

**«ТУРАНДОТ» ДЖАКОМО ПУЧЧІНІ НА СЦЕНІ ДРЕЗДЕНСЬКОЇ  
SEMPEROPER: PLAY I GAME**

**Єфіменко А. Г.**

**ВСТУП**

Театр, драму, оперу поряд з ритуалами, спортивними іграми, різновидами play (вільної гри) і game (гри за визначеними правилами) можна віднести до спільного розряду людської діяльності. Провідний принцип, який їх поєднує і залишається протягом століть домінуючим і незмінним – їх комунікативна функція. Ритуал в призмі історичного розвитку вчені вважають філогенетичним попередником драми, а оперу вирізняють на тлі інших видів публічної діяльності з погляду на таку вирішальну ознаку як естетизм. Останній накладає відбиток на її специфічні засоби комунікативної компетентності. У процесі колективної творчості музично-вербальні домінуючі (зафіксовані в партитурах композиторів) функціонують поряд з цілим рядом невербальних, оптично обумовлених кодів через сценографію, реквізити, костюми, жести, міміку тощо. Нові режисерські концепції як нових, так і репертуарних опер обумовлені потребою комунікації. Нерв сучасності, сучасна людина в новому оптико-акустичному середовищі – потужні імпульси для переінтерпретації, актуалізації історичних, соціальних, політичних, сакральних, психологічних контекстів оперних творів.

Компаративний альянс play і game, гри у різних комунікативних проявах, спровокований блискавичним розростом індустрії комп'ютерних розваг, все частіше надає імпульси для молодих режисерів і їх радикальних оперних концепцій. Спроба відповісти на питання, яким чином комунікативна потужність комп'ютерного світу впливає на рецепцію оперних опусів, визначила проблематику і актуальність наступних розвідок.

**1. Ігрова індустрія комп'ютерних *game* і її вплив на режисерські оперні концепції: нова субординація тексту і контексту на прикладі опери Дж.Пуччіні «Турандот»**

Для режисерської опери гнучкі варіативні зв'язки між текстовим субстратом опери (лібрето + партитура) і сценічним артефактом – очевидний факт. Але аналіз казуальності цих зв'язків поки що не отримав систематичного дослідження в музикознавстві, адже у цій

сфері музикознавство виходить за межі своїх інтересів і поринає в суперечливий дискурс комп'ютерних технологій у латентних зв'язках з театральною практикою, яка своєю чергою випереджує власну наукову галузь – театрознавство. Проте в музикознавстві широкий резонанс набули дослідження феномену гри з точки зору стилевих інновацій. Як відомо естетична категорія *гри стилів* – одна з визначальних для професійної музики ХХ-ХХІ століть – отримала в українському музикознавстві багато послідовників (О. Берегова, О. Козаренко, Л. Кияновська, Н. Горецька, О. Зав'ялова, Л. Циганюк). Дослідники аналізують сучасні трансформації категорії *стильової гри*, образно-асоціативні можливості роботи з *чужим словом* і *чужим стилем* на прикладі творчості обраних композиторів. На мою думку, методи *гри* композиторів зі стилями є спільними з методами, якими користуються режисери, позаяк у ролі інтерпретаторів вони неодмінно комунікують з *чужими текстами*, на фіксований текст музичної драми (лібрето + партитура композитора) накладають нові контексти, створюють нові сценічні артефакти на кшталт смислової аугментації первинного джерела. Наразі пропоную розширити використання естетичної *категорії гри*, розробленої в музикознавстві, з точки зору компаративного альянсу різних сутностей гри – *game* і *play* в музично-театральних жанрах, зокрема, в режисерській опері. **Мета дослідження** – вивчити зразки використання динаміки категорій *play* і *game* в контексті сучасних інновацій в сфері режисерської опери. На прикладі опери Джакомо Пуччіні «Турандот» спробуємо аргументувати субординацію *play* і *game* та представити її в ігрових співвідношеннях *свого* (тексту опери Пуччіні) і *чужого* (контексту іншого твору мистецтва) – в обраному артефакті фільму «Голодні ігри». Таку гру контексту з текстом пропонує концепція «Турандот» французької кінорежисерки Марі-Ев Сіньєроль. Прем'єра постановки «Турандот» на сцені Дрезденської Semperoper відбулася 27 вересня 2023 року.

