

УДК 78.02+78.03+786.2+781.6

DOI <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2025-45-24>**Хе Сунвей**

ORCID: 0009-0002-7317-5197

*аспірант кафедри історії музики та музичної етнографії
Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової
4724095@qq.com*

КЛАВІРНІ СОНАТИ Й. ГАЙДНА В АСПЕКТІ ІГРОВОЇ ЛОГІКИ

Мета роботи. У статті досліджуються особливості функціонування ігрової логіки в клавірних сонатах Й. Гайдна. **Методологія дослідження** передбачає використання музикознавчого та виконавського підходів; важливими є музично-аналітичний, текстологічний та історичний методи. **Наукова новизна** роботи постає у визначенні семантичних, формотворних та музичномовних засад в клавірних сонатах Гайдна в аспекті втілення ігрової логіки; вказується на її стильову природу у функціонуванні сонатного жанру доби класицизму. **Висновки.** З огляду на масштабність творчих пошуків, варіативність художніх засобів та довершеність форми, Й. Гайдн справедливо вважається фундатором класичної моделі фортепіанної (клавірної) сонати. Ігрова природа є фундаментальною характеристикою музичного мислення Гайдна; вона виступає як певний художній ритуал, що стає і ключовим носієм семантики його клавірних сонат, визначаючи логіку розгортання музичного матеріалу. Подібний ігровий хронотоп у контексті клавірної сонати розглядається як специфічна (виконавсько-композиторська) форма буття музичного тексту, де категорія часопростору детермінована принципом *homo ludens* (людини, що грає). Ігровий модус акцентує увагу на процесуальності: часова координата тут визначається динамікою ігрових станів («сюрпризи», зупинки, зміни темпу), а просторова – фізикою взаємодії виконавця з інструментом та багатоголосною артикуляційно-динамічною специфікою самого клавіру. Ігровий модус в музиці реалізується завдяки інтонаційному різноманіттю музичної мови, сформованого у процесі еволюції художнього мислення людства. Саме тому гайднівські тексти, завдяки багатству й невичерпності їх інструментальних засобів виявляють спеціальні ігрові інтенції. Багатогранність ідей і прийомів та відмова від єдиного творчого канону стають визначальними стильовими рисами всього музичного шляху композитора. Навіть ранні клавірні сонати Гайдна демонструють вражаючу зрілість – не стільки технікою, скільки цілісністю драматургії при

багатстві ігрових моделей тематизму, ритміки, «сюрпризів» у формотворенні. Відмовляючись від композиційних кліше, Гайдн вибудовує унікальну інструментально-мисленнєву логіку, пропонуючи безліч оригінальних рішень, де кожен образ стає частиною винахідливої творчої гри та інструментально-клавірною розмаїття, що підкреслює неординарне мислення композитора, вимагаючи того ж від виконавця-інтерпретатора.

Ключові слова: фортепіано, фортепіанне виконавство, фортепіанна фактура, соната, сонатність, музичні стиль і жанр, музична образність, музичне мислення.

He Songwei, Postgraduate Student at the Department of Music History and Musical Ethnography of the Odesa National A. V. Nezhdanova Academy of Music

