

НАУЧНАЯ СТАТЬЯ

УДК 81'42.811.161.1

<http://doi.org/10.30515/0131-6141-2022-83-5-60-67>

## Игрушки живые и мертвые: концепт игры в повести А. С. Грина «Алые паруса»

Евгений Александрович Яблоков

*Институт славяноведения, Российская академия наук, г. Москва, Россия,  
eajablokov@gmail.com, <https://orcid.org/0000-0002-7926-1689>*

**Аннотация.** Актуальность темы определяется тремя факторами: 1) тексты Грина регулярно предлагаются в качестве экзаменационного материала для ОГЭ и ЕГЭ по русскому языку; 2) изучаемая в средней школе феерия «Алые паруса» во многих случаях интерпретируется недостаточно глубоко и полно вследствие поверхностного отношения к языку и композиции произведения; 3) все острее ставится вопрос о необходимости обучать школьников не простой констатации лингвистических и литературоведческих свойств текста, а целостному пониманию содержания художественного произведения. Автор статьи исходит из общепилологического принципа, согласно которому любой аспект анализа тематики текста связан с пониманием смысла текста в целом. При исследовании были применены метод контекстного анализа семантики, метод сопоставительного анализа языковых структур, статистический метод, интертекстуальный метод, метод мотивного анализа и др. В ходе анализа установлено, что тема игры и ее аспекты входят в содержательное ядро произведения и взаимодействуют с темами детства, чуда, творчества, веры и др. Полярные оценочные коннотации концепта «Игрушка» непосредственно связаны с проблематикой и авторской позицией повести. Словообразовательное гнездо с вершиной «игра» представлено в тексте достаточно широко, причем наиболее частотным является существительное «игрушка» (17 случаев из 38 употреблений слов с корнем *-игр-*); разработанность тематического поля достигается за счет богатых парадигматических и синтагматических связей ключевых слов темы. Концепт игры выполняет структурообразующую функцию в системе персонажей и касается не только главных, но и второстепенных действующих лиц. Тема игры получает развитие в сюжете произведения и образное воплощение в деталях, формирующих художественный мир текста.

**Ключевые слова:** тема, система персонажей, мотив, чудо, игра, игрушка

**Для цитирования:** Яблоков Е. А. Игрушки живые и мертвые: концепт игры в повести А. С. Грина «Алые паруса» // Русский язык в школе. 2022. Т. 83, № 5. С. 60–67. <http://doi.org/10.30515/0131-6141-2022-83-5-60-67>.

ORIGINAL RESEARCH ARTICLE

## Alive and dead toys: the concept of a game in A. S. Grin's novella "Scarlet Sails"

Evgeny A. Yablokov

*Institute of Slavic Studies, Russian Academy of Sciences, Moscow, Russia, eajablokov@gmail.com,  
<https://orcid.org/0000-0002-7926-1689>*

**Abstract.** The relevance of the topic is determined by three factors. Firstly, Grin's texts are regularly offered as examination material for the Basic State Exam and the Unified State Exam in the Russian language. Secondly, the "Scarlet Sails" féerie studied in secondary school is often interpreted loosely and broadly due to a superficial analysis of the language and the composition of the work. Finally, the need to teach schoolchildren not just to determine the linguistic and literary properties of a text, but to comprehend the content of an artwork holistically is consistently becoming more and more urgent. I rely on the general philological principle according to which any aspect of the analysis of the subject matter of a text is associated with understanding the meaning of this text in its entirety. The research used the methods of contextual analysis of the semantics and of comparative analysis of language structures, the statistical method, the intertextual method, motif analysis and others. In the course of the study, it has been found that the theme game and its aspects belong to the content core of the work and interact with the themes of childhood, miracle, creativity, faith, and others. The diametrically opposed evaluative connotations of the concept "Toy" are directly related to the problems addressed in the novella and the writer's position. The text makes extensive use of the derivational nest with the top "game". Moreover, the most frequent lexeme is the noun "toy" (17 cases out of the 38 uses of the root *-game-*). The

elaboration of the thematic field is achieved through the multiple paradigmatic and syntagmatic connections of the thematic keywords. The concept of a game performs a structure-forming function in the system of characters and concerns not only the protagonists, but also the supporting characters. The theme of the game is further developed in the plot. It is figuratively embodied in the details that form the artistic world of the text.

