МИСТЕЦТВОЗНАВСТВО

СУЧАСНИЙ ОПЕРНИЙ ТЕАТР

Енська О. Ю.

Драматургічна роль мотиву гри в операх Фроманталя Галеві

Тема гри, якою пронизані всі рівні людського буття, на сьогодні є загалом дослідженою, проте вона й досі привертає до себе увагу науковців. Її досліджують філософи, історики, культурологи, мистецтвознавці, психологи, соціологи, педагоги, політики та ін. Гру як феномен, який вважають найбільш сталим елементом соціально-культурного простору, розглядають зарубіжні й вітчизняні вчені (Т. Апінян, Р. Барт, М. Бахтін, Л. Виготський, Х. Г. Гадамер, Г. Гессе, Ю. Лотман, Й. Гейзинга і багато інших).

Проблематика гри посідає значне місце і в музикознавчих дослідженнях оперного жанру. Питання про драматургічну роль ігрового компонента в опері актуалізується зазвичай, коли йдеться про конкретний твір – у відповідних розділах монографій, дисертацій, в окремих статтях. Тут об'єктом музикознавчого аналізу є твори, у яких мотив гри активно вплітається в сюжет і виконує важливу драматургічну функцію (наприклад, «Пікова дама» П. Чайковського[1], «Манон» Ж. Массне[2] і «Манон Леско» Дж. Пуччіні[3], «Гравець» С. Прокоф'єва[4], «Піковая дама» Ф. Галеві[5]). Привертає увагу й утілення ігрового компоненту в операх Фроманталя Галеві, творчість якого загалом потребує всебічного дослідження. Цим і зумовлено вибір теми та її актуальність.

Мета статті – на прикладі кількох оперних творів Ф. Галеві розглянути драматургічну роль мотиву гри, утіленого в різноманітних його варіантах, зокрема в операх композитора, написаних у різних жанрах і різні періоди творчості: «Кларі» (1828), «Дилетант з Авіньйона» (1829), «Жидівка» (1835), «Королева Кіпру» (1841), «Карл VI» (1843), «Вічний жид» (1852), «Пікова дама» (1850), «Чарівниця» (1858).

В оперній творчості XIX століття ігрове начало найчастіше пов'язане із зображенням побуту і відтворенням певного колориту епохи. Це більше стосується «великої» опери, насиченої масово-хоровими сценами: пишні застілля, уславлення Бахуса, багатолюдні святкування з розвагами в дусі своєї епохи, як і грандіозні ходи і вра-

---

[1] Пономарёва Е. «Чем кончилась вчера игра?..» (Об одном культурном архетипе в «Пиковой даме П. И. Чайковского) / Елена Пономарёва // Музыкальная жизнь. – 2011. – № 10. – С. 71–73.

[2] Мудрецкая Л. Г. Жанрово-стилевой поиск в оперном творчестве Жюля Массне (на примере опер «Манон» и «Вертер») : дис. … канд. искусствоведения : спец. 17.00.03 Музыкальное искусство / Мудрецкая Лилия Григорьевна ; Одесская гос. муз. академия им. А. В. Нежданой. – К., 2004. – 206 с.

[3] Мудрецкая Л. «Манон» Ж. Массне и «Манон Леско» Дж. Пуччини / Л. Мудрецкая // Київське музикознавство. – Вип. 10 / Київське держ. вище муз. училище ім. Р. М. Глієра. – К., 2003. – С. 164–172.

[4] Черкашина М. Опера XX століття : нариси / М. Черкашина. – К. : Муз. Україна, 1981. – 207 с.; Гаврилова В. К вопросу о взаимодействиях сюжетных мотивов «любви-ненависти» и игры в опере С. Прокофьева «Игрок» / Вера Гаврилова // Израиль XXI : музыкальный журнал. – 2011. – № 27 (май).