J. Haydn's piano sonatas from the aspect of game logic

The purpose of the article. The article explores the peculiarities of the functioning of game logic in J. Haydn's piano sonatas. **The research methodology** involves the use of musicological and performance approaches; music-analytical, textological and historical methods are important. **The scientific novelty** of the work lies in the definition of semantic, form-forming and musical-language principles in Haydn's piano sonatas in the aspect of the embodiment of game logic; its stylistic nature in the functioning of the sonata genre of the classicism era is indicated. **Conclusions.** Given the scale of creative searches, the variability of artistic means and the perfection of form, J. Haydn is rightly considered the founder of the classical model of the piano (clavier) sonata. The game nature is a fundamental characteristic of Haydn's musical thinking; it acts as a certain artistic ritual, which also becomes the key carrier of the semantics of his clavier sonatas, determining the logic of the development of musical material. Such a game chronotope in the context of the clavier sonata is considered as a specific (performing-composer) form of being of a musical text, where the category of space-time is determined by the principle of homo ludens (the person playing). The game mode emphasizes processuality: the temporal coordinate here is determined by the dynamics of game states ("surprises", stops, changes in tempo), and the spatial coordinate is determined by the physics of the interaction of the performer with the instrument and the polyphonic articulatory-dynamic specificity of the clavier itself. The game mode in music is realized due to the intonational diversity of the musical language, formed in the process of evolution of artistic thinking of mankind. That is why Haydn's texts, due to the richness and inexhaustibility of their instrumental means, reveal special game intentions. The versatility of ideas and techniques and the rejection of a single creative canon become the defining stylistic features of the composer's entire musical path. Even Haydn's early piano sonatas demonstrate impressive maturity - not so much in technique, but in the integrity of dramaturgy with a wealth of game models of thematism, rhythm, "surprises" in the formation. Rejecting compositional clichés, Haydn builds a unique instrumental-thinking

logic, offering a multitude of original solutions, where each image becomes part of an inventive creative game and instrumental-keyboard diversity, which emphasizes the composer's extraordinary thinking, demanding the same from the performer-interpreter.

Key words: *piano, piano performance, piano texture, sonata, sonataness, musical style and genre, musical imagery, musical thinking.*

Актуальність теми роботи. Музична спадщина Й. Гайдна характеризується справжньою глибиною, невичерпною варіативністю художніх засобів та високим рівнем композиційної майстерності, що зберігає свою актуальність навіть у найбільш новаторських проявах. Композитор здійснив суттєву еволюційну трансформацію музичного мистецтва, вивівши його на якісно новий ступінь професійної досконалості. Аналіз музики Гайдна дозволяє стверджувати, що найвищий рівень художньої цілісності й досконалості притаманний усім жанрам його творчого доробку. Попри те, що Гайдн не був першовідкривачем жанрових форм симфонії чи квартету, у музикознавчій традиції за ним закріпився статус їхнього «фундатора». Аналогічний статус повною мірою можна екстраполювати й на клавірну спадщину композитора, передусім – клавірну сонату. Гайднівські розмаїтість, щедрість його фантазії та експериментів – безмежні (існує, навіть, думка про «еклектичність» творчості Гайдна [6]). Клавірні сонати композитора ствердили жанрову модель класичної сонати, що знайшло свій подальший розвиток у західноєвропейській музиці. Специфіка індивідуальних рішень Гайдна полягає у синергії експериментальних знахідок із чіткою структурованістю та вивіреністю класичних концепцій і специфічної ігрової логіки. Останній параметр в сонатній творчості композитора ще не був досліджений спеціально, зокрема, у його співвідношенні зі стильовими, музично-мовними та інструментально-клавірними параметрами сонат Гайдна. Саме такий підхід допомагає побачити, як музика розгортається у часі та просторі як ігрова стихія, об'єднуючи окремі твори (у даному випадку – клавірні сонати Гайдна) у цілісну систему.

Мета даної статті – дослідити властивості функціонування ігрового хронотопу в клавірних сонатах Й. Гайдна.

