

Октябрьская Ольга Святославовна

### **ТЕМА ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ Д. ХАРМСА ДЛЯ ДЕТЕЙ**

В статье говорится о реализации игровой тематики в творчестве Даниила Хармса, чьи произведения остаются классикой детской литературы. В статье рассмотрены различные виды игровой деятельности, предложенные самым ярким представителем группы ОБЭРИУ (Объединение Реального Искусства). Выявляется адресация произведений Хармса, востребованных до сих пор в разных возрастных категориях читателей. Исследована полифункциональность творчества поэта, чьи произведения выполняют эстетическую, воспитательную и познавательную функции.

Адрес статьи: [www.gramota.net/materials/2/2014/12-3/38.html](http://www.gramota.net/materials/2/2014/12-3/38.html)

Источник

### **Филологические науки. Вопросы теории и практики**

Тамбов: Грамота, 2014. № 12 (42): в 3-х ч. Ч. III. С. 132-134. ISSN 1997-2911.

Адрес журнала: [www.gramota.net/editions/2.html](http://www.gramota.net/editions/2.html)

Содержание данного номера журнала: [www.gramota.net/materials/2/2014/12-3/](http://www.gramota.net/materials/2/2014/12-3/)

### **© Издательство "Грамота"**

Информация о возможности публикации статей в журнале размещена на Интернет сайте издательства: [www.gramota.net](http://www.gramota.net)

Вопросы, связанные с публикациями научных материалов, редакция просит направлять на адрес: [phil@gramota.net](mailto:phil@gramota.net)

## DEVELOPING CRITICAL THINKING OF HIGHER SCHOOL STUDENTS WHILE TEACHING TO UNDERSTAND FOREIGN LANGUAGE TEXT

Nikonorova Lilya Mikhailovna, Ph. D. in Pedagogy  
Sidorova Dina Georgievna, Ph. D. in Political Sciences  
Kazan State Power Engineering University  
sidorova\_dina@mail.ru

The article examines the problems of developing critical thinking of higher school students. Special attention is paid to understanding a foreign language text, developing abilities and skills for analyzing, summarizing, evaluating and applying new information. The authors present a series of tasks for working with the semantic structure of a text and developing narrative skill according to the identified structure.

*Key words and phrases:* critical thinking; development; understanding of foreign language text; semantic structure; analysis of information.

УДК 8.82.09

### Филологические науки

*В статье говорится о реализации игровой тематики в творчестве Даниила Хармса, чьи произведения остаются классикой детской литературы. В статье рассмотрены различные виды игровой деятельности, предложенные самым ярким представителем группы ОБЭРИУ (Объединение Реального Искусства). Выявляется адресация произведений Хармса, востребованных до сих пор в разных возрастных категориях читателей. Исследована полифункциональность творчества поэта, чьи произведения выполняют эстетическую, воспитательную и познавательную функции.*

*Ключевые слова и фразы:* детская литература; игровое начало; игра словом; поэзия Д. Хармса для детей; ОБЭРИУ; чудаки; литература абсурда; ролевая игра.

Октябрьская Ольга Святославовна, к. филол. н.

Московский государственный университет имени М. В. Ломоносова  
svyatolga@yandex.ru

### ТЕМА ИГРЫ В ТВОРЧЕСТВЕ Д. ХАРМСА ДЛЯ ДЕТЕЙ<sup>©</sup>

Одной из ярких тенденций русской детской поэзии 1920-1930-х гг. стала оригинальная игра словом, которая была связана прежде всего с футуристической традицией и нашла свое самобытное воплощение в творчестве для детей В. Маяковского [3], К. Чуковского [7], С. Маршака [2], представителей группы ОБЭРИУ и др. Детские поэты во главу угла поставили именно эстетические задачи, сделав идеологический аспект важным, но не решающим фактором новой детской литературы. Сами мастера слова всерьез начали изучать возрастные потребности ребенка, средства наилучшего эмоционального воздействия, спрос и вкусы маленького читателя. С научной точки зрения талантливые поэты подошли к проблемам слова в языке, языковой игры, самого детского языка.

Свою яркую страницу в этой области вписал Даниил Хармс (настоящие фамилия, имя и отчество – Ювачёв Даниил Иванович), который входил в творческое объединение ОБЭРИУ.

