

УДК 783.28

DOI <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2024-41-5>**Лі Яньфей**

ORCID: 0009-0006-9632-7252

здобувач кафедри історії музики та музичної етнографії
Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової
1014860130@qq.com

МУЗИКОЗНАВЧІ АСПЕКТИ ВИВЧЕННЯ ПРОБЛЕМИ ГРИ У КОНТЕКСТІ ТЕАТРАЛЬНО-СЦЕНІЧНОГО МИСТЕЦТВА

Мета статті полягає у виявленні специфіки прояву ігрового начала в музичному мистецтві, передусім — у музично-сценічних жанрах, де гра постає як невід’ємний елемент художнього мислення та форми музичного вираження. Дослідження спирається на комплексну **методологію**, яка поєднує елементи музикознавчого аналізу, історико-культурного підходу, психологічного та філософського осмислення, а також культурологічної інтерпретації, що дозволяє розглядати феномен гри як цілісну й багатовимірну категорію в контексті музичного мистецтва. **Наукова новизна** — у статті здійснюється аналіз основних підходів до вивчення феномену гри з виділенням ключових дослідницьких позицій на шляху виявлення сутності цього явища. Гра та її специфічні художньо-образні принципи визначаються як необхідна складова музичного мистецтва у цілому, та театрального-сценічного мистецтва зокрема.

Висновки. У процесі художнього акту творча індивідуальність неминуче зіштовхується з антиномічною природою гри, реалізуючи у власному мисленні та дії фундаментальне протиріччя між умовним і безумовним, між конвенційним і неконвенційним, між штучним, ілюзорним і «справжнім», істинно реальним. Це протиріччя не усувається, а навпаки — перетворюється на продуктивне джерело художньої напруги та виразності. Таким чином, як композиторська й виконавська діяльність, так і рецептивний досвід слухача або інтерпретатора спираються на подвійне єдність: з одного боку — на знання й дотримання сталих художніх норм і композиційних закономірностей, а з іншого — на прагнення до їх подолання через акт творчої свободи, що і становить сутнісну основу ігрової логіки в музиці.

Ігрове в музиці виявляє себе як напружений обмін між полюсами різного типу — між активним і пасивним, звучним і мовчазним, стабільним і динамічним. Невід’ємним елементом цієї системи стає феномен «живого часу» — не як абстрактної метричної категорії, а як живої, пульсуючої матерії, у якій зіштовхуються й переплітаються звучні та

беззвучні моменти. Неперервність цієї пульсації задає особливу динаміку сприйняття та виконання, де час не просто вимірюється, а переживається. Музичне мистецтво, навіть у найбільш абстрагованих формах, зберігає зв'язок з екзистенційною реальністю, з рухом як виявом дії, а дія, у свою чергу, стає основою внутрішньої драматургії

Ключові слова: гра, ігрова логіка, акціональна та комунікативна природа гри, театральність, музично-сценічні жанри, творча індивідуальність.

Li Yanfei, Applicant at the Department of Music History and Musical Ethnography of the Odesa National A. V. Nezhdanova Academy of Music

Musicological aspects of exploring the phenomenon of play in the context of theatrical and stage art

The aim of this article is to identify the specific manifestations of playfulness in musical art, with a particular focus on music-dramatic genres, where the concept of play emerges as an integral element of artistic thinking and a form of musical expression. The research is grounded in a comprehensive methodology that integrates elements of musicological analysis, historical and cultural approaches, psychological and philosophical reflection, as well as cultural interpretation. This allows the phenomenon of play to be understood as a holistic and multidimensional category within the framework of musical art.

The article's scientific novelty lies in its analysis of the main approaches to studying the phenomenon of play, highlighting key research positions in uncovering the essence of this concept. Play and its specific artistic and figurative principles are interpreted as essential components of musical art in general and of theatrical and stage art in particular.

Conclusions. In the process of artistic creation, the creative individual inevitably confronts the antinomic nature of play, embodying within thought and action a fundamental contradiction between the conditional and the unconditional, between the conventional and the unconventional, between the artificial, illusory and the "real," the genuinely authentic. This contradiction is not resolved but rather transformed into a productive source of artistic tension and expressiveness. Thus, both compositional and performative activities, as well as the listener's or interpreter's receptive experience, are based on a dual unity: on the one hand, the knowledge and observance of established artistic norms and compositional principles, and on the other, the striving to overcome them through an act of creative freedom — this constituting the essential foundation of the logic of play in music.