Аугментація *оперного* тексту під впливом *чужого* контексту бере початок від категорії *гри*, виходить за межі *гри зі стилями*, а також за межі *гри (play)* з різними видами мистецтв на рівень гри з конкретним твором за законами *game*. Категорія *гри (play)*, яка має суттєві розходження з категорією синтезу, не продовжує ідею тотального синтезу мистецтв вагнерівського Gesamtkunstwerk, а являє собою інший, альтернативний варіант застосування нової комунікативної сутності *гри* в сучасній оперній режисурі і музично-театральній практиці, означеній злиттям різних, на перший погляд, не пов'язаних між собою артефактів (у даному випадку опери «Турандот» і фільму

«Голодні ігри» – оригінальна назва «The Hunger Games»). Подібний ракурс дослідження оперного твору здійснюється в галузі мистецтвознавства вперше.

Ігрова індустрія комп'ютерних *game* досягла параноїдальної популярності. Ефект занурення у віртуальний світ, якій поряд з розважальною функцією надає можливість втечі від реального світу і його драм – демонструє один з багатьох видів психологічної залежності людини. Сучасні режисери намагаються різними засобами акцентувати в оперних постановках цю небезпечну ситуацію та її непрогнозований карколомний вплив на людський інтелект.

У нових версіях опер «Аїда» Джузеппе Верді (Зальцбург, режисер Андреас Герген), «Сингулярність» Мирослава Срнка (Мюнхен, режисер Ніклас Брігер), «Чарівна флейта» В. А. Моцарта (Фрайбург, режисер Марко Шторман), «Парсіфаль» Ріхарда Вагнера (Байройт, режисер Джей Шейб) митці використовують окуляри доповненої реальності або залучають глядачів в якості учасників. Різні режисерські версії «Турандот» вже раніше афішували хибну силу телешоу, телевізійних вікторин, медіа-сатири: Тетяна Гюрбака в Граці (2001), Андреас Гомокі в Дрездені (2004), Доріс Дьоррі в Берліні (2003). Марі-Ев Сінєроль – авторка дрезденської постановки «Турандот» Джакомо Пуччіні – вдається до виявлення засобів маніпуляції свідомістю людей у популярних Game-телешоу. Таким чином послідовниця ідей Брехта і Крега намагається рекламувати соціологічні проблеми, але виявляє нову нішу в галузі сучасної оперної режисури.

## **2. «Турандот» у версії Марі-Ев Сінєроль: віртуальна площина *Game Turandot***

Марі-Ев Сінєроль часто застосовує брехтівський ефект очуження. При цьому кінорежисерка трансформує антиілюзійніську концепцію театру Брехта через інтеграцію *чужого* контексту в одну з найпопулярніших опер Пуччіні «Турандот». Майстерність режисерки в тому, що неочікувані ані оперними експертами, ані оперною публікою кіно-алюзії зчитуються, текст і контекст ефектно корелюють за умов знання глядачем змісту *чужого* тексту. Зауважу, що у Брехта ілюзійніська концепція *гри у реальність* позиціонується як театральний феномен вільної гри (*play*). Феномен *гри* в опері з точки зору Сінєроль має виявлятися і реалізовуватися на сцені не лише як музично-театральний, не лише як видимий *play*, а демонструватися як *game* – *гра*, розроблена для певного соціуму як система правил, що встановлює нові комунікативні формати і виводить занурених у логіку музичної драми слухачів на рівень трансформації однієї реальності в

