



УДК 811.11:81'4

ІГРОВІ НАРАТИВНІ МОДЕЛІ В КОРОТКИХ ОПОВІДАННЯХ ДЛЯ ДІТЕЙ (НА МАТЕРІАЛІ ОПОВІДАНЬ РУТ ПАРК «ДИВАКУВАТИЙ ВОМБАТ»)

Цапів А.О., к. філол. н., доцент,
доцент кафедри перекладознавства та прикладної лінгвістики
Херсонський державний університет

У статті реконструйовано та описано ігрову нарративну модель «криве дзеркало» в коротких оповіданнях для дітей Рут Парк «Дивакуватий Вомбат». З'ясовано, що нарративна модель актуалізується на граматичному, синтаксичному й семантичному рівнях тексту та формує нарративну організацію всього художнього твору.

Ключові слова: коротке оповідання, нарратив, нарративна модель, наратор, реципієнт.

В статье реконструирована и описана игровая нарративная модель «кривое зеркало» в коротких рассказах для детей Рут Парк «Странный Вомбат». Установлено, что нарративная модель актуализируется на грамматическом, синтаксическом и семантическом уровнях текста и формирует нарративную организацию всего художественного произведения.

Ключевые слова: короткий рассказ, нарратив, нарративная модель, нарратор, реципиент.

Tsapiv A.O. NARRATIVE PLAY MODELS IN SHORT STORIES FOR CHILDREN (CASE STUDY OF RUTH PARK'S SHORT STORIES "THE MUDDLEHEADED WOMBAT")

The article aims at reconstruction and description of the narrative play model "Distorting mirror" in Ruth Park's short stories "The Muddleheaded Wombat". It has been proved that narrative model is actualized on the grammatical, syntactic and semantic text levels, as well it models the whole narrative organization of the text.

Key words: short stories, narrative, narrative model, narrator, reader.

Постановка проблеми. Актуальність дослідження зумовлена невпинним інтересом науковців, а саме фольклористів, психологів, літературознавців і лінгвістів, до творів, створених дітьми та для дітей. Так, наукові пошуки зосереджені на виявленні жанрових особливостей творів для дітей [1; 7; 13; 15], розкритті сюжетно-композиційної організації казки як найпопулярнішого жанру для дитячої аудиторії, з'ясуванні культурологічної специфіки творів різних культурно-історичних епох [14; 15], типології казок і їх функцій [4; 6; 7; 12].

Наратив у художньому тексті став центром поля зору науковців [2; 9; 21], зокрема, вивченню підлягали лінгвокогнітивний [8; 11; 21], семіотичний [19], прагматичний аспекти нарративу [17], нарративні стратегії текстотворення [8; 16], типи нараторів [20] тощо. Виявлено й охарактеризовано специфіку нарративу в різних художніх жанрах [1]. Проте нарративна організація творів для дітей, зокрема коротких оповідань, залишилась на периферії уваги дослідників. Узагальнивши та переосмисливши тлумачення поняття «нарратив» В. Шмідом, Ж. Женетом та М. Туланом [2; 9; 21], розуміємо його як повісткування про історію, історію, що повісткується в художньому тексті та охоплює власне нарацію, наратора й наратора.

Постановка завдання. Метою дослідження є реконструкція та опис нарративної моделі як конструкту, що підпорядковує собі загальну нарративну організацію художнього твору. Об'єкт дослідження – ігрова нарративна модель «криве дзеркало», а предмет – граматичні, синтаксичні й семантичні засоби реалізації ігрової нарративної моделі. Матеріалом дослідження стали короткі оповідання австралійської письменниці Рут Парк «Дивакуватий Вомбат».

Виклад основного матеріалу дослідження. Соціальна поведінка дитини найвиразніше проявляється в спонтанних ситуаціях, наприклад, на ігровому майданчику, де немає пильного нагляду дорослого, діти максимально вільно фантазують, вигадують власні правила гри, розповідають історії зі свого життя та не хвилюються про критику з боку дорослих. У дошкільному віці ігрова діяльність є провідною в житті дитини. Однолітки дають дитині унікальний соціально-психологічний досвід.

