежало в основе философского миропонимания В.-А. Моцарта<sup>11</sup>? Ведь в последнем послании к отцу от 4.04.1787 года В.-А. Моцарт пишет: «И я благодарю Бога за то, что он даровал мне счастье... понять смерть как источник нашего подлинного блаженства» [4, 316; курсив автора. — В. М.].

Возмездие и установление Космоса в начальном значении этого слова, введенного Пифагором, как миропорядка приходит на смену Хаосу. Пограничные локусы входа и выхода, зеркальные ситуации сцены поединка и божественного правосудия обеспечивают замкнутость художественного про-

странства и времени. На уровне композиции очерчивается «магический круг» — характерный атрибут любой игры и символ сокровенных тайн мироздания. В бинарной логике моделирования художественного текста через систему оппозиций проявляется сущность игрового кода, входящего в структуру сотворенного Богом мира и проецирующего космогоническую матрицу: день—ночь (свет—тьма), жизнь—смерть, земля—небо, вода—воздух, камень—огонь<sup>12</sup>. В связи с этим представляет интерес мысль канадского философа Х. М. Маклюэна, которую цитирует Ж. Бодрийяр в качестве эпиграфа к главе «Метафизика кода»: «Лейбниц, человек математического ума, видел в мистическом изяществе бинарной системы, включающей только нуль и единицу, прообраз божественного творения...» [3, 47].

Понятие «игровой культурный код» раскрывает глубинные пласты авторского замысла. В.-А. Моцарт предложил свое видение экзистенционального и аксиологического модуса игры как духовного канала связи со Вселенной. Игровая парадигма оперы «Дон Жуан» с символическим «свиданием» с обликом Бога и смерти выявляет черты мифопоэтического сознания композитора. Актуализация авторского мифа, преломленного в карнавальной художественной концепции, направлена на осмысление духовно-нравственных основ жизни в социуме.

<sup>11</sup> Мощный вклад в моцартоведение внесли труды: А. Аберта, Г. Бауэра, В. Б. Вальковой, Л. В. Кириллиной, У. Конрад, Б. В. Левица, Т. Н. Ливановой, П. В. Луцкера, Х. Р. Лэндон, А. В. Михайлова, В. Стэффорд, И. П. Сусидко, Е. С. Черной, Е. И. Чигаревой, А. Эйштейна и др. В музыковедении устоявшейся является точка зрения, что фундамент мировоззрения композитора сформировался не под воздействием чтения философских трактатов.

<sup>12</sup> Дон Жуан царит ночью, а погибает за час до расвета. Женщины ему нужны как вода, как воздух, а его сердце то камень, то огонь. В четверке этих судьбоносных для титульной персоны при шпаге стихий, зашифрованы пять первоэлементов космоса. Принцип пятиэлементности всего сущего предстает как код мира или код Вселенной в различных древних философских системах.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Аберт Г. В.-А. Моцарт. Ч.1. Кн. 2. / пер. с нем., вст. статья, коммент. К. К. Саквы. М. : Музыка, 1980. 638 с.
2. Барт Р. Текстовый анализ одной новеллы Эдгара По // Избранные работы. Семиотика. Поэтика. / Р. Барт. М. : Прогресс : Универс, 1994. С. 424–461.
3. Бодрийяр Ж. Время симулякров. URL: [https://booksafe.net/read/bodriyyar\\_zhan-simvolicheskiy\\_obmen\\_i\\_smert-151029.html#p47](https://booksafe.net/read/bodriyyar_zhan-simvolicheskiy_obmen_i_smert-151029.html#p47) (дата обращения 21.10.2021)
4. Вольфганг Амадей Моцарт. Письма / пер. с нем., франц., итал., лат. М. : Аграф, 2000. 448 с.
5. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / сост., пер. с франц. и вст. статья С. Н. Зенкина. М. : ОГИ, 2007. 304 с.
6. Кант И. Критика способности суждения URL: [https://www.lib100.com/philosophy/kritika\\_sposobnosti\\_sujdeniya/html?page=105](https://www.lib100.com/philosophy/kritika_sposobnosti_sujdeniya/html?page=105) (дата обращения 21.10.2021).
7. Кириллина Л. В. Классический стиль в музыке XVIII – начала XIX века. Ч. II. Музыкальный язык и принципы музыкальной композиции. М. : ИД Композитор, 2007. 224 с.
8. Кьеркегор С. Или — или. Фрагмент из жизни: в 2 ч. / пер. с дат., вст. статья, коммент., примеч. Н. Исаевой и С. Исаева. СПб. : Амфора, 2011. 823 с.

