

Д. Д. БЛИНОВА

Школа искусств № 7 г. Донецка (ДНР)

Т. В. ТУКОВА

Донецкая государственная музыкальная академия им. С. С. Прокофьева (ДНР)

ИГРА В ОРФЕЯ (ОБ ОПЕРЕ Х. БЕРТУИСТА «МАСКА ОРФЕЯ»)

В предлагаемой статье анализируется опера современного английского композитора Харрисона Бертуистла, которая является ярким примером новаторского подхода к воплощению широко известного, многократно интерпретированного в искусстве различных эпох и национальных культур античного мифа об Орфее. Предложенный авторами ракурс исследования оперы в контексте проблемы игры определил актуальность избранной темы. На основе предпринятого обобщения основополагающих теоретических позиций, касающихся сущностных черт феномена игры, делается вывод о реализации таковых в указанной опере с помощью композиционно-драматургического приема ситуативной вариантности. Приводится определение данного приема, намечаются ракурсы его претворения в различных произведениях искусства.

Предпринятое исследование позволило установить, что в опере «Маска Орфея» композитор опирается на принципы «условного театра» и выводит игровое начало на первый план, чему способствует многоплановая трактовка приема ситуативной вариантности на различных мас-

штабных уровнях. В результате создается сложное переплетение сюжетных коллизий, взятых из различных версий мифа, инициируется повторение одних и тех же ситуаций в нескольких вариантах на различных этапах драматургического действия – завязки, развития основного конфликта, развязки. Итогом является свободное оперирование временем и пространством. Оригинальной авторской находкой, подчеркивающей игровую природу спектакля, является представление одного действующего лица в трех ипостасях: реальный персонаж, кукла и мим, – что благоприятствует возникновению сложных смысловых подтекстов и амбивалентности зрительского восприятия. В результате искусного оперирования целым комплексом различных игровых приемов композитор создает сложную, многоярусную композиционно-драматургическую структуру оперы.

Ключевые слова: миф об Орфее, феномен игры, опера XX века, Х. Бертуистл, опера «Маска Орфея», прием ситуативной вариантности, основной драматургический конфликт.

Для цитирования: Блинова Д. Д., Тукова Т. В. Игра в Орфея (об опере Х. Бертуистла «Маска Орфея») // Южно-Российский музыкальный альманах. 2021. № 4. С. 83–90.

DOI: 10.52469/20764766_2021_04_89

D. BLINOVA

School of Arts No. 7 in Donetsk (DNR)

T. TUKOVA

S. Prokofiev Donetsk State Musical Academy (DNR)

PLAYING ORPHEUS (ON H. BIRTWISTLE'S OPERA "THE MASK OF ORPHEUS")

The article is considered the opera by the contemporary English composer Harrison Birtwistle, which is a vivid example of an innovative approach to the embodiment of the widely known, repeatedly interpreted in the art of various epochs and national cultures of the ancient myth of Orpheus. The rel-

evance of the chosen theme is conditioned by the researching the opera in the context of the problem of a play. On the basis of the undertaken generalization of the fundamental theoretical positions concerning the essential features of the phenomenon of play, the conclusion is made about their implemen-

tation in the opera of H. Birtwistle through the implementation of the compositional and dramaturgical method of situational variance. The definition is given and the ways of the implementation of this method in various works of art are outlined.

The accomplished research made it possible to establish that in the opera "The Mask of Orpheus" the composer widely relies on the principles of "conditional theatre" and brings the features of play to the fore with the help of a multifaceted interpretation of the reception of situational variance at various large-scale levels. This leads to a complex interweaving of plot collisions which taken from different versions of the myth, the repetition of the same situations in several variants at different stages of the dramaturgical action – the beginning, the

development of the main conflict, the denouement. The result is the free operation of time and space. The original author's finding, emphasizing the playful nature of the performance, is the representation of one actor in three hypostases – a real character, a doll and a mime, which contributes to the emergence of complex semantic subtexts, ambivalence of audience's perception. As a result of skilful operation of a whole complex of various play methods, the composer managed to create a complex, multi-tiered compositional and dramaturgical organization of the opera.