іншу – реальності сценічної гри (*play*) у різновид комп'ютерної гри або *realiti-шоу* (*game*). За Сінґероль *game*, однак, не лише *gra*, а спосіб буття соціуму уявного майбутнього. На *оперний* текст «Турандот» Пуччіні (який реально осягаємо завдяки знанням про сам твір, про музику, про історію рецепції тощо) накладається інший, не обов'язково для всіх глядачів відомий твір (у даному випадку кінофільм), який завдяки продуманій системі асоціацій виявляє віртуальний сюжет «Турандот» в якості *Game Turandot*. І це лише одна сторона медалі. З приводу іншої виникає питання, з якою метою режисерка застосовує контрапункти минулого і майбутнього, реального і віртуального, корелюючи артефакти, віддалені за часом створення, сюжетом, жанром – оперу Пуччіні за мотивами китайської казки (за однойменною п'єсою італійця Карло Гоцці) і фільм *Science Fiction Гері Росса* (за однойменним романом американки Сюзанни Коллінз). Цікаво, що Гоцці з його *commedia dell'arte* виступав апологетом старого устрою в супротив ідеалам Просвітництва, класового суспільства, влади верхів над низами. Остання пронизує також фабулу опери «Турандот» і фільму «Голодні ігри». Зрозуміло, що в автократичних формах правління насильство і страх стають центральним методом досягнення покори громади. У фільмі «Голодні ігри» кожен соціальний прошарок громади займає відведене йому місце у державній ієрархії Президента Коріолана Сноу. Суспільство грає за встановленими диктатором правилами *Game* держави Панем, виконуючи певну роль (мисливця-вбивці або жертви). Спочатку обирається цап-відбувайло, який має подвійну функцію – є одночасно жертвою і героєм. Жорстоке реаліті-шоу завершуються тим, що один з членів округу, який приносить себе в жертву, вмирає з надією, що врятував від злиднів людей свого округу.

Як Сінґероль реалізує паралелізм з фільмом у постановці опери «Турандот»? Віртуальна гра – *Game Turandot* – презентує фантазійне майбутнє під маскою гри, а реальність показана як прояв перверсивного розвитку класового суспільства, панічного страху перед лицем правди versus латинської мудрості *veritas nihil veretur nisi abscondi* – не бійся правди, якщо вона не прихована. Від старовинної китайської легенди, яка в опері Пуччіні перетворюється на класову драму з реальною загрозою *apocalypsis hominis* через тиранію Турандот з її теракотової армії Сінґероль розгортає коло асоціацій до майбутнього як *postapocalypsis hominis*. Адже пост-апокаліптична суспільна *Game-формація* у *Science-Fiction* «Голодні ігри» не така вже й віддалена від ідей Гоцці, Пуччіні і нашого часу, як здається на перший погляд. Сінґероль лише вийшла на новий оберт

герменевтичного кола у рецепції цього оперного джерела. У її постановці *Турандот* – це і ім'я принцеси, і назва *Game*, який дозволяє останнім поселенцям землі перед остаточним вимиранням людства поринути у віртуальний світ реаліті-шоу *Turandot* і святкувати перемогу смерті над життям як спосіб втечі від усвідомлення остаточного кінця земної цивілізації.

### **3. Роль Турандот, протагоністів і публіки як рівноправних комунікантів *game Turandot***

Мета режисерки комунікативна: змусити глядачів дискутувати, замислитися над цінностями культури, музики, фільму, ЗМІ і, можливо, поставити під сумнів суперечливі цінності технічного прогресу віртуальних індустрій і шоу-бізнесу. Невипадково Сінєроль радикально переосмислює оперне джерело і залучає глядачів не лише до переживання оперної драми Пуччіні. Присутні в залі є учасниками *Game Turandot* разом із протагоністами.