[5] Д'ячкова О. «Пікова дама» Фроманталя Галєві / О. Д'ячкова // Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського. – Вип. 13 : Чотири століття опери. Оперні школи XIX – XX ст. : зб. ст. – К., 2000. – С. 29–32.

жаючі імператорські кортежі. Відомо, що такі картини зображувалися для того, щоб не тільки надати дії історичності, а й посилити видовищність спектаклю. У таких творах ігровий компонент набуває різних форм: побутові ігри-забави зображуваної епохи, балетні вистави і сюжетні пантоміми (театр у театрі), маскаради, полювання як розвага, гра в карти.

В історичній опері Ф. Галеви **«Жидівка»** мотив гри втілено в різних варіантах: у першому акті – у картині всенародного масового гуляння на честь прибуття імператора Сигізмунда і перемоги принца Леопольда над гуситами. Один за одним звучать два хори, уславлюючи не лише свого героя, а й Бахуса; далі загальні веселощі переходять у танці. Як відзначали критики XIX століття, цю сцену супроводжували численні ігри і забави минулих часів[1]. Щодо ролі ігрового компонента, то введення у спектакль різноманітних середньовічних розваг сприяло відтворенню атмосфери і звичаїв минулого. Нагадаємо, що в період розквіту історичної опери її автори найважливішим своїм завданням мали точно відтворити історико-побутовий контекст. Глядачі під час вистави мали зануритися в іншу епоху і відчути її, щоб зрозуміти героїв та їхні вчинки і суть зображуваних подій, здобути для себе певний урок.

Уведення в оперу «Жидівка» ігор зумовлено також переважанням у XIX столітті видовищно-розважального компоненту спектаклю. На це були спрямовані зусилля постановників. Із періодики 1835 року відомо, що паризьку публіку приголомшували насамперед багатолюдні сцени: ходи, народні гуляння[2]. Протягом десятиліть постановники зберігали їх, забезпечуючи театрам аншлаги. Незалежно від прагнення авторів опери створити яскравий твір відповідно до запитів глядачів, ігровий елемент у «Жидівці» виконує свою драматургічну функцію. Так, у першому акті його роль – переорієнтувати увагу глядачів із конфліктної ситуації між християнами й іудеями на зовнішнє життя героїв і відволікти від драми, створюючи психологічне напруження, поступово накопичуючи його. Епізоди з іграми посилювали також святковий настрій і підкреслювали контраст із наступною сценою нового потужного зіткнення протиборчих таборів.

Аналогічна ігрова картина міститься і в третьому акті опери. Грандіозний бенкет на честь переможців гуситів сповнений середньовічних забав: перед імператором виступають танцівники, фіґлярі, співаки-трубадури. Невеликі жанрові «замальовки», змінюючи одна одну, супроводжуються різнохарактерною музикою. У цій же сцені перед глядачами XIX століття розігрувалася театралізована вистава. Цю, дуже популярну на той час форму гри не раз використовував композитор у своїх операх. Картину бенкету з розвагами доповнювали пантоміма і балет: за велінням імператора гості дивилися казку про зачарований замок, яка уславлювала лицарський дух, відповідала загальному піднесеному настрою. На умовну сцену виходять лицарі, один із них сурмить у ріг; на вежі замку з'являється карлик, який відповідає на виклик таким же сигналом; лицарі радяться і вирішують захопити замок; поклявшись, вони йдуть у бій; карлик переможений. Пантоміма завершується звільненням полонянок із зачарованого замку. Цей невеликий спектакль не пов'язаний своїм змістом із фабулою опери, він виконує, як і згадувані епізоди, функцію історико-побутового тла, декоративного елементу і драматургічного контрасту.

Ігровий компонент у формі невеликої театральної вистави введено й у п'ятиактну оперу **«Вічний жид»**. Театральна вставка за принципом «театр у театрі» сюжетно зумовлена: іноземні танцюристи приїхали привітати імператрицю Ірен; одна з дам запрошує всіх гостей розважитися і подивитися балет-пантоміму. Появі

[1] La Juive. Dossier de presse parisienne (1835). – Saarbrucken : Musik-Edition Lucie Galland, 1987.
[2] Там само.