Етнографи, фольклористи, культурологи, психологи, які досліджували питання соціалізації дітей, стверджували про існування «світу дитини», своєрідної субкультури, що існує в межах цивілізованого дорослого суспільства. Саме існування субкультури дітей відкрило нові горизонти для дослід-

ників дитячого фольклору. Так, під дитячим фольклором розуміли і творчість дорослих для дітей (колискові, потішки тощо), і власне дитячу традиційну усну колективну творчість (рахівнички, дражнилки, загадки). Дитячий фольклор є способом об'єктивації дитячої традиції, яка закріпилась у корпусі текстів.

Однією з найвагоміших у вивченні дитячого фольклору вважають працю «Фольклор і мова школярів» (“The lore and language of schoolchildren”), опубліковану в Англії в 1959 р. подружжям Опі. Трохи згодом дослідники репрезентували книгу «Дитячі ігри на вулиці та ігровому майданчику» (“Children’s games in street and playground”), до якої увійшли результати десятирічного експерименту за участю 10 тисяч школярів. У книзі було детально описано понад 250 ігор дітей, наведено їх назви та розтлумачено правила. Такі ж дослідження щодо систематизації й опису всіх ігор, якими цікавляться та захоплюються діти, було проведено в США подружжям Кнапп. У 1976 р. вийшла їх книга «One potato, two potato: the secret education of American children». У Фінляндії відомий фольклорист Л. Віртатен скористалась унікальною методикою, що полягала в нестандартизованому описі ігор. Так, школярі віком від 10 до 18 років власноруч записували, як саме розпочинається гра, які рахівнички, секретні слова необхідно використовувати, щоб розподілити ролі в грі, як провести жеребкування. Науковцем було опитано та використано записи понад 30 тисяч дітей шкільного віку [10, с. 47–65].

Такі дослідження уможливили картографування ареалів поширення окремих фольклорних сюжетів і різних типів ігор. Уперше живий дитячий фольклор, що йшов з уст самих дітей, став об'єктом голографічних досліджень науковців багатьох країн світу, що стало першим кроком до усвідомлення світу дитини, її унікального світосприйняття, що потребує дослідження та роз'яснення.

Згодом учені використовували сучасні технології для добору матеріалу, зокрема й аудіо-та відеозйомку дітей на ігрових майданчиках, що дало змогу більш детально описати фольклор дітей, помітити речі, які раніше залишались поза увагою. Ігровий майданчик – це дитячий мікрокосм, своєрідна лабораторія, де можна спостерігати та вивчати дитячий фольклор у його природному середовищі існування.

Ми вважаємо цілком закономірним те, що ігрова діяльність дітей, яка так захоплює та

розважає, самі принципи побудови правил ігор із різними сценаріями й атрибутами стали основою наративної організації творів для дітей. Так, наративна композиція твору активує в уяві дитини звичні для неї моделі поведінки, рухи, емоції, діалоги, які вона вже добре знає та сприймає.

Твори для дітей спрямовані й написані для дитячої аудиторії, тобто в них завжди присутній абстрактний читач. Абстрактний читач є одним із ключових понять наративної, упродовженіх засновником теорії наративу В. Шмідом, та є передбачуваним, припустимим адресатом, для якого саме й створено твір. Автор враховує його мовні коди, ідеологічні норми, естетичні вподобання, щоб читач міг зрозуміти художній твір [9, с. 60]. Абстрактний читач – це образ реципієнта, про якого конкретний автор думав, якого мав на увазі, це образ ідеального реципієнта. Більшість казок та оповідань для дітей були створені для конкретної дитини чи дітей. Інформацію про абстрактного читача, про те, ким він є, можна реконструювати тільки з позатекстової інформації. Як правило, сам автор у коментарях, інтерв'ю, передмові до твору зазначає, що твір було написано саме для певної дитини.

