

УДК 78.01/.06/.07+78.071.2+780.6

DOI <https://doi.org/10.31723/2524-0447-2021-33-2-20>**Ірина Мар'янівна Шпитальна**

ORCID: 0000-0001-8558-0259

аспірант кафедри історії музики та музичної етнографії
Одеської національної музичної академії імені А. В. Нежданової
iryna.shpytalna@gmail.com

АКОРДЕОННЕ ВИКОНАВСТВО ЯК ІГРОВИЙ ФЕНОМЕН У КОНТЕКСТІ ГЕРМЕНЕВТИЧНОГО ПІДХОДУ

Мета статті полягає у розкритті поняття виконавської гри та її складників як цілісного творчого процесу, пов'язаного із суб'єктивними (виконавець та його індивідуальні особливості) та об'єктивними (інструмент, музичний текст) чинниками акордеонної творчості, а також визначенні ігрових планів виконавства, зокрема планів вивчення акордеонного тексту. **Методологія дослідження** передбачає поєднання герменевтичного, текстологічного та інтерпретологічного методів, що дозволяє виокремити поняття акордеонного тексту та відношення до нього, яке полягає у пошуку нових виконавських, ціннісних оцінок і значень та зумовлюється континуально-творчою діяльністю виконавця. **Наукова новизна** дослідження визначається формуванням комунікативно-ігрового підходу до акордеонної виконавської творчості як цілісного процесу, що охоплює суб'єктивні та об'єктивні, зовнішні та внутрішні, технічні та художні аспекти виконавства. Такий підхід поглиблює розуміння акордеонної творчості та гри, яка є провідним видом діяльності виконавця на всіх рівнях роботи над музичним текстом – від структурного до художнього. Тому гра постає як самоактуалізація особистості виконавця, спосіб вираження його інтенціональної сфери через звукову репрезентацію. **Висновки** дозволяють визначити поняття музично-виконавської гри як цілісний континуальний творчий процес, а також комунікативно-ігровий підхід як необхідну передумову формування методологічних виконавських орієнтирів та особистісного бачення. Гра як основний вид діяльності виконавця організовується і скеровується смисловими зовнішніми та внутрішніми, об'єктивними та суб'єктивними чинниками, серед яких визначальними постають особистісні інтенції та автентичність (усвідомлена архітектоніка рефлексуючої свідомості) виконавця як автора художньої інтерпретації. Загалом ігровий аспект можна розглядати як виконавський підхід, що охоплює питання тексту та інтерпретації. Відповідно,

значення гри розширюється від технічного поняття до когнітивного духовно-смыслового процесу.

Ключові слова: акордеоністика, акордеонний текст, виконавство, гра, герменевтика, інтерпретація, комунікативно-ігровий підхід.

Shpytalna Iryna Maryanivna, Postgraduate Student at the Department of Music History and Musical Ethnography of the Odessa National A. V. Nezhdanova Academy of Music

Accordion performance as a playing phenomenon in the context of the hermeneutic approach

The purpose of the article is to reveal the concept of performing game and its components as a holistic creative process associated with subjective (performer and his individual characteristics) and objective (instrument, musical text) factors of accordion creativity, as well as defining performance plans, in particular plans to study the accordion text. **The research methodology** involves a combination of hermeneutic, textual and interpretive methods, which allows to distinguish the concept of accordion text and attitude to it, which is to find new performance, values and meanings and is determined by the continuous creative activity of the performer. **The scientific novelty** of the study is determined by the formation of communicative-game approach to accordion performance, as a holistic process that includes subjective and objective, external and internal, technical and artistic aspects of performance. This approach deepens the understanding of accordion creativity and playing, which is the leading activity of the performer at all levels of work on the musical text – from structural to artistic. Thus, the game appears as a self-actualization of the performer's personality, a way of expressing his intentional sphere through sound representation. **Conclusions** allow us to define the concept of musical performance as a holistic continuous creative process, as well as communicative-game approach as a necessary prerequisite for the formation of methodological performance guidelines and personal vision. The game, as the main activity of the performer, is organized and directed by semantic external and internal, objective and subjective factors, among which the personal intentions and authenticity (conscious architectonics of reflective consciousness) of the performer as the author of artistic interpretation are decisive. In general, the game aspect can be considered as a performance approach, covering issues of text and interpretation. Accordingly, the meaning of the game expands from a technical concept to a cognitive spiritual and semantic process.

