

«Русская среда»

«Постыдное чтение»

Жанры и стили современной литературы:
фэнтези, комикс, фан-фикшн

Юлия Вячеславовна Булдакова
Ирина Васильевна Маркова

- *Я тщательно скрываю свое увлечение от сверстников и друзей*

Three_of_Clubs, автор комикса «Рисунки» по игре «Assassin's Creed 3»

- *Полтора человека, которые знают про мой интерес к фанфикам, считают это хобби полным маразмом, понижающим мой мысленный рейтинг в их глазах*

Ansy, автор фанфикшн, филолог, аспирант

Причины появления

- Массовая культура и культура потребления: узнаваемость (сочетание готовых миров, «кроссоверы», ремейк), тиражируемость, сериальность
- Появление новых технических средств передачи информации и индустрии масскульта
- Формирование специфических путей чтения и писательства (особенно в Интернете)

Причины появления

- Игра с текстом
- Развитие в среде фанатов
- Ситуация эскапизма (бегства) и романтического двоемирия
- Стремление показать глобальность жанра, значительную историю развития (Гомер писал фэнтези, Шекспир – фан-фикшн)

Сюжет

- «Вечные» сюжеты:
 - дорога, путешествие
 - взросление, «годы учения и годы странствий», обретение мастерства
 - приключение
 - невозможная любовь
- История противостояния героя (толпе, системе, ценностям)
- Фронтир (непримиримое столкновение своего и чужого пространств, цивилизации и «дикости»)
- Проникновение в художественный мир читателя/игрока/нашего современника/персонажа другого произведения (т.н. «попаданцы»)

Хронотоп

- Художественный мир, устроенный по особым правилам
- Мир наполнен узнаваемыми аксессуарами и атрибутами (мифологическими, сказочными, фантастическими, романтными, повседневными)
- Возможна любая логика этого мира:
 - искривление времени (альтернативная история, альтернативная реальность, постапокалипсис),
 - мифологическое пространство (например, «Плоский мир» Терри Праччета),
 - игровое пространство (литRPG)

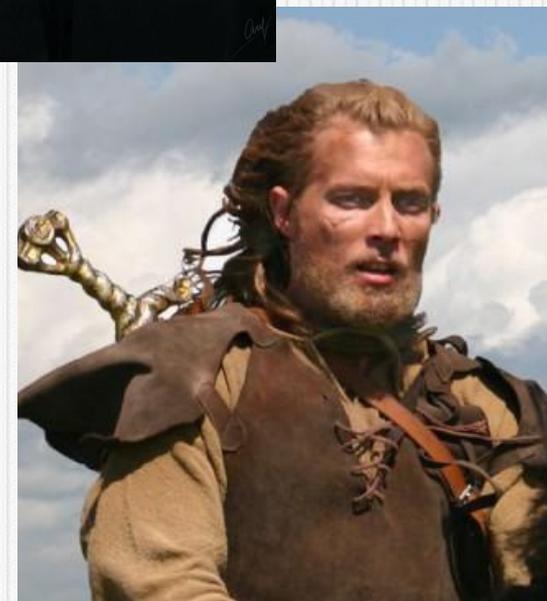
Герой

- **Романтическое наследие:**

- одинокий, непринятый толпой герой-бунтарь, который бросает вызов традиционному укладу

Обладает узнаваемым портретом, уникальными способностями, жизненной миссией

- герой «одной страсти»
- благородный разбойник



Герой

- **Мифологическое наследие:**

- архетипический герой,

- «избранник»

- трикстер

- **Романическое наследие:**

- выражает желания и ценности

- массового читателя

- автобиографизм



Причины читательского интереса

- Простота, легкость, узнаваемость:
 - стиля, сюжета, героя, переживаний, чтения, творчества
- Возможность дополнений, игры, собственного творчества:
 - перенос ситуации/героя в собственную жизнь
 - удобная (понятная, пластичная, но неполная)
художественная вселенная и герой – можно писать свои истории
- Влияние субкультуры (фанатов, косплееров, геймеров, гиков, ролевиков и т.д.)
- Возможности выбора: огромный объем доступных текстов в Интернете