«Турандот» Сінєроль – ток-шоу, яке транслюється з підключенням всіляких медійних засобів. На сцені – дворівневе суспільство: ловці і жертви, багаті і бідні, розкішно вбрані і одягнені в сірий мотлох. Але перед лицем гри, як і перед лицем смерті, всі відчують себе рівними і еднаються. Люди з різних регіонів збираються у Капітолії і слідуєть правилам *Game Turandot*: участь беруть усі, включаючи публіку. Ходом *Game* керує диктатор. Чоловіки *Game*-суспільства грають на сцені у типові маскулітні бої катів над полоненими. Одні катують, інші гинуть, портрети закатованих проєктують на екрані *Game Turandot*. Ці сцени сприймаються не на рівні алюзій, а на рівні прямих цитат з фільму «Голодні ігри». Але якщо сцени фільму стилізовані під римейк боїв гладіаторів у Стародавньому Римі, на сцені «Турандот» бачимо катування у в'язниці і скривавлені жертви з мішками на головах. З одного боку, всі колективно захоплені красою Турандот, з іншого, втягнені у деспотизм страти тих, хто програв свій *Game*. Затамовуючи страх, всі разом прославляють смерть героїв. Замість 13 округів Сінєроль залишає для опери Пуччіні чотири. Цього достатньо, щоб залучити публіку до гри – три розташовані на сцені – другий округ – у глядацькій залі (публіка). Глядачі *Semperoper* заохочують до участі, освітлені прожекторами зі сцени. Ніхто не уникне відповідальності.

Але головне питання режисерки у пошуках нового прочитання відомого оперного тексту стосується ідеї самого Пуччіні. Перекопливість постановки в тому, що Пуччіні залишається головним суб'єктом нової концепції Сінєроль, і не лише через музику. По-перше опери не припиняється на останньому акорді незавершеної партитури

композитора. Після сцени смерті Лю режисерка винаходить аргументоване продовження сюжету і переконливо реалізує на сцені сенс переродження Турандот. Контрапункти тексту і контексту, контраверсії *play* і *game* логічно працюють на користь головної ідеї. В чому вона полягає? По-перше, Турандот є віртуальним центром *Game* (адже його результати великим планом проєктуються на екрані). По-друге, позиція справжньої Турандот (людини, жінки) візуально позиціонується знизу класового суспільства майбутнього. Верхній прошарок суспільства, верхній ярус сцени займає лише один персонаж, відсутній в опері Пуччіні – батько Турандот (німа роль у постановці Сіньєроль). У різних мізансценах бачимо Турандот переважно всередині або біля скляного тераріуму з рідкісними рослинами, які збереглися після знищення природи на землі, напевно, в результаті ядерної війни. Режисерка не тематизує контекст війни, проте про нього не складно здогадатися. У сцені смерті Лю Турандот прощається з закатованою жінкою також усередині тераріуму. Турандот показана як людина, яка ще здатна у цьому *Game*-суспільстві на емпатію. Також Турандот – жінка, яка не втратила здатність народжувати дітей. Після відліку *часу X* атомного Апокаліпсису цю здатність втратили всі жінки землі. Отже *Game Turandot* створено не лише як втечу від реальності і правди, а також збереження іскри надії на продовження людства. Але головне, що в такому образі Турандот Сіньєроль вдалося тонко рефлектувати особливий статус останньої опери в творчості композитора. Як відомо, героїні Пуччіні зберігають чуттєвість, любов, фізичну красу і жертовність у замкненому колі ідеалізації безумовного кохання. Вони більше об'єкти, ніж суб'єкти, більше жертви, ніж особистості, більше символи любові – *aeterna feminina*. У фіналах своїх опер Пуччіні оспівує на свій лад дилему *Liebestod*: Мадам Батерфляй – любов-харакірі, Мімі – любов-злідні, хвороба і смерть, Тоска – любов-насильство, Манон Леско – любов-смерть у вигнанні, Лю – любов-самопожертва. Цей список можна продовжувати також в проєкції на образи жінок в творчості інших композиторів. В операх Пуччіні ці жіночі образи – очевидний факт соціальної критики патріархального, політично корумпованого чоловічого світу, в якому жінка не має можливостей для розвитку, самоствердження, інтелектуальної реалізації. Як відомо, кохання в операх Пуччіні не робить жінку щасливою. Виняток становить лише остання незавершена опера.

