

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное
образовательное учреждение высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н. Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра общего литературоведения и журналистики

**«Мотивы игры в драмах М. А. Булгакова «Зойкина квартира»
и «Иван Васильевич»**

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

студентки 5 курса 511 группы
направления 45.03.01 – «Филология» (профиль «Отечественная филология
(Русский язык и литература)»)
Института филологии и журналистики

Михайловой Елизаветы Владимировны

Научный руководитель

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

инициалы, фамилия

Заведующий кафедрой

должность, уч. степень, звание

подпись, дата

инициалы, фамилия

Саратов 2024

Введение. Творчество М. А. Булгакова, особенно его драматургия, представляет собой неисчерпаемый источник для аналитического изучения. Среди широкого спектра тем и мотивов, наполняющих его пьесы, особенно выделяется мотив игры, который Булгаков использует как средство рефлексии над социальной, исторической и личностной реальностью. В данной выпускной квалификационной работе для анализа выбраны драмы «Зойкина квартира» и «Иван Васильевич», объединенные глубоким философским подтекстом и наличием мотива игры как важнейшего компонента своей структуры.

Актуальность исследования обусловлена не только неиссякаемым интересом к творчеству Булгакова, но и постоянной потребностью в глубоком понимании механизмов, через которые литература отражает окружающую действительность и дает ключ к пониманию и переосмыслению ее явлений.

Цель данного исследования заключается в выявлении, всестороннем рассмотрении и анализе мотивов игры в указанных драмах М. А. Булгакова, определении их функций и формально-содержательного значения.

Для достижения цели выпускной квалификационной работы были поставлены следующие **задачи**:

- изучить концепции, которые выдвигали разные литературоведы, для максимально полного понимания термина «мотив» и «мотив игры», в частности;
- исследовать своеобразие мотива игры в драматургии Булгакова;
- проанализировать особенности воплощения мотива игры в драмах «Зойкина квартира» и «Иван Васильевич»;
- оценить влияние мотива игры на развитие сюжета и раскрытие персонажей.

Объектом исследования являются пьесы М. А. Булгакова «Зойкина квартира» и «Иван Васильевич». Выбор данных произведений обусловлен тем, что эти тексты содержат в себе наиболее яркие и частотные проявления мотива игры в образах героев и в их действиях.

Предметом исследования в работе выступают мотивы игры, присутствующие в двух вышеуказанных пьесах.

Теоретическая глава посвящена рассмотрению основных понятий, которые необходимы для изучения и анализа мотивных структур в выбранных нами пьесах. Для максимально развернутого определения понятия «мотив» мы в нашей работе приводим концепции литературоведческой трактовки, предложенные В. Е. Хализевым, А. Н. Веселовским, В. Я. Проппом, Б. М. Гаспаровым и В. В. Прозоровым. В нашем исследовании мы понимаем мотив согласно теории, выдвинутой В. В. Прозоровым.

Мотив игры является одним из самых непростых и не до конца изученных в литературе. Для рассмотрения понятия «игра», помня о ее многозначности, мы берем объяснения из нескольких толковых словарей: С. И. Ожегова и Н. Ю. Шведовой («занятие, служащее для развлечения, отдыха, спортивного соревнования»), С. А. Кузнецова («занятие, обусловленное совокупностью определенных правил, приемов и служащее для заполнения досуга, для развлечения, являющееся видом спорта и т.п.» и «преднамеренный ряд действий, преследующий определенную цель; интриги, тайные умыслы»), В. И. Даля (целый список значений игры: «шутить, тешиться, веселиться, забавляться <...> издавать и извлекать музыкальные звуки <...> представлять что, изображать на театре...»).

К. М. Захаров отмечает, что «игра в литературном произведении – это зачастую и формообразующий прием, и сюжетосозидающий мотив одновременно». Имея множественные варианты выражения в текстах, все же максимально полно игра раскрывается именно в драмах. Интерпретация

мотивов, конечно, индивидуальна, но функция их всегда остается фундаментальной – найти эмоциональный отклик в сознании людей, воздействовать на восприятие, чтобы раскрыть изнутри художественный текст во всем его многообразии смыслов и настроений, оттенив саму суть.

Глава 1 посвящена поиску проявлений мотива игры и его анализу в пьесе «Зойкина квартира» (1925 год). В пьесе мотивы игры, перевоплощения и подмены играют ключевую роль. Зойка (Зоя Денисовна Пельц) выступает создателем игрового мира в тексте – она делает из своей квартиры «ателье» (а на самом деле, бордель), возводя своеобразные границы, за пределами которых игра, в которую играют все персонажи, теряет налет реалистичности.

Стоит сразу отметить, что огромное внимание в данной драме уделяется игре музыки. В пьесе нет ни одной картины ни в одном из трех актов, где бы не играла какая-либо мелодия или кто-то бы не пел. Музыкальные мелодии в пьесе соотносятся с общим настроением фрагментов текста: страстный вальс играет в моменты похотливого исступления, фокстрот – в моменты радости, звон гитары аккомпанирует звону бокалов на пирушке, незримые голоса поют: «Напоминают мне оне другую жизнь и берег дальный...», когда герои обсуждают отъезд за границу.

