**II ОТКРЫТЫЙ РЕГИОНАЛЬНЫЙ КОНКУРС**

**ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИХ И ПРОЕКТНЫХ РАБОТ ШКОЛЬНИКОВ «ВЫСШИЙ ПИЛОТАЖ – ПЕНЗА»**

**Литературоведение**

**Игра в феерии А.Грина «Алые паруса»**

**Автор:** Душкова Алёна Владимировна

**Научный руководитель:** Сотина Наталия Викторовна

**Место выполнения работы:** МОУ «СОШ № 221» г.Заречного Пензенской области

**2019**

**Оглавление**

I. **Введение** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 3

II. **Основная часть** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4

1. Игра. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4
2. Игра в произведении А.Грина «Алые паруса».. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4
   1. Игра как игрушки в феерии «Алые паруса».. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 4
   2. Игра воображения в повести «Алые паруса» . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .5
   3. Игра цвета в произведении.. . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 6

III. **Заключение** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . .7

IV. **Список использованных источников и литературы** . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . . 8

**Введение**

«Необычайные обстоятельства, в которых должно было свершиться нечто решительное, вытекающее из некоего длительного несчастья или ожидания, разрешаемого кораблем с красными парусами», - таков был замысел феерии «Алые паруса». Первые наброски повести (первоначальное ее название «Красные паруса», «Живая мечта») были сделаны еще в 1916 году, черновик был закончен в декабре 1920 году, но рукопись неоднократно правилась и окончательно была закончена только в 1921году.

«Вы пишите так, что все видно», - сказал М.Слонимский в тот момент, когда, преодолев свое смущение, Александр Грин впервые прочитал свою феерию. Действительно, сочетание романтики и реальности, присутствие символики цвета, контраста, пейзажных зарисовок позволяет глубже проникнуть в характеры героев, создать целостную картину мира. Это становится предметом изучения многих исследователей. Но при чтении произведения мы отметили, что большое значение для понимания характеров героев имеет игра.

**Гипотеза** – с помощью игры автору удается проникнуть в тайны человеческой души, нарисовать целостную картину мира.

**Цель работы**: выделить разные уровни игры в повести «Алые паруса» и определить их роль в произведении.

**Задачи**:

1. изучить литературный материал;
2. выделить разные уровни игры в произведении;
3. сделать вывод о роли игры в «Алых парусах».

**Объектом исследования** является произведение А.Грина «Алые паруса».

**Предмет исследования** – отрывки произведения, включающие в себя описание игры.

**Методы исследование:**

1. чтение;
2. анализ;
3. сравнительная характеристика.

**Основная часть**

1. **Игра.**

Существует множество определений слова «игра»:

1. Игра – это тип осмысленной деятельности, где мотив лежит не в результате, а в самом процессе.
2. Игра – это своеобразное отношение к действительности.
3. Игра – это естественный механизм познания мира.

Игра имеет определенную структуру:

1. роли, взятые на себя;
2. игровые действия;
3. игровое употребление предметов;
4. отношения между играющими.

Какие же функции выполняет игра:

1. познание мира;
2. развитие воображения;
3. формирование нравственных качеств (ответственность, доброта);
4. развитие мышления;
5. самореализация человека в игре.
6. **Игра в произведении А.Грина «Алые паруса».**

«Игра – высшая форма исследования», - говорил А.Эйнштейн.

Игру в произведении мы разделили на несколько уровней:

1. игра как игрушки;
2. игра воображения;
3. игра цвета.
   1. **Игра как игрушки в феерии «Алые паруса».**

Впервые мы сталкиваемся с игрушками в главе «Предсказание». Лонгрен, чтобы воспитывать дочь после смерти жены, вынужден изготавливать игрушки, «превосходные, прочные», продавать их в городской игрушечной лавке. Он мастерил «маленькие модели лодок, катеров, однопалубных и двупалубных парусников, крейсеров, пароходов». Почему именно такие игрушки? Во-первых, потому что Лонгерен делал то, что он близко знал. Во-вторых, игрушки заменяли ему «грохот портовой жизни и живописный труд плаваний». В-третьих, через свои игрушки выражал свои мысли. Отказав в помощи Меннерсу, он заявляет дочери: «Черную игрушку я сделал, Ассоль».[3, 7]

Ассоль играла в одиночестве, потому что дети гнали ее, швыряли грязью, дразнили. Любимым развлечением девочки было «трогать различные части игрушек, расспрашивая об их назначении» у отца. «Так начиналась своеобразная фантастическая лекция о жизни и людях», Лонгрен рассказывал о морских скитаниях, вплетал в действительность фантазии.

