

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

Кафедра русской и зарубежной литературы

Игровые стратегии в детской поэзии Даниила Хармса
АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4 курса 411 группы
направления 45.03.01 Филология
Института филологии и журналистики

Кузнецовой Екатерины Алексеевны

Научный руководитель
профессор, д.ф.н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

И. Ю. Иванюшина
инициалы, фамилия

Зав. кафедрой
зав.кафедрой, к.ф.н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Ю.Н. Борисов
инициалы, фамилия

Саратов 2024 год

ВВЕДЕНИЕ

Даниил Хармс, основатель «Объединения реального искусства» и один из виднейших представителей русского литературного авангарда, был поистине эксцентричной личностью, чьё стремление превратить своё существование в игру проявлялось как в жизни, так и в творчестве. Настоящая дипломная работа посвящена исследованию игровых стратегий в его детской поэзии.

Актуальность выбранной темы заключается в том, что изучение феномена игры представляет собой одно из самых востребованных направлений в современных гуманитарных областях знания. Трактат Й. Хёйзинги «Homo ludens», опубликованный в 1954 году, породил среди философов, культурологов, педагогов, психологов и представителей других наук повышенный интерес к этому направлению исследований, не угасающий и сегодня. Не остаётся в стороне и литературоведение: так, ростовским филологом А. Люксембургом была разработана теория игровой поэтики, которая обрела широкий круг последователей, непрерывно продолжающий расти. К её приверженцам относятся Г. Рахимкулова, О. Корниенко, И. Александрова, А. Скворцов и др. Современные литературоведы активно изучают различные проявления игрового начала в прозе (А. Люксембург, Г. Рахимкулова и т. д.), поэзии (А. Скворцов, Т. Светашёва, Т. Грамматчикова и т. д.) и драматургии (К. Захаров, М. Шеленок и т. д.).

Насыщенная игровыми стратегиями детская поэзия Д. Хармса изучена не так широко, как его «взрослые» произведения, но тем не менее, филологи проявляют к ней интерес. В современном хармсоведении вопрос о месте стихотворений для детей в творчестве поэта не вызывает споров: такие учёные, как, например, А. Кобринский и А. Герасимова, сходятся во мнении, что детская поэзия Д. Хармса имеет самостоятельную художественную ценность, что она становится ещё одним полем для творческих экспериментов обэриута. В настоящее время изучение «детского» Д. Хармса ведётся по трём основным направлениям: литературоведы анализируют отдельные художественные приёмы его произведений (Ж.-Ф. Жаккар, Н. Гладких, А. Кобринский, И. Банах),

рассматривают стихотворения Д. Хармса для детей в контексте его творчества в целом (А. Герасимова) или в контексте истории детской литературы и фольклора (С. Лойтер, Б. Хеллман, О. Октябрьская, Е. Путилова, Р. Калашникова). На наш взгляд, изучение «детского» Д. Хармса как целостной и самоценной художественной системы – это перспективный аспект исследований.

Цель дипломной работы – проанализировать игровые стратегии в детской поэзии Д. Хармса.

Для этого необходимо выполнить следующие **задачи**:

- выявить особенности реализации игровых стратегий в детской поэзии Д. Хармса на сюжетно-мотивном уровне;
- определить приёмы языковой игры, используемые Д. Хармсом в стихотворениях для детей;
- проанализировать образ адресата и способы его создания в детской поэзии Д. Хармса.

Материалом исследования послужили стихотворения Д. Хармса для детей, которые представлены в третьем томе полного собрания сочинений поэта.

Работа состоит из введения, двух глав, разделенных на параграфы, заключения, списка использованных источников, включающего 59 единиц.

ОСНОВНОЕ СОДЕРЖАНИЕ РАБОТЫ

Первая глава «Теоретическое осмысление феномена игры» разделена на два параграфа.