Наприклад, Олександр Алан Мілн сам визнав, що створив пригоди про кумедного ведмедя Вінні Пуха для власного сина – Крістофера Робіна Мілна. Джеймс Метью Баррі, хоч і не мав власних дітей, проте виховував трьох малюків своїх друзів. Так, для дівчинки, яка була його прийомною донькою, Джеймс Баррі створив відомі в усьому світі казки «Пітер Пен у Кенсінгському саду» та «Пітер Пен і Венді». Джон Раскін написав казку «Король Золотої ріки» для маленької дівчинки, яка через певний час стала його дружиною [3].

Письменниця Рут Парк якось розмовляла зі своєю донькою. Дитина була розчарована власними вчинками та говорила, що навряд чи знайдеться хоч одна людина на землі, дурніша за неї. Рут Парк вирішила створити такого персонажа, який би не був перфекційно ерудованим і досвідченим. Персонаж мав бути наївним і простим, недосвідченим, робити помилки, ставити смішні питання та розмовляти простою мовою, навіть із деякими вадами вимови слів, і зрештою її донька зрозуміла б, що не тільки вона так поводить, бути смішним та кумедним не так уже й погано, головне – мати щире серце та справжніх друзів. Так виникла історія про чудер-



нацького Вомбата, про його пригоди з товаришами – мишкою й котом Томом. Спершу дивакуватий Вомбат став героєм серії радіопередач, які мали неабияку популярність в Австралії. Згодом радіоперсонаж перемістився на сторінки коротких оповідань та став улюбленцем дитячої аудиторії.

З перших же сторінок стає зрозуміло, що Вомбат наївний і дивакуватий, не розпізнає людину та опудало на городі, не вміє правильно вимовляти слова, поводить дивно. Проте Вомбат щирий і відкритий. Він прагне мати друзів, робити добрі вчинки та пірнути в пригоди.

Понятійним ядром наративної моделі «криве дзеркало» («Distorting mirror») є витлумачення її назви. Так, у тлумачному словнику вказано: «*To distort – to twist away or out of shape, make crooked or deformed*» [17, с. 199]. Лексична одиниця «*distort*» має значення «змінювати форму ззовні». У свою чергу «*mirror – a piece of special glass in which you can see yourself or what is behind you; to match or express the qualities, features, or feelings of someone or something*» [17, с. 459]; таке визначення номінативної одиниці уможливує виділення семантики відображення, репрезентації того, що перебуває перед

дзеркалом. «*Distorting mirror*» – «криве дзеркало» – означає предмет, дзеркало, яке відображає те, що перед ним, проте в зміненому вигляді. Криве дзеркало відображає ту людину, яка в нього зазирає, однак її зовнішність змінює форму: людина перед нами та ж, з її характером, почуттями й емоціями, проте зовні виглядає смішно, іноді дивакувато та кумедно.

Наративна модель «*Distorting mirror*» уможливує іронічне зображення поведінки дітей через анімалістичних персонажів. Ніби граючись, дитина зазирає в дзеркало, а бачить не себе, а смішне зображення, дивний образ, який поводить та говорить, як сама дитина. Така наративна модель дає змогу показати найтипівіші моменти із життя дитини, проте кумедно та смішно. Анімалістичні персонажі коротких оповідань про Вомбата наділені антропоморфними якостями, мислять і поведуться, як діти та дорослі. Серед друзів відбувається розподіл ролей, як на ігровому майданчику, а іноді й у житті. Хтось мудріший (мишка), хтось найменший та здатний на витівки (кіт Том), хтось потрапляє в кумедні ситуації (Вомбат). Така наративна модель – наче відображення окремих епізодів, типових ситуацій із життя дитини в іронічному ключі.



Рис. 1. Графічне зображення наративної моделі «криве дзеркало»

У руслі нашого дослідження під наративною моделлю ми розуміємо певний спосіб аранжування наративних ситуацій. Під останніми розуміємо фрагмент тексту, у якому йдеться про один з епізодів, події, почуття, емоції, вчинки із життя персонажів. Наративна модель уможливує зображення типових ситуацій із життя дитини через художніх персонажів – вомбата, мишку та kota. Кожне коротке оповідання містить певну подію із життя друзів.

