

## Розділ 2.

**ШЛЯХИ ОПЕРНОЇ ТА ХОРОВОЇ ТВОРЧОСТІ**

УДК: 78.071.1(450):781.6

DOI 10.34064/khnum2-29.04

***Рощенко Олена Георгіївна***

Харківський національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського,

доктор мистецтвознавства, професор,

кафедра історії української та зарубіжної музики

e-mail: elena.roshenko@gmail.com

ORCID iD: <https://orsid.org/0000-0002-6048-6335>***Чен Ке***

Харківський національний університет мистецтв імені І. П. Котляревського,

аспірант кафедри історії української та зарубіжної музики

e-mail: 380027649@qq.com

ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0901-9029>**«Отелло» Дж. Верді – А. Бойто як гра у шахи**

*В опері Дж. Верді – А. Бойто «Отелло», що містить безліч актуальних і віртуальних прочитань, у результаті оригінальної музикознавчої інтерпретації виявлено ознаки шахової гри. Метафорику шахової гри здійснено на основі дворівневого аналізу: вивчення оперних персонажів на основі встановлення їх функціональної відповідності фігурам шахової гри і встановлення метафорично репрезентованих ігрових шахових ситуацій в оперній драматургії. Запропонований аналіз «Отелло» дозволив здійснити оригінальну музикознавчу інтерпретацію опери як гри у шахи, що*

дозволяє розуміти її не тільки в аспекті стихійного почуття, але й художнього інтелектуалізму як принципу музичної драми. У підсумку передостання опера Дж. Верді набуває тлумачення як фантазмагорична гра у шахи, постаючи як один із можливих шляхів формування / розкриття художнього сенсу твору.

**Ключові слова:** опера, трагедія, лібрето, персонаж, гра, шахи, карнавал, шаховий глосарій, шахові фігури, сцена-шахівниця, сценічна ситуація, шахова комбінація.

**Постановка проблеми.** Опера Дж. Верді – А. Бойто «Отелло» входить до числа тих шедеврів в історії світового мистецтва, кількість художніх прочитань котрих тяжіє до нескінченності, що зумовлено безмежністю закладених у творі завжди актуальних художньо-філософських змістів. Адже кожне покоління, кожен оперний театр, що має властивості режисерського, протягом XX – початку XXI століть пропонують оригінальну інтерпретацію твору, у котрій неповторне взаємодіє з тим «каноном інтерпретації», що зумовлює безперервність змістовних зв'язків з оригіналом. Кожне прочитання первинного тексту не виключає виникнення появи інтерпретаційної множини в його розумінні. Крім реалізованих творчих інтерпретацій, тобто інтерпретацій, що відбулися, численні потенціальні інтерпретації вердіївського «Отелло» оточують цей твір як своєрідна «хмарина», сповне-на віртуальних трактувань безсмертного шедевр.

Серед таких віртуальних прочитань вердіївського «Отелло» на чільне місце можуть претендувати і наукові (музикознавчі) версії, що за певних умов можуть стати основою оригінального режисерського прочитання опери. В історії опери відомо багато шедеврів, базованих на засадах ігрового мислення і властивостях трагічного карнавалу. Таке явище можна пояснити тим, що ігрова концепція зумовлена жанровою природою опери, де гра постає як вираження її загальної атмосфери, поширюючись на героїв як втілення змістовних ознак іпостасі *homo ludus*.

Змістовна багатошаровість як жанрова ознака романтичної опери уповні дозволяє уподібнити музичну драму Дж. Верді – А. Бойто вір-

туозній грі у шахи, «ходи» у котрій заделегідь розписані, а «ставкою» у котрій постає життя і смерть оперних персонажів.

**Останні дослідження і публікації.** Для нашої роботи актуальним є використання наукової літератури за такими галузями, як:

– оперна режисура (праці В. Бондарчук, 2021; А. Солов'яненко, 2005);

– теорія гри (робота В. В. Жовтянської «Мистецтво гри і гра в мистецтві», 2010);

– стратегія і тактика шахової гри (книги В. Ставр'яніді, 2019; І. Б. Хабінець, 2022);

– композиторська інтерпретація драм Шекспіра у вердіївських операх, зокрема в «Отелло» (дисертація McCleary, Mary, 2012).

**Мета статті** – обґрунтувати наявність завуальованої логіки шахової гри в оперній драматургії «Отелло» Дж. Верді – А. Бойто на основі застосування термінів шахового глосарія.

**Завдання статті:**

– розробити типологію персонажів трагедії В. Шекспіра та однойменної опери Дж. Верді – А. Бойто;

– установити функціональні відповідності між оперними персонажами і шаховими фігурами;

– здійснити порівняльний аналіз сценічних ситуацій опери «Отелло» і шахових комбінацій;

– вмотивувати доцільність музикознавчого тлумачення передостанньої опери Дж. Верді ознаками шахової гри.

**Методологія дослідження** полягає у залученні таких видів аналізу:

– типологічного, застосованого для здійснення розподілу персонажів за їх функціями, спостереженими в трагедії Шекспіра і опері Дж. Верді;

– структурно-функціонального, сутність котрого полягає, по-перше, в аргументованому уподібненню оперних персонажів шаховим фігурам за спільністю властивих їм функцій; по-друге, у виявленні ознак шахових ситуацій у сценах музичної драми;

– термінологічного, специфіка котрого базується у нашому дослідженні на необхідності застосування шахового глоса-

рія для визначення ігрових комбінацій в опері і функцій оперних персонажів;

– порівняльного, здійсненого з метою мотивації змін у системах персонажів у трагедії Шекспіра і опері Дж. Верді – А. Бойто.

**Виклад основного матеріалу дослідження.** З метою встановлення відповідності опери Дж. Верді – А. Бойто шаховій грі доцільно співвіднести героїв оперного «Отелло» з театральними амплуа шекспірівської доби.