#### 4. Турандот як *aeterna feminina*

«Турандот» змушує до роздумів про сутність *aeterna feminina* і, в цілому, про сутність жіночих образів у мистецтві, які не виходять за

межі чуттєвості, любові, жертвовності, тілесної краси, залишаючись у замкненому колі ідеалізації жінки-коханої, жінки-матері або *femme fatale*. Дослідження метафізичного поняття *aeterna femininity* (від давньогрецьких філософів, поетів-романтиків до підсумків нового лексикону *Musik und Gender* Анетти Кройтцігер-Герр і Мелані Уезельд<sup>1</sup>) акцентують незаперечний факт: митців-чоловіків на осягнення універсальї *aeterna femininity* надихали не ілюзії, фантазії і наукові абстракції, а конкретні жінки<sup>2</sup>. Але для Пуччіні це ствердження виглядає досить дискусійним. Спроба композитора осягнути феномен *aeterna femina* є складною і делікатною. Його Турандот є загадкою як для митців, так і дослідників. Фігуру Турандот можна розглядати як символ тиранії. Вона не любить, не вмирає, не жертвує собою. Питання, чи Турандот насправді закохується у фіналі і яким має стати результат цього кохання складне і, вочевидь, навмисне не розв'язане самим композитором. Для Пуччіні виявилось простішим не дописати фінал і обірвати партитуру на сцені смерті Лю. Отже, відкритим залишається питання навколо незавершеного твору Пуччіні, якщо ми не торкаємося проблематики *aeterna femina*. Він залишає свою останню жінку живою, але ми не дізнаємося, чи вона здатна на кохання. У казковому образі *femme fatale* китайської принцеси, яка вбиває чоловіків, щоб помститися від імені згвалтованих жінок свого роду, виникає несподіваний ефект дії емоційного інтелекту, не до кінця реалізований Пуччіні засобами музичної драматургії, але саме у цьому Марі-Ев Сіньєроль побачила можливість іншого позитиву в фіналі Alfano Schluss II – завершення не смертю Лю, не перемогою кохання Турандот і Калафа, а надією продовження земної цивілізації завдяки перемогі над Game Turandot. Як зазначено в програмному буклеті дрезденської «Турандот», у постановці Сіньєроль «йдеться ні про що інше, як про майбутнє людства»<sup>3</sup>. При цьому роль Калафа набуває іншого, вирашного для героя смислового навантаження у способі його комунікації з Турандот. Центром опери і центром game є три загадки Турандот, які окреслюють не лише ієрархію цінностей, а цілий історичний шлях суспільства від давнього минулого до постапокаліптичного майбутнього. У постановці «Турандот» Сіньєроль знайшла свій шлях у дослідженні метафізичної концепції *aeterna femina*. Для режисерки Турандот – один з перших образів

---

<sup>1</sup> Kreutziger-Herr, Annette, Unseld, Melanie. (Hrsg.) Lexikon Musik und Gender. J.B. Metzler-Verlag, 2010. 610 S.

<sup>2</sup> Портрети жінок-інтелектуалок у сучасній опері (на прикладах опер «Рітратто» В. Джетса і «Лу Саломе» Дж. Сінополі) MODERN CULTURE STUDIES AND ART HISTORY: AN EXPERIENCE OF UKRAINE AND EU. Collective monograph. Cuiavian University in Wloclawek. The Odessa National A. V. Nezhdanova Academy of Music. Wloclawek, 2020. С. 98-99.

<sup>3</sup> Turandot. Programmheft der Semperoper.

інтелектуальної і цілеспрямованої жінки в опері. Центральна тема опери – три загадки Турандот – розкриває не загадковість, а інтелект та освіченість принцеси<sup>4</sup>. Сила інтелекту Турандот очевидно спрямована на природний відбір чоловіків: не за маскулініними ознаками сили, а розуму: *non fortis masculinum, sed intelligentem*. Влада сильних девальвована. Останню місію людства вижити, як демонструє *Game Turandot*, суспільство ігрових індустрій виконати не здатне. Залежність від гри, медіа та алгоритмів перетворює людей на тиранів або слухняних дурнів – і ті, і інші зазіхають на світову владу. Режисерка виправдовує Турандот, яка мислить і розуміє, що розум має перемогти ігрові маніпуляції, керовані батьком. Її запитання до претендентів на владу сфокусовані на ретроспекцію деградації людства останньої генерації і відтворює поряд з цим її власний ланцюг життя: Надія (яку вона втратила) – Кров (як реальність насильства і війни) – Турандот (як аб'юз її імені в *Game*, який Калаф намагається припинити).