Виклад основного матеріалу. «Завжди багатий і невичерпний, завжди новий і разючий, завжди значний і величний, навіть коли він здається сміливим. Він підняв нашу музику на той рівень досконалості, який ми не чули до нього» [4], – так висловився колись Е. Гербер, автор музичного словника, опублікованого ще за життя Й. Гайдна. Музичні образи, представлені в клавірних сонатах, відображають специфіку гайднівської художньої системи в цілому, але водночас відрізняються самобутністю та оригінальністю. Щоб досягнути глибини музики клавірних сонат Гайдна, досліднику і виконавцю потрібен спеціальний підхід. Важливо знайти такий ракурс, де одиничний твір не втрачався б на фоні всієї творчості, а навпаки – розкривав її через свою унікальність. У даній статті пропонується дивитися на музику клавірних сонат Гайдна через призму ігрового хронотопу. Саме цей критерій дозволяє поєднати «внутрішній світ» сонати із «великим всесвітом» композиторської думки. З позицій ігрового хронотопу прояснюється багато загадкових і, навіть, парадоксальних явищ у розвитку музичного матеріалу сонат, такі як імпровізаційність, незаданість, динамічність, а також невимушеність ігрової стихії. Художній час у музиці є багатошаровим, оскільки він синтезує динаміку викладу матеріалу з логікою його внутрішнього розвитку. У творі співіснують два вектори: «оповідний» (трансляція позачасових смислів) та «подієвий» (безпосередній плин «сюжету» в музично-інструментальних «подіях»). Ключовим елементом тут є музична подія, що виникає на перетині різних тематичних, фактурних, артикуляційно-динамічних, реєстрово-теситурних ліній та конфліктних сил. Це дозволяє більш тонко оцінювати музику як зміст, що розгортається в часі, диференціювати драматургічний і композиційний простір-час, вибудовувати різні моделі ігрового хронотопу.

Ігровий простір клавірних сонат представляє як майданчик клавіатури, де розгортається драматургічна й виконавсько-технічна дії, так і розвиток музичних ідей (у музично-мовних засобах і прийомах) як діалогу між реєстрами інструмента, правою і лівою руками виконавця, різноманітними артикуляційно-дина-

мічними втіленнями (зокрема, актуальними для Гайдна і клавірного тексту у цілому, на малих структурних масштабах); зміна фактурних і гармонічних планів, «сценічна» логіка розвитку тем тощо. Причому вказані просторові координати розгортаються безпосередньо у музичному часі. Специфічний «ігровий час» демонструє відмову від лінійності на користь ігрової логіки – раптові модуляції, «фальшиві» репризи та ритмічні «жарти», що перетворюють інтонування на інтерактивний процес. Єдність цих параметрів дозволяє кожній сонаті створювати власний унікальний всесвіт із власними правилами гри.

Гра у житті людини становить найважливішу роль. В антропології існує навіть думка, що становлення людини як істоти соціальної відбувалося завдяки виробленій здатності до гри, і тому, раніше ніж з'явився *Homo Sapiens* – людина розумна, сформувався *Homo Kulture* – людина культури, як породження соціальної комунікації. Один з головних аргументів автора «*Homo Ludens*» Й. Хейзінги у вирішенні опозиції «праця чи гра стали першоосновою становлення людини» полягає в обґрунтуванні того, що первісна людина «задовго до того, як вона досягла потужності, щоб змінити навколишнє природне середовище, створила у мініатюрі своє оточення – у вигляді символічної галузі, сфери гри» [5, с. 54]. В музично-інструментальній творчості поняття гри набуває додаткового смислового шару в сенсі виконавської гри – гри на інструменті в процесі живого інтонування. Гра є атрибутом будь-якого музично-театрального дійства, як і будь-якого музичного виконавства. Гра дає людині змогу «конструювати та перетворювати власне буття», причому «щось стає іншим одразу і повністю і... це інше, що існує як перетворене, представляє її справжнє буття, у порівнянні з яким її минуле буття є незначним. До того ж, гра переживань (як буквально характеристика музичного інтонування) – Х.С.) є процесом спілкування, діалогу та розуміння з властивою їм прихованістю. Загалом ігрове мислення – це і уподібнення, і уявлення, і переживання, і умова діяльності та буття людини, і смислотворення, і сукупність специфічних прийомів та правил... Гра – це також прояв “нелінійності” мислення» [1, с. 262].