Keywords: myth of Orpheus, phenomenon of play, opera of the 20th century, H. Birtwistle, opera "The Mask of Orpheus", method of situational variance, main dramaturgical conflict.

For citation: Blinova D., Tukova T. Playing Orpheus (on H. Birtwistle's opera "The Mask of Orpheus") // South-Russian Musical Anthology. 2021. No. 4. Pp. 83–90.

DOI: 10.52469/20764766_2021_04_89



Феномен игры прочно вошел в жизнь современного социума, стал ее неотъемлемым элементом, существенно повлиял на менталитет различных возрастных, национальных, профессиональных, культурных слоев общества, о чем свидетельствует огромная популярность спортивных, развивающих, обучающих, развлекательных, интеллектуальных, деловых, ролевых и других видов игр. Показательно возникновение целой индустрии компьютерных игр, направленных не только на развлечение, но и активизацию мышления, увеличение объема знаний, развитие интуиции.

Тенденция к усилению игрового начала многопланово сказалась и на развитии всех видов искусства, в том числе музыкального, для которого игра является важнейшим атрибутивным элементом¹. Особенно разнообразно игровые интенции проявились в современном театре, как драматическом, так и музыкальном, результатом чего стали смелые творческие эксперименты, направленные на свободное оперирование временем, пространством, возникновение новых приемов сочетания аудиального и визуального рядов. С данной точки зрения показательна оригинальная трактовка сюжетов, ранее многократ-

но интерпретированных в творчестве мастеров различных эпох и национальных культур. Среди указанных сюжетов – широко известный античный миф об Орфее.

Ярким примером новаторского подхода к античному мифу является опера современного английского композитора Харрисона Бертуистла «Маска Орфея» (1984). Поставленная в Английской национальной опере (Лондон, 1986), она не получила однозначной оценки. Наиболее интересные и ценные наблюдения относительно данного произведения содержатся в англоязычных работах М. Холла [1] и Т. Цареградской [2]. Вместе с тем, исследуемое сочинение, аккумулирующее в себе многие современные оперные приемы, представляет интерес с различных точек зрения, в частности, в контексте проблемы игры, что и определило *актуальность* избранной темы.

Цель настоящей статьи состоит в том, чтобы выявить особенности трактовки античного мифа в опере Х. Бертуистла «Маска Орфея» и проанализировать данное сочинение с позиции многовекторного функционирования игрового принципа, влияния последнего на художественную концепцию, композиционно-драматургическое строение и стилистику сочинения.

В качестве теоретической базы привлекались фундаментальные исследования, касающиеся проблемы игры и такого ее элемента, как маска.

¹ Не случайно по отношению к музыкальному искусству глаголы «исполнять» и «играть» применяются как синонимы (исполнить музыкальное произведение = сыграть музыкальное произведение).

Среди них – труды Т. В. Адорно, М. Бахтина, М. Друскина, В. Конен, Л. Кириллиной, Т. Курышевой, М. Лобановой, Ю. Лотмана, Е. Назайкинского, И. Хейзинги и др. Принципиально значимым представляется высказывание М. Бахтина, подчеркивающего, что в образах игры «видели как бы сжатую универсалистическую формулу жизни и исторического процесса: счастье–несчастье, возвышение–падение, приобретение–утрата, увенчание–развенчание. В играх как бы разыгрывалась вся жизнь в миниатюре (переведенная на язык условных символов)» [3, с. 260]. Важным атрибутом игры исследователь называет маску, в которой «...воплощено игровое начало жизни, в основе ее лежит совсем особое взаимоотношение действительности и образа» [2, с. 48]. Использование маски многофункционально: она может упрощать, украшать, деформировать, осмеивать, окарикатуривать скрываемый за ней образ, то есть подавать в сложном сопряжении видимое и подлинное, подчеркивая тем самым диалектику воплощаемого художественного явления. Особо эффективно прием маски претворяется в сочинениях, декларирующих игровой принцип как концептуальную идею произведения, и к числу таковых, несомненно, относится опера Х. Бертуистла «Маска Орфея».