Як ми знаємо, жоден з обезголовлених наречених не розгадав третьої найважливішої загадки, що знаходилася на поверхні – ім'я Турандот, яке режисерка закодувала у назві *Game*. Калафу, який розгадав всі три загадки, вдається припинити ланцюг *entertaining killings* – мету *Game Turandot*. Проте Калаф продовжує грати, щоб довести справу до кінця і придумує останню (четверту) загадку, яка веде до смерті Лю. Турандот не може відгадати ім'я невідомого мудрого чоловіка, який мусить стати її партнером у місії порятунку світу від вимирання людства. На кону поставлено ім'я проти імені, чоловіче буття проти жіночого буття. Отже, відбувається поділ нової влади над владою диктатора Сноу. Але Калаф може виконати місію – врятувати людський рід від вимирання – лише з добровільної згоди Турандот.

Драматургічна проблема любові між Турандот і Калафом і *lieto fine* у відсутності інтонаційного підтвердження. Музика чітко дає зрозуміти, що Турандот і Калаф не є близькі; їх вокальні партії і оркестрові засоби для цього дуже відчужені. Проблемою для Пуччіні і інтерпретаторів «Турандот» була складність дилеми відчуження чоловіка і жінки. Як їх штучно зблизити, якщо вони не мають спільної музично-драматургічної основи? Сін'єроль знаходить відповідь на це запитання у фіналі. Зближення двох людей вимушена ситуацією катастрофи. У необхідності продовження людського роду йдеться не стільки про любов, скільки про місію. Продовження життя, роззброєння деспотів, порятунок світу і природи. Разом з тим глядачам

---

<sup>4</sup> Yefimenko A. Benedikt Stampfli – Turandot Dramaturg im Interview 22. Dez. 2023 IOCO-Kultur im Netz. URL: <https://www.ioco.de/benedikt-stampfli-dramaturg-im-interview/>



дається можливість зрозуміти, яку небезпеку розпаду соціуму таїть втрачена здатність людства розрізнити реальний і віртуальний світ.

## ВИСНОВКИ

За результатами власного дослідження доведено, що концепція компаративного поєднання різних текстів – опери і кіно у проекції на play і game – обумовлено провідним фаховим пріоритетом Марі-Ев Сінєроль – кіно-режисурою. Відеопроекції у цій постановці – невід’ємна складова сценографії. Про здатність Пуччіні передбачити в оперній драматургії закони кінодраматургії неодноразово висловлювалися музикознавці. Дар протиставляти музично випуклі та віддалені фрагменти, рельєфні та фонові моменти, екзотичне та європейське режисерка реалізує за допомогою камери, яку вона розглядає як «окремий додатковий музичний інструмент»<sup>5</sup> Разом зі сценографією Фаб’єна Тейна і відомої дизайнерки костюмів Яші (колеги Роберта Вілсона) Сінєроль відтворила кінематографічно-звуківу прогресію музичної драматургії Пуччіні.