У шекспірівському «Гамлеті» головний герой, характеризуючи склад акторської трупи, що прибула до замку (фінальна сцена II дії трагедії), виокремлює театральні амплуа в її складі. «Той, що грає короля, буде бажаним гостем; його величність дістане від мене данину; мандрівний лицар поорудує щитом та списом; полубовник дарма не зітхатиме; дивак докінчить свою роль; штукар посмішить тих, кого легко насмішити; а героїні вільно буде вилити душу в слова, хоч і кульгатиме білий вірш» (переклад українською *Леоніда Гребінки*). У лаконічному монолозі Гамлета виокремлено шість амплуа акторів, з котрих одне – жіноче, п'ять – чоловічих. Але Гамлет у своєму монолозі представив амплуа акторів *мандрівного театру*, сценою для котрих здебільшого була центральна площа і лише іноді – аристократична зала.

Стосовно амплуа акторів шекспірівського театру «Глобус», для котрого і були створені трагедії «Гамлет» і «Отелло» зазначимо, що ця трупа була більш масштабною. Вона містила від 8 до 12 акторів, і кожен з них міг грати в одному спектаклі до трьох (і більше) ролей, що свідчить про поліперсонажність як властивість шекспірівських спектаклів. Від акторів потрібне було оволодіння не одним амплуа, а певним колом амплуа, як і здібність перевтілюватися з одного персонажу в інший протягом одного спектаклю. Серед типових амплуа шекспірівського театру – герой і героїня (король і королева); довірена особа; другий герой (друга чоловіча роль); друга героїня (друга жіноча роль); старий / батько; злий блазень / злодій; штукар; комічний слуга; дивак / простак; невдалий коханець (фальшивий коханець); обдурений пан; роль королівської особи.

Шекспірівські театральні амплуа представлені в трагедії «Отелло». Наприклад, образ Отелло відповідає наведеному Гамлетом

амплуа короля; Дездемона – амплуа героїні (королеви); амплуа «мандрівного лицаря» частково відповідає образу Кассіо – відданого друга генерала Кіпру; в образі Родріго об'єднані два амплуа – кохачка-невдаха і дивака; амплуа штукаря знову лише частково відповідає образу Яго. Зазначимо, що у цьому переліку амплуа, що відповідає образу Емілії, відсутнє.

Водночас специфіка художнього змісту «Отелло» полягає в багатозначності художніх образів героїв, амплуа котрих неможливо визначити однозначно, тобто ототожнити з єдиним амплуа. Натомість образи шекспірівського «Отелло» фактично складаються із суміші декількох амплуа. Неоднозначною є трійка головних героїв. Отелло і Дездемона, безперечно відповідаючи типам героя і героїні, містять ознаки цілого ряду інших амплуа; образ Яго містить суміш театральних амплуа, що проявляються на різних етапах розвитку драми, надаючи персонажу ознак карнавальної травестійності: злий блазень перетворюється на комічного слугу і злодія; Кассіо, як помічник і заступник головного героя, відповідає амплуа другого героя, маючи також ознаки амплуа фальшивого коханця; Емілія представляє другу жіночу роль у трагедії; образ Родріго має ознаки цілого ряду амплуа – чудак/простак, невдалий коханець, обдурений пан. Амплуа королівської особи репрезентують Монтано, Лодовіко і представник королівського почту Герольд. Специфіка «Отелло» – неоднозначність художніх образів героїв, амплуа котрих неможливо визначити однозначно, тобто завдяки уподібненню єдиному амплуа. Образи шекспірівського «Отелло» складаються з декількох амплуа.

Інтерпретація шекспірівського першоджерела в опері Дж. Верді – А. Бойто завдяки скороченню сценічних подій і вилученню «третьорядних» персонажів (дожа Венеції; Брабанціо – батька Дездемони; Грацьано – дядька героїні; куртизанки Б'янки і Блазня – відвертого виразника ігрового мислення В. Шекспіра) набула ознак своєрідної прихованої демонізованої шахової гри. Її етапи, за умов урахування певної відносності, прослідковуються у всій своїй красі і повноті в оперній драматургії «Отелло». Нібито сама *Каїсса* – муза шахів, проявивши своє безмежне покровительство авторам, заклала в основу «Отелло» Дж. Верді – А. Бойто властивості фантазмагоричної гри.

Гра душами і долями оперних персонажів, уподібнених шаховим фігурам, базована на жорсткому розрахунку, що доволі довго залишається безпомилковим, варіативності і прихованості «ходів» Гравця, наділеному поміркованою фантазією та пекельною виваженістю інтелекті, безмежність сили котрих примножена всевладністю і безжальністю спрямованого на поразку «суперника» фатуму.

Оперна драматургія вердіївського «Отелло» оповита не тільки полум'ям фатальних пристрастей, що рвуться на поверхню музичної драми. Їй також притаманний суворий розрахунок і розсудливість, побудування оперних сцен і функцій персонажів дозволяє встановити доволі складно організовану систему співвідношень між музичною драмою і закономірностями шахової гри. Пекельні спалахи помсти і відчаю, що нібито прориваються крізь чітко розмічені клітини оперної сцени-шахівниці та крижаний холод розсудливого гніву і нестримних ревнощів, майстерно розпалених і виплечаних Гравцем – Яго, спрямовують хід розвитку опери-драми в її символах і знаках, що надають їй ознак фантазмагоричної гри у шахи.

Якщо ту смертельну гру, що її розпочав Яго, тлумачити як шахи, то оперну сцену, на котрій відбувається поєдинок, доцільно уподібнити шахівниці. По горизонталі і вертикалі цієї чорно-білої арени розігрується відчайдушна битва між уособленнями помсти, задрощів, підступності і спокутної любові. Діючі персонажі музичної драми, набуваючи аналогій із шаховими фігурами, переходять зі світу до тьми, спускаються з висот раю до пекельних випробувань. Відповідно до свого місця і функцій у структурі шахової гри, оперні персонажі набувають значення «далекобійних», або зречених на мінімізовані пересування у форматі алгебри долі і всевладності фатуму в опері, підкореній шаховому стоїцизму.

Оперних персонажів, що діють в обмеженому і водночас безмежному часопросторі сцени-шахівниці слід розподілити таким чином: холоднокровному й розсудливому у своїй жахливій помсті Гравцю (Яго) доречно протиставити підкорені йому шахові фігури – маріонетки, котрими він розпоряджається як майбутніми жертвами гри. Мета гри, затіяної мстивим Яго, – повергнення Отелло, який за своїми функціями відповідає Королю шахової гри. Тим паче, що за кла-

сифікацією театральних героїв, прийнятою у шекспірівському театрі «Глобус» і відображеною в одному з монологів Гамлета з однойменної трагедії, Отелло як генерал і правитель безперечно відповідає амплу Короля.