Play in music reveals itself as a tense exchange between contrasting poles — between activity and passivity, sound and silence, stability and dynamism. An indispensable element of this system is the phenomenon of "living time," not as an abstract metric category but as a living, pulsating substance in which sounding and silent moments collide and intertwine. The continuity of this pulsation sets a particular dynamic for perception and performance, where time is not merely measured but experienced. Even in its most abstract forms, musical art maintains a connection with existential reality, with movement as a manifestation of action, and action in turn becoming the basis of internal dramaturgy.

Key words: play, logic of play, actional and communicative nature of play, theatricality, music-dramatic genres, creative individuality.

Актуальність обраного напрямку дослідження зумовлена тим, що проблема гри та ігрових засад людської діяльності постає не лише як надзвичайно складна міждисциплінарна категорія, а й як одна з найвагоміших тем сучасної гуманітарної науки, яка потребує всебічного теоретичного осмислення та комплексного аналізу. Підтвердженням цього є стійкий і неухильно зростаючий науковий інтерес до означеної феноменологічної сфери, що виявляється у працях представників різних наукових галузей – від психології та лінгвістики до мистецтвознавства, музикознавства і культурології. Широта інтерпретацій та глибина підходів свідчать про те, що ігрове начало в людській культурі осмислюється як універсальна, архетипова форма діяльності, що впливає на всі аспекти соціокультурної взаємодії.

У цьому контексті **мета** даного дослідження полягає у виявленні специфіки прояву ігрового начала в музичному мистецтві, передусім – у музично-сценічних жанрах, де гра постає як невід’ємний елемент художнього мислення та форми музичного вираження. Дослідження спирається на комплексну **методологію**, яка поєднує елементи музикознавчого аналізу, історико-культурного підходу, психологічного та філософського осмислення, а також культурологічної інтерпретації, що дозволяє розглядати феномен гри як цілісну й багатовимірну категорію в контексті музичного мистецтва.

Наукова новизна – у статті здійснюється аналіз основних підходів до вивчення феномену гри з виділенням ключових дослідницьких позицій на шляху виявлення сутності цього явища. Гра та її специфічні художньо-образні принципи визначаються як необхідна складова музичного мистецтва у цілому, та театральньо-сценічного мистецтва зокрема.

Викладення основного матеріалу. У широкому колі історико-філософського та естетичного дискурсу XIX–XX століть проблема гри посідає центральне місце в концептуальних побудовах таких мислителів, як І. Кант, Й. Гейзінга, Г. Спенсер, Ф. Шиллер, Л. Виготський, О. Самойленко, Г.-Г. Гадамер, та інші. Попри відмінності в теоретико-методологічних підходах, більшість із них одноставні в ствердженні того, що гра є не про-

сто приватним феноменом людської активності, а одним із фундаментальних механізмів формування й функціонування культури. Гру розглядають не як побічну чи маргінальну практику, а як структуротворчу засаду культурного буття, через яку формуються соціальні відносини, символічні структури та креативні моделі поведінки.

Особливої уваги заслуговує концепція Й. Гейзинга, викладена у його фундаментальній праці «*Homo ludens*», де стверджується пріоритетність гри щодо культури. На думку дослідника, гра передує самій культурі, оскільки остання неможлива без існування людської спільноти, тоді як ігрова поведінка спостерігається і в тваринному світі незалежно від впливу людини [10, с. 21]. Таким чином, гра постає не як вторинна форма, зумовлена культурними нормами, а як первинна екзистенційна функція живої істоти.

Гейзинга наголошує, що гра, навіть у своїх найелементарніших проявах, уже виходить за межі простих фізіологічних рефлексів: вона не зводиться до біологічної необхідності чи механічної реакції. Навпаки, гра, згідно з його переконанням, – це смисложиттєва функція, у якій втілюється особлива форма життєтворчості. Саме в ігровій дії виявляється специфічна духовна стихія, яку неможливо редукувати до утилітарних або біологічних цілей. Цілеспрямованість ігрового акту, за словами автора, виявляє в ньому особливу нематеріальну субстанцію, що становить саму сутність гри як культурного явища [10, с. 21].

Отже, заперечення значущості гри означає відмову від розуміння глибинних засад людського існування. Уже в античній філософській традиції, починаючи з Платона, утверджується думка про те, що гра є невід’ємною частиною як людської природи, так і соціального устрою. У платонівській концепції ідеальної держави гра фігурує поряд із законами та людською спільнотою як одна з трьох основ буття, що свідчить про визнання її онтологічного статусу.