Соответственно, возникает необходимость определить сущностные черты феномена игры. Обобщая имеющиеся научные разработки по данному вопросу, мы выделяем следующие позиции, характеризующие игровое начало: 1) обособленность от реальной жизни, условный характер производимого действия в определенных временных и пространственных рамках; 2) самодостаточность явления, преобладание свободного, творческого начала; 3) импровизационный характер игрового действия, многовариантность процесса протекания, разнообразие возникающих ситуаций, непредсказуемость результатов.

Все названные позиции в полной мере реализуются в претворении такого композиционно-драматургического приема, как ситуативная вариантность, – приема, широко используемого в новаторской опере Х. Бертуистла «Маска Орфея», которая будет исследоваться именно с точки зрения воплощения данного приема на различных масштабных уровнях.

Прежде чем перейти к анализу указанной оперы, остановимся на характеристике приема ситуативной вариантности. Опорным для соответствующей дефиниции является определение оперной ситуации, которая классифицируется как «...элемент композиционно-драматургической организации оперного произведения, проявляющийся

на различных масштабных уровнях художественного целого, охватывающий конкретное музыкально-сценическое действие, возникающее в определенный отрезок времени как результат стечения каких-либо совокупных обстоятельств, влияющих на характер взаимоотношений и поведения героев» [4, с. 55–56].

Ситуации могут повторяться, могут изменяться, трансформируя обстановку, в которой находится герой произведения, контекст, в котором происходит ситуация, ее содержательную и жанровую направленность, и тем самым влиять на дальнейшее развитие действия. Таким образом, следует трактовать ситуативный инвариант как исходную позицию, а его изменение – как проявление ситуативной вариантности.

При этом намечаются возможные ракурсы реализации приема ситуативной вариантности: 1) ситуация повторяется, но уже с другими героями; 2) ситуация повторяется со сменой одного из персонажей; 3) ситуация повторяется в ином эмоциональном ключе; 4) ситуация повторяется при других обстоятельствах; 5) ситуация повторяется с изменением контекста; 6) ситуация повторяется, но приводит к иному, чаще всего противоположному результату сюжетного действия; 7) ситуация повторяется с изменением последовательности ее составляющих, в частности, движение действия происходит от конца к началу [4, с. 56].

Каждый из указанных ракурсов в той или иной степени усиливает игровые потенции театрального произведения, поскольку содержит элемент непредсказуемости, подчеркивает условный характер протекания действия, обнажает творческое начало в подходе к трактовке сюжета.

Естественно, анализу данного приема в опере «Маска Орфея», должен предшествовать краткий экскурс в историю воплощения античного мифа в искусстве.

Миф об Орфее и Эвридике – один из наиболее распространенных в мировом искусстве. На протяжении многих веков он считается одной из самых знаменитых историй о любви, которая до сих пор не перестает волновать поэтов, художников и композиторов. К сюжету данного мифа обращались многие мастера различных исторических периодов, создавая при этом неповторимые шедевры. Так, известны литературные произведения Г. Ибсена, Вяч. И. Иванова, И. Анненского, Т. Манна, М. Цветаевой, Г. Грасса. В киноискусстве популярность приобрели такие фильмы, как «Орфей» и «Завещание Орфея» Ж. Кокто. Мировое изобразительное искусство, благодаря данному мифу, на протяжении

многих лет обогащалось полотнами знаменитых живописцев, например П. П. Рубенса, Тициана Вечеллио, Я. Брейгеля Старшего, Я. Селлайо, Н. Пуссена, К. Коро, Дж. Беллини, А. Иванова, М. Дроллинга.