Позбавлені свободи і самостійності, шахові фігури оперного «Отелло» від початку обмежені встановленими правилами гри, що регламентують їхні дії. Натомість Яго як Гравець, який майстерно володіє шаховими законами, використовуючи їх на власну користь, примушує шахові фігури грати за власними правилами.

Для цього Гравець вдається, зокрема, до постійних перетворень, «підстроюючись» до різних оперних героїв, трансформуючись до невпізнанності залежно від ситуації, що відбувається на оперній шахівниці, приміряючи на себе множину різних рольових ознак (амплуа), шукаючи та знаходячи потаємні вади і страхи оперних персонажів, відображуючи, ніби у скривленому дзеркалі, їхні приховані побоювання, виправдовуючи їхні гріхи, а потім – примножуючи і збільшуючи недоліки оперних героїв, пробуджуючи в їхніх душах руйнівний сумнів. Рухомий, наче ртуть, Яго ззовні перетворюється то на щирого друга, то на сповідника, то на сміливого критика (обличителя), граючи на довірі одночасно із цілим рядом підкорених йому «шахових фігур». Тому, крім асоціацій із грою у шахи, в опері виникає ще один важливий ігровий контекст – уподібнення оперної дії жахливому карнавалу, правителем і центральним гравцем котрого є Яго – придворний церемоніймейстер шахової трагедії, розгорнутої в опері. Подвійність ролі Яго як Гравця спостерігається у процесі аналізу його співвідношень з іншими персонажами опери, визначеними нами як «шахові фігури», почет Короля. Залишаючись поза угрупованнями шахової гри, немовби оголеної в опері, завдяки скороченню кількості персонажів трагедії і купюрам у музичній дії, Яго, нерідко залишаючись у тіні перебігу відрегульованих ним подій, бере активну участь у спланованій ним операції. Підбираючи «ключі довіри» чи не до кожного оперного героя, Гравець на деякий час перетворюється на його двійника, його «луну» (як у сцені діалогу з Отелло з III дії опери). Таким чином, Яго обережно і впевнено знаходить «слабкі місця» приреченого, проникає в його думки і по-

боювання, щоб у відповідний момент точно влучити по обраній на жертвоприношення «фігурі».

Вагомість ігрового мислення, під знаком котрого відбувається оперна дія «Отелло», взаємодіє з високим ступенем психологізації музичної драми: фантазмагорична гра в шахи набуває підвищеного драматизму завдяки розкриттю внутрішнього світу оперних образів, зовні уподібнених шаховим фігурам, котрим невідомий біль і жаль розчарування та втрати ідеалу.

Очікуючи на поразку Отелло, Гравець залучає до фантазмагоричної гри почет Короля: шахові «фігури» покійно беруть участь у цій грі не на життя, а на смерть; самі того не бажаючи (не знаючи, що творять), вони сприяють поваленню Короля. Удар, нанесений репутації Королеви (Дездемони) як безгрішного янгола, охоронця в цілому беззахисного Короля, є передумовою його загибелі і крах усієї шахової країни.

Тлумачення «Отелло» Дж. Верді – А. Бойто як фантазмагоричної шахової гри спостережено у нашій роботі на таких рівнях змістовтворення, як, по-перше, *символічна відповідність оперних персонажів шаховим фігурам* і, по-друге, *оперних сцен – схемам (комбінаціям) шахової гри, визначеним завдяки введенню до роботи загальноприйнятих термінів шахового глосарія*.

Скорочення кількості дій (з п'яти до чотирьох) і персонажів (з 14 до 9) трагедії В. Шекспіра в опері «Отелло» зумовило такі наслідки: більша опуклість конфлікту; геометрізація дії, що набуває ознак гри у шахи. Обмеження загальної кількості персонажів і концентрація сценічних подій зумовили оголення логіки розвитку оперної дії, що викликало прозорість і наочність асоціацій із шаховою грою.

Для визначення причин того, яких шекспірівських героїв позбавилися Дж. Верді і А. Бойто і чому, слід надати типологію (структурування) персонажів шекспірівської трагедії за декількома типами розподілу.

Один з таких типів полягає в розподілі 14-ти персонажів трагедії Шекспіра, котрого Дж. Верді із величезною повагою називав «Unser aller Vater» (Honolka, Kurt), на групи з погляду їх важливості і варіативної спільності їхньої функціональної природи. За умови наявності

певних винятків, що, як відомо, лише підкреслюють загальні закономірності пропонованого розподілу, групи, об'єднані за спільним (подібним) рівнем участі персонажів у розвитку драми, мають такий вигляд.

Уявимо структурну організацію персонажів трагедії у вигляді своєрідної піраміди, що відіграє роль класифікаційної моделі, за допомогою котрої ієрархічна структура набуде більшої наочності.

У такому випадку герої трагедії Шекспіра можуть бути розподілені за важливістю їх участі у дії на три рівні (зверху вниз) – вищий (перший), центральний (другий) і нижній (третій), на котрих розташовуються потрібні організовані персонажі груп. Три герої вищого (першого) плану (або головні) – Отелло, Дездемона, Яго – мають бути розташовані на «верхівці» піраміди. Тригеройність шекспірівського «Отелло» дозволяє тлумачити цю трагедію як драму трьох персонажів. Перипетії життя трьох головних героїв формують сюжетний плин розвитку дії, тоді як інші 11 персонажів лише спряють її оформленню.

Три другорядні персонажі – Кассіо (має значення *другого героя трагедії* після Отелло), Емілія, Родріго – мають бути розташовані на центральному шарі у запропонованій пірамідално оформленій класифікаційній системі, маючи значення найближчого оточення центральних героїв. Підкреслимо, що і перша, і друга трійці персонажів мають у своєму складі і чоловічі, і жіночі образи. Причому жіночі образи в обох випадках розташовані у центрі чоловічого «оточення».

