Исследовательская работа

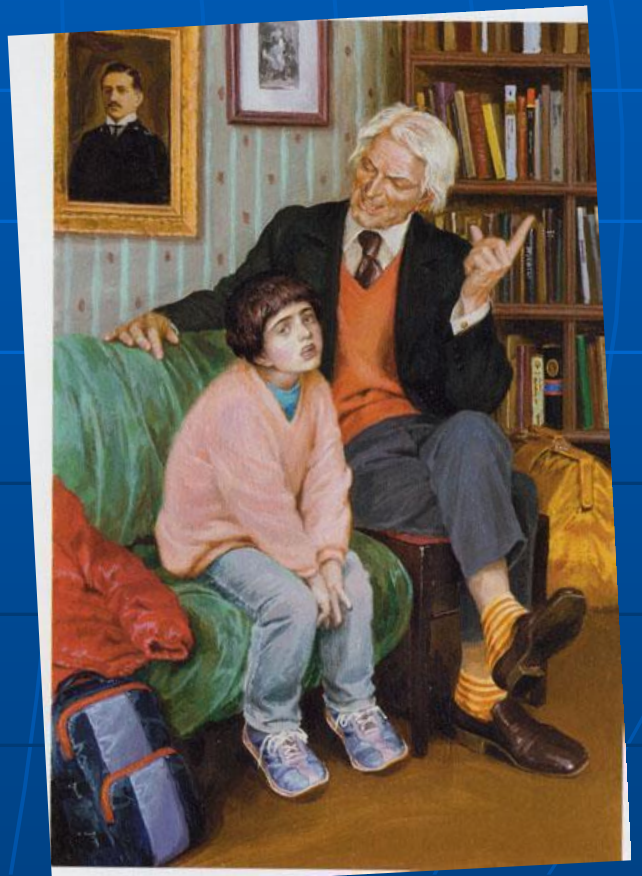
Проект по «Детской книге» Бориса Акунина

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 Дмитрии Углицком, Борисе Годунове не гасит интерес к чтению.

Эффект занимательности действия

- Как шутливое лингвистическое упражнение чередой идут ***кривозеркальные слова: апфельцын, ранжерея, конфекты, крусталь.***
- 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 ***экспериментo.»*** 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*»

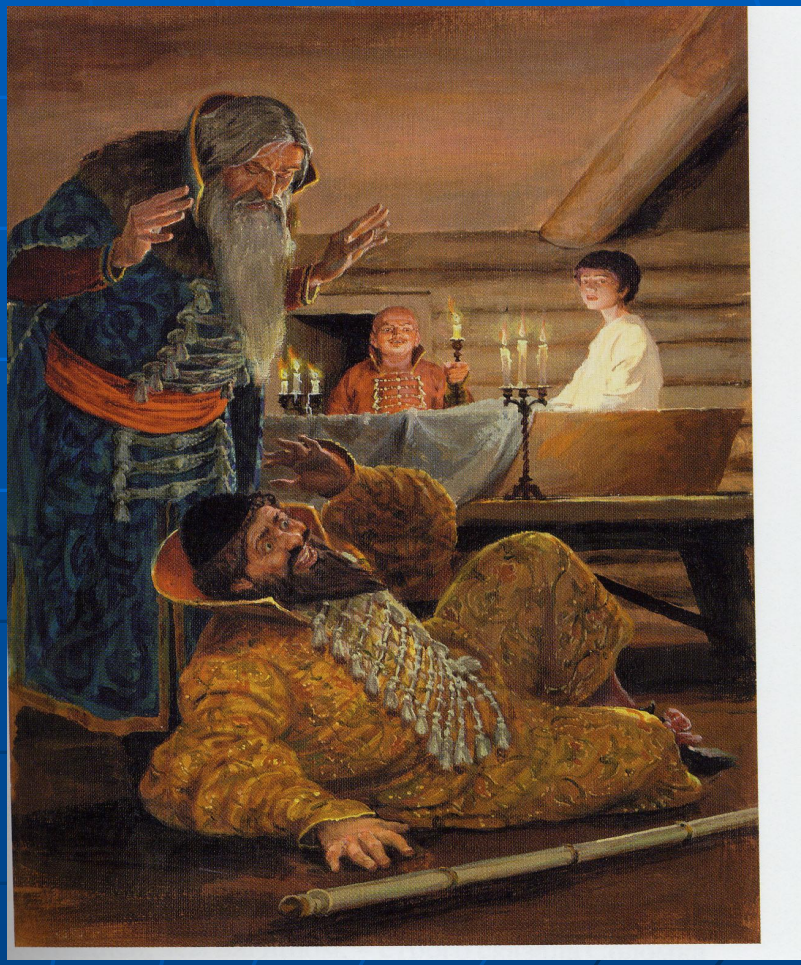
- Важно для читателя то, что главное не в далеких Годунове или Шуйском, а в близком и понятном мальчике с брекетами на зубах – Ластике, которому поручена наиважнейшая миссия – сделать все, чтобы Добро в мире получило перевес в 64 карата над Злом. И здесь он - «***самая важнейшая персона на свете».***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