Key words: accordion, accordion text, performance, game, hermeneutics, interpretation, communicative-game approach.

Актуальність дослідження. Натепер сучасна акордеонна творчість посідає одне із провідних місць у академічному та народному музичному мистецтві. Це пов'язано із вдосконаленням органології інструмента, його яскравими фактурними, тембровими, художньо-виражальними можливостями,

експериментальністю підходів до виконавської інтерпретації, різножанровістю та перспективністю використання акордеона у різних інструментальних складах ансамблів та оркестрів. Однак малодослідженим залишається психологічний аспект акордеонної творчості, тобто безпосередній процес гри як континуальне явище, яке охоплює питання акордеонного тексту (його адаптації), інтерпретації (автентичності), внутрішнього стану виконавця, його фізичних та духовних, технічних та емоційно-сміслових ресурсів.

Акордеонна методична література здебільшого спрямована на вивчення конструктивних особливостей інструментів, технічну сторону виконання (постановку, аплікатуру, розвиток техніки, класифікацію штрихів, артикуляцію), а також хронологію еволюції акордеона як академічного інструмента (історичний ракурс). Вищенаведені питання детально досліджені у наукових працях М. Імханицького, А. Мірека, М. Давидова, М. Оберюхтіна, А. Онуфрієнка, що безумовно є цінним внеском у розвиток та становлення акордеонно-баянного мистецтва, зокрема акордеоністики. Проте з огляду на постійне вдосконалення органології інструментів, а також зміну виконавського та композиторського мислення, суспільної свідомості загалом, методична література вимагає суттєвого оновлення та розширення контексту дослідження. Саме тому доцільно розглянути гру як багатозначне явище, що охоплює всі сфери людського життя, а також генерує процес інтерпретації (адже тільки за безпосередньої активної діяльності приходить розуміння інтенцій та значень). Цим зумовлене звернення до різних концепцій гри та інтерпретації як культурних феноменів, що становлять теоретичні засади цього дослідження (Г. Гадамер, Р. Кайюа, Г. Орлов, Й. Хейзінга та ін.)

Мета статті полягає у розкритті поняття виконавської гри та її складників як цілісного творчого процесу, пов'язаного із суб'єктивними (виконавець та його індивідуальні особливості) та об'єктивними (інструмент, музичний текст) чинниками акордеонної творчості, а також визначенні ігрових планів виконавства, зокрема планів вивчення акордеонного тексту.

Виклад основного матеріалу. Феномен розуміння, тлумачення та інтерпретації завжди посідав одне із центральних місць у людському світі (побутовому, науковому, художньому та ін.). У сфері гуманітарних наук дослідження проблеми

розуміння займається герменевтика – наука про мистецтво тлумачення, пояснення філософсько-релігійних текстів, розкриття семантики тексту в культурі, що сприяє формуванню ціннісного духовного потенціалу особистості. Г. Гадамер справедливо проголошує «герменевтику універсальною філософією нашого часу, яка повинна виступати як самосвідомість людини у сучасну наукову епоху» [3, с. 6]. Музикознавча наука, зокрема акордеонне виконавське мистецтво, – не виняток. У контексті такої проблематики вихідними поняттями стають **«творча особистість»** (автор/виконавець) як вираження власних інтенцій за допомогою сукупності творчих дій, **«гра»** як автентичний феномен, що завжди має ознаки оригінальності та новаторства, **«інтерпретація»** як континуальний ціннісно-творчий процес.