Молодые поэты шли за футуристами в области исследования слова и его смысла. Они вплотную подошли к важнейшему вопросу филологии, философии и психологии: что есть слово как таковое, каково его влияние на человека, роль этого воздействия, каково соотношение между предметами и явлениями и их обозначением в речи, в чем заключается магия сочетаний отдельных звуков. ОБЭРИУты тоже пытались создать новый поэтический язык, выявить новый или, наоборот, изначальный смысл слова, освободить речь от канонов и штампов. «Мы – творцы не только нового поэтического языка, но и создатели нового ощущения жизни и её предметов» [4, с. 476].

Несмотря на достаточно категоричное заявление о своей «реальности» и «конкретности», представители ОБЭРИУ являли в своих произведениях особую логику и особый взгляд на мир. Привычная система координат разрушалась. В центр мироздания и собственного творчества поставлен человек с особым типом мышления и взглядом на мир. Вокруг него – окружающие предметы-знаки, другие люди и явления. Отношения между людьми алогичны и странны. Оси основных координат протягиваются практически бесконечно, но человек-песчинка каждый раз высвечен крупно и ярко, хотя и в разных ракурсах.

Причинно-следственные связи тоже нарушены и выстроены снова, но уже по иным законам. Межличностные отношения оказываются алогичными и абсурдными. Нарушению логики в обыденной послереволюционной действительности (отсутствие привычных морально-нравственных отношений, абсурд реальной жизни и т.д.) была противопоставлена оригинальная логика искусства и неожиданная и парадоксальная логика детского сознания.

В связи с резким изменением творческой атмосферы как в стране, так и в искусстве, художники-оригиналы вынуждены были искать иную сферу применения своих сил, нежели авангардная «литература

абсурда». Увлечение словесной игрой, смелый эксперимент над словом, наблюдение над нестандартным типом мышления, попытка сопряжения литературы со смежными видами искусства – музыкой, живописью, театром – приводят некоторых ОБЭРИУтов к детской литературе. По мысли Ж.-Ф. Жаккара [1], смелые эксперименты Хармса со словом и стихом предопределили обращение поэта к литературе для детей.

Начало работы Д. Хармса в области детской литературы ознаменовало привнесение яркого игрового момента, а также приход в литературу для детей оригинального героя – чудака. Поэт культивировал свежий взгляд ребенка или взрослого чудака, удивляющегося и восхищающегося всем, что находится вокруг и что для большинства стало банальным и скучным. Например, для астронома, всегда смотревшего только на звезды, но вдруг развернувшего свой телескоп к земле, реальный сад оказывается таинственным, удивительным и необычным, как и для играющих там ребят, которые саму жизнь еще не разучились воспринимать как нечто романтическое, загадочное и прекрасное («Мы забрались в траву...» [6]). А обыкновенный столяр может становится удивительным только после того, как вместо скучных обыденных вещей он стал делать детские игрушки: «барана их чурбана ... три аэроплана и четыре петуха» («Как-то жил один столяр...» [Там же, с. 50]).

Соединение детского восприятия мира, ассоциативности мышления и алогизма действий создают особый эффект праздника в творчестве Хармса, и этот эффект оказался как нельзя более кстати в детской литературе. Движение, веселая путаница, игра составляют основу творчества поэта для детей. Им использовался широкий спектр игровых приемов – был задействован практически весь арсенал жанров детского игрового фольклора: считалки, дразнилки, скороговорки, перевертыши. Но они использовались не в своем классическом варианте, а творчески переосмысленными. Увлекательной для ребенка становится остроумная игра «подскажи словечко» или поиск отгадки на рисунке, который становится неотъемлемой частью произведения. Стихотворения для малышей типа «подскажи словечко», помимо дидактической задачи (обучение ребенка подбору рифмы), содержит эстетическую – ребенок очень внимательно следит за занимательными приключениями лирического героя, а также моральную – адресат вслед за автором готов пристыдить не совсем радушного хозяина, который созвал гостей, но до их прихода съел до крошечки рассыпчатый пирог («Очень-очень вкусный пирог» [5]).