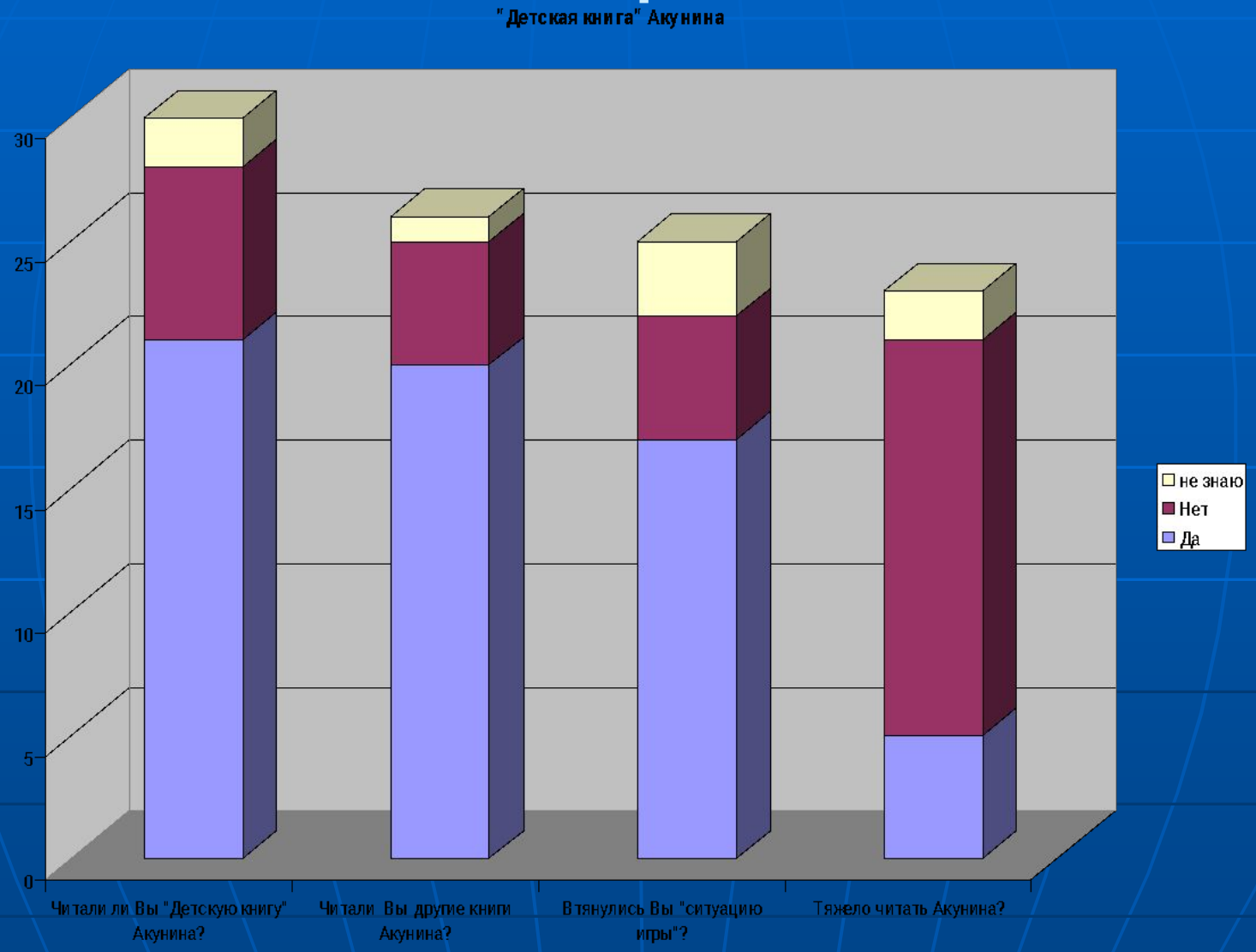
«Событие игры» в сфере языка романа

- «Событие игры» развертывается 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



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!