В первом параграфе последовательно изложена история осмысления феномена игры в философии и культурологии, начиная с античности и заканчивая второй половиной XX века. На протяжении истории человеческой мысли эта важнейшая универсалия бытия понимается по-разному. Древнегреческие философы осмысливают её как модель универсума. В Средневековье игра считается проявлением греховного начала в человеке. Реабилитация игры происходит в эпоху Возрождения. Представители немецкой классической философии (И. Кант, Г. Гегель, Ф. Шиллер), а вслед за ними иенские романтики (например, Ф. Шлегель) рассматривают её как эстетическую

категорию, лежащую в основе искусства. Начиная со второй половины XIX века ведущей становится компенсаторная теория Г. Спенсера, согласно которой игра является результатом чрезмерной активности индивида. В 1939 г. выходит в свет трактат нидерландского философа и культуролога Й. Хёйзинги «Homo ludens», в котором игра впервые становится самостоятельным объектом исследования. Согласно мнению учёного, она представляет собой свободную, самоценную деятельность, которая выводит человека за рамки обыденного и привычного; характеризуется замкнутостью (т. е. разворачивается в определённом времени и месте), повторяемостью, наличием постоянного сообщества игроков. По мысли Й. Хёйзинги, именно в игре родилась человеческая культура. Концепцию нидерландского культуролога развивает Р. Кайуа в работе «Игры и люди». Французский учёный предлагает две классификации игры: по наличию или отсутствию правил и по содержанию.

Обобщая существующие подходы, мы выделяем основные функции игры: воспитательную, досуговую, компенсаторную.

Во втором параграфе первой главы рассматриваются игровые стратегии в художественной литературе. Несмотря на то, что многие связывают это явление с эпохой постмодернизма, оно появляется гораздо раньше. По утверждению А. Скворцова, игровая поэтика возникает, когда сложившиеся литературные каноны и традиции становятся закостеневшими и требуют обновления. Так, согласно А. Люксембургу, первым игровым текстом в западноевропейской литературе становится роман Л. Стерна «Жизнь и мнения Тристрама Шенди». Первым русским автором, использующим игровые стратегии, по утверждению А. Скворцова, является А. Пушкин.

Исследователи предлагают различные аспекты рассмотрения игровых стратегий. Р. Барт, А. Махов, А. Люксембург, Г. Рахимкулова, О. Корниенко, Т. Гридина понимают их прежде всего, как особую форму взаимоотношений между писателем, текстом и читателем, предполагающую наличие игровой интенции автора и требующую от читателя значительных творческих усилий. А. Махов выделяет четыре типа игровых стратегий: это «игра-загадка», «игра-

соревнование» (автор вступает в состязание с читателем, предлагая ему испытание, например, скрывая настоящее направление сюжета), «комбинаторно-конструктивная игра» (читатель должен самостоятельно сконструировать произведение в процессе чтения), «игра-случай» (читатель должен произвольно выбрать один из вариантов прочтения текста). В свою очередь, А. Скворцов, Т. Светашёва, Н. Граматчикова рассматривают игровые стратегии как деятельность исключительно автора, создающего художественный текст. Согласно А. Скворцову, литературная игра предполагает свободное установление художником собственных правил и допускает их свободное нарушение; игра предполагает импровизацию, расширяет границы творческого познания. Как пишет Т. Светашёва, игра в художественном тексте самоценна и направлена на саму себя, но при этом подчиняется определённым авторским задачам.

Вторая глава «Основные игровые стратегии в детской поэзии Д. Хармса» носит аналитический характер; она разделена на три параграфа: «Игровые сюжеты», «Приёмы языковой игры», «Способ моделирования адресата».

В первом параграфе анализируется сюжетно-мотивный уровень детской поэзии Д. Хармса. Выясняется, что действие в некоторых текстах происходит в особом игровом пространстве: в цирке, на театральной сцене, на балу-маскараде. Тексты поэта-обэриута для детей характеризуются присутствием в них сквозных мотивов. Один из ведущих – мотив чуда; в поэтической вселенной, создаваемой Д. Хармсом, происходят странные события, невозможные в реальной жизни. Так, лирический субъект стихотворения «Уж я бегал бегал бегал» обладает невероятными способностями: он может и летать, и плавать лучше рыб, и метко попадать в облака яблоком. Герой произведения «Крысаков и две собачки» извлекает ниоткуда мармелад, чтобы угостить им щенков. «Удивительная кошка» из одноимённого стихотворения получает травму лапы и невероятным образом излечивается, когда к пострадавшей конечности привязывают воздушные шарики. У «детского Д. Хармса» встречаются случаи, когда чудо разоблачается, получает логическое объяснение. В «Странном бородаче» на

маскараде появляется гражданин с длинной бородой; им оказываются дошкольники Коля и Петя, которые притворились взрослым, чтобы их пустили на бал. В тексте «На этой странице...» описывается необыкновенная «бумажная» страна, и странности в ней объясняются тем, что она ненастоящая.