Нарешті, *герої третього плану*, що оточують персонажів першого і другого класифікаційних рівнів, постають як спостерігачі подій, оголошуючи про доленосні зміни у дії. На цьому структурному рівні трагедії також зберігається потрібна організація персонажів. Причому загальна кількість персонажів третього рівня збільшується, порівняно з трійцями, розташованими на першому і другому шарах «піраміди». Збільшення кількості персонажів «третього рангу» (рівня) зумовлюється їх меншою значущістю у дії, відношенням до «тла» головної дії, належністю до найфундаментальнішого, найширшого «зрізу» умовної «піраміди» (тобто розгалуженої системи персонажів). У третьому (найнижчому) рівні структури спостережено розташування двох персонажних «тріад» і одної «діади», тобто восьми персонажів третього

плану, що залишилися поза колом головних героїв і героїв другого плану.

До першої трійці «третього кола» персонажів трагедії, виокремленого за значенням у сценічних подіях, віднесемо такі постаті: дожа Венеції, Брабанціо – нещасного батька Дездемони і Грацьяно – батька героїні. Це – венеційське оточення Дездемони, що постає як її юнацьке минуле, котре вона, зустрівши кохання, без сумніву і жалю залишає заради нового життя.

Другу трійцю у структурі персонажів третього кола шекспірівської трагедії слід визначити як офіційну, оскільки її складають Монтано, Лодовіко, Герольд – представники венеційської і кіпрської влади.

З персонажів третього кола (їх усього вісім) у трагедії лише Блазень і Б'янка випадають з принципу потрійного угруповання, здійсненого за вагомністю у драматичній дії. Підкреслимо, що Блазень і Б'янка мають епізодичні ролі, лише фрагментарно приєднуючись до головної дії. Б'янка (куртизанка), до якої іноді заходить Кассіо, відтінює щирість кохання Дездемони та відіграє певну роль у спровокованій Яго розмові з Кассіо, котру фрагментарно чує Отелло, який має запевнитися у підозрах щодо невинності власної дружини. Блазень підключений Шекспіром до дії на тому етапі, коли вона підіймається до вершин підозр і ревнощів Отелло, з метою додавання іронічно-злик коментарів, що за своїм змістом дещо нагадують репліки з монологів Яго.

Крім наведеного вище, можливим є і *інший тип розподілу системи персонажів трагедії Шекспіра*. Такий розподіл персонажів має базуватися не стільки на значущості персонажів у дії трагедії Шекспіра, скільки на їх виокремленні за принципом однорідності за статевими і віковими ознаками. У такому випадку формуються дещо інші відповідності у потрійній організації персонажної «піраміди». По-перше, у такому випадку слід виокремити три чоловічих персонажі, між котрими спостерігається певна спільність функцій – Отелло, Кассіо, Родріго; надалі – жіночі персонажі – Дездемона, Емілія, Б'янка, що разом представляють різні типи жіночого начала у житті й мистецтві. Зазначимо, що учасники двох виокремлених персонажних трійок роз-

ташовуються на різних функціональних колах загальної структури персонажів: Отелло і Дездемона – на вищому, Кассіо і і Емілія – на другому, Родріго і Б'янка – на третьому пірамідальному колі. Отже, при такому розподілі спостерігається певна «парність» функціонування персонажів у структурі трагедії, що виникає на основі встановлення парних взаємодій чоловічого і жіночого образів (Отелло і Дездемона, Кассіо і Емілія, Родріго і Б'янка). Причому якщо за сюжетом Кассіо має певні стосунки з Б'янкою, то за рівнем значущості у драматургії трагедії майбутній правитель Кіпру має бути зіставленим з Емілією. Стосовно персонажної трійці Монтано, Лодовіко, Геральд зазначимо, що її місце в ієрархії героїв трагедії не змінюється. Яго ж отримує свою персонажну «пару» в образі Блазня – свого умовного двійника, що частково – як іронічний коментатор – відповідає одній з багатьох функцій Яго.

Збереження і розподіл шекспірівських персонажів в опері Дж. Верді – А. Бойто відбувається відповідно до їх функцій в оперній драматургії, уподібненій шаховій грі, сприяючи геометризації змісту музичної драми.

В опері збережено три перші виокремлені нами функціональні трійці героїв шекспірівської трагедії, утворені з головних, другорядних героїв, а також таких, що належать до офіційного кола третьорядних персонажів (Монтано, Лодовіко, Геральд) у структурі музичної драми. Зі складу оперних трійок вилучені не тільки Блазень і Б'янка, але і представники венеційського оточення Дездемони (дож Венеції, Брабанціо і Грацьяно). Вилучення з опери представників венеційського оточення героїні сприяє посиленню мотиву її остаточного розриву з батьківським колом, венеційським часопростором, що у підсумку дозволило авторам опери цілком виключити I («венеційський») акт з музичної драми з метою її драматизації і динамізації. Геометризації оперної дії слугує і видалення Блазня і Б'янки – героїв третього плану – з числа її персонажів, котрі жодним чином не впливають на хід драматургії.

Отже, героями опери Дж. Верді – А. Бойто постають перш за все ті шекспірівські персонажі, що були найбільшою мірою оплутані «павутинням» гри Яго як її учасники і жертви, а також споглядачі

(Монтано) жорстокої гри демонічного Гравця, які відмічали етапи її розвитку.

Шести фігурам шахової гри відповідають дев'ять персонажів оперного «Отелло» (за умов потрійного дублювання ігрових функцій однієї з таких). Шість шахових фігур слід розташувати на оперній шахівниці за ступенем приближення до ведучої пари – Короля та Королеви. Чим більше віддалена фігура від «центру», тим менше вона задіяна у смертельній грі, затіяній Яго; і навпаки, чим ближче така фігура розташована до центру, тим більшою мірою вона втягнута в смертельну гру, маючи поплатитися кар'єрою, добрим ім'ям (репутацією), життям.

Пішак – Родріго – невдалий і довірливий претендент на кохання Дездемони. Піхота на «шаховій дошці» трагічної гри, влаштованої Яго – гравцем-маніпулятором, режисером. Цілком підкорений волі Яго, котрий перетворює його на власного пішака у підступній грі. Власні дії Родріго мінімізовані на кшталт того, як і рухи пішака на шаховій дошці обмежуються пересуванням лише на одну клітину вперед по вертикалі.