Так, наприклад, в одному з оповідань йдеться про те, як Вомбат та кіт Том навчаються в школі. Їм важко звикнути до навчання й дисципліни, складно виконувати домашні завдання, проте цікаво та весело. Як і маленькі діти, Вомбат, щоб уникнути різких змін (власне, прощання з дитинством), бере із собою на навчання іграшку – медвежа Тедді. Кожний дошкільник легко впізнає в поведінці Вомбата себе, зможе пересвідчитись, що всім важко в школі, така ситуація є цілком типовою та природною.

Кожне коротке оповідання – це окрема ситуація, епізод із життя Вомбата та його друзів. Аранжування наративних ситуацій відбувається завдяки *когнітивній проєкції* ситуації життя в художній вимисел твору, змінюється зображення, а події, слова, вчинки залишаються такі ж. Семантика зміни, викривлення втілюється на всіх рівнях тексту.

Так, на лексико-семантичному рівні семантика зміни, викривлення актуалізується через слова, які Вомбат завжди викривлює, зокрема, він додає до закінчення слова додаткові літери, наприклад: “<...> *That’s a very little animal being sad and miserabubble*” [22, с. 6]; “<...> *Haven’t you a sensibubble name like Mouse or Wombat?*” [22, с. 15]; “*Something excitabubble is going to happen today*” [22, с. 27]; “<...> *Oh, what a horribubble thought!*” [22, с. 35].

Вомбат легко робить граматичні й смислові помилки та не помічає цього, ніби перекирвує слово: “*I’ve got lots of brains*”, said Wombat” [22, с. 6]; “*You lucky, lucky puss to have a nuncle*” [22, с. 24]; “*I might get a job riding ellafump*” [22, с. 32]. Звертаючись до змії, він називає її великим черв’яком: “*Get off my hat, you big worm!*” [22, с. 34]; “*Aw, come on, Tabby, wasn’t it fun, treely ruly?*” [22, с. 61]. Вомбат не може правильно назвати казки, навіть найпопулярніші серед дітей. Діти в реальному житті також неправильно іноді вимовляють імена героїв чи назви казок, оскільки маленькими вони сприймають інформацію на слух, коли не можуть прочитати казку самі, або

внаслідок дефектів у вимові певних звуків. Так само Вомбат замість “*Cinderella*” каже “*Cindagorilla*”, замість назви казки “*Wizard of Oz*” говорить “*Lizard of Oz*”: “*Will she tell me my treely rily favourites <...> Cindagorilla and the Lizard of Oz?*” [22, с. 71]. Такий же дивакуватий приятель Вомбата Том: “*Fish is my favourite fruit*”, said Tabby” [22, с. 16].

На синтаксичному рівні семантика викривлення втілюється в реченнях через змінений (викривлений) порядок слів. Наприклад, сам Вомбат майже завжди, окрім кумедної вимови слів, плутає однину й множину дієслів (“<...> *he were swimming*” [22, с. 59]) та змінює порядок слів (“*How I shall miss you?*” [22, с. 75]).

Вомбат часто ставить кумедні питання, як і самі діти питають дорослих про речі, які бачать уперше, наприклад, про доцільність краватки на комірці сорочки:

“*Tabby, why do you have to have a tie?*”

“*To tie round my neck, muddle-headed. Don’t interrupt*”

“*Why, is your neck loose?*” asked Wombat. “*It looks loose*” [22, с. 82].

У дослідженні ми здійснюємо реконструкцію наративної моделі, виявляємо її конфігурацію через вилучення змісту наративних ситуацій. Наративні ситуації – опис пригод Вомбата та його друзів – аранжуються як окремі фрагменти життя, кожний є окремою історією. Наче в залі з кривими дзеркалами дитина в кожному бачить певну конфігурацію свого зображення та прагне побачити, який новий образ відобразить інше дзеркало.