Образ музыканта Орфея, совершившего настоящий подвиг ради своей возлюбленной Эвридики, привлекал внимание и многих композиторов, что нашло отражение, прежде всего, в оперном жанре. Первая опера «Эвридика» была написана композитором Я. Пери на либретто О. Ринуччини и поставлена во Флоренции в 1600 году. Спустя семь лет в Мантуе К. Монтеверди создал свой оперный вариант мифа – «Орфей» на либретто А. Стриджо. Интересно, что, реформируя оперу в XVIII веке, К. В. Глюк вновь обратился к данному сюжету, воплотив его в двух редакциях «Орфея» на либретто Р. Кальцабиджи – венской и парижской.

Большой интерес к данному мифу проявляли композиторы и в XX веке, подтверждением чего являются сочинения Дж. Ф. Малипьеро («Орфей, или Восьмая канцона», 1922), И. Стравинского (балет «Орфей», 1948), А. Журбина (зонг-опера «Орфей и Эвридика», 1975), Х. В. Хенце («Орфей за проволокой» для хора a cappella, 1983), Ф. Гласса (опера «Орфей», 1993). Во всех этих произведениях композиторы по-своему трактовали сюжет мифа об Орфее и Эвридике. Не менее своеобразно подошел к воплощению этого бессмертного творения английский композитор Харрисон Бертуистл.

Творчество данного современного британского мастера (род. 1934) обширно и разнопланово. Его перу принадлежат оперы, балеты, оркестровые сочинения для различных составов, камерно-инструментальные и камерно-вокальныеopus². Композитор всегда стремился к яркой новизне, чутко улавливал новейшие художественные тенденции, испытал влияния И. Стравинского, О. Мессиаана, Э. Вареза, Ч. Айвза. Музыкальному стилю Х. Бертуистла, по словам Л. Акопяна, свойственны такие характеристики, как «...свобода от тональных ассоциаций и от ограничений, налагаемых серийной техникой; широкое использование сложных полиритмических наложений; постепенное выраживание целостной формы из единичного звука на основе достаточно ясного драматургического принципа, реализация которого время от времени прерывается неподготовленными

² Х. Бертуистл получил хорошее музыкальное образование: учился в Королевском музыкальном колледже в Манчестере, затем в Королевской академии музыки в Лондоне. На протяжении 1975–1983 годов являлся музыкальным директором Королевского национального театра в Лондоне.

событиями; склонность к лаконичным, рельефно очерченным мелодическим мотивам; подчеркнутая резкость и агрессивность кульминаций; пристрастие к тембрам духовых» [5, с. 73]. Все указанное свидетельствует об авангардной стилиевой направленности творчества английского мастера.

Убедительным доказательством вышеупомянутого является новаторская опера «Маска Орфея», в которой композитор опирается на принципы «условного театра», выводя игровое начало на первый план с помощью разнообразной трактовки приема ситуативной вариантности.

Работа над произведением протекала с 1973 по 1984 годы. На первом этапе сочинение традиционно называлось «Орфей». Однако идеи композитора и либреттиста П. Зиновьева были достаточно радикальными и, соответственно, далекими от многократно апробированной трактовки мифа: вместо того, чтобы рассказывать историю приключений Орфея последовательно, автор воплотил фабулу мифа сразу в нескольких ракурсах, что предопределило оригинальность ее композиционно-драматургического строения. По замечанию английского исследователя М. Холла [1], в опере представлено сложное переплетение сюжетных коллизий, взятых из разных версий мифа – по Вергилию и Овидию. Кроме того, добавлены положения из других античных мифов, в частности, мифа об Аристе и его увлечении Эвридикой (версия Вергилия). Отсюда – повторение одних и тех же ситуаций в нескольких вариантах на различных этапах драматургического действия. Так, композитор показывает три варианта завязки: в I акте дважды представлена сцена соблазнения Эвридики Аристеом и ее смерть от укуса змеи; во II акте данная сцена трактуется как сон Орфея, а главными героями в ней выступают уже сам Орфей и Эвридика.