Причины читательского интереса

- Эмоциональные потребности:
 - бегство из скучной реальности, обыденности
 - желание сильных впечатлений, сильных чувств
 - нет сложного, неоднозначного нравственного выбора
 - нет непонятных противоречивых переживаний («люблю Россию я, но странною любовью»)

Влияние на чтение и творчество

- Выработка критериев «хорошей книги»:
 - сильная эмоциональная реакция (отсюда любовь к счастливым и трагическим финалам), катарсис
 - быстрое, «запойное» чтение (приключения, понятные однозначные мотивировки, сериальность)
 - «это про меня»
- Отказ от чтения, которые не приносят сильных эмоций или связано с неприятными переживаниями, требует интеллектуальной и культурной подготовки

ФЭНТЕЗИ

*Фантастика решает актуальные
проблемы на актуальном материале.*

Фэнтези от реальности бежит.

Фантастика к ней приводит

Борис Стругацкий

ФЭНТЕЗИ

- литературный жанр, основанный на принципе иррациональности художественного мира, создан мир, существование которых нельзя объяснить логически (сочетание мифа, мистики, фольклора)
- Виды:
 - **«Магия и меч»** («высокое») – средневековый антураж, традиционные эльфы, гномы, орки и т.д.
 - **Футурологическое** (космос, технократический мир) – максимально близко научной фантастике
 - **Городское** («низкое») – мистическое проникает в повседневную реальность (современную или историческую)



ФЭНТЕЗИ

Альтернативная история – мистическое меняет ход событий

Альтернативная вселенная (например, славянское, стим-панк, история вымышленного мира) – пространство, в котором присутствуют детали реального мира или исторической эпохи, но связи между ними иррациональны. Это вселенная, похожая на нашу, но – магическая.

Монументальное (эпическое) – создан детальный масштабный мир со множеством продуманных деталей

Героико-эпическое – авантурный приключенческий сюжет дополнен значительной, высокой миссией героя (защита родины, спасение народа, обретение культурной ценности). Такое повествование сближается со средневековым эпосом.

Квест – отражение принципов ролевой или компьютерной игры (ср. «пойди туда, не знаю куда»)

ФЭНТЕЗИ

- Стилизованный, иллюзорный условный мир
- Бегство в уютную и понятную реальность: можно один раз разобраться в ее правилах и потом легко существовать
- Миссианство: повышенная ценность жизни и личности героя, собственная значимость
- Специфическая стилистика: «эльфийский» язык, говорящие имена
- Четкие нравственные ориентиры

КОМИКС

*Картинки тоже надо учиться читать, как и слова, но
если в школе нас худо-бедно приучают
удовлетворительно понимать слова, то понимать
картинки – нет.*

Так что легкость восприятия комиксов обманчива
Тьерри Грэнстин, искусствовед

*Обычно комиксы «глотают», если этот продукт –
результат хорошего вкуса художника*

Олег Семенюк

КОМИКС

- Литературно-изобразительный жанр, основанный на принципиальном повествовательном единстве слова и рисунка
- Возникает в процессе осмысления возможностей фотографии и кино как новаторских искусств
- Маргинален:
 - низкое/высокое
 - авторское/массовое, индустриальное, коммерческое
 - текстовое/изобразительное
- Представляет специфичное авторское видение художественного мира

КОМИКС

- Виды:

Сатирический/пародийный

Героический

Фэнтези

Школьный

Графический роман

Фотокомикс, кинокомикс,

Манга,

Адаптация (известного произведения к другой знаковой системе)

THE YELLOW KID AND HIS NEW PHONOGRAPH.