**Keywords:** theme, character system, motif, miracle, game, toy

**For citation:** Yablokov E. A. Alive and dead toys: the concept of a game in A. S. Grin's novella "Scarlet Sails". *Russkii yazyk v shkole = Russian language at school*. 2022;83(5):60–67. (In Russ.) <http://doi.org/10.30515/0131-6141-2022-83-5-60-67>.

**Введение.** Считается, что гриновская феерия<sup>1</sup> была написана в 1922 г. (в 1923 г. вышла отдельным изданием в Петрограде), — соответственно, нынешний год для нее юбилейный. Впрочем, история создания этого произведения не вполне ясна: вторая жена писателя Нина Николаевна говорила, что «Алые паруса» закончены в 1921 г. (см.: [Ревякина 1994: 537]). Вместе с тем в декабре 1920 г. Грин читал повесть в Доме искусств в Петрограде (см.: [Сандлер 1972: 522]), но был ли ее текст тождествен тому, что знаем мы, — неизвестно. Во всяком случае, можно сказать, что «Алые паруса» — середина творческого пути писателя; и если до этого Грин писал преимущественно рассказы (а также фельетоны и сатирические стихи), то в 1920-х гг., после «Алых парусов», ведущим жанром станет роман (хотя и рассказов будет создано еще немало).

Грину как писателю очень повезло и очень не повезло одновременно, причем удача и неудача имеют один «корень». Повезло потому, что практически все им созданное увидело свет при жизни автора — для «неправильного» прозаика, довольно долго жившего при советской власти (Грин умер 8 июля 1932 г. — 90 лет назад), ситуация необычная. Такому относительно либеральному отношению властей во многом способствовала именно специфическая «неправильность» Грина. Еще в начале XX в. о нем сложилось мнение как о писателе-фантасте «не от мира сего»; читатели и критики в массе своей не понимали — как

не понимают и сегодня, — что проблемы и конфликты в его произведениях те же самые, что в обычной реальности, а нарочитая экзотичность обстановки лишь придает им дополнительную остроту.

Грина воспринимали и воспринимают теперь в основном как «сказочника», пишущего о «красивой» жизни. Этому способствовал гламурный (хотя тогда этого слова в русском языке не было) кинофильм «Алые паруса» (1961), после выхода на экраны которого заглавие гриновской повести стали использовать для номинации самых разных реалий: «Алыми парусами» называли всё — от пионерских отрядов и фестивалей искусств до ателье и парикмахерских. «Традиция» сохраняется и сегодня: найденный Грином образ всесторонне коммерциализирован — алые паруса служат «эмблемой» той самой мещанской пошлости, против которой заострена гриновская феерия. Получила распространение и соответствующая интерпретация повести — «Алые паруса» кажутся чем-то вроде сказки «По щучьему веленью», оправдывающей принцип «дуракам счастье», или слащавой мелодрамы с обязательным хеппи-эндом, к которому приводит счастливая случайность. Нередко можно слышать, что эта повесть учит иждивенчеству, поскольку-де Ассоль просто сидит и ждет «принца».

**Анализ.** Суть повести была сформулирована в ноябре 1920 г. (когда она и создавалась) в Петрограде (где была написана) человеком, являвшимся ровесником, тезкой и приятелем Грина, — А. Блоком. В статье «О «Голубой птице» Метерлинка» (перевод *синяя* Блок считал неверным) поэт говорил: «Правда в том, что тот, кто ищет и не стыдится искать, — тот находит то, чего искал; в том, что *надо открыть в каждой человеческой душе глубоко зарытое в ней детское сознание, для которого стирается грань между будничным и сказочным и будничное легко превращается в сказочное;*

<sup>1</sup> В театре и цирке так именуют представления с большим количеством специальных эффектов, создающих впечатление волшебства. Примером для Грина могла послужить пьеса бельгийского драматурга М. Метерлинка «Синяя птица» (1908), получившая в России широкую известность после постановки в Московском Художественном театре; свою сказку о вечной погоне за счастьем Метерлинка назвал феерией.