До цього тезису звертається й А.А. Тахо-Годі у своїй праці «Життя як сценічна гра в уявленнях давніх греків», де докладно аналізуються погляди античних мислителів на структурні прин-

ципи організації людського суспільства. Особливу увагу приділено ролі гри як соціально значущого механізму, здатного не лише відображати, але й активно формувати культурні процеси, що визначають як особистісні, так і колективні стратегії поведінки [9]. У цьому сенсі гра в античній свідомості постає не просто як форма дозвілля чи розваги, а як екзистенційна категорія, що визначає саму логіку буття та культурної творчості.

У межах сучасної філософсько-естетичної думки особливого значення набуває концепція гри як універсального онтологічного та культурного принципу, що з особливою виразністю проявляється в інтерпретаціях Г.-Г. Гадамера. В одному з ключових фрагментів його праці підкреслюється: «гра мистецтва – це радше дзеркало, яке протягом тисячоліть знову й знову постає перед нами. У ньому ми бачимо себе – часто в досить несподіваному або чужому вигляді – такими, якими ми є, якими ми можемо бути, ким ми насправді є» [2, с. 168]. Це визначення демонструє, що мистецтво, наділене ігровим началом, не лише відображає людину, а й активно формує її самосвідомість, задаючи множинні перспективи буття. Воно загострює сприйняття власної ідентичності та відкриває горизонти можливого, висвітлюючи внутрішні парадокси людського існування.

Особливо показово, що Гадамер піддає критиці традиційне дихотомічне розмежування між «ігровим» і «серйозним», вказуючи на його історичну та культурну умовність. Подібне протиставлення, на його думку, свідчить про «втрату свободи», оскільки проголошений антагонізм між життям і мистецтвом є невід’ємною складовою відчуженого сприйняття світу, наслідком абстрактного мислення, що приховує глибинний зв’язок між буттям і художньою дією. Тим самим, як стверджує філософ, заперечується універсальність ігрового як сфери дії, що має власний онтологічний статус [2, с. 168]. Це висловлювання відкриває широкі горизонти для інтерпретації гри як автономної форми людського буття, не зведеної до категорії дозвілля чи розваги, а такої, що має екзистенційне й метафізичне значення.

На цьому ґрунті виникає узагальнене уявлення про концепцію ігрового генезису культури, ключові положення якої вияв-

ляються у працях Й. Гейзинга, Г.-Г. Гадамера та інших мислителів. Гра постає як культурна універсалія, як первинний імпульс кожної форми творчої діяльності, а не як похідна культурної рефлексії. У «Homo ludens» Й. Гейзинга наголошує, що гра – це «певна задана величина», тобто феномен, що існує апіорно стосовно культури і супроводжує її на всіх етапах історичного становлення, пронизуючи її від витоків до сучасності [10, с. 23]. Отже, усе, що виходить за межі утилітарного, повсякденного й функціонального, може розглядатися як прояв ігрового начала, як форма культурного вираження, що має власний смисл.

При цьому гра, як підкреслює Гейзинга, володіє не лише психологічними чи фізіологічними характеристиками, але й яскраво вираженою естетичною природою. Саме в цьому контексті виникає уявлення про її надмірність і самозалученість – якості, що відрізняють її від біологічно зумовлених форм поведінки [8]. Гра, з естетичної точки зору, являє собою строго структуровану дію, що має організуючу здатність, формує особливий простір і здатна викликати відчуття краси, захоплення та святковості. Таким чином, естетичне вимірювання гри виявляється в її здатності до символізації, створення умовної реальності, внутрішньо впорядкованої та художньо оформленої.

Й. Гейзинга виокремлює в грі низку естетичних параметрів, які безпосередньо співвідносяться із законами художньої, зокрема музичної, форми: рівновага і напруга, варіантність і контраст, зав'язка і розв'язка, ритм і гармонія [8]. Ці категорії можуть бути інтерпретовані як універсальні компоненти музичної композиції, в якій виявляється ігрова логіка. Музичний твір, подібно до гри, конструє специфічну художню умовність, створюючи альтернативний порядок, що має автономну систему значень, вступає в діалог із реальністю і водночас протиставляється їй.

