

Исследовательская работа

# Проект по «Детской книге» Бориса Акунина

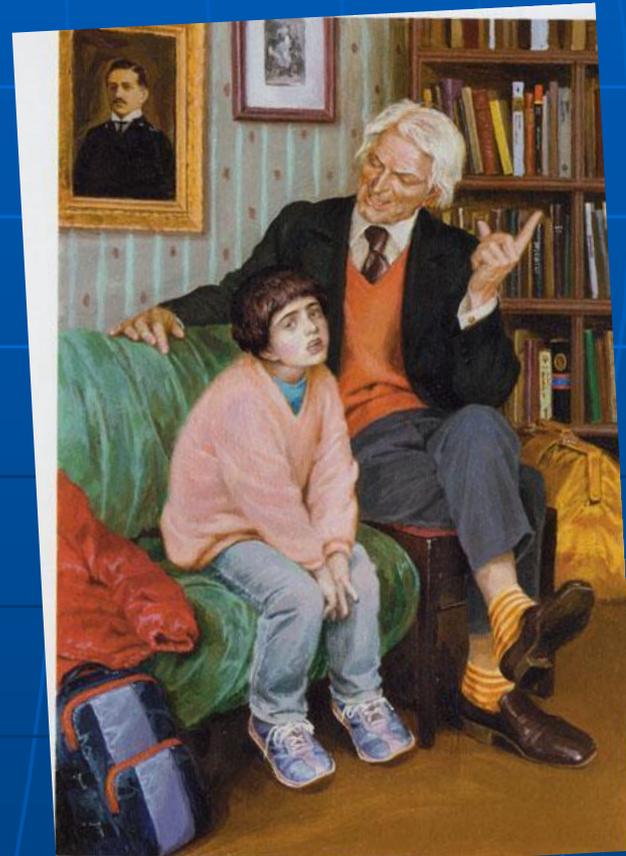
Ученица 10 класса  
МОУ СОШ № 199  
«Приоритет»  
Яремчук Кристина  
Руководитель:  
Учитель Шаповал Наталия Петровна

Г. Екатеринбург



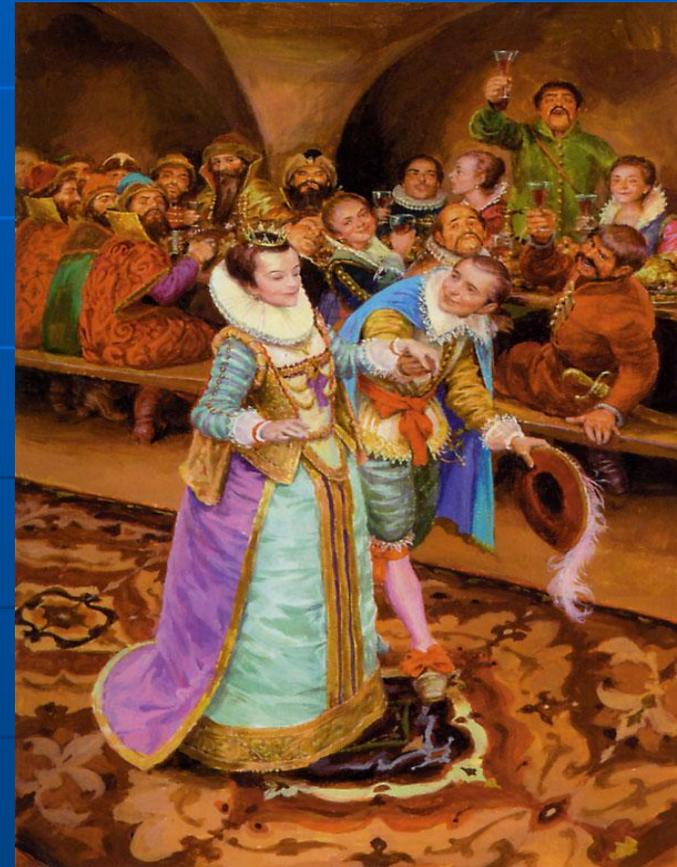
# Гипотеза:

- Смешение реального и фантастического?