и главная правда в том, что счастья нет и вместе с тем оно всегда рядом с нами, вот здесь, надо только не полениться протянуть за ним руку» [Блок 1962: 418] (курсив в цитатах здесь и далее наш. — Е. Я.).

Этим словам созвучен эпизод «Алых парусов», где Грэй в детском возрасте объясняет хранителю винного погреба Польдишоку, что рай всегда близок, причем находится в «земной» реальности:

— Вот рай!.. Он у меня, видишь? — Грэй тихо засмеялся, раскрыв свою маленькую руку. Нежная, но твердых очертаний ладонь озарилась солнцем, и мальчик сжал пальцы в кулак. — Вот он, здесь!.. То тут, то опять нет...<sup>2</sup>

Грин метафоризирует идею *рукомерно* чуда, изображая «рай в руке», — эта метафора реализуется в системе персонажей и сюжете. Причем существенно, что речь идет о руке *детской*. Для автора повести одним из важнейших человеческих качеств является сохранение «детского» отношения к миру. Разумеется, речь не об инфантильной беспомощности. Главный критерий различения «детского» и «взрослого» — отношение к *чуду* и *чудесному*.

В хронологически близком к эпохе Грина «Толковом словаре русского языка» под ред. Д. Н. Ушакова в качестве основных значений слова *чудо* отмечены следующие:

В религиозных и мифологических представлениях — явление, противоречащее законам природы и не объяснимое ими, но возможное вследствие вмешательства потусторонней силы. <...> Нечто небывалое, сверхъестественное, фантастическое. <...> Предмет, явление, действие, вызывающее общее удивление своей необычностью<sup>3</sup>.

В сюжете «Алых парусов» в какой-то мере поддерживается лишь третье значение, а первые два, связанные с семей сверхъестественного, по сути, отрицаются. Они характерны для «взрослых» представлений, основанных на ощущении границы между «естественным» и «сверхъестественным»: чудо

есть то, чего в человеческом мире «не может быть». Для «детской» же точки зрения подобная граница отсутствует, нет «сверхъестественного» или «естественного»; поэтому, строго говоря, нет и чудес — мир един, и в нем возможно все. Главное «явление... вызывающее общее удивление своей необычностью» в «Алых парусах» — превращение игрушки в настоящий корабль, сказки — в реальность; но, как показывает автор, в этом нет ничего сверхъестественного в традиционном понимании.

«Взрослое» отношение к миру уныло-серьезно, для «детского» же сознания мир есть своего рода *игра*. Это одна из главных проблем гриновской повести, весь сюжет которой может быть представлен как история «игры», поддержанной несколькими персонажами. Отметим, что словообразовательное гнездо с корнем *-игр-* представлено в тексте 38 употреблениями: а) сущ. *игра* (в разных формах) — 8; б) глг. *играть* (в разных формах) — 6; в) глг. *проиграть* в форме прош. времени, ед. числа, муж. рода *проиграл* — 2; г) глг. *заиграть* в форме буд. времени, 3-го лица, мн. числа *заиграют* — 1; д) сущ. *игрок* — 1; е) сущ. *игрушка* (в разных формах) — 17; ж) прилаг. *игрушечный* в форме ед. числа, жен. рода, им. падежа *игрушечная*<sup>4</sup> — 3. Достаточная разветвленность и активность этого словообразовательного гнезда является маркером значимости темы. В тексте повести говорится об игре на музыкальных инструментах, карточной игре и — главное — о детских играх, для которых предназначены игрушки Лонгрена и новые игрушки лавочника — *черного человека*; существенно, что в игрушки играют не только дети, но и взрослые. Тема игры разворачивается как пропозициональная структура: участники игры, сама игра (ее «сценарий», план) и средства игры, они же игрушки.

Отметим слова повзрослевшего Грэя о постигнутой им истине: *Она в том, чтобы делать так называемые чудеса своими*

<sup>2</sup> Здесь и далее текст повести цит. по: Грин А. С. Собр. соч.: в 5 т. Т. 4. М.: Художественная литература, 1994. С. 7–74.