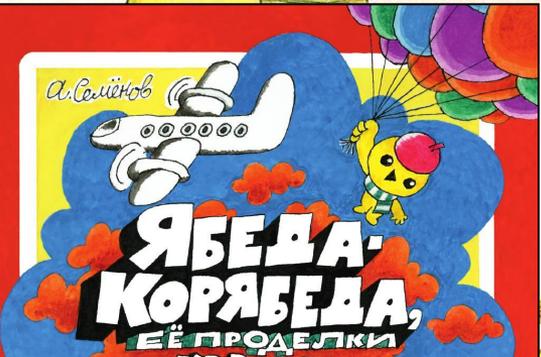
A Farce, a Comedy and a Tragedy. All In One. Showing How, In Every Case, Murder Will Out, and Virtue is Its Own Reward.



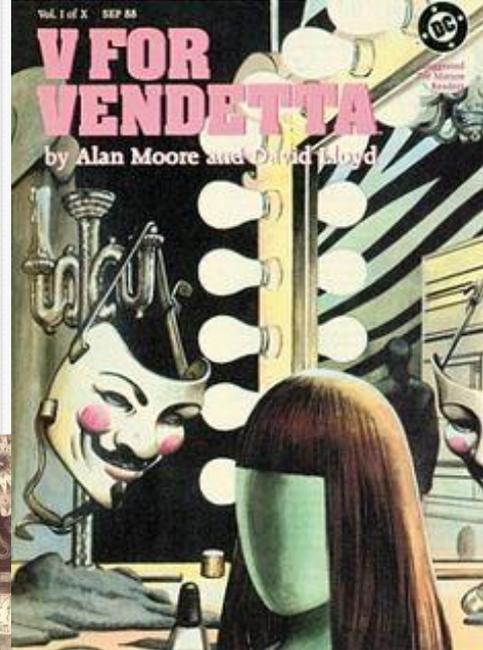
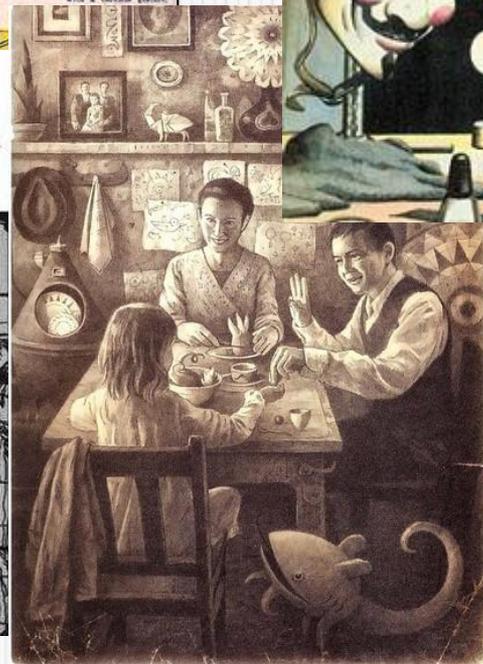
It showed every perfection.
 "DON'T you think, Mr. Branstall, that?"
 And baby little Miss De Winter tried to look her prettiest.
 "My law evening news!"
 He turned himself about to show his various points of beauty.
 "—to the loveliest you ever saw?"
 Mr. Branstall was presently exhibited for everybody's admiration.
 "Not only, my dear Miss De Winter, is it the handsomest I have ever seen," he said, "but"
 Her eyes rounded big and bright with anticipation.
 "It leaves absolutely nothing!"
 His eyes roved here and there in eager ecstasy.
 "—to be desired."

It was enough to KICK her.
 THE woman had not only weaned, but had gone for good. The man's wife went in to the trunk to get out her Winter underclothes.
 Her mind was calm and untroubled. She was not of what was before her. The key turned heavily in the lock, emitting a grating sound.
 It might have been a pretension of the coming blow, but all withdrawing, with a careless gesture.