# Задачи:

- Доказать, что автор верен принятому им творческому принципу игры: смешение реального и фантастического
- Проанализировать роман
- Провести исследование – анкетирование



# Кто автор «Детской книги»?



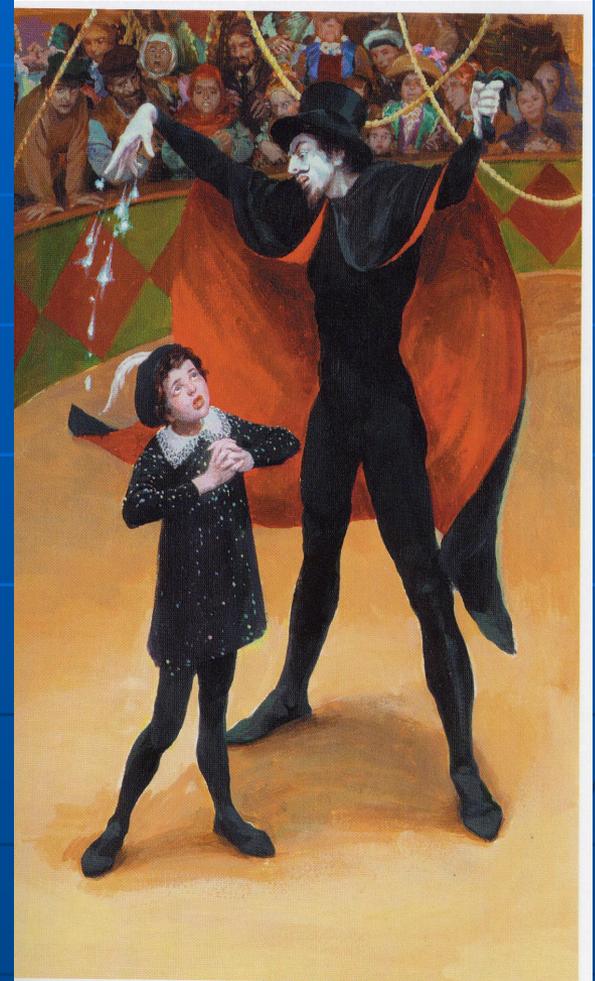
- Многие критики считают, что тайна вокруг настоящего имени Бориса Акунина (Григорий Шалвович Чхартишвили) продуманный ход. Невероятно часто в связи с этим именем звучат часто слова «коммерческий проект», «лучшая реклама», «раскрученный» и т.д. Псевдоним - в первую очередь необходимость. Ведь Акунина - это совершенно другой человек, уже не Чхартишвили. Романы пишет и писал только Акунина! Попробуем охарактеризовать эту загадочную личность. Это надежный и противоречивый человек. Умен, ловок, изобретателен, оригинален. Обладает большим запасом энергии, упорством. Темпераментный и своевольный, вспыльчивый, но отходчивый. Добивается успеха, если ему в этом не мешают. Обладает чувством юмора. Лукавый и хитрый.
- Вообще, Аку-нин по -японски означает «плохой человек», «негодяй». «...Акунин - это злодей, но это не мелкий человек, это человек сильный, у него свои правила, которые он устанавливает для себя сам. Они не совпадают с предписаниями закона, но за свои правила Акунин не пожалеет жизни, и потому он вызывает не только ненависть, но и уважение...» (Г.Чхартишвили).

# Жанровая логика «Детской КНИГИ»

- Акунин – мастер жанровой стратегии. Автор «Детской книги», разрабатывая очередной проект, остается верен принятому им творческому принципу игры: чтобы было весело, не скучно, интересно. Отсюда такое значимое в «Детской книге» занимательное, под час пугающее смешение реального и фантастического. Читатель вовлекается в процесс сопереживания и соучастия в игре. Игрой в «Детской книге» охвачено все от жонглирования именем (Эрастик- Ластик, Ван Дорн, фон Дорн, Фандорин, де Дорн, Дорины, Дорны) и изобретения неологизмов (хрондыры, хроноскоп и хронопоиск) до вольного обращения со временем и пространством, и самой историей.