придворних акторів на умовній сцені передує старовинна легенда про пастуха Арістея, який колись приваблював і зачаровував гармонійними акордами весь бджолиний рій. Досить тривала сцена містить кілька розділів, кожен з яких має програмну назву («Дзижчання», «Пастух Арістей», «Хоровод», «Королева-бджола», «Вулик»), а також численні ремарки в партитурі з описом сценічної дії, чітким визначенням характеру і напрямку руху учасників вистави. У творі Ф. Галеві ця театралізована вставка є декоративним елементом.

На відміну від розглянутих прикладів, ігрові сцени в історичній опері Ф. Галеві **«Карл VI»** неоднозначні за своїм змістом. Зокрема, епізод королівського полювання з першого акту – це популярна в середньовічному суспільстві розвага. Картина має яскраво виражений декоративний відтінок і, на перший погляд, введена лише для змалювання звичаїв епохи і створення необхідного фону. Водночас, у цій сцені криється підтекст: розпочалися не тільки полювання за оленем, а й боротьба за королівський трон, бо саме під час полювання французька королева Ізабелла зустрічається з англійцем Бедфордом і укладає з ним союз проти Карла VI.

Подвійний смисл має і масштабна сцена з другого акту, у якій королева приймає у себе англійця й обговорює з ним план подальших дій щодо захоплення влади, після чого запрошує його подивитися балетний спектакль, а потім узяти участь у маскараді. Якщо перший із них – це типова для великої опери картина королівського дозвілля, то другий, який за своєю сутністю є продовженням театральної гри, але вже в новому варіанті, сприймається як натяк на справжній характер взаємин між Ізабеллою і Карлом: турбота королеви про хворого короля і добробут Франції – це всього лише маска. Велике значення має і композиційне розміщення цієї сцени перед виходом Карла. Яскрава, пишно обставлена, сповнена життя, вона чудово відтіняє першу появу на сцені напівбожевільного короля, неохайно одягненого, розпатланого, самотнього, який боїться найменшого шереху. Зіставляючи два різнохарактерні номери, композитор увиразнив образ головного героя і підкреслив трагедію його особистості.

Театралізована вистава у вигляді танцювальної композиції під назвою «Шахи», виконувана перед гостями, є і в останній опері композитора – п'ятиактній **«Чарівниці»** (перед фіналом другого акту). Як і в попередньому прикладі, ця вистава, крім декоративної функції, має додаткове смислове навантаження. Почергові ходи білих і чорних фігур, які символізують добро і зло (у музиці це чергування двох контрастних тем), відповідають основній ідеї опери – боротьбі світлих і демонічних сил. У драматургічному відношенні ця сцена провіщує їх швидке зіткнення.

Принцип «театру в театрі» втілено і в ранніх операх – «Кларі» та «Дилетант з Авіньйона». Виконуючи важливу драматургічну функцію, театральна гра персонажів безпосередньо відповідає сюжетній лінії. Так, **«Кларі»** розпочинається репетицією оперети, яку управитель Жермано написав для свого господаря з нагоди приїзду Кларі, його нареченої. Жермано залучає слуг-акторів, вчить з ними текст вистави, потім працює з оркестром. Домашні музиканти грають невлад. Лише після того, як управитель насварив їх, вони заграли злагоджено. Уся сцена має комедійний характер. Уміщена на початку опери, вона задає твору відповідний тон. Але це лише перший етап уведення театральної гри, на якому сюжет оперети перебуває поки що «за кадром» – цього разу важливим є сам процес репетиції. Другий етап – це домашня прем'єра вистави (кінець першого акту), зміст якого стає ключовим моментом у подальшому розвитку драматичного сюжету.