Для нас важливо виділити в цьому понятті сторони, пов'язані з мисленням та діяльністю – атрибутами, властивими творчому процесу (композитора та виконавця). Гра як діяльність характеризується моделюванням життєвої або уявної ситуації. За визначенням Ю. Лотмана, «гра – особливого типу модель дійсності». Як і мистецтво, гра, маючи цілком серйозні (не іграшкові) цілі оволодіння світом, відрізняється властивістю умовного розв'язання. Моделюючи реальність, гра і мистецтво дають можливість вирішення життєвої ситуації, замінюють складний набір правил більш простою системою, що передбачає можливість множинного тлумачення, вигадки. Гру виділяє усвідомленість, що є результатом мислення та емоційних реакцій («колективного несвідомого» – за К. Юнгом). Тобто гра може виявлятися, з одного боку, у фізичній діяльності як результат мислення та емоційних реакцій, з іншого – у мисленнєвій та емоційній діяльності. У грі всі фізичні, розумові, емоційні якості включаються у творчий процес, і людині можуть знадобитися соціальні взаємодії. Через останнє – наступним аргументом гри виступає комунікативність, яка є і необхідним аргументом музичного виконавства: гра завжди комунікативна за своєю природою.

У музиці гра реалізується завдяки інтонаційному різноманіттю музичної мови, сформованого у процесі еволюції художнього мислення людства. Саме тому гайднівські тексти, завдяки багатству й невичерпній фантазії їх викладення виявляють спеціальні ігрові інтенції. Там, де ми чуємо діалог, полілог чи монолог з великою кількістю різнохарактерних інтонацій, ми можемо припустити ігрову ситуацію. У музиці носієм ігрової ситуації може бути чи не будь-який елемент музичної тканини, синтаксису тощо. Її реальне втілення в конкретному музичному звучному матеріалі, так само, як і в закодованому тексті, залежить від майстерності автора і виконавця художнього твору.

Навіть ранні клавирні опуси Гайдна демонструють вражаючу зрілість. Їх вирізняє не лише дивовижна яскравість образів, а й виняткова композиційна завершеність, драматургічна логіка і – множинність ігрових ситуацій. Музика Гайдна позбавлена шаблонів: замість типових схем він пропонує безліч оригі-

нальних рішень, що свідчить про невичерпну авторську фантазію, а також про майстерність виявлення ігрової логіки в клавірно-інструментальних засобах, образах та формотворенні. Ця багатогранність ідей і прийомів та відмова від єдиного творчого канону стають визначальними стильовими рисами всього музичного шляху композитора.

Множинність театралізовано-ігрових рішень у клавірних сонатах реалізується, передусім, на рівні пошуків яскравого тематизму (теми-образи), посилення його розробковості, ефектних артикуляційних, динамічних, темпових, регістрових контрастів, драматургічної логіки (при наявності «сюрпризів»-зупинок, повторів, несподіваних поворотів розвитку). Особлива увага, таким чином, приділяється композитором пошукам «ідеальної» сонатної форми: навіть у «малих сонатах» (№№ 2, 3, 6) оригінально виявляється процес становлення сонатного *allegro* (відсутнього лише в сонаті № 5). Тематизм одночасно набуває характеристик ясності, завершеності та стилістичної оригінальності, що диктує жанровий характер циклізації (зокрема, обов'язкову наявність менуету; вівальдієвську тричастинність *concerto grosso* з міцним зв'язком крайніх частин), її новаційність та індивідуальність (майже у кожній сонаті), театральні-ігрову образність.

Важливим джерелом винахідливості гайднівського тематизму є ритм: вибагливі малюнки надають музиці імпровізаційної мінливості та гнучкості. Справжню «енциклопедію» ритмів, де панують гострі пунктири, ми знаходимо в цілій низці ранніх опусів (№ 8, 11, 13, 15, 16, 17, 18). В основі ритмічного методу Гайдна лежить принцип безперервного переходу одного елемента в інший (зокрема, через пунктир або іншу ритмічну фігуру, зміну пунктиру на тріолі тощо). Цей ефект «проростання», коли новий мотив ніби випливає з попереднього, забезпечує органічну єдність та постійне внутрішнє оновлення тематизму і клавірної тканини у цілому. Фактурна гра теж виявляє оригінальну різнобарвність та прозору ясність: тут і мелодія з акомпанементом (альбертієві баси, тріолі), загальні форми руху в тематизмі та акомпанементі, співставлення регістрів та фактурних типів, ефекти «зупиненої уваги»,