# Эффект занимательности действия

- На достижение этого направлены все приемы фантастического, подчас мистического плана, всякого рода странности. Все, что с этим связано – столкновение с неизвестным, пребывание в опасной ситуации, грозящей гибелью, похищение. Подглядывание, подслушивание, чудесное спасение, – все это необходимо, чтобы обеспечить незатухающий интерес к чтению. Читатель получает наслаждение от происходящего, он сам включается в действие как участник его и радуется всякой удаче Ластика, тому, как он ускользает от опасности с помощью ноутбука, Соломки или по оплошности Дьяболино.
- Автор вводит читателя в драматическое событие отечественной истории, но нейтрализует серьезность дидактики театрализацией происходящего. При этом напряжения в действии чередуются с живописными цирковыми представлениями, потасовками, показом фокусов, описанием свадьбы.
- Истории как таковой здесь маловато, но обращение к исторической информации в виде кратких справок о Дмитрие Углицком, Борисе Годунове не гасит интерес к чтению.



# Эффект занимательности действия

- Как шутовское лингвистическое упражнение чередой идут **кривозеркальные слова: апфельцын, ранжерея, конфекты, хрусталь.**
- Текст «Детской книги» насыщен множеством варваризмов в комической бесхитростно бытовой абракадабре. Так, смешно звучит сконструированная по законам балагана «итальянская речь» : «Я вам сегодня **демонстраре** не фокус и не иллюзион, а нечто особенное, **результато** много – много лет **эксперименто.**» В унисон с «итальянской речью» слышится «китайская»: **«Генелала, надо вон тот дволец ходи. Быстло – быстло. Там болсой мндалин жил».**



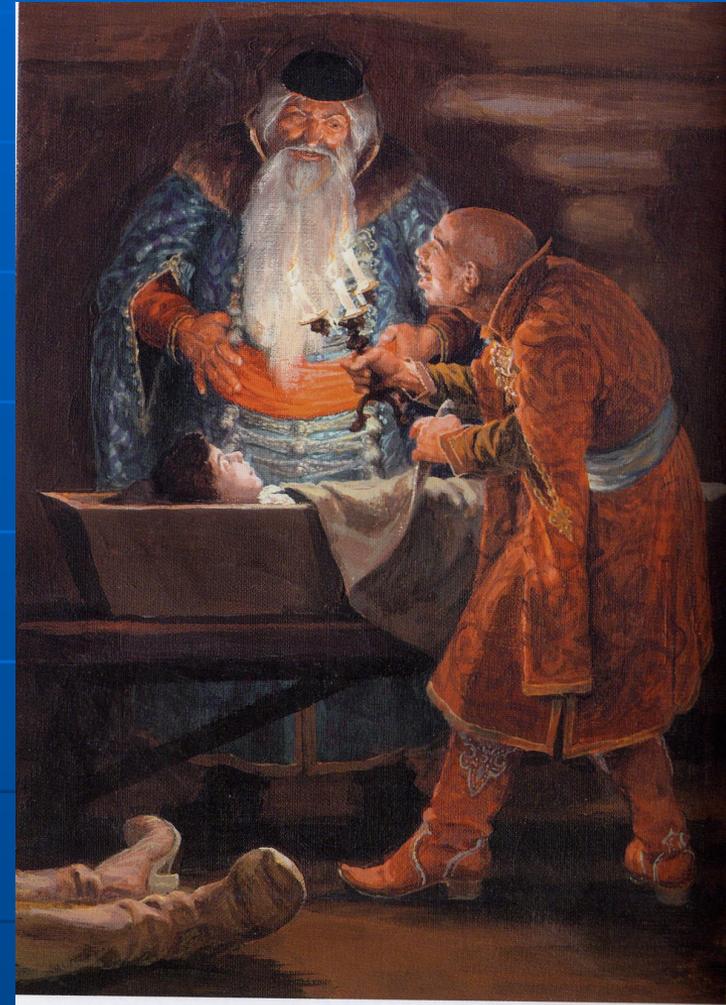
# Что важно? «Самая важная персона на свете»

- Важно для читателя то, что главное не в далеких Годунове или Шуйском, а в близком и понятном мальчике с брекетами на зубах – Ластике, которому поручена наиважнейшая миссия – сделать все, чтобы Добро в мире получило перевес в 64 карата над Злом. И здесь он – **«самая важная персона на свете»**. Именно важно и интересно читать о странствиях Ластика, удачах и провалах.