Домашні актори розігрують перед герцогом, Кларі та гостями костюмовану виставу: лицар зустрічає пастушку, закохані співають ноктюрн; з'являється батько пастушки, який звинувачує її в жорстокості – дочка своєю поведінкою завдає йому

прикрості. Усупереч умовлянням, пастушка все ж їде з лицарем. Батько проклинає молодих. Примітивний сюжет домашнього спектаклю, сприймаючись спочатку як другорядна декоративна вставка, насправді є важливою ланкою драматургічного розвитку. Якщо репетиція оперети надала опері комічного тону, то під час її домашньої прем'єри лірична комедія несподівано перетворюється на психологічну драму: Кларі впізнає в персонажах себе і свого батька; почуття провини перед покинутими батьками викликає нервовий зрив героїні; зіпсоване свято завершується сваркою з герцогом і, врешті-решт, лікарняною палатою. Таким чином, уведений в оперний сюжет домашній спектакль стає важливим драматургічним моментом, яким визначається подальший хід подій. Його відгомін відчувається у другому акті, коли служниця-актриса Беттіна під час нічного чергування біля палати Кларі співає пісеньку з перерваної оперети. Легко прочитується аналогія між змістом вистави і подіями третього акту: батько Кларі не може пережити її ганебного для сім'ї вчинку і в момент повернення дочки виганяє її.

Зазначимо, що театральна гра у фіналі першого акту опери виходить за межі самої гри, стаючи, по-перше, певною моделлю подій і, по-друге, вплітаючись у реальне життя персонажів. Маленький спектакль спочатку відкрив те, що залишилося за кадром (як Кларі пішла з дому всупереч волі батька), а потім ніби «зрежисерував» розвиток подальших подій і на певний час докорінно змінив долю головних героїв. Таким чином, у розіграній персонажами театральній сценці поєдналися недавнє минуле Кларі та її найближче майбутнє, а розіграний спектакль набув значення важливого драматургічного вузла.

У комічній опері **«Дилетант з Авіньйона»** мотив театральної гри втілено інакше. Ареною подій є невеликий оперний театр Авіньйона, головними персонажами – актори, а незримим «режисером», винуватцем усіх перипетій – опера. Директор театрального закладу, француз, визнає тільки італійську оперу, італійських співаків, італійську мову. Йому намагається протистояти концертмейстер-француз. Щоб зберегти взаємини з директором, для якого він є великим авторитетом, концертмейстер видає себе за італійця. Після кількох комічних ситуацій молодому музиканту-«італійцю» вдається переконати директора, що обидві оперні школи гарні – і італійська, і французька.

Вивівши на сцену персонажів-акторів, Ф. Галеві порушив актуальну для французьких музикантів проблему: сліпе схиляння перед поширеною у Європі італійською оперою, яке заважало розвитку національних музичних традицій.

У творах багатьох композиторів, зокрема і в операх Ф. Галеві, нерідко трапляються сцени з картами (ігри, ворожіння), невід'ємним атрибутом життя європейського суспільства. Уведення в оперний сюжет гри в карти має кілька варіантів. У кожному з них карти виконують певну драматургічну функцію. Назвемо насамперед **«Пікову даму»**. Основу опери становить лібрето Е. Скріба, який написав його, як зазначено на титулі клавіру, за однойменною повістю О. С. Пушкіна. Відзначимо, що, порівнюючи драматичний текст твору з його літературним першоджерелом, важко говорити про якусь відповідність між ними. Імена персонажів, їх статус і взаємини, розвиток інтриги та її фінал – усе це дуже далеке від твору О. Пушкіна. Правомірніше говорити про збереження сюжетного мотиву – таємницю трьох карт і бажання героїв оволодіти нею. Вільна інтерпретація пушкінського тексту відразу після прем'єри опери стала предметом обговорення для багатьох критиків, які по-різному поставилися до «експерименту» Скріба – Галеві. Так, Г. Берліоз, виявляючи лояльність, писав: «Ця п'єса, ідея якої була підказана прекрасною повістю Пушкіна, витончено перекладеною з російської мови п. Меріме, вельми цікава. Але не слід вважати, що це – інсценування твору російського поета; навпаки, вона має дуже мало спільного з цим чудовим

оповіданням, у якому є надприродні явища»[1]. У досить жорстких тонах, не приховуючи обурення, написав про оперу Ф. Галеві Ф. В. Булгарін, звинувативши Е. Скріба в тому, що він «з цікавої розповіді Пушкіна склав таку ахінею, що ледве віриться, щоб досвідчений літератор і академік міг так збитися з пантелику!»[2].