Акордеонна творчість має суб'єктно-об'єктивну природу, адже передбачає прямий і зворотний зв'язок таких явищ, як: автор–твір–гра, виконавець–твір/інтерпретація–гра. Бачимо, що повторним явищем у різних ситуаціях виступає **«гра»**, яка насамперед репрезентує твір, незважаючи на різні історичні періоди та часову дистанцію. Звідси **багатоповторюваність гри** (так званий технічний, художній, сценічний рефрен) як обов'язковий елемент самовдосконалення виконавця, його професійних музичних якостей, чинник пам'яті та збереження музичної творчості (прагнення реалізувати художню комунікативну функцію музики). Здається, що у виконавця виникає надприродна потреба до повторення/репризи як певного константного творчого процесу, який стає невід'ємною частиною виконавської творчості загалом (повторення технічних прийомів, повторення перед концертним виступом, повторення репертуару і т. д.). Отже, гра стає центральним явищем виконавського процесу, оскільки через гру відбувається звукове відродження музичного тексту в реальному часі, що сприяє пошуку індивідуального розуміння – інтерпретації.

Філософська наука розглядала гру як невід'ємну частину культури, яка часто супроводжувалась обрядовими піснями і танцями, мала символічне значення. Вербальне та невербальне наповнення гри додавало ясності та розуміння смислу. Таким чином, гра була передумовою збереження традицій та звичаїв, у певному розумінні носієм культури, зокрема ментальної. Й. Хейзінга писав, що «гра старша за культуру», зумовлюючи це тим, що першоосновою людської діяльності

є саме гра як провідний вид діяльності (йдеться про біологічну та загальну соціальну функцію гри) [8, с. 22]. У процесі гри відбувається залучення до досвіду, пізнання й навчання, також перевтілення, вживання у певну роль/образ, що визначає поведінку суб'єкта в обмежених часових рамках. Однак у процесі розвитку суспільства та історичних змін характер гри змінювався, набуваючи більш глибокого розуміння та іншого смислового навантаження. Зокрема, під грою також розуміли схему поведінки людини, у якій «декорації» залежали від зовнішніх життєвих обставин та суспільних подій.

Загалом, людина є семантичною, інтенціональною системою, яка виконує складні розумові, емоційні завдання, основним орієнтиром яких є рівень відповідальності та чесності. Г. Орлов звертає увагу, що ми можемо виконувати безліч ролей, які напрацьовуються вихованням, освітою, традиціями, віруваннями, переконаннями. З ними людина ототожнюється, в них знаходить відчуття власної реальності. Грати ці ролі означає жити. Однак неможливо виконувати ці всі ролі, символічні реальності яких часто не співпадають, а інколи вступають у конфлікт одна з одною... [7, с. 188]. Такий стан можна назвати **внутрішньо-смисловим (когнітивним) дисонансом**, передумовою якого є невідповідність зовнішнього (поведінка, стиль розмови, життєві вибори) та внутрішнього (думки, інтенції, духовність) світу особистості, життєвої реальності та її духовних прагнень, об'єктивних умов існування та індивідуальних цілей. Бачимо, що гра як складне багатофункціональне та повторне явище існує у всіх сферах людського життя.

Однак у мистецтві поняття гри має більш ціннісне призначення та ширше розуміння. Наприклад, в образотворчому мистецтві це гра колориту й фарб, у літературі – гра слів, мовних конструкцій, у танці – гра рухів/жестів, у музиці – гра звукослів. Але кольорові відтінки, слова, рухи, звукові смисли є насамперед грою уяви автора/виконавця/реципієнта, тобто є складним імагінативним процесом, який охоплює мислення, інтуїцію, пам'ять, емоції та почуття. Отже, гра – це взаємодія засобів вираження та уяви, об'єкта (текст, музичний інструмент) та суб'єкта (композитор, виконавець), особистісної та суспільної свідомості.

Це підтверджує, що поняття «гра» є багатозначним і складним, а слово «гра» означає не тільки специфічну діяльність,

а також набір фігур, символів чи знарядь, необхідних для цієї діяльності або для роботи певного складного комплексу [5, с. 34]. Цілком справедливо ототожнювати таке визначення з виконавською грою як творчим видом діяльності, в якому фігури – це музичні знаки (нотний текст), символи – речові та ідеальні конфігурації тексту в їх єдності, що здатна породжувати художні значення, знаряддя – власний інструмент виконавця, за допомогою якого відбувається відтворення музичного тексту.