Але пішак у шаховій грі за сприятливих умов може «взяти» (полати) будь-яку старшу фігуру. Метою нападу Родріго – оперного пішака – є Кассіо, який за своїми функціями в шахах відповідає слону – фігурі, що розташовується на шахівниці у безпосередній близькості до Короля як його заступник і (у підсумку) наступник, «права рука» і захисник.

Сповнений агресії нападу, пішак залишається поза підозрою, оскільки «премудрий» Яго залишає цю фігуру у тіні своєї гри; Родріго – джерело збагачення для царедворця; йому Яго відводить роль можливого вбивства Кассіо, ретельно спланованого. Перетворюючись на жертвовну фігуру для Гравця, Родріго вмирає як такий учасник дії, котрий забагато знає (джерело компромату на Яго). Ритуальна смерть Родріго як учасника битви за Дездемону постає як «репетиція» подальшого вбивства Отелло.

Тура – сильна фігура, що пересувається на будь-яку кількість клітин по вертикалі або горизонталі шахівниці, – знаходить свою оригінальну персоніфікацію в опері. Оперну туру, що опиняється поза

всевладністю Гравця, тим не менш не обходить участь у демонічній грі. Ведучи підрахунки у поразках, перемогах, жертвоприношенні, тура має відмічати і фіксувати зміни у розвиткові трагічної гри.

Це єдина шахова фігура у структурі оперної гри, представлена поліперсонажно: її репрезентують три персонажі, третьорядні за своєю значущістю в оперній дії. Репрезентантами функцій цієї шахової фігури постають три оперних персонажі (персонажна трійця), що перебувають на офіційних посадах – Монтано (попередник Отелло з управління Кіпром), Лодовіко (вельможний представник венеційської влади) і Геральд (оголошує волю «сильних світу цього») – голос Фатуму. Потрійне представництво тури на оперній шахівниці зумовлено такою властивістю цієї фігури, як збільшення її сили у разі захисту одна одною і сумісної співпраці. Властивості тури, що посилюються у процесі взаємодії, в опері проявляються у потроєнні епізодичних персонажів, що володіють спільною *функцією глашатая*: трьом уособленням цієї функції в опері доручено оголошувати завершення одного і початок наступного «акту» (тобто події) у музичній драмі як аналогу шахової гри.

Маючи спільні функції, оперні аналоги шахової фігури «тура» як представника зовнішньої драми у структурі музичної трагедії постають у таких спільних функціях: спостерігача за подіями внутрішньої драми; інформатора про події, що відбулися у драмі зовнішній, але впливають на зміну течії драми внутрішньої; виконавця місії фатуму, що нібито здалека вторгається у дію, коли остаточне рішення вже прийнято і ніщо не може його змінити. Оперна «тригеройна група», представлена трьома особами, сприяє своєрідній розгерметизації абсолютно «закритої» внутрішньої драми, відмічаючи її етапи. Представники персонажної трійці, відмічаючи наслідки дискредитації і покарання Кассіо й Отелло, що насмілилися бути обраними представниками влади, фіксують втрати і досягнення героїв на цьому шляху. Персонажі, що символічно відповідають функції шахового офіцера, прекрасно відповідають функції далекобійної фігури. Знаходячись на периферії шахової битви, кожен з них виконує свою роль у «поваленні» Короля (Отелло), який скомпрометував себе в очах доленосного оточення як жорстокий і несправедливий чоловік янголоподібної дружини.

Монтано – як попередник Отелло в управлінні Кіпром. Предмет його «ударів» – Отелло як жорстокий чоловік безневинно страждаючої Королеви – ферзя (Дездемони). За його інформацією Отелло позбавлений влади, віддалений від центру подій і тому мало інформований про їх першопричину. Позбавлення Отелло високої посади – результат жорстокої гри, що її веде Яго. Але не за планом Гравця заступником Отелло цій посаді знову стає Кассіо: другий герой опери зберігає своє амплу і в нових умовах, на новому етапі (у фіналі) розвитку оперної драматургії.

Вокальна різнометровість представників персонажної групи, що відповідає *функції тури* у шаховій грі (Монтано – баритон, Лодовіко і Герольд – басы), не руйнують властивої їм функціональної єдності спостерігачів/інформаторів про хід сценічної дії.

Роль оперної Емілії дозволяє уподібнити її «коню» у структурі шахової гри, організованої Яго. Унікальність «коня» у шаховій грі полягає в тому, що він єдиний може перестрибувати через інші фігури (оперні персонажі), як «свої», так і ті, що належать супернику. Такий «стрибок» Емілія зверхує, визволяючись від того павутиння, котрим її оплутав підступний Яго. Це відбувається тоді, коли, співстраждаючи Дездемоні, Емілія поспішає до покоїв нещасної, щоби упередити страшну розплату, зазделегідь підготовлену мстивим Гравцем, і стати як його обвинувач. Відділена на початку дії від епіцентру гри, Емілія довгий час не розуміє, яку роль насправді відіграє її слухняність чоловікові у безжальній грі Гравця: слухняна дружина, вона добуває для Яго злочасну хустку, що набуває значення доказу неіснуючої зради. Емілія наносить Гравцеві той контрудар, після котрого Яго має ретируватися.

Роль шахового «слона» – найближчої фігури до Короля (крім Королеви-ферзя), слід надати Кассіо (другому після Отелло героєві шекспірівської трагедії і музичної драми Дж. Верді). Шахового слона вирізняє здібність стрімко пересуватися на будь-яку кількість клітин по діагоналі, залишаючись у межах виключно відповідного кольору. Його функція як учасника гри – підтримати слабкі місця у шаховій грі, захищаючи таким чином Короля. Роль «слона» цілком справедливо належить Кассіо – заступнику Отелло, який (як і Отелло), потер-

пає від помсти Яго, оскільки обіймає бажану для Гравця посаду. Крім того, для дискредитації Кассіо Яго приписує обманутому пану роль майбутнього коханця Дездемони, щоби націлити ненависть Родріго саме на наближеного до Отелло офіцера. У підсумку Кассіо опиняється під подвійним ударом з боку Яго – і як помічник Отелло, і як удаваний улюбленець Дездемони.