Відверті розбіжності двох літературних текстів у межах порушеної проблеми не настільки важливі. Головним є збережений акцент на картярській грі й на таємниці трьох карт, яка має провідне драматургічне значення. На відміну від пушкінського картярського набору з трійки, сімки і туза, у Е. Скріба уже на початку фігурують туз, дев'ятка і пікова дама: саме вони мають виграти. Неважко здогадатися, що остання з карт програє, тим самим розв'язуючи складний драматургічний вузол.

У «Піковій дамі» карти є «головним режисером» – прагненням вивідати таємницю і неодмінно виграти визначається поведінка кожного з героїв і їх подальша доля. Так, Андрій Расков, який програв усі гроші, прагне будь-що відіграти. Дочка дворецького Лізонька розповідає йому про таємницю трьох карт, яку знає княжна Полоцька. Удача приходить до Раскова несподівано: княжна сама відкриває йому таємницю і вручає перстень, без якого карти не мають сили. Віддячуючи їй, звільняють з-під варти Костянтина Нелідова, коханого княжни, якого запроторив до в'язниці його суперник полковник Зізянов. Підслухавши розмову Полоцької з Расковим і дізнавшись про три заповітні карти, Зізянов викрадає в Андрія перстень. Він упевнений, що відтепер йому завжди щаститиме у грі. Нелідов після звільнення з ув'язнення має повернути борги батька – цим шантажує його полковник.

Волею долі герої зустрічаються в Карлсбаді за ігровим столом. Карти звели їх, але причина появи у гральному будинку у кожного своя: Зізянова штовхає до столу прагнення легкої наживи; Расков, побиваючись через втрату персня, шукає розради у спостереженні за грою. Однак запеклому картяру доля, здається, посміхнулася: він раптом бачить свій перстень на руці полковника, і той, боячись викриття, обіцяє Раскову куш, розмір якого його цілком влаштовує. У Нелідова мотив гри інший: він сідає за стіл, прагнучи виграти у Зізянова велику суму, щоб сплатити за векселями свого батька і здобути право на заручини з княжною. Двічі він програє полковнику. На третій раз обидва гравці ставлять на карту всі свої статки – Зізянов з надмірної впевненості в успіху, а Нелідов – з безвиході. Пікова дама полковника програє (як виявилося, він неправильно надів перстень). Нелідов нарешті звільняється від боргів і оголошує про майбутні заручини з княжною, а Расков і Зізянов залишаються ні з чим.

З погляду драматургії, гра в карти в опері Ф. Галеві спрямовує усі дії головних героїв, визначаючи їхні долі. Крім того, карти певною мірою є носієм культурного коду епохи, коли картярська гра сприймалася не тільки як гра, а й як досить серйозна справа (це підкреслював і О. Пушкін в епіграфі до повісті).

Іншого, політичного відтінку набуває гра в карти в дуеті Одетти і Карла з другого акту **«Карла VI»**. Ця сцена є не тільки однією з найбільш яскравих, а й важливим драматургічним моментом. Доглядаючи за душевно хворим Карлом, намагаючись вивести його зі стану пригнічення і заціпеніння, Одетта розігрує військовий бій. Карти дівчини представляють війська англійців, карти короля – французьку армію. Служниці вдається захопити Карла грою, яка й повертає його до реальності, пробуджує в ньому рішучість і бажання відновити славу французьких знамен.