Однак гра як процесуальне явище пов'язана не тільки з об'єктивною стороною мистецтва, його специфічними засобами вираження, але також із суб'єктивними чинниками (як ми вже зазначали). Очевидно, що виконавська гра не може відбутись у реальному часі без постаті виконавця з його індивідуальним духовно-ціннісним світом та творчим тезаурусом. Р. Каюа визначає гру як стиль (виконавську манеру музиканта або актора), який пов'язаний з нотами або текстом ролі, таким чином примушує виявляти власну особистість неповторними відтінками або варіаціями [5, с. 34]. Звідси виконавська гра передбачає формування поняття когнітивного стилю як сукупності зовнішньої (сценічний образ) та внутрішньої (духовні прагнення) діяльності виконавця, де під неповторними «варіаціями» розуміємо інтерпретацію.

Отже, **зовнішня (видима) діяльність виконавця** зумовлена реальними, наочними проявами стилю поведінки у житті та на сцені (міміка, рухи, жести), манери гри та інтерпретації, однак завжди походить від внутрішніх душевних рухів. Така діяльність веде до формування індивідуальної образності як сукупності оцінок, виборів та відношень.

Внутрішня (скрита, невидима) діяльність виконавця виражається у художньо-інструментальних якостях гри (характері інтонування, виборі темпу, артикуляції, штрихів, динаміки) та концертно-стильовій манері (постановка, міміка, жести, рухи), що створюють загальне естетичне враження у реципієнтів. Внутрішній стан виконавця є континуально-звуковим (виконавець завжди мислить та думає музично, часто це відбувається рефлексивно на рівні підсвідомості) та є спрямованим на психологізацію творчої діяльності.

Виходячи зі всього вищесказаного, можемо спробувати визначити основні **складники музичної гри – виконавець, текст та інтерпретація**, які виступають у творчій єдності. Це

пов'язано з тим, що музичний текст як ціннісне надбання є беззвучною структурою до того моменту, поки виконавець не відтворить його на інструменті та не проявить своє індивідуальне відношення, що і є основою інтерпретації.

У акордеонній творчості всі вищенаведені складники музичної гри мають свою специфіку, що пов'язано з органічними особливостями інструмента, його жанрово-стильовими репертуарними показниками, інтонаційною і тембровою семантикою. Наприклад, поняття музичного тексту та виконавського відношення до нього має інший рівень та побудову структурного вивчення, ніж у піаністів. Це пов'язано з необхідністю (здебільшого) адаптації тексту до технічних можливостей акордеона, що значно ускладнює процес цілісної роботи.

Музичний текст як цілісна смислова структура має низку ознак, серед яких – визначеність (знакова, смислова, художня) функціональність (технічна, культурна, особистісно та суспільно спрямована), ієрархічність (знакова, ідейна) та інтерпретаційність. Структурно-знакове вивчення тексту є одним з основних видів діяльності акордеоніста-виконавця, що сприяє формуванню досвіду, розширенню музичного тезаурусу, а також приводить до явища інтерпретації.

Саме на цьому етапі виникає розуміння гри не тільки як цілісного виконавського процесу, але як певного підходу, в основі якого постає мислинне, імагінативна, слухова та емоційно-смислова варіативність. У контексті технічного аспекту виконавства можемо говорити про гру штрихів, динаміки, агогіки, тобто сукупність виражальних засобів, що становлять смислове ціле художнього твору. Також похідні значення від поняття гри виражаються у поясненні характеру музики, що породжує артикуляційні, штрихові та темпові особливості. Наприклад, *giocoso* – грайливо, *scherzando* – грайливо, жваво. Не менш велике значення має художня спрямованість тексту, що об'єднує композиторську інтенцію та виконавську інтерпретацію (гра розуміння). Звідси можемо говорити про так званий **комунікативно-ігровий підхід**, який сприяє формуванню методологічних виконавських орієнтирів на всіх етапах роботи над музичним текстом: від знакового вивчення до художнього виконання.

Виконавець-акордеоніст під час вивчення тексту проводить складну мислиннево-творчу діяльність, залучає всі внутрішні

та зовнішні ресурси, творчий досвід, репрезентуючи твір як ціннісне культурне надбання. Звідси виникає питання стосовно пріоритетності тексту та гри у музичній творчості, до якого неодноразово звертались дослідники.