Миниатюрная гоночная яхта с алыми парусами возникла перед глазами Ассоль, когда она остановилась позавтракать на пути в городскую лавку. Девочка спускает корабль на воду, и начинается диалог с воображаемым капитаном. «Ты откуда приехал, капитан? – важно спросила Ассоль воображенное лицо и, отвечая сама себе, сказала: - Я приехал...приехал...приехал из Китая».[3, 11]Так в процессе игры включается воображение.

Игру поддерживает старик Эгль: «Кораблекрушение причиной того, что я, в качестве берегового пирата, могу вручить тебе этот приз. Яхта, понутая экипажем, была выброшена на песок трехвершковым валом...» [3, 13]Недаром Бернард Шоу говорил: «Мы не потому перестаем играть, что постарели, - мы стареем, потому что перестаем играть». Именно этот сказочник дарит девочке мечту.

С такой же живой душой родился Артур Грей. Но для героя игра – это эксперимент, исследование. «Грей неутомимо изучал замок, делая поразительные открытия». «На кухне Грей немного робел: ему казалось, что здесь всем двигают темные силы, власть которых есть главная пружина жизни замка». Грей так же, как и Ассоль, играет один на заднем дворе замка: исследует норы кротов, сражается с бурьяном, строит крепости, бомбардирует их палками и булыжниками.

И Ассоль и Грей играют одни, через игрушки они познают мир, создавая внутри свой собственный неповторимый мир. Игрушки их отличаются простотой, но они требуют от детей полета фантазии, пытливого ума. Игрушки Лонгрена не берет в торговой лавке «черный человек в очках», потому что пользуются популярностью электрические наборы, аэропланы, железные дороги. «По всем его словам выходило, что дети в играх только подражают теперь тому, что делают взрослые». [3, 40]

* 1. **Игра воображения в повести «Алые паруса».**

Живое воображение Грея всюду находило пищу, но особенно его потрясла картина, висевшая в библиотеке.«Картина изображала корабль, вздымающийся на гребень морского вала...Но всего замечательнее была в этой картине фигура человека, стоящего на баке спиной к зрителю».[3, 25] Тут же Грей почувствовалшум обвалов, ветер, услышал голос капитана.

Книги открывали ему синее сияние океана: там двигались разнообразные корабли, в этом мире возвышалась над всем фигура капитана.

Способность к игре позволила ему создать себя, научила отвечать за других. На пятнадцатом году жизниАртур Грей покинул дом и «проник за золотые ворота моря». Но мама видела в этом лишь игрушки, «которыми забавлялся ее мальчик».

Грей не оставляет игру, когда становится капитаном. Он по-прежнему читает книги и ведет незримый диалог с автором («Некоторое время его забавляла эта игра, эта беседа с властвующим из гроба мертвым»). Сцена у костра также показывает, что он не перестает воображать: «жизненно беседует с воображенными лицами, гасит и украшает воспоминания».

Игра воображения свойственна и Ассоль. Мы можем увидеть это в тот момент, когда она разговаривает с мнимым капитаном белого корабля. Угольщик тоже отмечает необычное мышление Ассоль, когда речь заходит о ее ремесле. «Я 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 берег закусывать». [3. 38]Она читает книги, «но ив книге читала преимущественно между строк, как и жила». Она делала открытия, она создавала собственный мир, в котором жила, и он ей казался «кружевом тайн среди повседневности».

Перед сном Ассоль представляет, что бросает камни в светлую воду и смотрит на расходящиеся круги.

Попадая в мир природы, Ассоль видит лица цветов, их движения, черты и взгляды. Она беседует с лиловым ирисом, дает советы колокольчику, здоровается с деревьями, пожимая их широкие листья. Она понимает, все то, чего она ждет, делается на краю света. Она видит, как будто наяву, как приближается корабль, как звучит музыка. Это она представляет так ярко, что нам кажется, что вот уже и свершилось чудо. Но это лишь игра воображения. Когда она попыталась приклеить руль к корме, увидела эти предметы большими, и это утренняя картина вновь предстала перед ней.

