

Глухенькая Леся Николаевна

магистрант

Институт иностранной филологии

Таврической академии

ФГАОУ ВО «Крымский федеральный

университет им. В.И. Вернадского»

г. Симферополь, Республика Крым

DOI 10.21661/r-463375

ПО ТУ СТОРОНУ СЕРЬЕЗНОГО – ЯЗЫКОВАЯ ИГРА В ДЕТСКОЙ ПОЭЗИИ К.Э. ДАФФИ

Аннотация: в данной статье языковая игра как поэтический прием рассмотрена на материале поэзии К.Э. Даффи для детей. Классифицированы участники языковой игры, отмечены ее функции в соответствии с поведением игроков и отражены особенности игрового материала в соответствии с целями автора.

Ключевые слова: игра, постмодернизм, языковая игра, игровой материал, К.Э. Даффи.

В мировой литературе принцип парадокса (по отношению к языку – принцип т.н. языковой «неправильности») нельзя назвать уникальным порождением постмодернистской мысли. Поэзия «в своей первоначальной функции как фактор ранней культуры рождается в игре и как игра» [3, с. 17]. Еще до начала XX века поэтические тексты нередко строились на парадоксе. На стыке модернизма и постмодернизма в неклассической философии появляются понятия языковой игры и языка абсурда с характерным нарушением грамматических форм и структуры.

Как и всякая игра, языковая игра имеет свои правила, «к которым относится: 1) наличие участников игры – производителя и получателя речи, 2) наличие игрового материала – языковых средств, используемых производителем и воспри-

нимаемых получателем речи, 3) наличие условий игры, 4) знакомство участников с условиями игры, 5) поведение участников, соответствующее условиям и правилам игры» [1, с. 941].

Игрок №1. Производителем речи в языковой игре выступает автор художественного произведения. *Игрок №2.* Получатель речи в языковой речи – понятие собирательное – читатель. При этом читатель может преследовать различные цели. Это может быть и рядовой обыватель, и литературный критик. *Игрок №3.* В языковой игре переводчик выступает и в роли читателя, и писателя. В игре отождествления переводчик «играет» роль читателя, а в игре воспроизведения – писателя.

Игровой материал. Языковая игра как лексико-стилистический прием возможна в разной степени на всех языковых уровнях:

1) на лексическом (лексические средства языковой выразительности: каламбур, зевгма, повтор, ирония);

2) на фонетическом (фонетические средства языковой выразительности: звукоподражание, аллитерация, ассонанс);

3) на графическом (графические средства языковой выразительности: нарушение орфографических норм).

В качестве яркого примера реализации игрового материала на практике может послужить поэзия для детей с потенциально высоким уровнем играизации. Психологи подчеркивают важную роль игры (языковой игры в том числе) в формировании личности, развитии познавательных навыков, процессов отождествления, умения выдвигать предположения (гипотетическое мышление) и предвидеть результаты (перспективная оценка), а также в развитии творческого мышления.

В соответствии с целями и задачами данного исследования обратимся к поэзии поэтессы К.Э. Даффи.

Каламбур строится на полисемии или омонимии. Так, на обыгрывании лексической многозначности слова *blue* (рус. голубой; грустный) построено стихотворение *Blue Room*: «*I wish we lived high up / in that blue room / at the end of the*

blue street, / with our heads in the grey-blue clouds, / and blue life sweet». В стихотворении *Irish Rats Rhymed to Death* присутствует обыгрывание омонимии окказионального *demouse* (рус. избавлять от мышей) и *demise* (рус. передавать в аренду, по наследству): «*Do you want to get rid of a Scottish mouse? / I can advise how to de-mouse your house*» [4, с. 4]. Повтор появляется в детской поэзии с целью сделать ее максимально доступной и запоминающейся: «*Peggy, Peggy Guggenheim, / favourite drink Italian wine. / Peggy, Peggy Guggenheim, / favourite smell is turpentine. / Peggy, Peggy Guggenheim, / favourite jeans by Calvin Klein. / Peggy, Peggy Guggenheim, / favourite herb is lemon thyme*» [4, с. 237]. В стихотворение *Peggy Guggenheim*, речь идет о любимых вещах известной американской галереистки, мецената и коллекционера искусства XX века. *Звукоподражание*. В стихотворении *Johann Sebastian Baa* главный герой – барашек Ганс (Иоганн) – носит имя известного композитора, шуточно обыгранное как овечьё блеяние: «*Johann Sebastian Baa / was a very talented sheep. / He could write the most sublime music / in his sleep*» [4, с. 104].