Крім того, гра, за Хейзингою, має трансформативний потенціал: вона здатна звільняти особистість, залучати її до процесу «перевтілення», відкривати раніше неосвоєні ресурси життєвої енергії [8]. Ця властивість надає грі не лише естетичного, а й екзистенційного характеру. У своєму визначенні гри як дії, що відбувається в певних межах простору, часу та сенсу, організова-

ної за добровільно прийнятими правилами й позбавленої прямої матеріальної вигоди, Хейзинга наголошує на її структурно-комунікативній природі [10, с. 44]. Гра постає як форма соціальної взаємодії, що породжує тимчасову спільноту, в межах якої учасники вступають в особливі ролеві відносини, обмінюються знаками, жестами та діями у символічному просторі.

Комунікативна природа гри, з одного боку, передбачає її колективність, публічність і діалогічність, а з іншого – допускає й одиничне, уявне вимірювання, у якому твориться ілюзорна реальність і стає можливим контакт з вигаданими партнерами. Акціональний, або діяльнісний, аспект гри розкривається через моделювання життєвих або фантастичних ситуацій, у яких суб'єкт отримує змогу не просто відображати реальність, а інтерпретувати її за допомогою ігрових стратегій.

Ю. Лотман, продовжуючи та розвиваючи цю лінію міркувань, визначає гру як «модель дійсності особливого типу», підкреслюючи її відмінність від моделей, що базуються на практичному або пізнавальному типах поведінки [5, с. 390]. На його думку, гра, подібно до мистецтва, не просто репрезентує дійсність, а створює її символічне відображення, що передбачає множинність інтерпретацій і відкриває можливість розв'язання складних життєвих ситуацій шляхом їх перенесення в інше, умовне вимірювання. Таким чином, гра, наділена свободою уяви та гнучкістю символічного мислення, стає невід'ємним інструментом когнітивної та екзистенційної обробки досвіду, дозволяючи індивіду кожного разу заново переосмислювати як самого себе, так і навколишній світ.

Представлена мистецтвознавча й культурологічна інтерпретація феномену гри виявляє принципові розбіжності з панівними у психології підходами, де гра, як правило, тлумачиться в межах ролевої поведінки особистості, нерідко пов'язаної з проявами негативних або навіть деструктивних тенденцій у структурі індивідуальної свідомості [11]. У цій парадигмі гра постає як спосіб тимчасового домінування в соціальному середовищі, спрямованого на компенсацію внутрішніх дефіцитів, передусім – на підвищення самооцінки через штучно сконструйоване

відчуття переваги. Однак подібне тлумачення радше свідчить про адаптаційну функцію гри в контексті соціальної регуляції, ніж про її креативну й екзистенційну цінність. За такої установки гра втрачає свою онтологічну глибину й зводиться до поведінкової моделі, детермінованої зовнішніми нормативними обмеженнями, що, своєю чергою, стримують особистісний потенціал і звужують простір справжньої творчої свободи.

На відміну від цього, О. Самойленко пропонує суттєво глибшу концептуалізацію ігрового феномену, яка виходить за межі функціонально-ролевих пояснень. Виходячи з ідеї автономії ігрової дії – розуміння гри як самодостатньої й безкорисливої форми активності, не підпорядкованої зовнішній доцільності, що бере свій початок у кантівській естетиці та набула широкого поширення в мистецтвознавчих теоріях, – Самойленко наполягає на визнанні продуктивного, творчо результативного характеру гри. Вона, за його переконанням, може бути витлумачена як найвища форма реалізації суб'єктного потенціалу, як досягнення «вершинного» рівня самореалізації в дусі Л. Виготського або «самоактуалізації» – в термінах А. Маслоу. У цьому аспекті гра набуває ноетичного статусу: вона стає інструментом самопізнання, самопоходання та прилучення до вищих смислових структур буття [8].

Ноетичне вимірювання гри, як стверджує дослідник, розкриває її справжню сутність – не як засобу здобуття зовнішньої, прагматичної вигоди, а як шляху до «виграшу самого себе», до внутрішнього звільнення й розкриття суб'єкта в його творчому й духовному потенціалі. Мистецтво, згідно з цією концепцією, постає своєрідною школою такої гри: воно навчає суб'єкта не тимчасовій вигоді, а досвіду глибинного самоперевершення, що робить гру подією смислоформуючого порядку, а не просто формою розваги.

Аналогічну лінію продовжує М. Бахтін у фундаментальному дослідженні «Творчість Франсуа Рабле та народна культура Середньовіччя й Ренесансу», де гра розглядається в контексті феномену карнавалізації та сміхової культури. Через аналіз гротеску автор демонструє, що сміх і карнавал як форми ігрової

свідомості підривають моністичну серйозність і претензії на абсолютність – як у соціальній сфері, так і в інтелектуальній. Карнавал руйнує фіксовані уявлення про належне й необхідне, вивільняючи свідомість і уяву від догматичних рамок. Саме тому, за думкою Бахтіна, масштабні перетворення в культурі й навіть у науці часто передуються своєрідним «карнавалом мислення», у межах якого відбувається глибока переоцінка попередніх засад і відкриваються нові горизонти смислів [1, с. 27].