Многопланово, в виде вариантного воспроизведения одной ситуации, Х. Бертуистл трактует и драматургическую развязку действия – сцену смерти Орфея. Во многом необычным является то, что герой погибает несколько раз: в первом случае оканчивает жизнь самоубийством (II действии), во втором и третьем умирает от удара молнии.

Прием ситуативной вариантности применяется в опере и на этапе развития основного драматургического конфликта, что влечет за собой усложнение сюжетных «хитросплетений». Так, на пути в царство мертвых Орфей вынужден пройти испытания – своего рода очищение от грехов, символами которых выступают семнадцать арок, в частности, арки толпы (№ 2), ножей (№ 13), крови (№ 16) и др.

Нетрадиционно в опере трактовано и время развертывания действия: переплетаются прошлое и настоящее, одни и те же события происходят во сне и наяву, на что указывает сам композитор: «Я заинтересован <...> в повторении одного и того же события под разными углами, так что создается многомерный музыкальный объект, содержащий множество противоречий, а также множество точек зрения. Я не создаю линейную музыку. Я хожу по кругу; точнее, я двигаюсь концентрическими кругами. События, которые я создаю, движутся как планеты в Солнечной системе. Они вращаются с разной скоростью. Некоторые перемещаются по более крупным орбитам, чем другие, и на возвращение требуется больше времени» (цит. по: [6, р. 49]).

Убедительным подтверждением является эпизод путешествия Орфея в царство мертвых, который излагается дважды. Во II акте герою снится его спуск в подземный мир теней, а в III акте Орфей уже действительно совершает путешествие в страну мертвых. Усложняет течение действия тот факт, что «реальное» путешествие также осуществляется дважды: в первый раз как путь героя из подземного царства в мир живых, а во второй раз как его возвращение обратно в царство мертвых³.

Варьированию подвергаются и основные персонажи оперы – Орфей, Эвридика и Аристей. Композитор прибегает к их тройственной трактовке: как реальный герой, как кукла и как мим, где последние ипостаси выступают в качестве комментаторов, которые досказывают и поясняют происходящее на сцене действие. Чаще всего данные персонажи появляются при повторениях ситуаций, которые возникают в снах или воспоминаниях.

Яркой самобытностью отличается и музыкальное воплощение оперы, о чем свидетельствуют многие факторы. Прежде всего, обращает на себя внимание непосредственное соединение акустической и электронной музыки, написанной Б. Андерсоном по заказу Х. Бертуистла. Сочетание «двух музык» сразу настраивает слушателя на неоднозначность восприятия звукового ряда сочинения. В момент действия, происходящего в реальности, звучит акустическая музыка, в то время как электронная своим неестественным звучанием погружает в сновидения и воспоминания. Интересно отметить, что в оперу вводится еще один персонаж – Аполлон (по легенде,

³ Отмеченная сюжетная ракоходность позволяет провести параллель с композиционным строением оперы П. Хиндемита «Туда и обратно». В данном случае этот прием еще более усложняется перестановкой фаз действия: Орфей вначале выходит из царства мертвых, а затем входит в него.

он является отцом Орфея). Его голос, помимо вокальной версии, появляется в опере несколько раз в виде электронного звука, «говорящего» на выдуманном языке. В качестве своеобразных связей в оперу введены шесть электронных интерлюдий, разделяющих варьируемые эпизоды.

«Тотальное» применение приема ситуативной вариантности в «Маске Орфея» прослеживается на различных масштабных уровнях целостной композиции. Рассмотрим исследуемый прием на уровне варьированного повторения сцены, каковой является сцена соблазнения Эвридики Аристеем и ее смерти в I действии. Сцена состоит из трех эпизодов: «Любовный дуэт», «Истерическая ария» и «Бессмертный танец».