У драматургічному відношенні, сцена гри неоднозначна. Зовні вона сприймається як гра-розвага, якою намагаються розважити короля, вивести його з депресивного

[1] Berlioz H. Theatre de l'opéra-comique. Premiere de "La Dame de Pique", opera comique en trois actes, de mm. Scribe et Halevy / H. Berlioz // Jornale des debats. – 1851. – 1 janier. – P. 2.

[2] Журнальная всякая всячина // Северная пчела. – 1851. – № 4. – 5 января. – С. 14.

стану. Однак внутрішнє її наповнення – битва між англійцями і французами – стає вираженням основної ідеї твору. Це яскраво відчутно, коли в Одетти випадає карта королеви, яка діє проти короля. Карл вражений, що королева бореться на боці англійців і, вбачаючи в цьому грізне передвістя, відмовляється від подальшої гри. Однак Одетта наполегливо йде до мети. Її фраза «Карл виграв» стає вирішальною – король, натхненний результатом картярської гри, має намір вести військо до справжньої перемоги над англійцями. Таким чином, у драматургічному розвитку ця сцена стає поворотним моментом у долі головного героя, а також провісником подальших подій.

Невеликі сцени азартних ігор є і в опері **«Королева Кіпру»**. На початку третього акту картярську гру як атрибут повсякденного життя, поряд із загальним застіллям, введено для загальної характеристики обстановки, у якій будуть розгортатися події. Побувавши на прем'єрі опери, анонімний автор в одній зі статей так описав сцену: «У театрі показано казино Нікосії. Це – феєричний виноградник, гнучкі гілки якого обплітають старовинні мармурові колони і сплітаються під куполом шапіто, звішуючи грона винограду. Густе листя, канделябри, золоті люстри – усе це оточує венеціанських і кіпрських сеньйорів, які насолоджуються рожевим вином та іграми»[1].

У цьому ж акті венеціанець Мосеніго, член Ради десяти, з політичною метою починає з нікосійцями азартну гру на золото. Сповнені пристрасті до грошей, гравці прославляють фортуну і зовсім забувають про загрозу з боку венеціанців. У цій сцені ігровий мотив вплітається в сюжет і зумовлений цілеспрямованою дією Мосеніго, який за допомогою підтримуваного ним азарту вміло вгамовує невдоволення кіпріотів і запобігає бунту.

Опери Ф. Галеві переконують, що ігровий елемент у них представлений досить різноманітно. Композитор використовує театралізовані вистави (пантоміма, балет, маскарад), уведені в загальну дію як розважальний компонент, а також масові сцени свят із національними розвагами й іграми-змаганнями; невід'ємним атрибутом життя суспільства є й картярські ігри. Залучення таких епізодів зумовлене переважно змалюванням побуту, необхідним для кращого відтворення характеру історичної епохи, а також прагненням авторів акцентувати на основній драматургічній лінії за допомогою контрасту. В інших випадках ігрові сцени поєднують «зовнішній текст» і підтекст, який досить легко прочитується. Сприймаючись як епізоди другого плану, вони нерідко стають моделлю майбутніх сценічних подій. Незалежно від форми, будь-яка з ігрових сцен виконує певну функцію, важливість якої визначається драматургією конкретного твору.

Література

1. Гаврилова В. К вопросу о взаимодействиях сюжетных мотивов «любви-ненависти» и игры в опере С. Прокофьева «Игрок» / Вера Гаврилова // Израиль XXI : музыкальный журнал. – 2011. – № 27 (май).

2. Д'ячкова О. «Пікова дама» Фроманталя Галєві / О. Д'ячкова // Науковий вісник Національної музичної академії України імені П. І. Чайковського. – Вип. 13 : Чотири століття опери. Оперні школи XIX – XX ст. : сб. ст. – К., 2000. – С. 29–32.

3. Журнальная всякая всячина // Северная пчела. – 1851. – № 4. – 5 января.