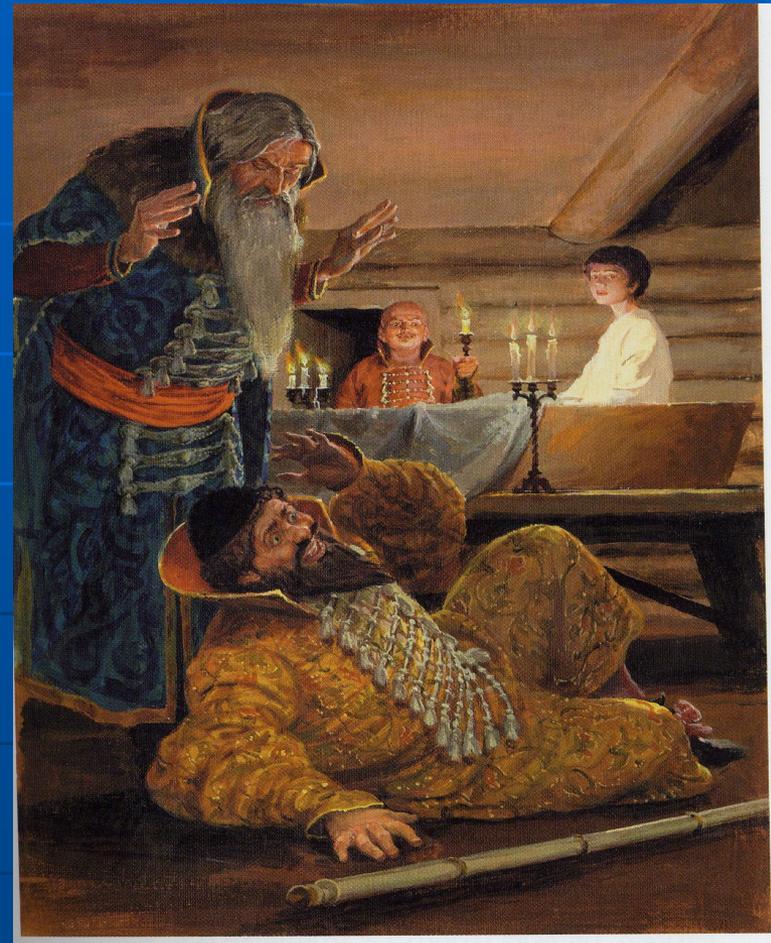
# Эффект внезапности

- Именно эффект внезапности обеспечивает длительность комических эффектов. Энергично и весело Акунин вовлекает в процесс чтения, рисуя серию чудес, открывающих в обыкновенном необыкновенное. При этом автор тормозит приближение к цели, поддерживает внимание и провоцирует желание заглянуть вперед. **Автор провоцирует игру.** Сами событийные перепады: удача – поражение – удача – ОБЕСПЕЧИВАЮТ ПУЛЬСАЦИЮ СОУЧАСТНОГО ПЕРЕЖИВАНИЯ ввиду возобновления чувства удовольствия. На протяжении всей книги автор то и дело пишет о кладбище, могиле, скелете, трупах, наедине с которыми приходится оставаться Ластик. Этим он затрагивает то, что страшит любого подростка, вызывая вместе с тем желание взглянуть на него.