остинато, театралізовані теми-образи. Усе відтворює ігрову логіку розвитку. Для музичної мови і стилістики композитора характерна ігрова природа, що особливо яскраво виявляється у фіналах. Гайдн майстерно використовує прийоми «обману»: раптову зміну ритмічного пульсу, несподівані зупинки (паузи) та навмисну переривчастість думок, драматургічні паузи та фрагментарність фактури. Ці засоби руйнують інерцію сприйняття, перетворюючи музичний розвиток на непередбачуваний процес. Завдяки таким ігровим елементам слухач постійно залучається до діалогу (і виконавець має це використовувати підкресленням контрастів). Використовуючи різні ритмічні «збиви», автор створює ефект сюрпризу. Ця «логіка парадокса» є незмінною рисою його сонат, досягаючи своєї кульмінації у фінальних частинах циклів.

Драматургічні сонатні «колізії» утворюються завдяки ясно продуманим «ролям» кожної частини циклу, теми-персонажу, фактурним лініям, ритмічним структурам, відтворюючи ігровий характер. Соната №16 D-dur не тільки знаменує собою вагому віху на шляху становлення принципів сонатної драматургії, а й виявляє різноманітні прийоми втілення ідеї гри: виразність безлічі тематичних елементів досягається завдяки дуже тонкому ритмічному обіграванню (насамперед, в активності пунктирних ритмів і непередбачуваності синкоп); кожному елементу притаманна внутрішня складність та неоднорідність; несподіваність появи мінору в останній темі (як прояв імпровізаційності при збереженні чіткої восьмитактової квадратності) і в основному розділі розробки (підкреслює контраст з крайніми розділами форми) першої частини. Галантний менует сонати також побудований на ігрових принципах, як і фінал – у несподіваності і хрупкості самого «перерваного», таємничого, «обманного» лейтобразу. Взагалі у фіналі цієї сонати відбувається вишукана гри «обманів». В сонаті № 17 відбувається гра циклічності (сонатне *allegro* – повільна частина – менует), що Гайдн часто використовує. При тому, що фактурні засоби досить стримані (органний пункт, остинатні фігури в акомпанементі), Гайдн тут демонструє гнучке чергування-поєднання різних тематичних мікроелемен-

тів з постійним ефектом «проростання», ігрової мінливості і неквадратністю (три такти) фраз, а в розробці міняє місцями акомпанементи у різних мотивах.

Збірка сонат, присвячених князю Естергазі (№№36-39) відрізняється прийомами яскраво-вибагливої імпровізаційності, ясністю і спрямованістю драматургічного плану з гострими контрастами, контрастно ліричною витонченістю, численні прийоми «гри». Концепція «гри» тут виступає в її універсальному розумінні і є засадничим естетичним принципом «естергазієвських» сонат. Ігрова стихія, що корениться у світлій та почасти комічній образності, поєднує в собі імпровізаційну свободу з характерним для класицизму життєствердним пафосом руху. Особливої уваги заслуговує реалізація ігрових принципів на рівні структури циклу: поліфонічні «ігри» та композиційні «обмани» у сонатах №40 і №41 формують їх унікальну архітектоніку.

Переважання ігрового начала практично у всіх пізніх клавирних сонатах утворює принципово нові трактування сонатного циклу. Специфічна імпровізаційність пізнього стилю Гайдна стає фундаментом для появи новаторських структур у фіналах сонат № 51–59. Кожна з цих форм підпорядкована логіці гри: вона насичена раптовими «обманами», ефектом безкінечного руху (*perpetuum mobile*), остинатними фігурами та постійними тематичними поверненнями. Це неминуче приводить до домінування скерцозного начала. Навіть у сонатах № 58 і № 62, де композитор дотримується нормативних моделей рондо-сонати чи сонатного *allegro*, ці ігрові риси зберігаються, остаточно утверджуючи скерцо як невід’ємний жанровий елемент циклу.