<sup>3</sup> Толковый словарь русского языка / под ред. Д. Н. Ушакова: в 4 т. Т. 4. М.: Государственное изд-во иностранных и национальных словарей, 1940. Стб. 1302–1303.

<sup>4</sup> В словосочетании с существительным *лавка* прилагательное *игрушечная* сохраняет относительное значение, называя предмет торговли, но в общем контексте повести приобретает добавочное качественно-оценочное значение «ненастоящий», касающееся оценки пошлого взрослого мира, которому чужды Лонгрэн, Ассоль и Грэй.

*руками* (здесь и далее курсив и полужирный шрифт наш. — Е. Я.). Вновь, как в эпизоде с «раем», актуализировано сочетание мотивов руки и чуда; Грин рисует «реальное» чудо — сотворенное, так сказать, человеческими руками. Чтобы увидеть это, проследим эпизоды истории корабля с алыми парусами.

После смерти жены Лонгрен не имеет возможности уходить в море, поскольку не хочет оставлять маленькую Ассоль одну. Вместо этого он начинает делать *игрушки* — искусно сделанные маленькие модели лодок, катеров, однопалубных и двухпалубных парусников, крейсеров, пароходов; это отчасти заменяло ему грохот портовой жизни и живописный труд плаваний. Впрочем, изделия эти требуют вовсе не «игрушечного» труда: так, над пятивершковым (длиной примерно 22 см) ботом Лонгрен трудится неделю и говорит о нем как о настоящем:

Посмотри, что за прочность, — а осадка, а доброта? Бот этот пятнадцать человек выдержит в любую погоду.

По сути, Лонгрен *всерьез играет* в корабли, «оживляя» их частицами собственной души; именно поэтому сделанный им кораблик с алыми парусами как бы «вырастет» до больших размеров.

Неожиданно уплывшее от Ассоль по ручью суденышко поймано фольклористом Эглем, который, сидя на камне, занимается *сравнительным изучением финских и японских сюжетов*. Эгль «предсказывает» девочке ее будущее — но заметим, что предсказание возникает из забавы и в силу привычки: *склонность к мифотворчеству — следствие всегдашней работы — была сильнее, чем опасение бросить на неизвестную почву семена крупной мечты*. Хотя Эгль не злой человек, он не заботится об Ассоль, а удовлетворяет собственное чувство прекрасного, ему хочется *закруглить оригинальное положение*, «украсить» реальность по законам искусства, внеся в нее элемент художественности:

Ах, почему я не родился писателем? Какой славный сюжет.

Сочинив *меж двумя глотками ароматической водки и размышлением о песнях каторжников* «жизнь-сказку» для девочки, Эгль забыл, что имеет дело с живым человеком, а не с литературным героем, — так сказать, *заигрался*.

Вернувшись домой, Ассоль рассказывает отцу о встрече с «волшебником» и о его предсказании. Лонгрену, в отличие от Эгля, Ассоль отнюдь не безразлична — любя ее, он понимает, что красивая иллюзия может в будущем породить тяжелое разочарование. Но Лонгрен надеется, что со временем сказка выветрится из памяти Ассоль, поэтому *подыгрывает* Эглю:

*Вырастет, забудет*, — подумал он, — а пока... не стоит отнимать у тебя такую игрушку. <...> Проезжий человек пошутил с моей девочкой. Что ж?! Добрая шутка.

Грэй, случайно увидев спящую на берегу Ассоль и узнав в деревне ее историю, включается в «сценарий» и, в свою очередь, *подыгрывает* Лонгрену и Эглю. Приобретение *двух тысяч метров* алого шелка на паруса — красивый поступок богача. Разумеется, посвататься к Ассоль он мог бы и без этого, однако таковы *правила игры*. Трудно считать ситуацию обыкновенной, но и сверхъестественной в строгом смысле она не является.