Игровая вселенная в детской поэзии Д. Хармса обладает повышенной динамичностью, отсюда возникает мотив движения (стихотворения «Миллион», «Станный Бородач», «Что это значит?» и т. д.). Наиболее показательный случай наблюдается в тексте «Уж я бегал бегал бегал»: лирический герой постоянно то бегаёт, то летает, то плавает в реке, а кольцевая композиция подчёркивает бесконечность движения. Ещё один основополагающий мотив в стихотворениях Д. Хармса для детей – мотив игры. Персонажи-дети заняты игрой, предполагающей актёрское перевоплощение: в стихотворении «Га-ра-рар» мальчики изображают разные транспортные средства, Володя из «Весёлого скрипача» представляет себя музыкантом, играющим на скрипке, Петя и Коля в «Станном бородаче» переодеваются в бородатого гражданина. Любопытный случай использования приёма «театр в театре» наблюдается в стихотворении «Театр»: герои-дети играют в актёров, исполняющих свои роли в разнообразных жанровых сценках.

В ряде детских стихотворений Д. Хармса возникают ситуации смерти или насилия, но эмоциональное наполнение этих событий меняется: трагическое становится смешным. В «Неожиданном улове» мотив смерти пересекается с мотивом чуда: в реку падает мёртвое тело, и после этого персонажам удаётся поймать много рыбы. В стихотворении «О том, как папа застрелил мне хорька» трагизм смерти обесценивается за счёт приёма театрализации повествования: лирический субъект неестественно бурно радуется убитому животному и своим поведением напоминает артиста клоунады. Действия некоторых персонажей хармсовских текстов проникнуты взаимной агрессией, но её содержание снимается. Так, Лиса и Петух, персонажи одноимённого стихотворения, ведут себя агрессивно по отношению друг к другу: Лиса запирает в клетке Петуха, а тот выбирается на свободу и мстит ей; их действия объясняются жанровыми

канонами русской народной сказки (Лиса обязательно коварная, а Петух – положительный герой, наказывающий злодея). В «Цирке Принтипрам» взаимная агрессия героев обусловлена игровой ситуацией: драка клоунов Кольки и Петьки ненастоящая, это цирковой номер, призванный смешить зрителей. В ряде случаев жестокость персонажей-детей имеет игровой характер: Колька Карась из «Приключений ежа», а также маленькие герои стихотворения «Дворник Дед-Мороз» причиняют (или собираются причинить) вред окружающим, потому что считают такие шалости смешными.

Второй параграф посвящён языковой игре в детской поэзии Д. Хармса. Отмечается, что она проявляется у поэта на всех уровнях языка: на фонетическом, орфографическом, лексическом, морфологическом, словообразовательном, синтаксическом и прагматическом. Наиболее частотный фонетический приём – ономотопея: так, в стихотворении «Га-ра-рап!» с её помощью передаются речевые характеристики персонажей, занятых игрой в транспорт; в тексте «Жил-был музыкант Николай Фарадон» ритмично повторяющиеся звукоподражания создают яркий, выразительный образ музыки. Примечательно, что у Д. Хармса наблюдаются фонетически немотивированные звуковые подражания: в «Весёлом старичке» они призваны передать смех, но совсем не похожи на его звучание. Также поэту свойственно использовать игровые повторения звукокомплексов, и это можно проследить в «Считалке» и «Очень страшной истории».

Случай орфографической языковой игры у «детского» Д. Хармса единичен: фамилия героя стихотворения «Иван Тапорыжкин пошёл на охоту» написана с ошибками (Тапорыжкин вместо Топорышкин).

Лексическая игра чаще всего представлена каламбурными рифмами (в стихотворениях «Очень страшная история», «Лиса и Заяц») и каламбурами, основанными на столкновении имени нарицательного и имени собственного. Каламбуры используются в рекламных текстах Д. Хармса, таких как «Приключения ежа» и «Отчего ты весел, Ваня»: в них в одном контексте встречаются два значения слова «ёж» (животное и название детского журнала).

В названии стихотворения «Иван Иванович Самовар» тоже присутствует каламбур, основанный на том, что имя нарицательное развивает потенциальное собственное значение: в данном контексте слово «самовар» напоминает типичную для Н. Гоголя украинскую фамилию.