Г. Гадамер пояснює гру як існування самого тексту мистецтва, таким чином дещо знецінюючи інші складники гри як процесуального явища. Автор підкреслює таке: «Коли ми у зв'язку із художнім досвідом говоримо про гру, то гра розуміється не як поведінка і навіть не як душевний стан того, хто створює чи насолоджується і взагалі не як свобода суб'єктивності, що включена до гри, а насамперед спосіб буття самого твору мистецтва» [3, с. 102]. Як антитезу можна спробувати визначити гру як багатоплановий, інтерпретативно-смісловий, духовно-творчий процес виконавської діяльності, який передбачає побудову особливої художньої реальності з набором власних правил та ціннісних орієнтирів. Відповідно, гра – це не тільки спосіб буття музичного тексту, але й індивідуальне духовне вираження виконавця, його емоційно-почуттєвого стану, музичної свідомості, мислення, думок, інтенцій та прагнень.

Таким чином, спостерігаємо багатогранність гри та її складників. Існування музичного тексту як артефакту, який потребує оновленого розуміння, вивчення та виконання, приводить до поняття виконавської гри та інтерпретації. Саме тому нині варто розглядати **гру як цілісний процес та медіатор безперервного існування твору, збереження його смислової наповненості та доповнення новим художньо-естетичним змістом – зі сторони творчої особистості виконавця**. Адже, як писав Хейзінга, «твір мистецтва присутній у часі, але існує у вічності і як такий вміщує у собі духовний досвід і минулого, і майбутнього» [8, с. 9], зокрема, теперішній духовний досвід виконавця, його особисті інтенції та індивідуальне розуміння.

Як стверджував Г. Гадамер: «Гра – це структура... Вона виступає як значуще ціле, що як таке може бути представлене повторно... Гра набуває власного повного змісту лише в процесуальності...» [3, с. 114]. Як зазначалось вище, повторність (репризність) відіграє важливу роль у процесі творчої діяльності виконавця. Виходячи з виконавських традицій, репризу у музичному творі краще не грати ідентично. Звідси на перший план виходить варіативність розуміння та відтворення тексту.

Загалом виконавська гра є діалектичною (композиторський задум—виконавське бачення), імпровізаційною (концертне виконання відбувається у новому суб'єктивному та об'єктивному просторі), цілеспрямованою (інтенції виконавця) та автентичною (оригінальна та неповторювана). Вона насамперед виступає як вираження свідомості виконавця, звідси це **гра смислів**, тому що розуміння музики є суб'єктивним та індивідуальним. «Один твір, як і всяку живу істоту, неможливо однаково побачити, почути двічі: його гра триває безперервно» [8, с. 10]. Це ще раз підтверджує автентичність гри, яка супроводжується індивідуальністю мислення та сприйняття.

Гра як процесуальне явище тісно пов'язана з психологічним аспектом, зокрема процесами, що відбуваються у свідомості виконавця. Вона охоплює раціональну (робота над нотним текстом, аналітичні процеси мислення) та емоційно-чуттєву (почуття, емоції, настрої) сфери, питання внутрішнього та зовнішнього перевтілення, що зумовлює живання в образно-емоційну тканину музичного тексту. Звідси появляється спрямування до гри художніх образів, коли внутрішні інтенції виражаються у зовнішніх композиційних та мовних рішеннях.

Відповідно, духовне (артистичне) перевтілення теж спрямовується комунікативно-ігровим підходом. Власне кажучи, енергетичний рух відбувається від внутрішніх інтенцій до зовнішніх проявів, від душевного до тілесного, від скритого чуттєвого до відкритого емоційно-звукового, автентичного, від технічного аспекту виконавства до художнього. Сценічне (концертне) виконання, як мені здається, має відображати гармонічну та цілісну побудову музичних образів, які йдуть від мислення виконавця, виражені у комплексі зовнішніх естетичних (концертний вигляд, міміка, жести, рухи) та звукових проявів (безпосереднє музичне звучання). Виходячи з цього доцільно повернутись до поняття когнітивного виконавського стилю, який охоплює також процес інтерпретації музичного твору. «Інтерпретація може в певному розумінні вважатися посттворчістю, що, однак, процесуально не наслідує творчого акту, проте належить до обрисів твору, який уже створено, й має на меті втілити його з індивідуальним осмисленням» [3, с. 117–118].