Грэй охарактеризован как «человек, *взавший из бесчисленного разнообразия ролей жизни самую опасную и трогательную — роль провидения*». Примечательно, что первым его действием в этой роли становится попытка «спасти» Иисуса:

...Приставив к стене стул, чтобы достать картину, изображавшую распятие, он вынул гвозди из окровавленных рук Христа, то есть попросту замазал их голубой краской, похищенной у маляра. В таком виде он находил картину более сносной. Увлеченный своеобразным занятием, он начал уже замазывать и ноги распятого, но был застигнут отцом. Старик снял мальчика со стула за уши и спросил:

- Зачем ты испортил картину?
- Я не испортил.
- Это работа знаменитого художника.
- Мне все равно, — сказал Грэй. — Я не могу допустить, чтобы при мне торчали из рук гвозди и текла кровь. Я этого не хочу.

При всей наивности мальчик здесь претендует на роль «культурного героя» — ведь «отмена» распятия Христа означала бы «пересмотр» всей христианской религии. Напротив, в истории с алыми парусами Грэй, как кажется, не проявляет свободы воли, действуя в соответствии с логикой событий, которая была намечена задолго до него; однако заметим, что если Эгль

и Лонгрен действовали «словесно», то Грэй совершает *практический* поступок, буквально претворяет сказку в реальность — то есть выступает самым активным *игроком*.

Как мы видим, никто из персонажей не совершил ничего сверхъестественного; тем не менее *настоящий сказочный* корабль возник и приплыл к героине — игра воплотилась в жизнь. Впрочем, чудо здесь все же есть: оно *в душе Ассоль*, совершившей подвиг веры, которая в своей искренности и силе сравнима с религиозной. Эта детская (в прямом и переносном смысле) душа стала залогом того, что «сценарий» Эгля не остался пустой выдумкой, а осуществился в действительности.

Кажется, что тема игры и игрушки в повести связана прежде всего с судьбой героини. Однако в характере Грэя детский-игровое начало не менее сильно. Недаром он столь же резко отличается от представителей своей среды, сколь не похожа Ассоль на жителей Каперны. Как и жизнь приморской деревни, существование древнего аристократического рода характеризуется неизменностью. Но сын аристократов, обреченный, как кажется, *прожить жизнь по известному, заранее составленному плану*, не вписывается в традицию:

Артур Грэй родился *с живой душой*, совершенно не склонной продолжать линию фамильного начертания.

Отец практически не обращает на него внимания, зато мать относится к своему *странному ребенку* с почти религиозным обожанием, поддерживая все его начинания. Стремление мальчика к морю и кораблям она считает *игрой*; даже когда Артур становится двадцатилетним капитаном, для матери он прежде «дитя», продолжающее играть:

...во всем, что он утверждал как истину своей жизни, — видела лишь игрушки, которыми забавляется ее мальчик. *Таковыми игрушками были материки, океаны и корабли*.

Несмотря на кажущуюся наивность этого суждения, мать Артура не ошибается: он продолжает оставаться ребенком, мир для него родствен и светел, как детская игра.

Главные герои повести похожи друг на друга, поэтому их встреча не могла не состояться, хотя не всем дано понять закономерность этого события:

Так, — *случайно, как говорят люди, умеющие читать и писать*, — Грэй и Ассоль нашли друг друга утром летнего дня, полного неизбежности.

*Умеющие читать и писать* — это, естественно, «взрослые», игнорирующие всё, чего не могут постичь. «Взрослая» реальность — мир логики, ясных причинно-следственных связей. Императив *будьте как дети* воспринимается здесь снисходительно — как чудачество. Во «взрослом» мире детей подстерегают «новые» игрушки, по сути враждебные детству, — они агрессивно наступают, вытесняя «живые» игрушки Лонгрена. Придя с товаром *в большой страшеннейший магазин*, Ассоль встречает *черного человека в очках*, эта зловещая фигура символизирует «взрослую» цивилизацию:

Небрежно и ловко ставил он перед ней на прилавок складные модели зданий и железнодорожных мостов; миниатюрные отчетливые автомобили, электрические наборы, аэропланы и двигатели. *Все это пахло краской и школой. По всем его словам выходило, что дети в играх только подражают теперь тому, что делают взрослые*.