Далі мають іти центральні шахові фігури – Король і Королева, функціям котрих в оперній дії слід пов'язати з Отелло і Дездемоною. Король (Отелло) у шаховій грі – найважливіша фігура і тому безцінна, тоді як найпотужніша – Королева. Коли вони разом, то вони непереможні. Тому Яго наносить свій удар по Королеві, щоби знецінити її в очах Короля. Але, узявши до уваги обмеженість можливого для цієї фігури пересування (рухається лише на одну клітину на всі чотири боки), зауважимо, що вона беззахисна і одна з найслабкіших. Адже її захист цілком пов'язаний із представниками почту Короля і перш за все Королевою (ферзем), яка має необмежені можливості пересування шахівницею, постаючи опорою і захисницею Короля та всього шахового королівства. Безкраї можливості Дездемони, яка відповідає функції шахової Королеви, постаючи для Короля (Отелло) і його оточення втіленням янгольської чистоти, примножуються завдяки колосальному впливу на душу і внутрішній стан головного героя. Тому саме на неї направляє підступний Гравець свій головний удар, руйнуючи підозрою в невірності Дездемони душу і свідомість Отелло, позбавляючи його такого міцного захисту, як абсолютна віра у голубину чистоту дружини.

Крім відповідності героїв опери шаховим фігурам, у вердіївському «Отелло» спостерігається також трансформоване метафоричне відображення типових шахових ситуацій. В опері вони націлені на втілення задуму Гравця – поставити Королю «шах» і «мат». Однак Гравець настільки захоплюється здійсненням запланованою помстою, що поступово випускає з поля зору «другорядні» фігури (наприклад, таку як Емілія, що відповідає «коню» у шахах).

Шахове королівство потерпає від заздрощів і помсти Гравця – Яго, який розпочинає і веде свою гру, підкорюючи собі оперних героїв. Шаховому королівству загрожує загибель, майстерно підготовлена

і запланована Гравцем, який легко маскується під друга, прикриваючи широю дружбою свої руйнівні наміри. Лавірування і заманювання на невідгдані позиції – такою є *тактика* диявольського *Гравця на оперній шахівниці*, застосована ним щодо підвладних йому шахових фігур (оперних героїв).

Битву розпочато, перші ходи Гравця, націлені на руйнацію шахового короля, відбулися. Але чорний Король білого королівства (цій функції відповідає Отелло) не бачить свого справжнього суперника (ворога), не розпізнаючи його у тому, кого вважає своїм відданим і чесним другом. Натомість лють Короля вміло цілеспрямована на того, хто насправді є його найближчим соратником – на Кассіо – фігуру, що знаходиться поруч з ним і Королевою (Ферзем). Омана як найнебезпечніший шаховий прийом постає в опері Верді як головний засіб мучеництва Короля. Не усвідомлюючи власної помилки, що перетворюються на трагічну провину від початку позитивного героя, правитель Кіпру підіймається до вершин страждань, перетворюючись на жертву, вміло спрямовану Гравцем на вбивство Королеви – янгола-охоронця Короля.

У драматургії оперного «Отелло» спостерігається характерна шахова ситуація «*вічний шах*». У стані «вічного шаху», з того самого моменту, як Гравець розпочинає свою гру, перебуває оперний Король (Отелло). Його як Короля постійно атакує не інша фігура (як у шахах), але сам Гравець (Яго), який постає не тільки як досвідчений ляльковод, залишаючись за лаштунками дії, але й безпосередній учасник гри. У ситуацію «вічного шаху» (тобто небезпеки) Гравець уводить також і Кассіо, і Дездемону, завдяки котрим позбавляє Короля відданих фігур-захисників. Оперні герої, перебуваючи у стані «вічному шаху», не намагаються змінити положення, у котрому вони опинилися, завдяки павутинню Гравця.

*Подвійний напад* – характерний для шахів ігровий прийом, властивий оперній драматургії «Отелло». Його сутність полягає у тому, що Гравець нападає на дві «шахові фігури», тобто оперні персонажі, одночасно. Під ударом Гравця перебувають Отелло і Кассіо (1 і 2 герої) – об'єкти помсти, до котрих у функції ігрової жертви додається Дездемона – всесильна захисниця обмеженого у своїх діях Короля.

Що стосується Родріго як пішака, то для Яго «обдурений пан» – не більше, як «позиційна жертва», заздалегідь запланована Гравцем. Підбурений Гравцем, Родріго набуває значення «скаженої фігури»: нападаючи на значно сильнішого суперника (Кассіо), слабка фігура не може його вбити (фінал III дії). Зазначимо, що за задумом Яго, у цій бійці мали загинути обидві «фігури» – Родріго і Кассіо, або один з них, що і « гине » від руки Гравця.

*Гарде* – одна з характерних шахових ситуацій, що у повній мірі можливого трагізму відбувається в опері. Суть цієї шахової «операції» полягає в тому, що Королева (Дездемона) опиняється під безпосереднім ударом Гравця, який має повідомити про це суперника. В опері Гравець повідомляє Королю (Отелло) про ураження підозрою безвинної Дездемони (Королеви, що має бути поза підозр, тобто, бездоганною). Для Отелло сама підозра, набувши значення масштабів реальної зради, постає як руйнація особистої світобудови.

*Блокада* як засіб обмеження рухомості фігур на шахівниці під час гри у шахи знаходить своє втілення в опері «Отелло». Оперна «блокада» відбувається через втрачання головним персонажем музичної драми центральної позиції на «шахівниці». Отелло, поступово занурюючись до вигаданої подружньої зради, поступово втрачає свою центральну позицію на оперній сцені як шахівниці, здійснюючи своєрідне самовитиснення на периферію оперно-шахового часопростору. Занурений у «болото» підозри, страждаючи від нападу «зеленоокої тварюки» (ревнощів), колишній сонячний герой, «світлий лев святого Марка» (фрагмент хорової молитви інтродукції I дії), навіть не помічає трагічних змін у своєму становищі, перетворюючись на позбавлену лицарських чеснот Тінь, сутінкове відображення Яго. Бажання жорстоко покарати безвинного янгола-охоронця позбавляє Короля небесного покровительства, тоді як Кіпр втрачає свого справедливого і відважного правителя. Страждаючи, Отелло нібито власноруч ув'язнює себе до темниці, перетворюючись з солярного на місячного героя.