Первый из указанных эпизодов представляет собой скорее монолог, нежели дуэт, так как в основном проводится вокальная партия Аристей, которая состоит из кратких речитативных построений в среднем регистре, сопровождаемых «сухими», «колкими» аккордами оркестра. Вокальная партия Эвридики представлена лишь некоторыми неритмизованными репликами в высоком регистре, звучащими на фоне «свистящих» отыгрышей духовых инструментов. Несмотря на то, что название «Любовный дуэт» предполагает использование такого типа диалогической сцены, как дуэт-согласие, автор строит его как дуэт-разногласие – на противопоставлении двух партий.

Показательно, что во втором эпизоде композитор вводит еще одного персонажа – Оракула, выступающего предвестником трагических событий оперы (можно провести параллель с Мудрецом из оперы П. Хиндемита «Туда и обратно»). Не случайно именно реакция Оракула характеризует наиболее действенный момент экспозиции – сцену насилия. Данный эпизод, следующий аттаса, представляет собой «истерическую арию» Оракула, которая в музыкальном воплощении символизирует внутренний голос Эвридики и предвещает ее неминуемую смерть. Мелодия вокальной партии состоит из скачков от звуков *re* и *fa*, причем каждый раз на более широкий интервал (квинта, септима, нона), что напоминает истерические выкрики в высоком регистре. Для оркестровой партии характерно чередование свистящих пассажей с паузами, что вносит напряжение в звучание и передает ощущение страха.

Последний эпизод сцены – это предсмертный танец Эвридики (после укуса змеи). Для оркестровой партии данного эпизода характерна острая мелодическая линия, основанная на отрывистых созвучиях и тянущихся поочередно звуках в объеме квинты, вследствие чего можно

определить жанровую основу этой линии как *Danse Macabre* – ирреальная пляска смерти.

Данная ситуация еще раз повторяется в этом же действии, однако с рядом изменений при сохранении структурной организации: дуэт, ария и танец. В сравнении с первоначальной ситуацией, дуэт несколько сокращен, вследствие чего сцена становится более лаконичной.

«Истерическая ария» Оракула во втором варианте звучит более напряженно за счет иного интервального содержания вокальной и оркестровой партий (тритоны, ноны и септимы), а также ритмического обострения, чему способствует широкое использование синкопированных ритмоформул и фигур с обратным пунктиром. При этом эпизод танца проводится без изменений. Таким образом, благодаря произведенным преобразованиям во втором варианте сцена соблазнения и смерти Эвридики значительно динамизируется.

Третий вариант данной ситуации введен во II действие, где главными героями выступают уже Орфей и Эвридика. В отличие от предыдущих вариантов, здесь отсутствуют ария Оракула и танец, однако, как их отголоски, в любовный дуэт проникают характерные особенности пропущенных эпизодов: скачкообразные ходы на широкие интервалы и острая ритмика – из арии, плавные тянущиеся звуки в объеме квинты – из танца. Вокальная партия Орфея построена на речитативных фразах, как и партия Ариесты в инварианте. Такое временное сжатие при повторении действия ведет к большей информативной «спрессованности», что в целом характерно для искусства XX века.

Итак, в данном случае трансформации связаны с заменой одного из героев, а также сокращением масштабов сцены, воссоздающей варьированную ситуацию.

Как уже отмечалось, с использованием приема ситуативной вариантности выстроен сюжет II и III действий, где смерть Орфея показана несколько раз. Первый вариант смерти героя – его самоубийство, происходящее в конце II действия во сне (после путешествия из подземного царства мертвых). В музыкальном сопровождении сцены участвуют оркестр и хор. Партия оркестра состоит из тянущихся хроматических звуков, которые уже встречались в любовном дуэте Орфея и Эвридики. Хоровая партия также построена на дующихся звуках «м», «о», «у», что создает ощущение экспрессивной напряженности.