С мотивом игры очень тесно связан мотив перевоплощения, переодевания, даже можно сказать, что сама идея перевоплощения и смены костюма несет в себе игровой элемент. В маскарадных сменах образов присутствует мотив театрализации и даже карнавализации. Не просто так Зойка обещает показать ему модели и уверяет выбрать ту, которая ему потребуется – ведь за неоднозначным словом «модели» скрываются вовсе не модели платьев, а сами модели-девушки, которых Гусь рассматривает и выбирает, как товар на витрине.

Произведение богато метафорами и мотивами, связанными с каждым персонажем, что позволяет создать сложную комплексную мотивную

структуру. Примерами служат и ангельское имя китайца Херувима, диссонирующее с его жестоким характером и родом занятий – торговлей наркотиками, и фамилия главы домкома Аллилуя, «прославляющая» его распущенность, изворотливость и тягу ко взяточничеству. Данный случай можно рассмотреть и как проявление языковой игры: внешняя форма слов – имен героев – возвышенная, а семантическое наполнение, наоборот, нулевое.

Самый яркий персонаж, в образе которого максимально полно раскрывается мотив игры – это Аметистов, плутоватый авантюрист, кузен Зойки. За ним стойко укореняются мотивы перевоплощения и перемены личности, мотив хитрости и интриги, мотив азартной карточной игры, мотив игры слов. Аметистов расценивает всю жизнь, как игру, принимая ее правила, а жизненные события, как игровые моменты, где надо либо сделать выгодный ход, либо пасовать. Доказательством этой мысли может послужить реплика, которую Аметистов произносит после рассказа о своих злоключениях и мытарствах по стране: «Наконец, убедился я за четыре года: нету у меня никакого козырного хода».

Проблематика «Зойкиной квартиры» усиливается через контрасты и антитезы, такие как сочетание комического и трагического элементов. Автор вводит трагедийный элемент в повествование и тут же возвращает нас к комическому посредством языковой игры. Это – в духе эстетики Булгакова, который высоко ценил игровой элемент в искусстве.

Глава 2 посвящена обнаружению и анализу игровых мотивов в пьесе «Иван Васильевич» (1935 год), что позволяет обнажить многоплановость и разнообразие театрализованных элементов, характерных для булгаковской поэтики. И если музыкальной игры в пьесе нет, то стоит отметить языковую игру, а точнее полидискурсивность: столкновение советского дискурса, носителями которого являются Милославский и Бунша-Корецкий, попавшие чудом на несколько веков назад, и древнерусского – у Ивана Грозного и его

приближенных при дворе. За счет этого в тексте и достигается нужный комический эффект.

Мотив игры в «Иване Васильевиче», подобно мотиву игры в «Зойкиной квартире», проявляется и путем переодевания героев, что является частью карнавализации. Бунша-Корецкий становится на место Ивана Грозного, Жорж Милославский представляется князем Милославским, а настоящего царя облачают в костюм Шпака и надевают очки Бунши. Интересный игровой момент прослеживается в умелом и тонком введении автором реминисценции: когда дьяк пугается «князя Милославского», ведь того на днях повесили, то герой отвечает ему, что он другой Милославский, ведь повесили Ваньку, а его зовут Жорж. Это изящная аллюзия на разговор Хлестакова с Анной Андреевной и ее дочерью Марьей Антоновной из пьесы «Ревизор» Н. В. Гоголя. Когда Хлестакова, заверявшего дам, что он – автор романа «Юрий Милославский», уличают в обмане, тот сразу заявляет, что «есть другой «Юрий Милославский», так тот уж мой». Любопытно также, что имя Жорж — это англоязычный аналог имени Юрий.

Игровая поэтика пропитывает всю художественную структуру драматургии Гоголя, становясь неотъемлемой чертой его литературного наследия. Именно Гоголя можно назвать основоположником традиции введения игровых образов в центр сюжета драмы и выстраивания ее конфликта на игровых ситуациях. Булгаков является продолжателем его традиций, наследуя картинность и характер гоголевской прозы, ее пронзительный лиризм и юмор.

Наиболее ярко игра раскрывается именно в характере Милославского. Его образ поэтому и очень схож с образом Аметистова: обоих объединяют плутоватость и хитрость, множественность амплуа, способность мгновенно адаптироваться к любым обстоятельствам и т.д. Не чужда Милославскому и языковая игра, столь любимая художником-Булгаковым.

Синтез фантастического, сатирического и иронического начала в пьесе, а также использование исторического и культурного контекста, эксперименты

с языком позволили Булгакову не просто написать комедию о чудесном путешествии во времени, но мастерски исследовать важные общественные и личностные темы, делая свой текст глубоко философичным.

В Заключении нами осмысляется писательский стиль Булгакова, причины и условия его становления, а также – специфические черты проявления мотива игры в его текстах: на уровне языка, в авторской игре с читателем, в игровых отношениях персонажей. Мы выделяем наиболее значимые функции мотивов игры: портретную функцию, функцию построения общего настроения драмы, рефлексивную, предсказательную, функцию моделирования игровой художественной реальности текста, функцию создания комических ситуаций. Мотивы игры, являясь одновременно и механизмом, развивающим сюжет, и реализацией игровой эстетики творчества автора, позволяют Булгакову поднимать и исследовать острые, злободневные вопросы. Также следует сказать, что мотив игры в драматургии Булгакова имеет ключевое значение для поиска контакта с читателем и зрителем, формировании диалога. В этом контексте изучение мотива игры может способствовать более глубокому и детальному пониманию механизмов литературного творчества в целом.