Таким чином, ідеї Бахтіна щодо ігрової природи сміху та гротеску дозволяють розглядати карнавал не як архаїчну форму, а як активний трансформуючий механізм, що впливає на культурні процеси і, зокрема, на музичне мистецтво. Саме з цих позицій стає можливим осмислення природи сміхового й гротескного в музичній драматургії, у якій карнавальні установки постають носіями нових смислів, руйнуючи канони та ієрархії, і тим самим актуалізуючи потенціал художнього оновлення.

Недивно, що ідея гри як естетичного й семантичного принципу стає предметом пильної уваги з боку широкого кола дослідників – зокрема М. Бахтіна, Є. Назайкінського, О. Самойленко, В. Клименко, Ю. Лотмана, М. Максименко та інших.

У їхніх працях ігрове начало розглядається як багаторівневий феномен, що охоплює соціальні, психологічні, художні, комунікативні та семіотичні виміри. Особливу цінність для нашого дослідження становлять праці, в яких здійснюється осмислення гри крізь призму музичної мови та форми. У цих роботах гра постає не як випадкове чи декоративне явище, а як структурний елемент музичного мислення, здатний моделювати різні типи взаємодії – між автором і слухачем, композитором і виконавцем, текстом і його інтерпретацією. Ігрове, таким чином, постає як невід’ємна складова музичного дискурсу, розкриваючись як особливий спосіб організації смислу в художньому просторі.

В естетико-музикознавчій концепції Є. Назайкінського феномен гри отримує глибоке структурне осмислення крізь призму музичної логіки та інтонаційної організації композиції. Дослідник наголошує, що в межах музичного твору ігрова логіка не є зовнішнім елементом чи стилістичним нашаруванням, а стано-

вить внутрішньо зумовлений, композиційно організуючий принцип. Вона повністю підпорядковується загальній логіці форми й виявляється насамперед на рівні інтонаційних структур, де реалізується у вигляді стійких синтаксичних моделей. За словами Є. Назайкінського, майже всі інструментально-ігрові фігури можуть бути охарактеризовані через тріаду «характерологічне – емоційне – логічне», яка охоплює: по-перше, визначення характеру синтаксичного елемента (його модусу та інтонаційних констант); по-друге, його співвіднесення з попереднім музичним матеріалом; і по-третє, спосіб його входження в тканину музичного процесу – чи то через плавне впровадження, різке втручання або контрастне зіставлення [7, с. 226]. Зазначена тріада становить не лише аналітичний інструмент, а й схему внутрішнього розгортання музичного смислу в ігрових термінах.

Найнаочніше, на думку Назайкінського, ігрова логіка виявляється в техніці концертування. Під цим терміном він розуміє не лише жанрову специфіку, а й принцип композиційного мислення, що ґрунтується на зіткненні різних інструментальних і фактурних груп, звукових пластів і ліній поведінки, які створюють багатшарову, «стереофонічну» – у театральному сенсі – картину музичної дії [7, с. 227]. Така структура не просто імітує сценічне протистояння, а формує абстрагованішу, універсальну форму музичної драматургії, засновану на інтенсивній взаємодії та ігровому суперництві звукових тіл. Інструментальна музика, за переконанням автора, особливо сприятлива для цього типу мислення, оскільки звільнена від семантичної інерції слова та текстових обмежень вокальної лінії. Саме відмова від розгорнутого монологу відкриває можливість для стрімкої зміни образів і ситуацій, що є характерною ознакою ігрової структури.

Ці уявлення про музичну театралізацію неминуче ведуть дослідження до суміжної проблематики – явища театральності в ширшому, міждисциплінарному контексті. На перетині різних видів мистецтва театральність постає не лише формою художнього вираження, а й універсальною категорією, що описує специфічний спосіб організації художньої реальності. Уже на початку ХХ століття ця проблематика отримала глибоку

розробку у фундаментальних працях М. Євреїнова – видатного режисера, теоретика театру та філософа мистецтва. У низці його текстів – таких як «Театр як такий» (1912), «Театр для себе» (1915–1917), «Вступ до монодрами» (1909), «Апологія театральності» (1913) – формується оригінальна концепція театральності як онтологічно значущого феномена.