Аллитерация фигурирует во многих названиях стихотворений Даффи (*Meeting Midnight, Safe Sounds* и *F for Fox*). Последнее стихотворение полностью построено на повторении звука /f/: «*The fox fled over the fields away from the farm / and the furious farmer. / His fur was freaked. / His foxy face was frantic as he flew. A few feathers / fluttered...*» [4, с. 182]. *Ассонанс* встречается в стихотворении *Brave Dave*: «*Alas! Well-Bred Fred was dead*» [4, с. 29]. В названии присутствует повторение дифтонга [ei], а в приведенных строках – звука [e].

Нарушение орфографических норм довольно часто встречается в творчестве авторов-постмодернистов. *Искаженное написание слов* встречаем в стихотворении *The Alphabest*: «*Wicked! to waffles with chocolate sauce. / Xcellent! to XXX (means I love you, of course.)*» [6, с. 52]. В самом названии присутствует обыгрывание слога *bet* (*al-pha-bet*) и превосходной степени прилагательного *good – best*. В слове *excellent* отсутствует первая буква. Более того, следует также обратить внимание на графическое обозначение XXX. Современной молодежью оно ис-

пользуется как подпись в СМС-переписке и означает буквально «Люблю. Целую». С другой стороны, и на это указывает перифрастическое уточнение, тремя иксами обозначаются порнографические материалы, предназначенные для людей старше 18. Таким образом, мы имеем дело с двойным кодированием. Это не просто каламбур, а выражение эпистемологической неуверенности автора. Особую эмфатическую нагрузку всегда несет *мультипликация букв*, как, например, в последней строке стихотворения *Your Grandmother*: «*She was Queen of the night. / Remember, remember, your grandmother's / aaaaaaaaaaalllllllll riiiiiiiiiiiiiiiiiiiiight*» [5, с. 4]. Заострить внимание на конкретной фразе получается благодаря *нарушению принципов употребления прописных и строчных букв*. Это хорошо видно в заключительной строчке стихотворения *Dimples*: «*When I'm ill the doctor is pilling me. / When it's dawn the sparrows are trilling me. / But when I laugh and laugh and laugh and laugh / and laugh my dimples are killing me*» [7, с. 8].

Основным условием *игры* является наличие у нее *функций*. Языковая игра имеет ряд функций, которые проявляются в поведении игроков:

1) эстетическая – в стремлении игрока-писателя вызвать чувство прекрасного в ходе языкотворчества и текстопорождения, и в желании игрока-читателя (переводчика) испытать это чувство;

2) аксиологическая – в оценке игроком-писателем окружающего мира;

3) прагматическая – в привлечении внимания;

4) гедонистическая – в получении игроками удовольствия от игры;

5) гностическая – в стремление к порождению игроком-писателем модели мира и желании игрока-читателя (переводчика) изучить этот мир и в дальнейшем самоутвердиться в нем.

Поведение участников игры формируется благодаря ряду движущих сил процесса игры. Согласно Р. Кайуа, среди них потребность в самоутверждении, любовь к соперничеству, стремление к симметрии или же, напротив, радость импровизировать, радость от разгадывания загадок, желание пережить упоение и др. [2, с. 94].

В заключение можно сделать вывод, что англоязычная детская литература на примере поэзии К.Э. Даффи изобилует игровым материалом, отвечающим следующим целям игрока-писателя: 1) создание экспрессии и выразительности языка на лексическом, фонетическом и графическом уровнях; 2) развитие у игроков-читателей гипотетического мышления и учения предвидеть результаты. Функции игры в свою очередь соотносимы с поведением игроков. Ожидание, азарт, удовольствие – вот основные чувства игроков, определяющие стратегии их поведения, предоставляющие исследователям возможность в дальнейшем сопоставить их также в отношении теории игр в переводе и теории художественного перевода в частности, исходя из положения о двоякой роли игрока-переводчика.

Список литературы

1. Волкова Е.В. Языковая игра как лексико-стилистический прием / Е.В. Волкова // Молодой ученый. – 2014. – №2 (61). – С. 941–942.
2. Кайуа Р. Игры и люди: статьи и эссе по социологии культуры / Р. Кайуа; сост., пер. с фр. и вступ. ст. С.Н. Зенкина. – М.: ОГИ., 2007. – 304 с.
3. Эткинд Е.Г. Поэзия и перевод / Е.Г. Эткинд. – М.: Советский писатель, 1963. – 431 с.
4. Duffy C.A. New and Collected Poems for Children / C.A. Duffy. – London: Faber & Faber, 2014. – 288 p.
5. Duffy C.A. The Good Child's Guide to Rock N Roll / C.A. Duffy. – London: Faber & Faber, 2003. – 80 p.
6. Duffy C.A. The Hat / C.A. Duffy. – London: Faber & Faber, 2008. – 112 p.
7. Duffy C.A. The Oldest Girl in the World / C.A. Duffy. – London: Faber & Faber, 2000. – 96 p.