Камери на сцені – типова естетична особливість постановок Марі-Ев Сінєроль. Оскільки фрагменти, що знімаються під час дії, можна побачити великим планом на проекційних екранах, у глядачів виникає спокуса порівняти те, що виконується на сцені, з тим, що відбувається на екранах. Проекційні відео-фрагменти аугментують ситуації, жести, погляди. Також на проекційному екрані бачимо, наприклад, не героїню, яка співає, а того, хто її слухає, проте, його не видно з перспективи глядача з залу. Таким чином, режисерка окреслює дилему реаліті-шоу: що бачать глядачі (?), що від них приховано (?). У концепції Сінєроль важлива знову таки комунікація: атмосфера *Game* охоплює не лише події на сцені чи у глядацькій залі, а і у фойє, де перед виставою та в антракті лунають меседжі *Game-ентертейнерів* німецькою і англійською мовами. Таким чином, *Game Turandot* за думкою Марі-Ев Сінєроль, має створювати враження про світову трансляцію. Режисерська концепція Сінєроль – переконлива інтерпретація відсутнього в партитурі Пуччіні фіналу «Турандот» – однієї з найскладніших опер цілісної історії оперного мистецтва.

Крім того нова постановка «Турандот» Дж Пуччіні у версії Єви-Марії Сінєроль – це не лише *Science-Fiction*, інноваційна театралізація опери чи фантазійна спроба протягнути міст від минулого до майбутнього у розв’язці загадки принцеси Турандот. Через передбачення майбутнього в концепції про *Game Turandot* Сінєроль залучає глядачів відчутти драматичний синдром *Prä-Apokalypse* нашого

---

<sup>5</sup>Turandot. Das Programmhaft der Semperoper. Dresden 2023.

сьогодення і сучасного суспільство, дії якого спрямовують і керують комп'ютерні ігри і соціальні медіа.

Марі-Ев Сіньєроль – одна з багатьох режисерів, які піднімають актуальну проблему деградації людей ери цивілізації і показують сучасний світ у дзеркалі патологічної медіа-залежності.

У цілому, остання опера Джакомо Пуччіні «Турандот» стала лише одним з прикладів *propheticum trend* сучасної оперної режисури. Митці беруть на себе сміливість пророцтва, місію проголошення застережливих меседжів Апокаліпсису людяності, усвідомлюють і транслюють історію людства, що розвивається у бік імперської тиранії, яка у всі часи проповідувала хибну істину диктаторів – *Necare Humanum Est* (лат. *вбивати – це по-людськи*). Як переконливо демонструє одна з мізансцен, як швидко падають «зірки» по волі диктатора! Успішний модератор Мандарин опиняється в третьому акті на допиті у кріслі для тортур. Гра контекстів з текстами у новій постановці Сіньєроль акцентувала актуальні меседжі навколо проблем екології, відношення людей до планетарних проблем, природних ресурсів, емпатії, громадянської мужності, національної ідентифікації, інтернаціональної солідарності, ставлення до ближніх і чужих. Ця постановка дає імпульси до роздумів про майбутнє епохи трансгуманізму).

Опера привертає увагу до таких явищ у нашому суспільстві як комп'ютерні *Game, reality-шоу*. Перспективне продовження концепції Сіньєроль – показати засобами масштабного кіно-шоу, як легко маніпулювати почуттям єдності і спільним переживанням моменту – акторів і глядачів. Також єднання людства з технологіями, III у повсякденному житті – центральні теми, що набувають значного впливу на сучасні оперні постановки.

## АНОТАЦІЯ

Компаративний альянс *play і game*, гри у різних комунікативних проявах, спровокований блискавичним розростом індустрії комп'ютерних розваг, все частіше надає імпульси для молодих режисерів і їх радикальних оперних концепцій. Феномен *гри* в опері Дж. Пуччіні «Турандот» з точки зору французької режисерки Марі-Ев Сіньєроль реалізується на сцені не лише як музично-театральний феномен, а демонструється як *game – gra*, розроблена для певного соціуму система правил, що встановлює нові комунікативні формати і виводить занурених у логіку музичної драми слухачів на рівень трансформації однієї реальності в іншу – реальності сценічної гри (*play*) у різновид комп'ютерної гри або *reality-шоу (game)*. За

Сінґероль *game* не лише *гра*, а спосіб буття соціуму уявного майбутнього. На оперний текст «Турандот» Пуччіні (який реально осягаємо завдяки знанням про сам твір, про музику, про історію рецепції тощо) накладається інший, (у даному випадку кінофільм «Голодні ігри»), який завдяки продуманій системі асоціацій виявляє віртуальний сюжет «Турандот» в якості *Game Turandot*.