На думку Євреїнова, театральність – це невід’ємний аспект людського існування, що виявляється як здатність до естетичного перетворення дійсності. Вона виражається в «естетичній монстрації», тобто в навмисному, експресивному показі, за допомогою якого навіть поза межами театральної сцени жест, інтонація, міміка набувають сценічної насиченості й організовують простір художнього сприйняття [3, с. 40–41]. Таким чином, театральність розуміється як категорія, що не зводиться до театру як інституції, а як внутрішня потреба людини структурувати реальність у формі вистави, звільняючись від прямого та буквального сприйняття світу. Цей «інстинкт перетворення», за висловом Євреїнова, є універсальною антропологічною характеристикою, яка протиставляє реальному – вигадане, а буденному – художньо сконструйоване. Особливу увагу Євреїнов приділяє питанням глядацького сприйняття, наголошуючи на його умовному, договірному характері.

У процесі театального акту між митцем і глядачем встановлюється безмовна угода, відповідно до якої естетична умовність приймається обома сторонами як справжня реальність на час художньої взаємодії [3, с. 40]. Саме тут народжується парадокс: штучно створений світ, що усвідомлюється як ілюзія, набуває справжньої значущості завдяки тій свободі, яку він дарує – звільненню від необхідності, від диктату буденності. У цьому сенсі театральність постає ключем до осмислення ігрової природи культури як цілісного феномена.

Таким чином, концепції Євреїнова та Назайкінського збігаються у визнанні гри й театралізації як глибинних структурних основ художнього мислення. Обидва автори підкреслюють, що гра – це не зовнішня маска чи декоративна оболонка, а форма буттєвої активності, у межах якої відбуваються найважливіші процеси смислоутворення, комунікації та самопізнання. У музичному мистецтві, особливо в його інструментальних формах, ця ігрова логіка отримує специфічне втілення: тут театр

зміщується з фізичної сцени у звуковий простір, а інтонація стає носієм дії, що розгортається за законами сценічного представлення, але в абстрагованій і трансформованій формі.

Феномен музичної ігрової логіки набуває додаткової теоретичної глибини у роботах багатьох дослідників, у концепції яких акцент зміщується з самої гри як дії на її репрезентацію в звуковому просторі. Ігрова логіка розглядається не в вузькому сенсі безпосереднього виконання ігрових дій, а як результат взаємодії композиторського задуму та виконавської інтерпретації, тобто як синтез двох суб'єктних начал, об'єднаних спільною комунікативною стратегією. Ігрова логіка формувалася паралельно з еволюцією інтонаційного мислення і тому передусім пов'язана не з буквальним втіленням гри, а з її концептуалізацією – з відображенням ігрових ситуацій, моделей поведінки, типів сприйняття, що виникають у життєвому досвіді й трансформуються у музичній тканині. Гра в цьому контексті постає як складна комунікативна діяльність, що народжується на перетині інтелектуального конструювання й емоційного реагування – що є особливо важливим у сфері художнього вираження, де інтонація стає носієм не лише форми, а й смислу.

Продовжуючи розробку цієї парадигми, М. Максименко зосереджує увагу на ігрових аспектах композиторського мислення ХХ століття, пропонуючи дослідницький алгоритм, у якому ключовими векторами виступають авторська ініціатива, виконавська інтерпретація та інтерактивність сприйняття з боку аудиторії [6]. Така методологічна рамка дозволяє розглядати музичний твір як багатошаровий процес, що охоплює акти задуму, втілення і рефлексії, організовані за принципом динамічної взаємодії – не стільки лінійної, скільки багатовимірної, ігрової за суттю. При цьому, попри хронологічну локалізацію об'єкта аналізу – переважно в межах музики другої половини ХХ століття – запропонована модель виявляється релевантною і для інших історичних пластів, оскільки сама логіка художньої комунікації залишається незмінно діалогічною та варіативною.

Особливий внесок у теоретизацію ігрової структури робить В. Клименко, який розробив концепцію екстраполяції універсальних ігрових принципів у сферу музичного мистецтва [4]. У своїй дисертаційній роботі він пропонує типологію

ігрових структур, засновану на виявленні інваріантних моделей, зокрема: структури «змагання» (базується на принципі суперництва), структури «мозаїки» (принцип комбінаційності) та структури «містифікації» (принцип амбівалентності). Кожна з них функціонує на багатьох рівнях – від абстрактно-логічного і філософсько-естетичного до музично-стильового, композиційного та інтерпретаційного [4, с. 5–6]. Така багаторівнева модель дозволяє осмислювати музичний твір як складну ігрову систему, організовану за певними внутрішніми законами, що варіюються залежно від типу структури.