Единственный пример морфологической языковой игры можно увидеть в стихотворении «Врун». Как верно замечает В. Санников, Д. Хармс использует приём расчленения словоформы: разделяет слово на слоги и помещает каждый из них в конце отдельной строки.

Более частотны случаи языковой игры на словообразовательном уровне. Яркий тому пример – стихотворение «Странный бородач»; в одном предложении употребляются пары слов с одинаковыми корнями, но разным морфемным составом («школьники» и «дошкольники», «открыт» и «закрыт»); с их помощью подчёркивается антитеза. В другом тексте, «Кто из вас прочитал...», языковая игра также строится на употреблении в одном контексте словообразовательных пар (трубач – труба, избач – изба).

На уровне синтаксиса языковая игра представлена приёмом, который Р. Калашникова называет метатезой. Первая строфа стихотворения «Иван Тапорыжкин пошёл на охоту» содержит связный рассказ об охотнике и его пуделе, которые погибли по пути на охоту: Иван Тапорыжкин провалился в болото, а его собака утонула в реке. Однако в двух последующих строфах слова в предложении меняются местами. Сравнения становятся немотивированными («С ним пудель вприпрыжку пошёл, как топор», «Иван, как бревно, перепрыгнул болото»), нарушаются законы сочетаемости слов («А пудель вприпрыжку попал на топор»). Связная и логически выстроенная история об Иване Тапорыжке и его пуделе теряет смысл, превращается в нелепицу. Отметим, что неизменными остаются рифмы (охоту – болото, забор – топор) и начало каждой строфы («Иван Тапорыжкин пошёл на охоту»). Форма стиха сохраняет своё постоянство, а содержание разрушается.

Свободно играя и экспериментируя с языком, Д. Хармс активно задействует и прагматический уровень. Один из его любимых приёмов –

нарушение постулата информативности П. Грайса. В этом отношении показательно стихотворение «Как Володя быстро под гору летел», в котором недостаточная информативность высказывания порождает его двусмысленность. Избыточно информативные высказывания встречаются в стихотворениях «Ночь» и «Что это было?»: в них уточнения о внешнем облике героев для сюжета совсем не важны, избыточная детализация создаёт комический эффект («Ночь»), а также возможность для множественной интерпретации текста («Что это было?»). Ещё одна довольно частотная игровая стратегия Д. Хармса на прагматическом уровне – эффект обманутого ожидания. Так, стихотворение «Тигр на улице» начинается высказыванием с пресуппозицией: «Я долго думал, откуда на улице взялся тигр». Но кроме этой информации, лирический субъект больше не сообщает ничего; кроме того, текст заканчивается редупликацией «думал-думал», которая при многократном повторении становится набором звуков, близким к зауми (вместо «думал-думал» получается «малду-малду»). В стихотворении «Девять картин нарисовано тут» Д. Хармс нарушает каноны такого речевого жанра, как арифметическая задача: в тексте есть условие с числовыми данными, но вопрос к нему автор не задаёт.

В третьем параграфе второй главы анализируются способы моделирования адресации в стихотворениях Д. Хармса для детей и выясняется, что поэт вступает в игровые взаимоотношения с двумя типами адресатов: одиночным (только ребёнок) и двойным (ребёнок и взрослый, причём, первый часто оказывается мнимым адресатом, а второй – истинным).

В случае, если адресатом является только ребёнок, Д. Хармс применяет средства интерактивности, например, предлагает выполнить игровое задание. Так, в стихотворении «Искала старушка букашек в цветах» поэт обращается к детям с просьбой помочь старушке, потерявшей вещи; для этого им нужно отыскать потерянные предметы на иллюстрации. В тексте «Придумай сказки» детям предлагается ответить на вопрос рассказчика и придумать продолжение истории, а в произведении «Что это было?» – отгадать загадку о лыжнике. Другой приём интерактивности у Д. Хармса – разрушение границ между автором

и читателем (так называемое «разрушение четвёртой стены»); так, в «Прятках» поэт обращается к юным читателям, вовлекая их в одноимённую игру, а в «Театре» делает их зрителями сценического действия.

В стихотворениях с двойным кодом образ взрослого адресата выражен имплицитно. Так, во «Вруне» путём расчленения словоформы зашифровано слово «донос»; в стихотворении «Из дома вышел человек», датированном 1937 годом, содержится намёк на сталинские репрессии (странствующий человек бесследно исчезает в лесу). В тексте «Кошки» Д. Хармс намекает на трагические обстоятельства собственной жизни (голод и финансовые затруднения).