Одухотворенные игрушки Лонгрена будят воображение и творческие способности, т. е. развивают личность; из них, словно из семян, вырастает нечто живое — в них играют «большие дети». *Черный человек*, разумеется, включается в контекстуальные связи с персонажем «маленькой трагедии» А. С. Пушкина «Моцарт и Сальери» — это символ смерти, «нетворческого» состояния мира и человека. Его игрушки мертвы, ими манипулируют унылые «маленькие взрослые», расчленившие мир на составные части и потерявшие ощущение бытия как целого. Душевное родство с миром подменяется бесцельной внешней активностью — *суетой*. Лонгрен делает вывод:

Теперь дети не играют, а учатся. Они все учатся, учатся и никогда не начнут жить<sup>5</sup>.

«Новые» дети, независимо от возраста, лишены чувств, которые способны руководить их поступками.

В этой связи имеет смысл обратить внимание на отношения героини повести с ее

<sup>5</sup> Кстати, по воспоминаниям жены писателя, сам он относился к детям неоднозначно — «говорил: “Люблю их душевную невинность и естественность, но не люблю замечать их будущую взрослую сущность”» [Грин 2005: 78].



деревенским «окружением». Если Грэй на фоне чопорной аристократической семьи выглядит излишне «демократичным», то Ассоль кажется жителям Каперны заносчивой «аристократкой». Впрочем, таков же и Лонгрэн; характерен эпизод, вследствие которого в деревне становится известно о предсказании Эгля, — про него рассказывает молодой нищий, случайно подслушавший разговор отца с дочерью и обидевшийся на Лонгрэна за то, что тот не дал ему табаку, поскольку для этого пришлось бы разбудить Ассоль. От нищего исходит пошлая «версия» сказки:

Тебе, — говорит, — исполнится совершеннолетний год, а тогда, — говорит, — специальный красный корабль... За тобой. Так как твоя участь выйти за принца. И тому, — говорит, — волшебнику — верь.

Потом ее пересказывают деревенские рыбаки:

Колдун был у них, так понимать надо. Они ждут — тетки, вам бы не прозевать! — заморского принца, да еще под красными парусами!

Главная причина, по которой в Каперне начинают ненавидеть Лонгрэна (а вместе с ним и Ассоль), — его поступок в отношении Меннерса, виновного в смерти жены Лонгрэна, — фактически убийство (трактирщику удалось спастись, но через несколько дней он умер); сам Лонгрэн по этому поводу говорит: *Черную игрушку я сделал, Ассоль*. Сопоставляя цитируемую фразу Лонгрэна: *Не стоит отнимать у тебя такую игрушку*, — отметим, что Грин дважды употребляет слово *игрушка* не в предметном, а в *событийном* значении, тем самым метонимически соединяя средство игры с ее сутью, с сюжетом игры.

Важно, что ненависть окружающих вызывает не сам поступок Лонгрэна, а недоступный пониманию образ его действий:

Рассказ Меннерса... поразил жителей Каперны. Не говоря уже о том, что *редкий из них способен был помнить оскорбление и более тяжкое, чем перенесенное Лонгреном, и горевать так сильно, как горевал он до конца жизни о Мери*, — им было отвратительно, непонятно, поражало их, что Лонгрэн молчал. <...> Если бы он кричал, выражая жестами, или суетливостью злорадства, или еще чем иным свое торжество при виде отчаяния Меннерса, рыбаки поняли бы его, но он

поступил иначе, чем поступали они, — поступил внушительно, непонятно и этим поставил себя выше других, словом, сделал то, чего не прощают (здесь и далее разрядка автора. — Е. Я.).

Именно от отца Ассоль унаследовала способность испытывать чувства всепоглощающей силы и глубины — в том числе хранить в себе веру-уверенность, что предсказание Эгля непременно сбудется. Этим она радикально отличается от жителей деревни, которые, со своей стороны, считают ее сумасшедшей (кстати, деревенские дети не принимают девочку в *свою* игру — подчеркнуто, что они, *играя... гнали Ассоль*<sup>6</sup>). Когда Грэй, желая что-нибудь узнать об Ассоль, задает вопрос трактирщику, сыну Меннерса, тот говорит о девушке: *Она полоумная*, — после чего сообщает про ее ожидание корабля с *альми парусами в духе грубой и плоской слетины*. Правда, младшему Меннерсу резко возражает угольщик Филипп — он оказывается единственным, кто признает духовное превосходство Ассоль над окружающими, причем отмечает ее «детскость»:

Она *говорит, как большая*, но причудливый ее разговор.