А. Селеничов
ЯБЕДА-КОРЯБЕДА, ЕЕ ПРОДЕЛКИ И КАВЕРЫ



MAUS



КОМИКС

- История: в стилистике текста – ориентация на устную речь, просторечие, жаргон; драматизм
- Визуальный ряд: линия кадров и «ломаное» пространство с нарушенной перспективой, нарушение логической линии событий (не фабульность, а сюжетность), «застывшее» действие, шаблонное изображение простых эмоций

КОМИКС

- Рисунок несет основную смысловую нагрузку, его иллюстрирует текст
- Шрифтовое выделение ремарок (звук, градация действий, процессуальность)
- Структура страницы: панели, полосы, развороты, филактеры

Фан-фикшн

*Современные «сообщества воображения» создают,
читают и обсуждают свои тексты,
постоянно наращивая плотность смыслов,
усложняя условия для увеличения новизны и
оригинальности,
развивая коллективные практики интерпретации и
совместно устанавливая границы*

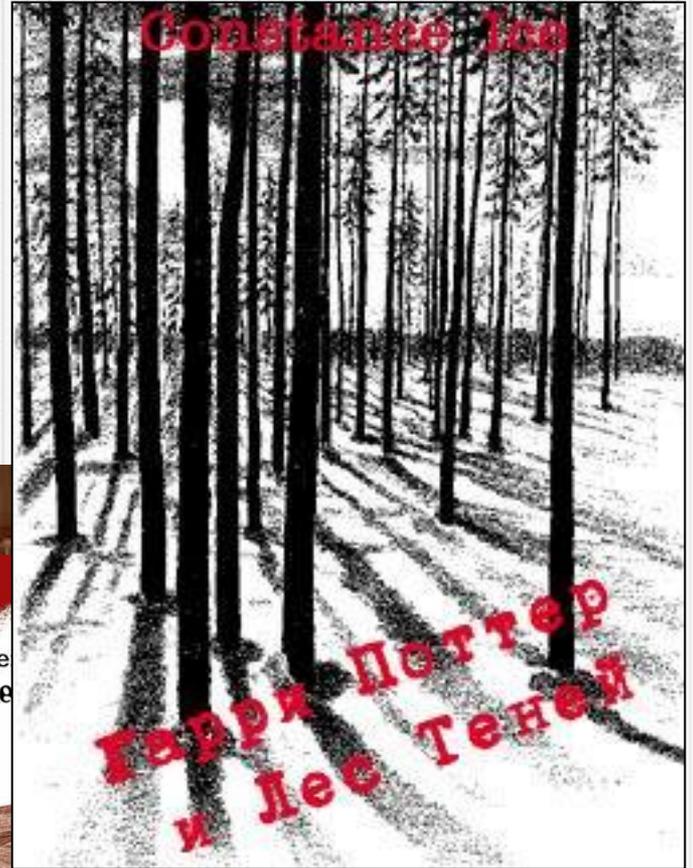
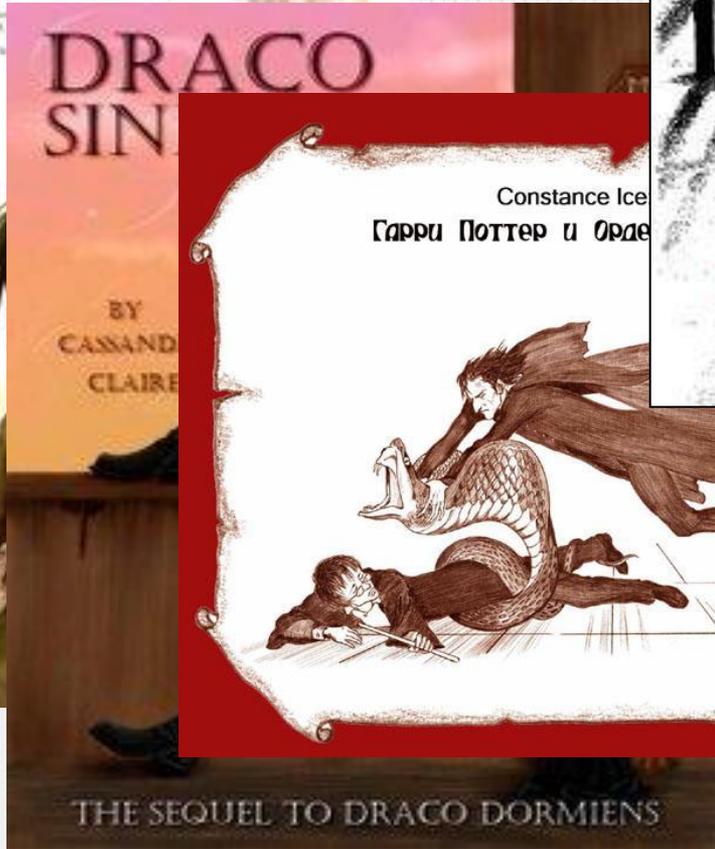
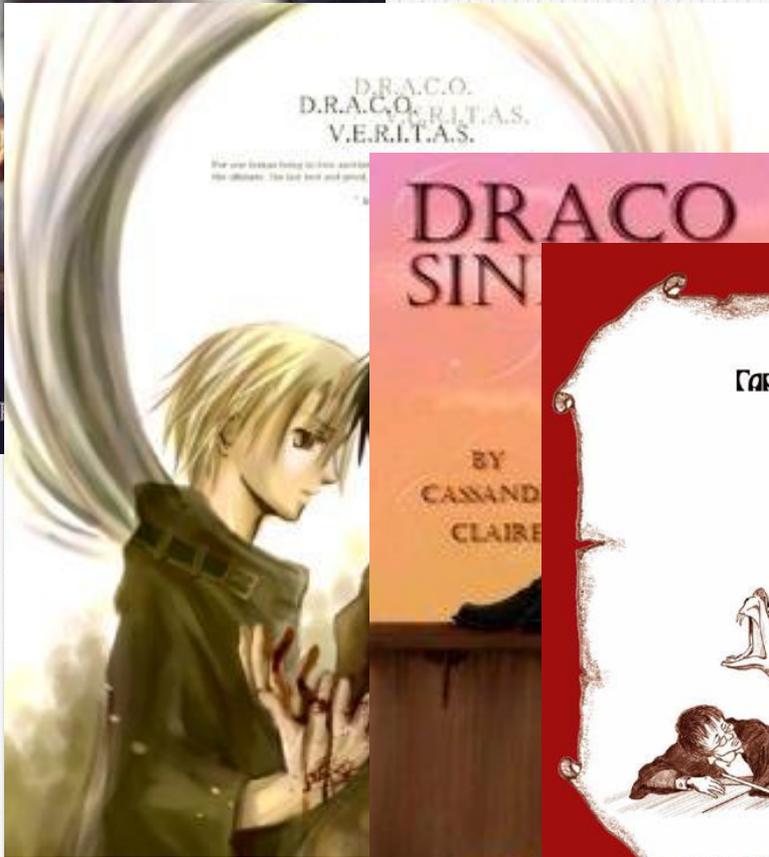
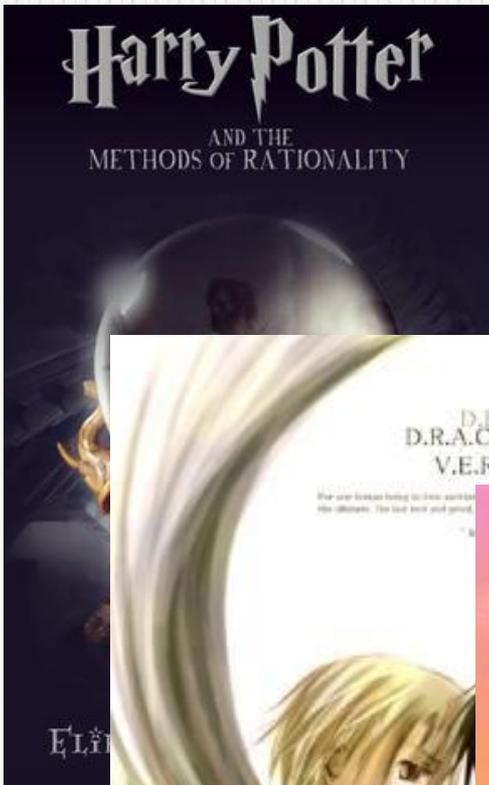
Наталья Самутина, филолог