4. Мудрецкая Л. Г. Жанрово-стилевой поиск в оперном творчестве Жюля Массне (на примере опер «Манон» и «Вертер») : дис. … канд. искусствоведения : спец. 17.00.03 Музы-

[1] La Reine de Chypre. La Presse, 29 décembre 1841 // Halevy F. La Reine de Chypre. Dossier de presse parisienne (1841). – Weinsberg : Musik-Edition Lucie Galland, 2005. – P. 188.

кальное искусство / Мудрецкая Лилия Григорьевна ; Одесская гос. муз. академия им. А. В. Нежданой. – К., 2004. – 206 с.

5. Мудрецкая Л. «Манон» Ж. Массне и «Манон Леско» Дж. Пуччини / Л. Мудрецкая // Київське музикознавство. – Вип. 10 / Київське держ. вище муз. училище ім. Р. М. Глієра. – К., 2003. – С. 164–172.

6. Пономарёва Е. «Чем кончилась вчера игра?..» (Об одном культурном архетипе в «Пиковой даме П. И. Чайковского) / Елена Пономарёва // Музыкальная жизнь. – 2011. – № 10. – С. 71–73.

7. Чайковский П. И. Открытие итальянского сезона – «Дочь кардинала» Галеви / П. И. Чайковский // Русские ведомости. – М., 1874. – № 202.

8. Черкашина М. Опера XX століття : нариси / М. Черкашина. – К. : Муз. Україна, 1981. – 207 с.

9. Berlioz H. Theatre de l'opéra-comique. Premiere de "La Dame de Pique", opera comique en trois actes, de mm. Scribe et Halevy / H. Berlioz // Jornale des debats. – 1851. – 1 janier. – P. 1–2.

10. La Juive. Dossier de presse parisienne (1835). – Saarbrucken : Musik-Edition Lucie Galland, 1987.

11. La Reine de Chypre. La Presse, 29 décembre 1841 // Halevy F. La Reine de Chypre. Dossier de presse parisienne (1841). – Weinsberg : Musik-Edition Lucie Galland, 2005. – P. 182–194.

Енська О. Ю. Драматургічна роль мотиву гри в операх Фроманталя Галеві. Розглянуто різноманітні форми ігрового компоненту в операх композитора, які належать до різних творчих періодів («Кларі», «Дилетант з Авіньйону», «Жидівка», «Королева Кіпру», «Карл VI», «Пікова дама», «Чарівниця»). Охарактеризовано масові ігри-розваги й ігри-змагання, театралізовані видовища (пантоміма, балет, маскарад), картярські ігри. Визначено роль ігрових сцен у драматургічному розвитку кожної з опер.

Ключові слова: французька опера, творчість Ф. Галеві, ігровий компонент, театр у театрі, картярська гра.

Энская Е. Ю. Драматургическая роль мотива игры в операх Фроманталя Галеви. Рассмотрены разнообразные формы игрового компонента в операх разных творческих периодов композитора («Клари», «Дилетант из Авиньона», «Жидовка», «Королева Кипра», «Карл VI», «Вечный жид», «Пиковая дама», «Волшебница»). Выделены массовые игры-развлечения и игры-состязания, театрализованные представления (пантомима, балет, маскарад), карточные игры. Определена роль игровых сцен в драматургическом развитии каждой из опер.

Ключевые слова: французская опера, творчество Ф. Галеви, игровой компонент, театр в театре, карточная игра.

Enska E. Y. Dramaturgy Role of the Game Motive in Operas by Fromental Halévy. The forms of a game component in operas of various creative periods of the composer ("Clary" "Dilettante d'Avignon", "La Juive", "La Reine de Chypre", "Charles VI", "Le Juif errant", "La Dame de pique", "La Magicienne") are reviewed. Massive entertainment games and competition games, theatrical performances (pantomime, ballet, masquerade), card games are distinguished. The role of each of game scenes in the dramatic development of the operas is analyzed.

Keywords: French opera, oeuvre by F. Halévy, a game component, a theater in the theater, a card game.