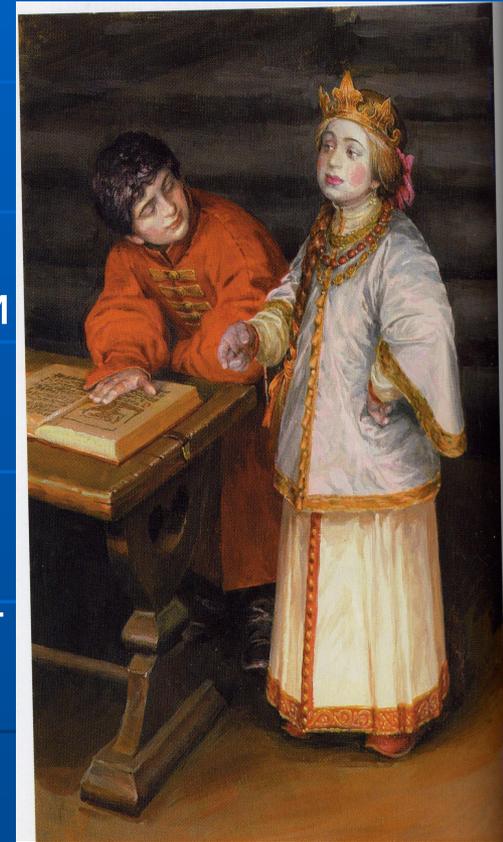
# Эффект внезапности

- В процессе чтения воображение юного читателя побуждает его становится непосредственным участником пугающего события и замирать от страха. Но автор пугает лишь на время, вводя затем лишь **в игровую ситуацию «веселой смерти»: Ластик, скатившись в могилу – хронодыру, перемещается из Вчера в Позавчера.**



# «Событие игры» в сфере языка романа

- «Событие игры» разворачивается на всех уровнях и также в сфере самого языка.
- Именно языковой игре Акунин уделяет огромное внимание, делая слово предметом изображения и стилизуя речь далеких и близких времен. Слово становится услышанным и истолкованным при помощи чудесного изобретения – универсального компьютера – ноутбука, который объясняет «темные» слова – «реалии» и «идиома», «полуимпериал» и «мандарин». Автор при помощи ноутбука шутя вводит огромный языковой пласт древних слов и выражений: подслух, лядвие, порты, кика, коливо, тысяцкий.