Так, ігрова структура «змагання» формує особливу типологію цілісності, у межах якої елементи не протиставляються одне одному за принципом амбівалентності, а прагнуть до діалектичної взаємодії. Це сприяє не стільки конфлікту, скільки продуктивному синтезу традицій, оновленню смислів і форм. Принцип «змагальності» тут виступає як стимул до художнього пошуку, як модель внутрішньої напруги, що веде до трансформації.

Структура «мозаїки» передбачає співіснування стабільних і рухомих елементів, організованих за принципом варіативного повторення, у межах якого зберігається певна початкова структурна матриця. Тут особливо виразно виявляється ігрове прагнення до реконфігурації, до створення нових зв'язків і структурних комбінацій, які водночас зберігають впізнаваність початкових елементів. Це моделює сприйняття як процес активного збирання фрагментів у цілісну форму, в якій сталість і мінливість перебувають у динамічній рівновазі. Нарешті, структура «містифікації» ґрунтується на естетиці прихованого та розшифровки, де визначальним стає ефект прихованої складності.

У цьому контексті гра реалізується як інтелектуальний процес дешифрування: окремі елементи твору набувають функції знаків, доступних для розуміння лише тому, хто володіє певним рівнем інтерпретаційної компетентності. Це створює ситуацію «балансування на межі очевидного й прихованого», актуалізуючи феномен таємниці й запрошуючи слухача до співучасті в розгадуванні. Подібне художнє моделювання не лише естетично збагачує сприйняття, але й перетворює процес інтерпретації на ігрову дію, в якій інтелектуальне зусилля поєднується з чуттєвим задоволенням.

Сукупність розглянутих теоретичних підходів дозволяє говорити про формування комплексної моделі музичної гри як багатовимірною феномена, що охоплює когнітивні, емоційні, композиційні та семіотичні аспекти. Музична ігрова логіка, у згаданих трактуваннях, набуває статусу методологічної категорії, здатної описувати не лише структурні параметри твору, а й способи взаємодії суб'єктів музичної комунікації в просторі художнього акту.

Висновки. У процесі художнього акту творча індивідуальність неминуче зіштовхується з антиномічною природою гри, реалізуючи у власному мисленні та дії фундаментальне протиріччя між умовним і безумовним, між конвенційним і неконвенційним, між штучним, ілюзорним і «справжнім», істинно реальним [8, с. 104]. Це протиріччя не усувається, а навпаки – перетворюється на продуктивне джерело художньої напруги та виразності. Таким чином, як композиторська й виконавська діяльність, так і рецептивний досвід слухача або інтерпретатора спираються на подвійне єдність: з одного боку – на знання й дотримання сталих художніх норм і композиційних закономірностей, а з іншого – на прагнення до їх подолання через акт творчої свободи, що і становить сутнісну основу ігрової логіки в музиці.

У цьому контексті особливого значення набуває категорія ігрового принципу, що втілюється у формі діалогічних зіставлень усередині музичного твору. Ці зіставлення не обмежуються структурною або жанровою контрастністю, а проявляються в особливостях музично-мовного вираження, у темпо-ритмічній організації й, особливо, в агональній напруженості музичної тканини, де конфлікт і взаємодія виступають рушійними силами композиційного процесу. Ігрове в музиці виявляє себе як напружений обмін між полюсами різного типу – між активним і пасивним, звучним і мовчазним, стабільним і динамічним.

Невід'ємним елементом цієї системи стає феномен «живого часу» – не як абстрактної метричної категорії, а як живої, пульсуючої матерії, у якій зіштовхуються й переплітаються звучні та беззвучні моменти. Неперервність цієї пульсації задає особливу динаміку сприйняття та виконання, де час не просто вимірюється, а переживається. Музичне мистецтво, навіть у найбільш абстрагованих формах, зберігає зв'язок з екзистенційною

реальністю, з рухом як виявом дії, а дія, у свою чергу, стає основою внутрішньої драматургії.

Таким чином, понятійна тріада гра – композиція – моторність формує цілісне й концептуально насичене поле, у межах якого можна розглядати процеси становлення й розвитку інструментальної музики. Причому в цій тріаді моторність виступає як вихідна форма вияву ігрового призначення художньої форми, як її енергетичний і експресивний імпульс, що пов'язує музичний твір із тілесною, «телеграфічною» природою руху. Саме через моторність відбувається артикуляція внутрішнього драматизму, інтенсифікація психологічного змісту й активізація рецепції.