Филипп передает одну из таких «причудливых» фраз:

Я, — говорит, — так хочу изловчиться, чтобы у меня на доске сама плавала лодка, а гребцы гребли бы по-настоящему; потом они пристают к берегу, отдают причал и честь честью, точно живые, сядут на берегу закусывать.

На это Филипп возражает, что в обыденной реальности якобы нет места подобным фантазиям: *вкруг посмотри: все в работе, как в драке*. Но, как показывает автор повести, дело вовсе не в том, что жители Каперны задавлены трудом и нищетой, вроде героев Н. А. Некрасова и Ф. М. Достоевского. Это примитивный мещанский мир, неспособный духовно выйти из круга «насушной» повседневности и враждебный ко всему «особенному» — в том числе к Ассоль:

Как женщина, она была непопулярна в Каперне, однако многие подозревали, хотя дико и смутно, что ей дано больше прочих — лишь на другом

<sup>6</sup> Про детство героя тоже говорится: *Грэй жил в своем мире. Он играл один*.

языке. Капернцы обожали плотных, тяжелых женщин с масляной кожей толстых икр и могучих рук; здесь ухаживали, ляпая по спине ладонью и толкаясь, как на базаре. Тип этого чувства напоминал бесхитростную простоту рева.

Лонгрен говорит о капернцах: *надо уметь любить, а этого-то они не могут.*

Охарактеризованы в повести и «эстетические» предпочтения деревенских жителей; суждение на эту тему Грин вкладывает в уста «профессионала» — *фольклориста* Эгля, который объясняет восьмилетней девочке, словно взрослой:

Я был в той деревне, откуда ты, должно быть, идешь; словом, в Каперне. Я люблю сказки и песни, и просидел я в деревне той целый день, стараясь услышать что-нибудь никем не слышанное. Но у вас не рассказывают сказок. У вас не поют песен. А если рассказывают и поют, то, знаешь, эти истории о хитрых мужиках и солдатах, с вечным восхвалением жульничества, эти грязные, как немые ноги, грубые, как урчание в животе, коротенькие четверостишия с ужасным мотивом...

В Каперне нет ничего одухотворяющего — фольклористу нечего там «собирать». Заметим, что после этого Эгль, как бы в виде «компенсации», сам сочиняет «сказку» для Ассоль, выступая в качестве «автора». Впрочем, у него есть и «соавтор»; фраза Эгля: *Сияющая громада алых парусов белого корабля двинется, рассекая волны, прямо к тебе* — явная реминисценция из пушкинского стихотворения «Осень», посвященного теме творчества: *Громада двинулась и рассекает волны* [Пушкин 1995: 321]. (В скобках заметим, что в «Алых парусах» цитируется и следующая, последняя, фраза этого текста (*Куда ж нам плыть?*) — когда Грэй отправляется с Летикой ловить рыбу, то ничего не говорит о направлении движения: *Ему было все равно, куда плыть*; но именно в итоге этого «произвольного» (как бы по вдохновению игры) плавания он обнаружит спящую на берегу Ассоль.)

**Выводы.** Итак, обитатели Каперны показаны как люди примитивные в духовном отношении, абсолютно чуждые идее «игры» и не вызывающие симпатий. В этой связи интересно обратить внимание на эпизод «полемики» с Грином, имевший место, когда его самого уже не было в живых. Один из великих русских прозаиков

А. П. Платонов в 1938 г. написал критическую статью о Грине, где упрекнул автора «Алых парусов» в пренебрежении к «простым» людям. Многие суждения Платонова вызывают несогласие, однако здесь не место детально разбирать рецензию; отметим лишь один момент. Платонов полагал, что счастливый финал, к которому пришли Ассоль и Грэй, свидетельствует, по сути, об эгоистичности героев феерии: покинув Каперну, «они оставили народ одиноким на берегу» [Платонов 2011: 182], никак не поспособствовав тому, чтобы его жизнь изменилась к лучшему: «Бедный народ деревни увидел образ плывущего счастья в виде корабля под алыми парусами. Но деревенские люди знали: это счастье плывет не за ними.