Фан-фикшн

- Литературное творчество фанатов
- Виды:
 - литературоцентричный
 - документально-биографический
 - на основе кино-, теле-, игровой продукции (визуальный, иконический образ преобладает)
- Жанрово-стилевые формулы (глобальное разграничение наличия или отсутствия любовного сюжета)
- Восполнение лакун сюжета и характера

Фан-фикшн

- Взаимоотношения автора и читателя: мотивация и рефлексия творчества
- Уникальная ситуация в современной культуре: читатель наблюдает за творческим процессом, произведение рождается и меняется на глазах читателя, диалог и сотворчество
- Стремление к отбору произведений (читательские рейтинги, рекомендации, включение в коллекции, литературно-критическое творчество)



Фан-фикшн

- Высока значимость паратекстуальных элементов: «шапки», аннотации, комментариев, рекомендаций. С одной стороны – облегчает поиск в огромном количестве текстов, с другой – потребление готовой информации, нежелание читать неприятный текст

- В чем ценность жанров массовой литературы?
- Почему они вошли в нашу жизнь и как изменили ее?

«Русская среда»

«Поверить алгеброй гармонию»

Как писать и как понимать
художественный текст

Юлия Вячеславовна Булдакова

Что такое художественный текст

- Специфика искусства: познание мира и человека в образах
- Искусство – это ценность (культура, эпоха, личность)
- Цель, субъект и объект искусства – человек
- Художественное = вымысел
- Текст и произведение (обязательна идея, авторский замысел)

Структура художественного произведения

- **Тема** (о чем?) – событийный уровень
- **Идея** (зачем? почему?) – понимание темы автором, авторский замысел.

Произведений без идеи НЕ БЫВАЕТ

- **Конфликт** – непримиримое, острое противоречие
- **Интрига** – загадка, неизвестное событие, которое провоцирует конфликт
- **Сюжет** – события, порожденные конфликтом
- **Композиция** – расположение событий, которое указывает на авторский замысел

Структура композиции

- [Пролог]/Экспозиция (представление героев)



- [Эпилог]

- Кульминация и развязка раскрывают авторский замысел
- Кульминация – точка (событие, деталь, слово) перелома. События предстают как «до» и «после». Герой – меняется (в глазах окружающих, в читательской оценке, в собственных глазах)

Структура художественного произведения

- **Мотивы и мотивировки**
- **Герой**
- **Хронотоп** (когда и где происходит действие)
- **Художественная (эстетическая) деталь, образы**

ГЛАВНОЕ - ЯЗЫК

Синтаксис (ритм фразы)

Грамматика (статика или динамика, описание или повествование)

Лексика (тропы и фигуры; стилевые особенности)

Звуки (приятный и неприятный текст)

Графика (внешнее впечатление –
например, «лесенка» у В. Маяковского)

Хорошие и плохие сюжеты

- Всех поженить
- Короче, все умерли
- Интригующая, сложная завязка, из которой не выпутаться
- Нелогично («рояль в кустах», «бог из машины»)

● Предсказуемые действия:

+ «вечный», «бродячий» сюжет, миф, сказка, акцент – на мотивировки и ЯЗЫК (интересно не что сказано, а как сказано)

– *«Все жанры хороши, кроме скучного» (Вольтер)*

- Динамика и статика (повествование, рассуждение и описание)
- Эпическое, лирическое и драматическое в сюжете

Как создать интригу и конфликт

Как построить кульминацию

Каких героев мы любим?

- Логика характера (качества личности)

Литературный практикум

- Придумайте историю по слову (предложению, фразе)
- Придумайте героя по слову (предложению, фразе)
- Допишите историю, восполните лакуны сюжета
- Начните историю с банальной фразы о герое, о событии
- Опишите кульминацию, достройте к ней завязку и развязку
- Опишите события с «роялями» и вычеркните их
- Вычеркните слова «очень», «который», «сказал», причастия (не больше 2 на 3-4 предложения)

Спасибо, что были с нами!