Четкое сопряжение рисунка, изображаемого со звуковым наполнением, рождает особый вид логической игры – загадки. Так, рисунок может содержать загадку, рассчитанную на наблюдательность ребенка: в стихотворении Д. Хармса «Старушка и ключик» рассказано о рассеянной старушке, потерявшей «лекарство, и ключик, и палку с крючком» [6, с. 42], а на рисунке сам ребенок должен отыскать потерю старушки. Загадка может быть связана с развитием воображения. Стихотворение являет собой некую исходную позицию, а на рисунке изображена изменившаяся ситуация. Ребенку предложено восстановить цепочку развития событий («Умная рыба»; «Не качались бы в пруду...») [Там же]. Порой стишок содержит информацию о начале действия и его финале, а рисунок-иллюстрация, восстанавливающая хронологию событий, требует детского комментария («Хитрый цыпленок», «Хорошо тому играть, у кого слониха мать» и др.) [5]. Рисунок может превратиться в забавную головоломку – ребенок должен придумать, что можно предпринять, дабы спасти девочку с кошкой от собаки, капусту от зайца, собаку от тигра и т.д. («Пять опасностей») [6]. Рисунок может являть собой и некий нравственный вывод, как в стихотворении и иллюстрации к нему «Храброе войско» Д. Хармса. Рисунок, контрастирующий с текстом, создает вкупе с ним ироничный взгляд автора на ситуацию в целом и предлагает ребенку самому сделать соответствующие выводы. Необычность решения традиционных проблем, умение найти неожиданный выход из тривиальной ситуации гармонировали с детски-свежим взглядом на мир, с созданием созвучной детству атмосферы праздника, веселья, радости. Так, несчастье, приключившееся с обыкновенной кошкой, – она порезала лапу, – компенсируется остроумным лечением. Если герой К. Чуковского доктор Айболит лечил заболевших зверей шоколадом и гоголем-моголем, то Д. Хармс предлагает не менее неординарный вариант – привязать к пораженной лапке воздушные шары, что должно облегчить кошкину участь («Удивительная кошка») [5].

У поэта своя логика, но часть звеньев цепи он оставляет «за кадром», поэтому решение автора может казаться неожиданным. Так, пролет по воздуху воздушных шариков неизменно вызывает бурю положительных эмоций даже у взрослых людей, что удалось зафиксировать Д. Хармсу. Его герои выражают свой восторг от увиденного наивно, по-детски: от восторга вверх летят шапки, палки, булки, стулья, лампы, даже кошки. Столкновение невозможности такой ситуации и в то же время некоторой вероятности ее создают особый комический эффект, который взрослыми и детьми воспринят по-разному: абсурд и алогизм для взрослых заменяется веселым баловством для ребенка. Однако все читатели ясно ощущают живописность, веселую карнавальность происходящего.

Праздничную атмосферу создают и остроумные, оригинальные стихотворения «Иван Иванович Самовар» [Там же], «Веселые чижки» [6], «Миллион» [5] и другие. Четкий считалочный ритм, элементы тараторки и скороговорки, усиленные действием повторов, как буквальных, так и смысловых, вызывают неизменный восторг у читателя-ребенка и легко запоминаются им. Звукоподражание, яркая образность, олицетворение и конкретизация как нельзя лучше отвечают интересам маленького читателя.

Самый значимый для ОБЭРИУтов вид игры – игра словом – находит адекватный отклик у адресата-ребенка. Малыш активно участвует в познании языкового строя родного языка, порой предлагая собственные варианты обозначения новых или уже знакомых ему объектов. Особый восторг у ребенка вызывают разного рода звукоподражательные игры. Д. Хармс пользуется этим довольно часто, предлагая адресату своих произведений такого рода развлечения. Этот прием используется художником и для маркировки индивидуальной речи персонажа («Веселые чижки» [Там же], «Иван Иванович Самовар» [Там же] и др.), и для передачи звучания различных музыкальных инструментов («Веселые чижки» [Там же], «Жил-был музыкант Амадей Фарадон...» [6] и т.д.), и для воспроизведения особого настроения («Веселый старичок» [Там же]), но самое главное, художник создает определенное настроение не только в своих произведениях, но и заражает весельем готового к этому адресата.

Путаница, алогизм могут носить и философский характер. Отсутствие логики, привычной для большинства, есть своеобразное жизненное кредо самих ОБЭРИУтов и их героев. Логика настоящей жизни ужасна, к примеру, человека могут дома не узнать из-за того, что все его тело в пластырях (Д. Хармс «Столяр Кушakov» [Там же]). Такая ситуация была знаковой для 1930-х гг., когда людей «опасных», попавших в неблагонадежные, их друзья и родные «не узнавали» или открыто отказывались от них. Игра слов, путаница, скороговорка – в основе стихотворения Д. Хармса «Иван Торопышкин», но подтекст этого произведения серьезен: если человек занимается не своим делом, может произойти непоправимое:

Иван, как бревно, перепрыгнул болото,  
А пудель вприпрыжку попал на топор...  
(«Иван Торопышкин») [5, с. 44].