Здавалося б, перемога Гравця над безпорадними шаховими фігурами білого королівства під орудою чорного Короля є безумовною. Проте на певному етапі розвитку оперної дії починають відбуватися

такі ситуації, що походять із шахової гри, котрі не тільки ставлять під сумнів успішність інтриги Гравця, але й у підсумку позбавляють його бажаної перемоги.

Про це свідчить плин розвитку оперної дії, у якому спостережені ознаки цілого ряду шахових ситуацій. Їх характерною ознакою постає накопичення на останніх етапах розвитку музичної драми, коли, здавалось би, фінальна перемога Гравця у ним спланованій шаховій партії постає незаперечною.

До таких шахових ситуацій, що не сприяють абсолютній перемозі Гравця, слід передусім віднести *цейтнот*, коли Гравцеві не вистачає часу для того, щоб пильнувати дії усіх втягнутих ним до гри персонажів і вийти неушкодженим з неї, не втративши своєї репутації «чесного Яго». Адже саме за таких умов перемога Гравця могла б вважатися безперечно досягнутою. Наслідки такого *цейтноту*, у котрому опинився Яго, повною мірою розкриваються у заключній сцені опери. Втручання Емілії до дії, хай навіть після трагічної загибелі героїні, виявляє підступність методів Гравця, що не може гарантувати йому успішної кар'єри у венеційсько-кіпрському часопросторі. Крім того, доводиться невинуватість Кассіо у драмі ревнощів і розвінчується нав'язане йому Яго амплуа фальшивого коханця. Той факт, що вцілілий після ганебного нападу, організованого Яго і Родріго, Кассіо призначений на посаду володаря Кіпру (що раніше належала Отелло), унеможливує ту перемогу помсти, яку плекав і планував хитрий Яго. Нарешті, Отелло, упевнившись у безневинності дружини, котра у передсмертному видінні являється йому у вигляді янгола, помирає з її святим ім'ям на вустах. Янгольську чистоту Дездемони встановлено. Таким чином, уся жорстока гра, розпочата Яго, постає безглуздою, а сам він вимушений ганебно вбігти.

*Цугванг* як безпорадне становище у шахах, коли будь-який хід у заданій позиції приводить до погіршення становища Гравця або навіть програшу ним партії, також спостерігається, починаючи з фіналу III дії, коли шахові «фігури» починають виходити з-під контролю Гравця. Така ситуація поступово приводить до *пату* – становища, коли жодна з фігур Гравця, що має робити хід, не може його зробити дозволеними правилами (не порушуючи їх). В опері своєрідність

визначає *ендіпіль* – кінцева стадія шахової партії. Оперну розв'язку, попри вбивство Королеви і самовбивство Короля, характеризує також відновлення справедливості та змушений відступ скомпрометованого у підсумку здійснення власної інтриги Гравця, який визнав-таки власну поразку.

**Висновки.** В опері Дж. Верді – А. Бойто «Отелло», що містить безліч актуальних і віртуальних прочитань, у результаті оригінальної музикознавчої інтерпретації виявлено ознаки гри, організованої за типом шахів. Метафорику шахової гри здійснено на основі дворівневого аналізу. Це, по-перше, вивчення дев'яти оперних персонажів «Отелло», організованих у систему ієрархічного типу, на основі їх функціональної відповідності амплуа шекспірівського театру та фігурам шахової гри («пішак» – Родріго; «тура» презентована «королівською трійцею» Монтано, Лодовіко, Геральд; «кінь» (Емілія); «слон» (Кассіо); «Король» (Отелло); «Королева» (Дездемона). По-друге, у драматургії оперного «Отелло» визначені такі метафорично репрезентовані ігрові шахові ситуації, як *вічний шах*, *подвійний напад*, *гарде*, *блокада*, *цейтнот*, *цугванг*, *пат*, *ендіпіль*. Запропонований аналіз «Отелло» Дж. Верді – А. Бойто дозволив здійснити оригінальну музикознавчу інтерпретацію опери як гри у шахи. Ігрова концепція опери дозволяє розуміти її не тільки в аспекті стихійного почуття, але й художнього інтелектуалізму як принципу пізньоромантичної музичної драми. Отже, передостання опера Дж. Верді набуває тлумачення як фантазмагорична гра у шахи, постаючи як один із можливих шляхів формування / розкриття художнього сенсу твору.

**Перспективами дослідження** постають такі подальші напрями вивчення опери Дж. Верді – А. Бойто «Отелло», як, наприклад, її вивчення із розробленою у новітній філософії типологією ігор, відтворення у музичній драмі семантики трагічного карнавалу, а також осмислення ролі тембрів-амплуа героїв трагедії Шекспіра як передумови формування тембрів-образів.

## ЛІТЕРАТУРА

Бондарчук, В. (2021). Постать Дмитра Гнатюка в українській оперно-режисерській практиці. *Художня культура. Актуальні проблеми*, 17/2, 116–121.

- Жовтянська, В. В. (2010). Мистецтво гри і гра в мистецтві. *Сучасні проблеми художньої освіти в Україні*, 6, 59–70.
- Солов'яненко, А. А. (2005). *Оперно-режисерська діяльність Ірини Молостової*. (Автореф. дис. ... канд. мистецтвознавства). КНУКіМ. Київ.
- Ставріаніді, В. (2019). *Шахи. Ключ до успіху*. Вінниця: Твори.
- Хабінець, І. Б. (2022). *Таємниці шахівниці*. Тернопіль: Навчальна книга – Богдан.
- McCleary, Mary. (2012). Dissrtation «Textual composition and the Macbeth, Otello, and Falstaff of Shakespeare and Verdi». Boston University Thesis & Dissertations [8632].
- Honolka, Kurt. Othello. *Der grosse Reader's Digest Opernführer*. Verlag das Beste GMBH. Stuttgart – Zürich – Wien, 412–416.