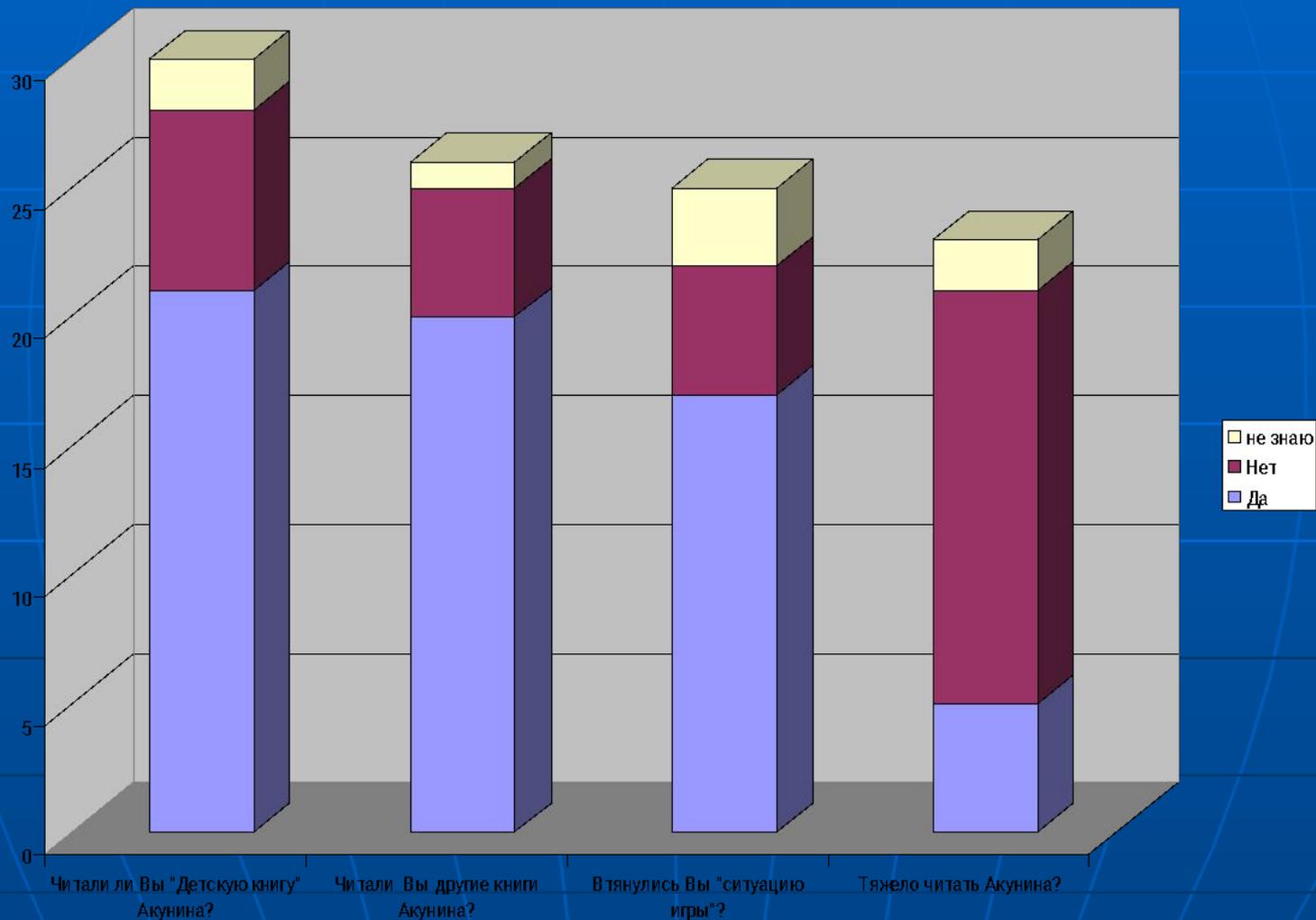
# Выводы

- Все сказанное позволяет сделать вывод о том, что принятая за основу стратегия игры позволила писателю создать своеобразное произведение, в котором множество и разнообразие игровых приемов и ситуаций, собираясь в целое, обеспечивают процесс заинтересованного и длительного внимания читателей. Между тем, сама длительность игры имеет свои пределы: удовольствие не может быть бесконечным, именно поэтому в какой – то момент затянутость действия в «Детской книге» ослабляет интерес к ней. И читатель испытывает облегчение, видя название «Ура! Опять сегодня.» Читать «Детскую книгу» Б. Акунина весело, интересно, не скучно. Именно это вовлекает читателя в процесс сопереживания и соучастия в игре.



# Анкетирование

"Детская книга" Акунина



# Перспективы исследования

- Обратить внимание на язык «Детской книги» Б. Акунина

# Словарь

- **Автор** – создатель литературного произведения.
- **Абракадабра** – бессмыслица, непонятный набор слов.
- **Дидактика** – поучение, наставление.
- **Жанр** – это тип устойчивой структуры произведения.
- **Мистическое** – непонятное, необъяснимое.
- **Лингвистика** – наука о языке.
- **Провокация** – предательское поведение, побуждающее кого – либо к действиям, которые могут повлечь за собой тяжкие последствия.
- **Стиль** – это система элементов художественной формы, придающая художественному произведению искусства выраженный, эмоционально наполненный, эстетический облик.
- **Стратегия** – искусство планирования.
- **Фантастическое** – созданное воображением, нечто несуществующее, нереальное, несбыточное.
- **Хронотоп** – пространство и время – через него становится наглядно и сюжетно зримой эпоха, которую эстетически постигает художник.
- **Читатель** – активный участник творческого процесса.

# Список литературы

- ❖ <http://www.rsl.ru/>-Российская Государственная Библиотека.
- ❖ Сборник «Русская литература XX века» Екатеринбург, 2006.
- ❖ Современный словарь иностранных слов. М. «Русский язык», 2002.
- ❖ «Теория литературы». под ред. Н.Л. Лейдермана, Н.В. Барковской. Екатер., 2002.

***Спасибо за внимание!***