Висновки з проведеного дослідження. Наративну модель «криве дзеркало» («Distorting mirror») реконструйовано нами через вилучення змісту наративних ситуацій – фрагментів тексту, які містять певний епізод із життя художніх персонажів. На лексико-семантичному рівні тексту семантика викривлення реалізується в лексичних одиницях зі зміненою структурою й значенням, на синтаксичному – у реченнях зі зміненим (неправильним) порядком слів. Наративна модель «криве дзеркало» уможливує іронічне зображення епізодів зі «світу дитини», у ній змінено зовнішню форму персонажів: це анімалістичні герої, проте їх внутрішнє єство, почуття, емоції, міркування цілком відповідають мисленню та духовному світу дитини.

Перспективним вважаємо дослідження інших ігрових наративних моделей у різних жанрах творів для дітей, зокрема, у фентезі.

**ЛІТЕРАТУРА:**

1. Бовсунівська Т.В. Теорія літературних жанрів: жанрова парадигма сучасного зарубіжного роману: підручник. К.: ВПЦ «Київський університет», 2009. 519 с.
2. Женетт Ж. Фигуры: в 2 т. / пер. с фр. под ред. С.Н. Зенкина. М.: Изд-во Сабашниковых, 1998. Т. 1. 944 с.
3. Зарубежная детская литература: учебное пособие / под ред. Н.В. Будур, Э.И. Иванова, С.А. Николаевой, Т.А. Чесноковой. М.: Академия, 1998. 304 с.
4. Наговицын А.Е., Пономарев В.И. Типология сказки. М.: Генезис, 2011. 336 с.
5. Пропп В.Я. Морфология сказки. Л.: Academia, 1928. 149 с.
6. Пропп В.Я. Фольклор и действительность. М.: Наука, 1976. 329 с.
7. Пропп В.Я. Поэтика фольклора. М.: Лабиринт, 1998. 352 с.
8. Савчук Р.І. Наративні стратегії художнього текстотворення: лінгвокогнітивний і семіотичний аспекти (на матеріалі французьких прозових творів XIX – XXI століть): дис. ... докт. філол. наук: спец. 10.02.05. К., 2016. 474 с.
9. Шмид В. Нарратология. М.: Языки славянской культуры, 2003. 312 с.
10. Этнические стереотипы поведения / под ред. А.К. Байбурина. Л.: Наука, 1985. 325 с.
11. Altes L. Ethos and narrative interpretation. The negotiation of value in fiction. Lincoln: University of Nebraska, 2014. 308 p.
12. Bernheimer K. Fairy tale is form, form is fairy tale. URL: <http://www.katebernheimer.com/images/Fairy%20Tale%20is%20Form.pdf>.
13. Beauvais C., Benjamins J. The mighty child. Time and power in children's literature. Amsterdam: Publishing company, 2015. 226 p.
14. Children's literature and the Avant-Garde / ed. by E. Druker, B. Kummerling-Meibauer. Amsterdam: Publishing company, 2015. 295 p.
15. Glazer J., Williams G. Introduction to children's literature. New York: McGraw-Hill, 1979. 737 p.
16. Herman D. Narratologies: New Perspectives on Narrative Analysis. Columbus: Ohio State UP, 1999. 432 p.
17. Macmillan essential dictionary. Oxford: Bloomsbury Publishing Plc, 2003. 861 p.
18. Narratology and interpretation: the content of narrative form in ancient literature / ed. by J. Grethlein, A. Rengakos. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2009. 639 p.
19. Ryan M.-L. Narrative Cartography: Towards a Visual Narratology. Kindt T., Muller H.-H. What is Narratology: Questions and Answers Regarding the Status of a Theory. Berlin: Walter de Gruyter, 2003. P. 333–364.
20. Ryan M.-L. Space. Handbook of Narratology / Dirs. P. Hühn, J. Pier, W. Schmid et J. Schönert. Berlin; New York: Walter de Gruyter, 2009. P. 420–433.
21. Toolan M. Making sense of narrative text. Situation, repetition, and picturing in the reading of short stories. Abingdon: Taylor and Francis Ltd., 2016. 284 p.

ДЖЕРЕЛА ІЛЮСТРАТИВНОГО МАТЕРІАЛУ:

22. Park R. The Muddleheaded Womdat. Cambridge: Angus & Robertson, 2010. 255 p.