И действительно, лодка с корабля взяла к себе одну Ассоль. Народ по-прежнему остался на берегу...» [Там же: 181].

У Грина об этом прямо не сказано, но Платонов, пожалуй, прав: жители Каперны, насколько можно судить по сюжету повести, уверены, что к ним корабль с алыми парусами никогда не придет. Но почему? Думается, ответ довольно прост: *потому что они этого не хотели.* Появление корабля для них — событие, *опровергающее все законы бытия и здравого смысла*; характерно, что Грин не употребляет слово *чудо*, поскольку для деревенских жителей такого понятия в позитивном смысле не существует. Ко всему, что недоступно их пониманию, они относятся враждебно и не испытывают никакой радости от того, что реальность оказалась «шире» привычных координат. Характерен эпитет, обозначающий реакцию обитателей деревни на произошедшее: после ухода «Секрета» Каперна остается *ужаснувшейся навсегда* — ее жители словно навеки окаменели на морском берегу, сами превратившись в мертвые «игрушки».

Автор «Алых парусов» показывает, что в мире, лишенном фантазии, любви и чувства юмора, неспособном к «самоостранению», игре, не может быть ничего необычного, причудливого, чудесного. Вспоминая лукавую фразу маленького Артура Грэя про «близкий» рай, можем на примере Каперны сделать вывод, что столь же близок и «ад»: это «внутренняя тюрьма» человека, замкнувшегося в своем мирке и не умеющего выйти за пределы самого себя.

## ЛИТЕРАТУРА

1. Блок А. А. О «Голубой птице» Метерлинка // Блок А. А. Собр. соч.: в 8 т. Т. 6. М.; Л: Художественная литература, 1962. С. 410–419.
2. Грин Н. Н. Воспоминания об Александре Грине. Феодосия; М.: ИД «Коктебель», 2005. 496 с.
3. Платонов А. П. Фабрика литературы: Литературная критика, публицистика. М.: Время, 2011. 722 с.
4. Пушкин А. С. Полн. собр. соч.: в 17 т. Т. 3. Кн. 1. М.: Воскресенье, 1995. 635 с.
5. Ревякина А. А. Примечания // Грин А. С. Собр. соч.: в 5 т. Т. 4. М.: Художественная литература, 1994. С. 513–542.
6. Сандлер В. И. Вокруг Александра Грина (Жизнь Грина в письмах и документах) // Воспоминания об Александре Грине. Л.: Лениздат, 1972. С. 405–566.

## REFERENCES

1. Blok A. A. About Maeterlinck's "Blue Bird". *Sobranie sochinenii: v 8 t. T. 6 = Collected works: in 8 vols. Vol. 6.* Moscow; Leningrad: Fiction, 1962. P. 410–419. (In Russ.)
2. Grin N. N. The memoirs of Alexander Grin. Feodosiya; Moscow: Koktebel, 2005. 496 p. (In Russ.)
3. Platonov A. P. Literature factory: Literary criticism, journalism. Moscow: Time, 2011. 722 p. (In Russ.)
4. Pushkin A. S. Complete works: in 17 vols. Vol. 3. Book 1. Moscow: Sunday. 635 p. (In Russ.)
5. Revyakina A. A. Notes. Grin A. S. *Sobranie sochinenii: v 5 t. T. 4. = Collected works: in 5 vols. Vol. 4.* Moscow; Fiction, 1994. P. 513–542. (In Russ.)
6. Sandler V. I. Around Alexander Green (Green's Life in Letters and Documents). *Vospominaniya ob Aleksandre Grine = Memories of Alexander Green.* Leningrad: Leningrad Publishing House, 1972. P. 405–566. (In Russ.)

## ИНФОРМАЦИЯ ОБ АВТОРЕ / INFORMATION ABOUT THE AUTHOR

Евгений Александрович Яблоков, доктор филологических наук, ведущий научный сотрудник

Evgeny A. Yablokov, Doctor of Sciences (Philology), Leading Researcher

Статья поступила в редакцию 18.06.2022; одобрена после рецензирования 18.07.2022; принята к публикации 25.07.2022.

The article was submitted 18.06.2022; approved after reviewing 18.07.2022; accepted for publication 25.07.2022.