Слід відзначити, що ігрові інтенції музичних текстів Гайдна відтворюють тенденції його епохи, коли, згідно М. Бахтіна, змістовність карнавальних форм, перетворених на художні засоби, поставлених на службу різноманітним художнім цілям, їх евристична узагальнююча сила справили значний вплив на всі суттєві явища XVII-XVIII століть. Театралізовано-ігрові інтенції догайднівської та гайднівської епох завжди встановлюють особливі просторово-часові взаємозв’язки між різними елементами своєї композиційної організації.

В аспекті «музично-ігрової логіки» як «логіки концертування, зіткнення різних інструментів та оркестрових груп, різних компонентів музичної тканини, різних ліній поведінки, що утворюють разом «стереофонічну», театрального характеру картину дії, що розвивається» [2, с. 98] вибудовується і явище ігрового часопростору, що в умовах клавирів та фортепіано – багатоголосних, оркестроподібних, «комплементарних» (термін А.Д. Черноіваненко [3]) інструментів – набуває особливих специфіки та розмаїття.

Звичайно, враховуючи перехідний за часів Гайдна клавирно-фортепіанний етап розвитку інструмента, з виконавсько-звучної (а, значить, і стильової) точки зору важливим є знання технічних параметрів клавирів/фортепіано (причому не тільки для автентичного виконання музики відповідної доби, а й у розумінні композиторського стилю у цілому, тим більш, в епоху композиторів-виконавців XVIII століття). Виконавське туше, артикуляційно-штриховий комплекс, прийоми педалювання безпосередньо корелюють із конструктивними особливостями клавирного інструмента певної епохи. Сучасні історичні копії демонструють дещо нерівномірну репрезентативність: домінують італійські, французькі та фламандські (школа Рукерса) зразки XVIII ст. Водночас ранні німецькі та англійські моделі, а також фортепіано середини XVIII століття, залишаються малодослідженими та рідкісними в сучасній практиці [7]. Відомо також, що на клавесині переважає «пальцева» техніка; фактура чується як більш прозора (через щипковий принцип звуковидобування та відсутність фортепіанної педалі), а ось мелізми на клавесині звучать чітко і гостро; гучнісна динаміка можлива лише терасоподібна (на різних мануалах, тому один мотив чи фразу, або повтор, можна зіграти на нижньому мануалі клавесину гучно, а іншу – на верхньому тихо). Відомо, що у своєму листі до Маріанни фон Генцінгер (1790 р.) Гайдн стверджує, що клавесин є більш виражним інструментом для інтерпретації його сонат, ніж тогочасне піанофорте. Адже ритмічна винахідливість, представлена в сонатах Гайдна в неймовірному достатку і що може представляти досить суттєві труднощі для виконавців, у виконанні на клавесині дійсно вирає з точки зору щипкової природної чіткості видобування.

У просторі дворучної клавірно-фортепіанної речовості (ускладненої можливостями фортепіанної педалі) вказані параметри музично-ігрової логіки, взаємодія ігрових та логічних параметрів створюють особливу «стереофонічну» модель музичної дії. Ця дія за своєю природою є театральною, проте вона має вищий ступінь художнього узагальнення, ніж власне оперний чи балетний жанри. Мова йде про специфічну організацію художнього простору й часу, де розгортається особлива подієвість та діють внутрішньо-музичні сили, що формують музично-інструментальний «сюжет».

Висновки. З огляду на масштабність творчих пошуків, варіативність художніх засобів та довершеність форми, Й. Гайдн справедливо вважається фундатором класичної моделі фортепіанної (клавірної) сонати. Ігрова природа є фундаментальною характеристикою музичного мислення Гайдна; вона виступає як певний художній ритуал, що стає і ключовим носієм семантики його клавірних сонат, визначаючи логіку розгортання музичного матеріалу.