Саме тому «самоідентичність та континуальність творів є відкритою для майбутнього» [3, с. 117], що приводить до

розширення смислового культурного діапазону, часової діалогічності та цілісного автентичного сприйняття, яке охоплює внутрішнє звучання, нове розуміння та пристосування тексту до звукових і тембрових особливостей інструменту.

Тому можемо спробувати розглянути **ігрові плани акордеонної виконавської творчості**. Серед них – текстологічно-адаптивний – пристосування нотного тексту до органологічної специфіки інструмента; інтерпретативний – формування особистісного виконавського відношення, смислова варіативність; внутрішній – почуття емпатії, духовне вживання у композиторській задум; артистичний – формування когнітивного виконавського стилю.

Відповідно до цього можемо спробувати визначити **основні плани вивчення акордеонного тексту**: історично-прецедентний як необхідний складник формування особистісного розуміння; прагматичний як відповідність звукових текстових структур до органологічних особливостей інструмента; структурний як знакове вивчення тексту та його елементів (мелодичні, гармонічні, ритмічні особливості); художній як побудова цілісної творчої концепції виконання (інтерпретації).

Висновки. Підсумовуючи все вищесказане, можемо визначити поняття музично-виконавської гри як цілісний континуальний творчий процес, а також комунікативно-ігровий підхід як необхідну передумову формування методологічних виконавських орієнтирів та особистісного бачення. Гра як основний вид діяльності виконавця організовується і скеровується смисловими зовнішніми та внутрішніми, об'єктивними та суб'єктивними чинниками, серед яких визначальними постають особистісні інтенції та автентичність (*усвідомлена архітектоніка рефлексуючої свідомості*) виконавця як *автора художньої інтерпретації*. Загалом ігровий аспект можна розглядати як виконавський підхід, що охоплює питання тексту та інтерпретації. Відповідно, значення гри розширюється від технічного поняття до когнітивного духовно-смислового процесу, який потребує раціонального пояснення і розуміння, а також визначення алгоритму творчих дій.

СПИСОК ЛІТЕРАТУРИ

1. Бахтин М. Автор и герой в эстетической деятельности. Эстетика словесного творчества. Москва : Искусство, 1986. С. 9–191.
2. Бахтин М. Эстетика словесного творчества. Москва : Искусство, 1986. 445 с.

3. Гадамер Х.-Г. Истина и метод. Основы философской герменевтики. Москва : Прогресс, 1988. 637 с.
4. Гадамер Х.-Г. Актуальность прекрасного. Москва : Искусство, 1991. 369 с.
5. Кайуа Р. Игры и люди. Статьи и эссе по социологии культуры / Сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. Москва : ОГИ, 2007. 304 с.
6. Самойленко О. Психологія мистецтва: сучасні музикознавчі проєкції : монографія. Одеса : Видавничий дім «Гельветика», 2020. 236 с.
7. Орлов Г. Древо музыки. Санкт-Петербург : Композитор, 2005. 440 с.
8. Хейзинга Й. Homo ludens. В тени завтрашнего дня. Москва : Прогресс-Академия, 1992. 464 с.

REFERENCES

1. Bakhtin, M. (1986). Author and hero in aesthetic activity. Aesthetics of verbal creativity. Moscow: Art [in Russian].
2. Bakhtin, M. (1986). Aesthetics of verbal creativity. Moscow: Art [in Russian].
3. Gadamer, H.-G. (1988). Truth and method. Fundamentals of philosophical hermeneutics. Moscow: Progress [in Russian].
4. Gadamer, H.-G. (2007). The relevance of the beautiful. Moscow: Art [in Russian].
5. Kayua, R. (2007). Games and people; Articles and essays on the sociology of culture. Moscow: OGI [in Russian].
6. Samoilenko, O. (2020). Psychology of art: modern musicological projections: monograph. Odessa: Helvetica Publishing House [in Ukraine].
7. Orlov, G. (2005). The tree of music. Sankt-Peterburg: Composer [in Russian].
8. Heizinga, J. (1992). Homo ludens. In the shadow of tomorrow. Moscow: Progress-Academy [in Russian].