В ряде стихотворений для детей Д. Хармс обозначает круг взрослых адресатов более конкретно: это участники группы ОБЭРИУ. Здесь образ адресата моделируется с помощью текстуальных переключек: например, в стихотворении «Ночь» поэт отсылает к тексту Н. Заболоцкого «Меркнут знаки Зодиака», в «Неожиданном улове» – к пьесе А. Введенского «Потец», причём, во втором случае интертекстуальные связи становятся более сложными и менее очевидными. В других стихотворениях адресатами становятся К. Чуковский и В. Маяковский.

ЗАКЛЮЧЕНИЕ

В заключении подводятся итоги проделанной работы.

Обобщение полученных результатов даёт возможность определить типы игрового поведения, которые Д. Хармс демонстрирует в стихотворениях для детей. Вслед за Р. Кайуа мы классифицировали детские игры в произведениях обэриута по двум параметрам: по содержанию и по наличию/отсутствию правил.

Наиболее часто встречающимся у поэта типом игры по содержанию является *mimicry*, т. е. актёрская игра-перевоплощение; она проявляется на сюжетно-мотивном уровне (мотив игры, театра, перевоплощения). Персонажи Д. Хармса примеряют на себя чужие роли, в своих фантазиях превращаются в других людей или даже предметы окружающего мира. Эта игра становится основой сюжета. Действие в некоторых стихотворениях происходит в особом пространстве, охваченном игрой по типу *mimicry*: в цирке, на театральной сцене,

в зале, где идёт маскарад. Кроме того, у автора встречаются такие приёмы, как «театр в театре» и театрализация повествования.

Если говорить о типах игры по наличию или отсутствию правил, то излюбленным у «детского» Д. Хармса является *paidia* – свободная игра, предполагающая импровизацию. Она проявляется в том, что поэт-обэриут свободно нарушает различные нормы языка и нестандартно использует языковые единицы: например, намеренно допускает орфографические ошибки, использует приём расчленения словоформы, разрушает единство устойчивого выражения, меняет местами порядок слов в предложении и т. д. Игра по типу *paidia* нередко несёт в себе деструктивное начало. У Д. Хармса такие случаи встречаются на уровне сюжета: некоторые его персонажи-дети предаются жестоким шалостям, причиняют или собираются причинить вред окружающим ради смеха.

Игровая вселенная, создаваемая поэтом на глазах у читателей, обладает некоторой хаотичностью: в ней могут произойти любые чудеса, которые в обыденной действительности невозможны (сквозной мотив чуда); она характеризуется повышенной динамичностью, изменчивостью (мотив движения). В хармсовской вселенной находится место ситуациям смерти и насилия, но их эмоциональное наполнение «переворачивается» – страшное становится смешным, превращается в игру. Отметим также, что художественному миру «детского» Д. Хармса не свойственна высокая степень абсурда (чего, безусловно, нельзя сказать о «взрослых» его произведениях): так, некоторые странные события получают внятное логическое объяснение.

Анализируя стихотворения Д. Хармса для детей, мы рассмотрели специфику игровых отношений между автором и реципиентом. Если в роли истинного (и единственного) адресата выступает ребёнок, Д. Хармс обращается к нему напрямую, предполагая выполнить задание, вступить в игру. В случае двойной адресации автор зашифровывает в стихотворении прецедентные тексты, отсылки к неприятным явлениям советской действительности или собственной биографии; игра-шифр здесь ориентирована не на ребёнка, а на

взрослого. Обратившись к классификации А. Махова, мы определяем тип игровых взаимоотношений между Д. Хармсом и адресатом как «игру-загадку».

В работе предпринята попытка определить функции игровых стратегий в детской поэзии Д. Хармса. Мы полагаем, что первичной является эстетическая функция, поскольку поэту как «*homo ludens*» игра необходима сама по себе. Игровые стратегии также выполняют педагогическую функцию: так, языковая игра помогает детям знакомиться с явлениями окружающего мира и осваивать родной язык. Ещё одна важнейшая функция – комическая: прибегая к «чёрному юмору», поэт стремится преодолеть трагическое. Более редкая функция – воздействующая, она проявляется в рекламных текстах Д. Хармса.

Художественное пространство детской поэзии Д. Хармса можно охарактеризовать как тотально игровое и требующее дальнейшего изучения.