Подібний ігровий хронотоп у контексті клавірної сонати розглядається як специфічна (виконавсько-композиторська) форма буття музичного тексту, де категорія часопростору детермінована принципом *homo ludens* (людини, що грає). Ігровий модус акцентує увагу на процесуальності: часова координата тут визначається динамікою ігрових станів («сюрпризи», зупинки, зміни темпу), а просторова – фізикою взаємодії виконавця з інструментом та багатоголосною артикуляційно-динамічною специфікою самого клавіру.

Ігровий модус в музиці реалізується завдяки інтонаційному різноманіттю музичної мови, сформованого у процесі еволюції художнього мислення людства. Саме тому гайднівські тексти, завдяки багатству й невичерпності їх інструментальних засобів виявляють спеціальні ігрові інтенції. Багатогранність ідей і прийомів та відмова від єдиного творчого канону стають визначальними стильовими рисами всього музичного шляху композитора. Навіть ранні клавірні сонати Гайдна демонструють вражаючу зрілість – не стільки технікою, скільки цілісністю драматургії

при багатстві ігрових моделей тематизму, метроритміки, «сюрпризів» у формотворенні. Відмовляючись від композиційних кліше, Гайдн вибудовує унікальну інструментально-мисленеву логіку, пропонуючи безліч оригінальних рішень, де кожен образ стає частиною винахідливої творчої гри та інструментально-клавірного розмаїття, що підкреслює неординарне мислення композитора, вимагаючи того ж від виконавця-інтерпретатора.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Гальченко М.С. Потенціал творчого мислення у викликах глобального світу (соціально-філософський аналіз) : дис. ... докт. філос. наук : 09.00.03 / ПНПУ ім. К. Д. Ушинського. Одеса, 2020. 361 с.
2. Мізітова А.А. Модуси гри в інструментальних концертах Едісона Денисова. *Часопис Національної музичної академії України імені П.І.Чайковського*. К., 2015. Вип. 1 (26). С. 97–105.
3. Черноіваненко А.Д. Академічне музично-інструментальне мистецтво як предмет музикознавчої системології. Одеса : Гельветика, 2021. 704 с.
4. Eibner F. Preface. Critical notes. *Haydn. Klavierstücke*. Wien, 1975. Pp. 2–6.
5. Huizinga J. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge, 2014. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315824161>
6. Ripin E.M. Haydn and the Keyboard Instruments of His Time. *Haydn Studies*. N.-Y. - L., 1981.
7. Rowland D. The instruments. *Early Keyboard Instruments: A Practical Guide*. Cambridge Handbooks to the Historical Performance of Music. Cambridge University Press; 2001. Pp. 24–42.

REFERENCES

1. Galchenko, M.S. (2020). The potential of creative thinking in the challenges of the global world (socio-philosophical analysis). Candidate's thesis. Odesa : K.D. Ushinsky PNP. [in Ukraine].
2. Mizitova, A.A. (2015). Playing modes in Edison Denisov's instrumental concertos. *Journal of the P.I. Tchaikovsky National Music Academy of Ukraine*. Kyiv. Issue 1 (26). Pp. 97–105 [in Ukraine].
3. Chernoiivanenko, A.D. (2021). Academic musical and instrumental art as a subject of musicological systemology. Odesa : Helvetica. [in Ukraine].
4. Eibner, F. (1975). Preface. Critical notes. *Haydn. Klavierstücke*. Wien, pp. 2–6. [in Austria].
5. Huizinga, J. *Homo ludens: A study of the play-element in culture*. Routledge, 2014. URL: <https://doi.org/10.4324/9781315824161> [in USA].

6. Ripin, E.M. (1981). Haydn and the Keyboard Instruments of His Time. Haydn Studies. N.-Y.- L. [in USA].

7. Rowland, D. The instruments. Early Keyboard Instruments: A Practical Guide. Cambridge Handbooks to the Historical Performance of Music. Cambridge University Press; 2001. Pp. 24–42. [in England]

Дата першого надходження статті до видання: 10.09.2025

Дата прийняття статті до друку після рецензування: 14.10.2025

Дата публікації (оприлюднення) статті: 14.11.2025