ОБЭРИУты акцентируют внимание на одиночестве человека, что соответствовало реальному положению творческого человека в современной художникам действительности. Людям в этом мире нет никакого дела до отдельного человека. Каждый замкнут на своем. Эта ситуация намечена в произведении Д. Хармса «О том, как старушка чернила покупала» [6]. Никто не может ответить на элементарный вопрос старушки: «Где продаются чернила?». Окружающий мир живет по своим алогичным законам: в ясную погоду льется вода прямо в пыль, отчего на улицах растекаются грязные лужи. Образ старушки продолжает развитие образа фольклорного чудака. Героиня Хармса слабо ориентирована в новом современном мире, поэтому обречена на «хождение по мукам», но и действительность не в состоянии решить даже элементарной проблемы.

И все же главные герои поэзии ОБЭРИУтов – чудаки, люди не от мира сего (как взрослые, так и дети), которые умеют радоваться и веселиться сами и вовлекают в это веселое игровое действие и других. Ассоциативная игра, умение выстраивать синонимические ряды, жонглирование цифрами, свободная разбивка на слогги лежат в основе таких стихотворных произведений, как «Врун» Д. Хармса:

А вы знаете, что У?  
А вы знаете, что ПА?  
А вы знаете, что ПЫ?  
Что у папы моего  
Было сорок сыновей?  
(«Врун») [5, с. 32].

Свободная разбивка на слогги, элементы парцелляции (дробление единого синтаксического целого на мелкие части), повтор создают игровой эффект. Выделение слогов отдельных слов рассчитано на произнесение вслух, порой даже радостное выкрикивание. А веселая путаница, заведомая установка на обман обоих участников диалога превращает это произведение в забавную шутку-перевертыш, в основе которой абсурдная ситуация.

Таким образом, и герой детской поэзии, и ее адресат ощущают себя центром вселенной, всего мироздания, они выходят на прямой контакт с природой, стихией, окружающим миром. Писатели, приглашая ребенка к игре, включая его воображение, сами предлагают увлекательные игры: физические, логические, ролевые и лингвистические. Художники играют со словом, варьируя его на разные лады, как бы пробуя на вкус, но конечной целью таких экспериментов является воспроизведение своего особого мира – праздничного и трагического, логичного и абсурдного одновременно, веселого и игрового, но главное – противостоящего страшной и алогичной действительности. Игровая поэзия для детей оказалась самым тесным образом связана со смелыми игровыми экспериментами в поэзии для взрослых и игровой литературой в целом.

#### *Список литературы*

1. **Жаккар Ж.-Ф.** Даниил Хармс и конец русского авангарда / пер. с фр. Ф. А. Перовской. СПб.: Академический проект, 1995. 471 с.
2. **Маршак С.** Сказки, стихи, песенки, азбуки. М.: АСТ, 2011. 480 с.
3. **Маяковский В.** Восемь книжек для детей. М.: Оникс, 2013. 80 с.
4. **Поэзия ОБЭРИУтов // Литературные манифесты от символизма до наших дней / сост. и предисловие С. Б. Джимбинова.** М.: XXI век-Согласие, 2000. С. 472-484.
5. **Хармс Д.** Большая книга стихов, сказок и веселых историй. М.: МАХАОН, 2014. 208 с.
6. **Хармс Д.** Плих и Плюх. М.: Росмэн, 1996. 122 с.
7. **Чуковский К. И.** Любимые стихи. М.: АСТ-Пресс, 1998. 252 с.

#### **THEME OF GAME IN D. KHARMS' CREATIVE WORKS FOR CHILDREN**

**Oktyabr'skaya Olga Svyatoslavovna**, Ph. D. in Philology  
*M. V. Lomonosov Moscow State University*  
*svyatolga@yandex.ru*

The article deals with the realization of game themes in the creativity of Daniil Kharms, whose works remain the classic of children's literature. The paper examines various types of game activity introduced by the most striking representative of the OBERIU (the Union of Real Art) group. The author identifies the addressing of Kharms's works needed up till now in various age categories of readers. The researcher investigates the multifunctionality of the creativity of the poet, whose works perform esthetic, educational and cognitive functions.

*Key words and phrases:* children's literature; game principle; play on words; D. Kharms's poetry for children; OBERIU; eccentric; literature of absurdity; role play.