* 1. **Игра цвета в произведении.**

Символика образа алых парусовпоявляется в повести с первых страниц, когда Ассоль находит среди игрушек белый корабль с алыми парусами в корзине. «Пламенный веселый цвет так ярко горел в ее руке, как будто она держала огонь…» Эгль предсказывает судьбу девочке, используя тот же самый цвет. «Однажды утром в морской дали, под солнцем сверкнет алый парус».

Для характеристики цветового образа Ассоль автор использует следующие цвета: розовый, белый, алый, черный и зелёный. Черный цвет символизирует трудную жизнь девушки, грубых жителей Каперны. Но этот цвет постепенно побеждается зеленым, который дарит Ассоль красота природы.

При характеристике образа Грэя преобладают: синий, голубой – цвет радости и моря, жёлтый - символ солнца и избранности героя, его необычной судьбы, вишневый – богатства и величия, оттенки черного – жизненные трудности. Также используется и серый цвет (даже фамилия в переводе с английского обозначает «серый»), но он используется здесь в другом значении: не посредственный, а благородный.

Наиболее интересной в цветовом решении представляется глава «Рассвет». Несмотря на название, в ней преобладают цвета темного спектра: черные, синие, зеленые. «День начался для Грея в черных лучах». Описание природы ночью дается в черных и желтых тонах. Каперна же представляется герою за «красным стеклом окон». Ему противопоставлен «зеленый мир» леса, в котором Грей нашел девушку.

При описании этого эпизода «Первая встреча» нельзя не заметить частое употребление слова «пёстрый»: «Грэй выбрался на открытое место, заросшее пестрой травой, и увидел спящую Ассоль».Она была одета в пёстрое платье с розовыми цветочками. Пёстрый цвет, - это цветовой образ Грэя.Вероятно, это не случайно и является знаком их скорого знакомства и общей судьбы.

Герой ищет «истинно алый цвет», цвета ожидаемых героиней парусов. Тема алого цвета, звучит в различных вариациях: «Он терпеливо разбирал свертки, откладывал, сдвигал, развертывал и смотрел на свет такое множество алых полос, что прилавок, заваленный ими, казалось, вспыхнет. Наконец был найден «чистый» цвет.

Вот «золотое кольцо» на пальце, надетое Грэем, которое она обнаруживает, проснувшись. Золотым цветом окрашен для героев тот манящий мир, мечта, к которому они стремятся.

Все оттенки красного цвета – это описание «Секрета», каким воспринимаем его мы и Ассоль. Белый цвет – это «белый утренний час… в лесу». Синий - море, где виден белый корабль с алыми парусами». А далее торжество алого цвета, «цвета глубокой радости», сбывшейся мечты.

**Заключение**

Проанализировав произведение, мы пришли к следующим выводам:

1. Игра – мотив, который проходит через все произведение.
2. Слово «игра» объединяет Лонгрена, Ассоль и Грея, они создают свой особый мир, умеющий любить, верить в мечту. Он противопоставлен бездушному миру Каперны.
3. Игры формируют характер главных героев: Ассоль выросла мечтательной. Она поэтична, даже в самом обычном ей видится чудесное. Грей вырос целеустремленным, терпеливым, ответственным. Он готов подарить мечту.
4. Игра воображения Ассоль позволяет ей увидеть в простых вещах глубокий смысл, рождает способность радоваться и любить.Игра воображения Грея делает его целеустремленным, он осуществляет свою мечту стать капитаном.
5. Игра цвета подчеркивает черты характера главных героев, противопоставление поэтичного мира и прагматичного мира Каперны.

Таким образом, мы пришли к заключению, что с помощью игры автору удается проникнуть в тайны человеческой души, нарисовать целостную картину мира.

**Список использованных источников и литературы**

1. Александр Грин: хроника жизни и творчества. М., Феодосия, Коктебель, 2006, 80c.
2. Гладышева А. Алые гриновские паруса. "Русский язык в школе", I980, № 4
3. Грин А.С. Алые паруса: Феерия. – Саратов: Приволж.кн.изд-во, 1983. – 72с.
4. Михайлова Л. А. Грин. Жизнь, личность, творчество. М., I980. -128 с.
5. Прохоров Е. Александр Грин. М., 1990
6. http://grin.lit-info.ru/grin/kritika/zhukov-igra-v-proizvedeniyah-grina.htm