## REFERENCES

- Bondarchuk, V. (2021). The figure of Dmytro Hnatiuk in Ukrainian opera-directing practice. *Artistic Culture. Actual problems*, 17/2, 116–121 [in Ukrainian].
- Zhovtianska, V. V. (2010). The art of play and play in art. *Collection of scientific works of IPSM NAM of Ukraine Modern problems of art education in Ukraine*, 6, 59–70 [in Ukrainian].
- Solovianenko, A. A. (2005). *Operatic and directorial activity of Irina Molostova*. (PhD thesis). KNUKiM. Kyiv [in Ukrainian].
- Stavrianidi, V. (2019). *Chess. The key to success*. Vinnytsia: Works [in Ukrainian].
- Khabinets, I. B. (2022). *Secrets of the chessboard*. Ternopil: Study book – Bogdan [in Ukrainian].
- McCleary, Mary. (2012). Dissrtation «Textual composition and the Macbeth, Otello, and Falstaff of Shakespeare and Verdi». Boston University Thesis & Dissertations [8632] [in English].
- Honolka, Kurt. Othello. *Der grosse Reader's Digest Opernführer*. Verlag das Beste GMBH. Stuttgart – Zürich – Wien, 412–416 [in German].

***Olena Roschenko***

Kharkiv I. P. Kotyarevsky National University of Arts,  
Doctor of Arts, Professor,  
Department of History of Ukrainian and Foreign Music  
e-mail: elena.roshenko@gmail.com  
ORCID iD: <https://orsid.org/0000-0002-6048-6335>

***Chen Ke***

Kharkiv I. P. Kotyarevsky National University of Arts,  
Postgraduate student of the Department of Ukrainian and Foreign Music History  
e-mail: 380027649@qq.com  
ORCID iD: <https://orcid.org/0000-0002-0901-9029>

**«Othello» G. Verdi – A. Boito as a game of chess**

*In the opera Otello by G. Verdi – A. Boito, which contains many actual and virtual readings, the original musicological interpretation reveals the signs of a chess game. The metaphor of the chess game is based on a two-level analysis: the study of opera characters on the basis of establishing their functional correspondence to the chess game pieces and the identification of metaphorically represented chess situations in opera drama. The proposed analysis of Othello has made it possible to carry out an original musicological interpretation of the opera as a game of chess, which allows us to understand it not only in terms of spontaneous feeling, but also artistic intellectualism as a principle of musical drama. As a result, the penultimate opera by G. Verdi is interpreted as a phantasmagoric game of chess, appearing as one of the possible ways of forming/disclosing the artistic meaning of the work.*

**Statement of the problem.** *G. Verdi's opera Otello by A. Boito is one of those masterpieces in the history of world art, the number of artistic readings of which tends to infinity, due to the infinity of the artistic and philosophical meanings always inherent in the work. After all, each generation, each opera theatre that has the characteristics of a director's theatre, during the twentieth and early twenty-first centuries, has offered an original interpretation of the*

work, in which it interacts in a unique way with the «canon of interpretation» that ensures the continuity of meaningful connections with the original. Each reading of the original text does not exclude the emergence of an interpretive set in its understanding. In addition to the realised creative interpretations, i. e. the interpretations that have taken place, numerous potential interpretations of Verdi's *Otello* surround this work as a kind of «cloud» full of virtual interpretations of the immortal masterpiece.

**Recent research and publications** Among such virtual readings of Verdi's *Otello*, scientific (musicological) versions can also claim a prominent place, which, under certain conditions, can become the basis for an original director's reading of the opera. In the history of opera, there are many masterpieces based on the principles of playful thinking and the properties of the tragic carnival. This phenomenon should be explained by the fact that the game concept is conditioned by the genre nature of the opera, where the game appears as an expression of its general operatic atmosphere, extending to its characters as the embodiment of the meaningful features of the *homo ludus* hypostasis. Meaningful multilayeredness as a genre feature of romantic opera fully allows us to liken the musical drama by G. Verdi – A. Boito to a virtuoso game of chess, in which the «moves» are predefined, and the «stake» is the life and death of the opera characters.

**Objectives, methods and novelty of the research.** The methodology of the study involves the following types of analysis:

– typological, used to divide the characters according to their functions observed in Shakespeare's tragedy and opera by G. Verdi;

– structural-functional, the essence of which is, firstly, the reasoned comparison of opera characters to chess pieces in terms of the commonality of their inherent functions; secondly, the identification of signs of chess situations in the scenes of musical drama;

– terminological, the specificity of which is based in this study on the need to use a chess glossary to define game combinations in opera and the functions of opera characters;

– comparative, carried out with the aim of motivating changes in the systems of characters in Shakespeare's tragedy and opera by G. Verdi – A. Boito.

The scientific novelty of the study lies in the fact that for the first time in musicology, the opera *Othello* by J. Verdi and A. Boito was metaphorically interpreted as a chess game, which is noted in the establishment of a system of

*correspondences between opera characters and chess pieces, opera scenes and chess combinations.*

**Results and Conclusions.** *In the opera Othello by G. Verdi and A. Boito, which contains many actual and virtual readings, the original musicological interpretation reveals signs of a game organised like chess. The chess game metaphor is based on a two-level analysis. Firstly, the study of nine opera characters of Othello, organised into a hierarchical system based on their functional correspondence to the role of Shakespeare's theatre and chess game figures («pawn» – Rodrigo; «Rook» is presented by the «royal trinity» of Montano, Lodovico, and Herald; «Knight» (Emilia); «Bishop» (Cassio); «King» (Othello); «Queen» (Desdemona). Secondly, in the drama of the opera Othello, such metaphorically represented chess situations as «eternal chess», double attack, garde, blockade, etiquette, zugzwang, checkmate, and endgame are identified. The analysis of «Othello» by G. Verdi – A. Boito allowed for an original musicological interpretation of the opera as a game of chess. The game concept of the opera allows us to understand it not only in terms of spontaneous feeling, but also artistic intellectualism as a principle of late romantic musical drama. Thus, Verdi's penultimate opera is interpreted as a phantasmagoric game of chess, appearing as one of the possible ways of forming/disclosing the artistic meaning of the work.*

**Key words:** *opera, tragedy, libretto, character, game, chess, carnival, chess glossary, chess pieces, chessboard stage, stage situation, chess combination*

*Стаття надійшла до редакції 2 листопада 2022 року*