9. *Лотман Ю. М.* Структура художественного текста URL: <https://www.klex.ru/10u6> (дата обращения 21.10.2021)
10. *Моцарт В.-А.* Дон Жуан, или наказанный распутник. Опера в двух действиях. Либретто Лоренцо да Понте. Русский текст Н. Кончаловской. Переложение для пения с фортепиано. М. : Музыка, 1983. 384 с.
11. *Ретюнских Л. Т.* «*Homo Ludens*» в контексте современной философской антропологии // Личность. Культура. Общество. 2003. Т. 5. Спец. вып. S 1–2 (19–20). С. 167–173.
12. *Тараева Г. Р.* Музыкальный язык как коммуникативный культурный код // Теория и практика общественного развития. 2012. № 2. С. 213–215.
13. *Фуко М.* Слова и вещи. Археология гуманитарных наук / пер. с франц. Ч. 1 — В. П. Визгин. Ч. 2 — Н. С. Автономова. СПб. : А–cad, 1994. 407 с.
14. *Хейзинга Й.* Homo Ludens. В тени завтрашнего дня / пер. с нидерл., общ. ред и послесл. Г. М. Тавризян. М. : Прогресс; Прогресс–Академия, 1992. 464 с.
15. *Цвейг С.* Вчерашний мир / пер. с нем., предисл. Д. Затонского, вст. статья К. Федина. М. : Радуга, 1991. 544 с.
16. *Цукер А. М.* Моцартианство как миф и как традиция // Художественное образование и наука. 2015. № 1. С. 72–81.
17. *Черная Е. С.* Моцарт и австрийский музыкальный театр. М. : Государственное музыкальное издательство, 1963. 436 с.
18. *Чигарева Е. И.* Оперы Моцарта в контексте культуры его времени. Художественная индивидуальность. Семантика. М. : Эдиториал УРСС, 2000. 280 с.
19. *Шиллер Ф.* Письма об эстетическом воспитании человека URL: [http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm#\\_Тoc73352333](http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm#_Тoc73352333) (дата обращения 21.10.2021)
20. *Эко У.* Отсутствующая структура. Введение в семиологию; пер. с итал. А. Г. Погоняйло, В. Г. Резник. СПб : Петрополис, 1998. 432 с.
21. Этимологический онлайн словарь русского языка Г. А. Крылова. URL: <https://lexicography.online/etymology/krylov/и/игра> (дата обращения 21.10.2021)
22. Этимологический онлайн словарь русского языка А. В. Семенова. URL: <https://lexicography.online/etymology/semyonov/и/игра> (дата обращения 21.10.2021)
23. Этимологический онлайн-словарь Н. М. Шанского. URL: <https://1793.slovaronline.com/1472-игра> (дата обращения 21.10.2021)
24. *Якупов А. Н.* Коммуникативный универсум музыки // Художественное образование и наука. 2017. № 4. С. 40–45.

*O. M. Plotnikova*

Magnitogorsk State Conservatory (Academy) named after M. I. Glinka  
22 ul. Gryaznova, Magnitogorsk, 455036, Russian Federation

## SEMANTICS OF THE GAME CODE OF CULTURE AND ITS ACTUALIZATION IN THE OPERA "DON JUAN" BY W. A. MOZART

The article investigates the semantics of the game cultural code and its verification in the polycode system of W. A. Mozart's opera "Don Juan". The concept of "game", which reflects the linguistic picture of the world, is considered as the basis of the meaning-generating structure of the code. The semiotic methodological approach becomes the key to the cognition of various, contiguous and interacting with each other information levels of its functioning. Reconstruction of the game cultural code represents historical and contextual space of the opera as an essential element of the author's artistic text. In the extra-musical projection, the game is the basis of the philosophical discourse of the Enlightenment and the dominant of the Austrian national culture. It is attributed as the composer's lifestyle and artistic worldview. The game cultural code reveals the author's idea of the artistic spatial and temporal solution of the opera's scenography, projects the dramaturgical development of artistic images and intercultural communications between them. The study of the phenomenon of playing in binary oppositions reveals the mythological principles of the composer's thinking and the cosmogonic matrix of the opera concept. The study of the multi-stage "ladder" of contexts allows to understand the mechanism of the semantic game case formation and to comprehend the semiotic system of "Don Juan" as an integral part of the broader semiotic structure of musical culture.

*Keywords:* cultural code, the concept of "game", W. A. Mozart, "Don Juan", semiotic method of analysis

DOI: 10.36871/hon.202201008

Received: October 25, 2021

Accepted: November 24, 2021



Information about the author:

**Olga M. Plotnikova** — Ph.D. (History of Art), Associate Professor of the Department of History and Theory of Music

likonika.7@mail.ru

ORCID ID 0000-0002-6336-7294

## REFERENCES

1. Abert G. W. A. Mozart. Part 1. Vol. 2. Moscow, 1980. 638 p. (In Russian)
2. Bart R. Textual Analysis of a Novel by Edgar Poe. *Izbrannye raboty. Semiotika. Poetika* [Selected Works. Semiotics. Poetics]. Moscow, 1994, pp. 424–461. (In Russian)
3. Bodriyar Zh. Vremya simulyakrov [The Time of Simulacra]. (In Russian). Available at: [https://booksafe.net/read/bodriyyar\\_zhan-simvolicheskii\\_obmen\\_i\\_smert-151029.html#p47](https://booksafe.net/read/bodriyyar_zhan-simvolicheskii_obmen_i_smert-151029.html#p47) (accessed: 21.10.2021)
4. Mozart W. A. Pis'ma [Letters]. Moscow, 2000. 448 p. (In Russian)
5. Kayua R. Iгры i lyudi. Stat'i i esse po sotsiologii kul'tury [Games and People. Articles and Essays on the Sociology of Culture]. Moscow, 2007. 304 p. (In Russian)
6. Kant I. Kritika sposobnosti suzhdeniya [Critique of the Power of Judgment]. (In Russian). Available at: [https://www.lib100.com/philosophy/kritika\\_sposobnosti\\_sujdeniya/html/?page=105](https://www.lib100.com/philosophy/kritika_sposobnosti_sujdeniya/html/?page=105) (accessed: 21.10.2021)
7. Kirillina L. V. Klassicheskii stil' v muzyke XVIII – nachala XIX veka [Classical Style in the Music of the XVIII<sup>th</sup> – early XIX<sup>th</sup> centuries]. Vol. II: Muzykal'nyi yazyk i printsipy muzykal'noi kompozitsii [Musical Language and Principles of Musical Composition]. Moscow, 2007. 224 p. (In Russian)
8. K'erkegor S. Ili — ili. Fragment iz zhizni [Either — or. Fragment from Life : in 2 vol.]. Saint Petersburg, 2011. 823 p. (In Russian)
9. Lotman Yu. M. Struktura khudozhestvennogo teksta [The Structure of a Literary Text]. (In Russian). Available at: <https://www.klex.ru/10u6> (accessed: 21.10.2021)
10. Mozart W. A. Don Zhuan, ili nakazannyi rasputnik [Don Juan, or the Punished Libertine]. Opera in two acts. Arr. for piano and choir. Moscow, 1983. 384 p. (In Russian)
11. Retyunskikh L. T. «Homo Ludens» in the Context of Modern Philosophical Anthropology. *Lichnost'. Kul'tura. Obshchestvo* [Personality. Culture. Society]. 2003, vol. 5, special issue S 1–2 (19–20), pp. 167–173. (In Russian)
12. Taraeva G. R. Musical Language as a Communicative Cultural Code. *Teoriya i praktika obshchestvennogo razvitiya* [Theory and Practice of Social Development]. 2012, no. 2, pp. 213–215. (In Russian)
13. Foucault M. Slova i veshchi. Arkheologiya gumanitarnykh nauk [Words and Things. Archaeology of the Humanities]. Saint Petersburg, 1994. 407 p. (In Russian)
14. Huizinga J. Homo Ludens. V teni zavtrashnego dnya [Homo Ludens. In the Shadow of Tomorrow]. Moscow, 1992. 464 p. (In Russian)
15. Zweig S. Vcherashnii mir [The World of Yesterday]. Moscow, 1991. 544 p. (In Russian)
16. Zuker A. M. Mozart's Phenomenon as Myth and Tradition. *Khudozhestvennoe obrazovanie i nauka* [Arts Education and Science]. 2015, no. 1, pp. 72–81. (In Russian)
17. Chernaya E. S. Mozart i avstriiskii muzykal'nyi teatr [Mozart and the Austrian Musical Theater]. Moscow, 1963. 436 p. (In Russian)
18. Chigareva E. I. Opery Mozarta v kontekste kul'tury ego vremeni: khudozhestvennaya individual'nost'. Semantika [Mozart's Operas in the Context of the Culture of His Time: Artistic Individuality. Semantics]. Moscow, 2000. 280 p. (In Russian)
19. Shiller F. Pis'ma ob esteticheskom vospitanii cheloveka [Letters upon the Aesthetic Education of Man]. (In Russian). Available at: <http://yanko.lib.ru/books/cultur/shiller=letters.htm#Toc73352333> (accessed: 21.10.2021)
20. Eco U. Otsutstvuyushchaya struktura: Vvedenie v semiologiyu [The Absent Structure: Introduction to Semiotics]. 1998. 432 p. (In Russian)
21. Etimologicheskii onlain slovar' russkogo yazyka G. A. Krylova [Etymological Online Dictionary of the Russian Language by G. A. Krylov]. (In Russian). Available at: <https://lexicography.online/etymology/krylov/и/игра> (accessed: 21.10.2021)
22. Etimologicheskii onlain slovar' russkogo yazyka A. V. Semyonova [Etymological Online Dictionary of the Russian Language by A. V. Semenov]. (In Russian). Available at: <https://lexicography.online/etymology/semyonov/и/игра> (accessed: 21.10.2021)
23. Etimologicheskii onlain slovar' N. M. Shanskogo [Etymological Online Dictionary by N. M. Shansky]. (In Russian). Available at: <https://1793.slovaronline.com/1472-игра> (accessed: 21.10.2021)
24. Yakupov A. N. Communicative Universe of Music. *Khudozhestvennoe obrazovanie i nauka* [Arts Education and Science]. 2017, no. 4, pp. 40–45. (In Russian)