Другой вариант сцены смерти Орфея, уже от удара молнии, показан в III действии, когда Орфей наяву возвращается из царства мертвых. В отличие от первого варианта, сцена оформле-

на только оркестровым звучанием, насыщенным яркими звукоизобразительными эффектами. Так, резкие, стремительные пассажи деревянных инструментов и грохот ударных имитируют отблеск молнии и раскаты грома, а затем после небольшой паузы следует скандирование на одном звуке – трагический итог действия.

Еще один вариант смерти главного героя от удара молнии показан в середине III действия, сюжет которого разворачивается в обычном порядке – Орфей снова отправляется в подземное царство. В сравнении с предыдущей, данная сцена значительно сокращена, однако ее интонационно-ритмический комплекс полностью сохранен.

Прием ситуативной вариантности функционирует также на этапе развития основного драматургического конфликта – это сцена прохождения Орфеем семнадцати арок, каждая из которых олицетворяет новое препятствие на пути героя. Все арки отображают мир человеческого бытия, наполненный внешними и внутренними обстоятельствами, которые воспринимаются как атрибуты жизненных испытаний.

Помимо арок, воплощающих контрсквозную сферу и четко указывающих на подстерегающие человека угрозы (№ 2 «Толпа», № 5 «Смерть», № 13 «Ножи», № 16 «Кровь», № 17 «Страх»), встречаются арки, не поддающиеся однозначному смысловому толкованию и несущие на себе сложную, во многом амбивалентную семантическую нагрузку. Среди них: № 1 «Сельская местность», № 3 «Вечер», № 6 «Крылья», № 7 «Цветы», № 8 «Секретность», № 9 «Стекло», № 10 «Строительство», № 11 «Погода», № 12 «Глаза», № 14 «Животные», № 15 «Одежда (дорога)».

Так, например, арка «Крылья», с одной стороны, может восприниматься как символ высоких стремлений человека, а с другой, – вызывать ассоциации с мифом об Икаре, где заложена мысль о неизбежности наказания за человеческую гордыню, неоправданно высокую оценку индивидуумом собственных возможностей, что ведет к неотвратимым падениям (вспомним поговорку «Кто высоко летает, тот низко падает» или картину П. Брейгеля «Падение Икара»). Арка «Стекло» может и таить в себе нечто блестящее, прозрачное, открывающее окно в мир, и служить зеркальным отражением внешнего облика (привлекательного или уродливого), и быть входом в таинственный мир «зазеркалья», и, наконец, оказаться разбитыми осколками несостоявшихся мечтаний.

В музыкальном воплощении данного эпизода участвуют оркестр и хор: партия оркестра изобилует приемами звукоподражания, хоровая партия, не имеющая словесного текста, наполне-

на разнообразными фоническими звучаниями, что усиливает ощущение ирреальности и, в то же время, конкретизирует характер происходящего. Так, в арке «Сельская местность» тембр флейты и гобоя ассоциируется с пастушескими наигрышами и настраивает на восприятие пленэрных образов, а электронный шелестящий звук имитирует дуновение ветра. Музыкальное воплощение арки «Контраст» построено на противопоставлении двух мелодических линий: стаккатированных звуков низких деревянных и медных духовых, а также ползущих вверх хроматических интонаций высоких деревянных инструментов. Своеобразием отличается тембровое решение арки «Смерть»: помимо оркестровой, здесь введена хоровая партия, в которой воспроизводятся звуки «о», «а», «у», усиливающие ощущение страха перед неотвратимостью событий. Партия оркестра формируется длящимися звуками и отрывистыми интонациями,

чередующимися с паузами, что встречалось уже в арке «Контраст». Следовательно, при сменах арок модифицируется и оркестровая партия.

В опере можно проследить воплощение приема ситуативной вариантности и на уровне повторения действия. Так, сюжет II акта, в котором повествуется о путешествии Орфея в подземное царство и прохождении препятствий, повторяется в обратном порядке в III акте без существенных изменений – сокращаются лишь некоторые сцены.