Віртуальна гра – *Game Turandot* – презентує фантазійне *майбутнє під маскою гри*, а реальність показана як прояв перверсивного розвитку класового суспільства. Від старовинної китайської легенди, яка в опері Пуччіні перетворюється на класову драму з реальною загрозою *apocalypsis hominis* через тиранію Турандот з її теракотової армії Сінґероль розгортає коло асоціацій до майбутнього як *postapocalypsis hominis*. Мета режисерки комунікативна: змусити глядачів дискутувати, замислитися над цінностями культури, музики, фільму, ЗМІ і, можливо, поставити під сумнів суперечливі цінності технічного прогресу віртуальних індустрій і шоу-бізнесу. Сінґероль радикально переосмислює оперне джерело і залучає глядачів не лише до переживання оперної драми Пуччіні. Присутні в залі є учасниками *Game Turandot* разом із протагоністами. Прем'єра постановки «Турандот» на сцені Дрезденської Semperoper відбулася 27 вересня 2023 року. Марі-Ев Сінґероль підняла актуальну проблему деградації людей ери цивілізації і показала сучасний світ у дзеркалі нашої патологічної медіа-залежності.

### Література

1. Єфіменко А. Портрети жінок-інтелектуалок у сучасній опері (на прикладах опер «Рітратто» В. Джетса і «Лу Саломе» Дж. Сінополі) MODERN CULTURE STUDIES AND ART HISTORY: AN EXPERIENCE OF UKRAINE AND EU. Collective monograph. Cuiavian University in Wloclawek. The Odessa National A. V. Nezhdanova Academy of Music. Wloclawek, 2020. С. 98-116. ISBN 978-9934-588-72-3

2. Єфіменко А. Опера як складова європейської ідентифікації в позаєвропейському просторі / Світовий та український музичний театр у контексті сучасного культурного дискурсу: матеріали міжнар. наук.-практ. конф. Київ, 22–23 лютого 2021 р. / Нац. муз. акад. України ім. П. І. Чайковського ; ред.-упоряд. О. В. Касьянова. Київ, 2021. 288 с. С. 15-21

3. Yefimenko A. Benedikt Stampfli – Turandot Dramaturg im Interview 22. Dez. 2023 IOCO-Kultur im Netz. URL: <https://www.ioco.de/benedikt-stampfli-dramaturg-im-interview/>

4. Yefimenko A. A Conceptual Search for a Typology of Opera Projects in the Present Day. Konceptuali šiuolaikinių operos projektų tipologijos paieška. A Conceptual Search for a Typology of Opera Projects in the Present Day Konceptuali šiuolaikinių operos projektų tipologijos paieška Lithuanian Musicology 23 Vilnius 2022. P. 34-46. Žurnalas „Lietuvos muzikologija referuojamas tarptautinėse duomenų bazėse: SCOPUS; ERIH PLUS; EBSCO Humanities International Index; EBSCO Humanities International Complete British Humanities Index; MLA International Bibliography; RILM Abstracts of Music Literature

5. Kreuziger-Herr, Annette, Unseld, Melanie. (Hrsg.) Lexikon Musik und Gender. J.B. Metzler-Verlag, 2010. 610 S. DOI: 978-3-476-02325-4.

6. Минец Д. Гендерная концептосфера женского мемуарно-автобиографического дискурса: дис. ... канд филол. наук.: спец. 10.02.01 – теория и история культуры. Вологда, 2012. 177 с.

7. Turandot. Das Programmheft der Semperoper, Dresden, 2023.

**Information about the author:**

**Yefimenko Adelina Heliivna,**

Doctor of Art Criticism, Professor,

Head of the Department of Art Studies

Lviv National Academy of Music named after M. Lysenko

5, Ostap Nyzhankivskiyi str., Lviv79000, Ukraine

Ukrainian Free University

9A, Barellystraße, Munich, 80638, Germany