У результаті інструментальна музика, в якій моторний елемент посідає центральне місце, наближається до театральних моделей дії. Твір починає функціонувати як сценічна подія, як звукове представлення, у якому розгортається умовне, але водночас психологічно достовірне дійство. Звідси – особлива значущість феномена театральності в музичному мистецтві як у широкому естетичному сенсі, так і в специфічно жанровому, насамперед в оперних формах. Театралізація в цьому випадку не є вторинною чи зовнішньою характеристикою, а становить сутнісну основу музичної дії, перетворюючи твір на простір, де гра, форма й рух утворюють живу єдність переживання та вираження.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Бахтин М. Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. 543 с.
2. Гадамер Г.-Г. Игра искусства. *Вопросы философии*. М., 2006. №8. С. 155–168.
3. Евреинов Н. Демон театральности. М.–СПб.: Летний сад, 2002. 535 с.
4. Клименко В. Ігрові структури в музиці: естетика, типологія, художня практика: автореф. дис. на здобуття наук. ступеня канд. мистецтвознавства: спец. 17.00.03. НМАУ імені П.І. Чайковського. К., 1999. 16 с.
5. Лотман Ю. Статті по семиотике культуры и искусства. СПб.: Академ. Проект, 2002. 544 с.
6. Максименко М. Ігрова логіка в музичному мистецтві ХХ століття: до питання про стратегічність композиторського мислення. *Актуальні проблеми історії, теорії та практики художньої культури: збірник наукових праць*. Київ: Міленіум, 2011. Вип. 26. С. 219–226.

7. Назайкинский Е. В. Логика музыкальной композиции. М.: Музыка, 1982. 319 с.

8. Самойленко А. Диалог как музыкально-культурологический феномен: методологические аспекты современного музыкознания: дисс.... докт. искусств.: 17.00.03. Киев, 2003. 437 с.

9. Тахо-Годи А. Жизнь как сценическая игра в представлении древних греков. СПб.: Алетейя, 1999. С. 434–443.

10. Хейзинга Й. Homo Ludens; Статьи по истории культуры. М.: Прогресс-Традиция, 1997. 416 с.

11. Osadcha S. Theoretical aspects of studying the symbolic foundations of liturgical and singing tradition. *Musicological discourse and problems of contemporary semiology: collective monograph*. Lviv-Toruń: Liha-Pres, 2020. С. 25–41.

REFERENCES

1. Bakhtin, M. (1990) The Works of Francois Rabelais and the Popular Culture of the Middle Ages and the Renaissance. M.: Fiction. [in Russian].

2. Gadamer, G.-G. (2006) Game of art. *Questions of philosophy*. M. No. 8. pp. 155–168. [in Russian].

3. Evreinov, N. (2002) The Demon of Theatrics. M.–SPb.: Summer Garden [in Russian].

4. Klimenko, V. (1999) Game structures in music: aesthetics, typology, artistic practice: abstract. dis. on health sciences. Ph.D. level mysticism: special. 17.00.03. NMAU named after P.I. Tchaikovsky. K. 16 p. [in Ukrainian]

5. Lotman, Yu. (2002) Articles on the semiotics of culture and art. SPb.: Academic. Project. [in Russian].

6. Maksimenko, M. (2011) Game logic in the musical mysticism of the twentieth century: before nutrition about the strategic nature of the composer's mind. Current problems of history, theory and practice of artistic culture: a collection of scientific works. Kiev: Milenium. Iss. 26. pp. 219–226. [in Ukrainian]

7. Nazaykinsky, E. (1982) Logic of musical composition. M.: Muzyka. [in Russian].

8. Samoilenko, A. (2003) Dialogue as a musical and cultural phenomenon: methodological aspects of modern musicology: diss.... doc. arts: 17.00.03. Kyiv. [in Russian].

9. Takho-Godi, A. (1999) Life as a stage play in the imagination of the ancient Greeks. St. Petersburg: Aletheia. Pp. 434–443. [in Russian].

10. Huizinga, J. (1997) Homo Ludens; Articles on the history of culture. Moscow: Progress-Tradition. [in Russian].

11. Osadcha S. Theoretical aspects of studying the symbolic foundations of liturgical and singing tradition. *Musicological discourse and problems of contemporary semiology: collective monograph*. Lviv-Toruń: Liha-Pres, 2020. С. 25–41. [in English].