Итак, в результате искусного оперирования целым комплексом различных современных приемов композитор создает сложную, многоярусную композиционно-драматургическую структуру оперы. Важную роль в «Маске Орфея» играют принципы игровой амбивалентности, ситуативной вариантности, сценической многовекторности, в чем сказывается влияние новаторских тенденций оперного театра XX века.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Hall M.* Harrison Birtwistle in Recent Years. London: Robson Books, 1984. 235 p.
2. *Tsaregradskaya T.* Harrison Birtwistle's «Orpheus-Project»: images of melancholy // Вестник Санкт-Петербургского университета: Искусствоведение. 2019. Т. 9. № 2. С. 256–279.
3. *Бахтин М. М.* Творчество Франсуа Рабле и народная культура Средневековья и Ренессанса. М.: Художественная литература, 1990. 545 с.

4. *Блинова Д. Д.* Функционирование приема ситуативной вариантности в оперном театре XX века // Музыкальное искусство: сб. ст. Донецк: ДГМА им. С. С. Прокофьева, 2020. Вып. 22. С. 54–67.
5. *Акопян Л. О.* Музыка XX века: Энциклопедический словарь. М.: Практика, 2010. 856 с.
6. *Kramer J. D.* The Time of Music. New York: G. Schirmer Books, 1988. 493 p.

REFERENCES

1. *Hall M.* Harrison Birtwistle in Recent Years. London: Robson Books, 1984. 235 p.
2. *Tsaregradskaya T.* Harrison Birtwistle's «Orpheus-Project»: images of melancholy. In: Vestnik Sankt-Peterburgskogo universiteta: Iskuststvovedenie [Bulletin of St. Petersburg State University: Art Studies]. 2019. Vol. 9. No. 2. Pp. 256–279.
3. *Bakhtin M.* Tvorchestvo Fransua Rable i narodnaya kul'tura Srednevekov'ya i Rennessansa [Creative work by Francois Rabelais and folk culture of the Middle Ages and Renaissance]. Moscow: Khudozhestvennaya literatura, 1990. 545 p.

4. *Blinova D.* Funktsionirovanie priyoma situativnoy variantnosti v opernom teatre XX veka [Functioning of situational variance method in the opera theatre of the 20th century]. In: Muzykal'noe iskusstvo [Musical Art]: collected articles. Donetsk: S. Prokofiev Donetsk State Music Academy, 2020. Issue 22. Pp. 54–67.
5. *Akopyan L.* Muzyka XX veka: Entsiklopedicheskiy slovar' [Music of the 20th century: Encyclopedia]. Moscow: Praktika, 2010. 856 p.
6. *Kramer J. D.* The Time of Music. New York: G. Schirmer Books, 1988. 493 p.

Блинова Дарья Дмитриевна

заместитель директора по учебно-воспитательной работе

Школа искусств № 7

ДНР, 83016, Донецк

blinovadaryadmitrievna@yandex.ua

ORCID: 0000-0002-0998-1648

Darya D. Blinova

Assistant Director for educational work

School of Arts No. 7

DNR, 83016, Donetsk

blinovadaryadmitrievna@yandex.ua

ORCID: 0000-0002-0998-1648

Тукова Татьяна Валентиновна

кандидат искусствоведения, доцент кафедры истории, теории музыки и композиции

Донецкая государственная музыкальная академия им. С. С. Прокофьева

ДНР, 83086, Донецк

tavaltu@mail.ru

ORCID: 0000-0002-7025-6525

Tatiana V. Tukova

Ph. D. (Art), Associate Professor at the Department of History, Theory of Music and Composition

S. Prokofiev Donetsk State Musical Academy

DNR, 83086, Donetsk

tavaltu@mail.ru

ORCID: 0000-0002-7025-6525

