

Литературные грёзы...

КНИГИ- ЗАГАДКИ





В мире сказок

там где

заканчивается
реальность? Так
ли?



«Сказка — забава для самых маленьких» (из разговора)



Волшебные сказки



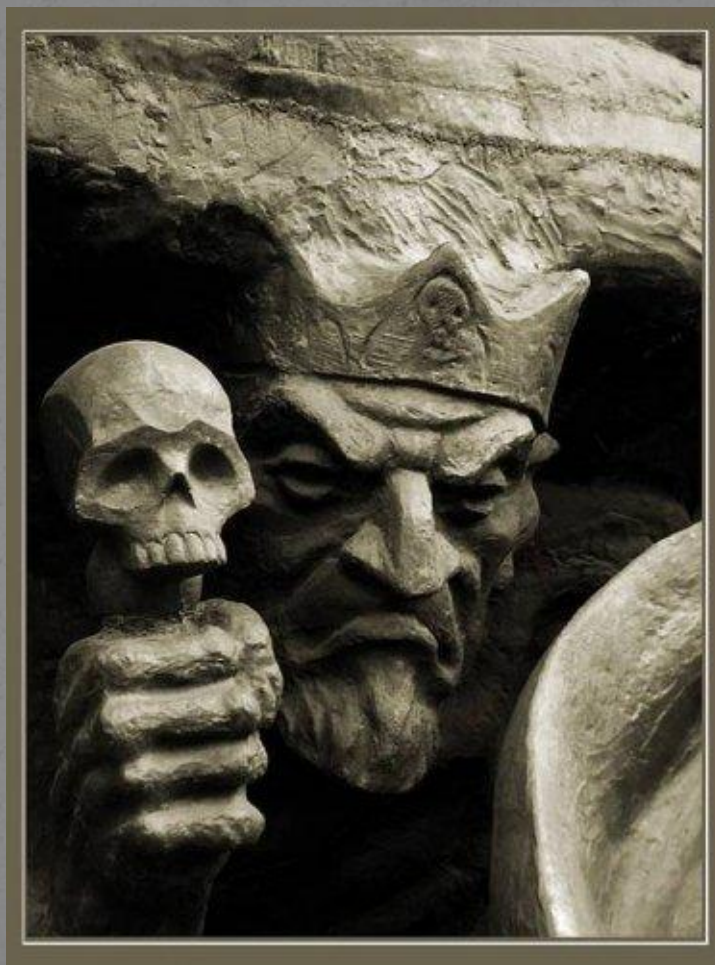
**«Основное качество
героя в**

**волшебной сказке —
бескорыстие» (В.Я.**

Пропп)



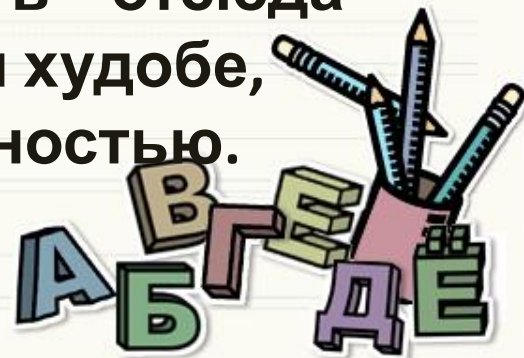
Кощей Бессмертный



Почему Кощей?

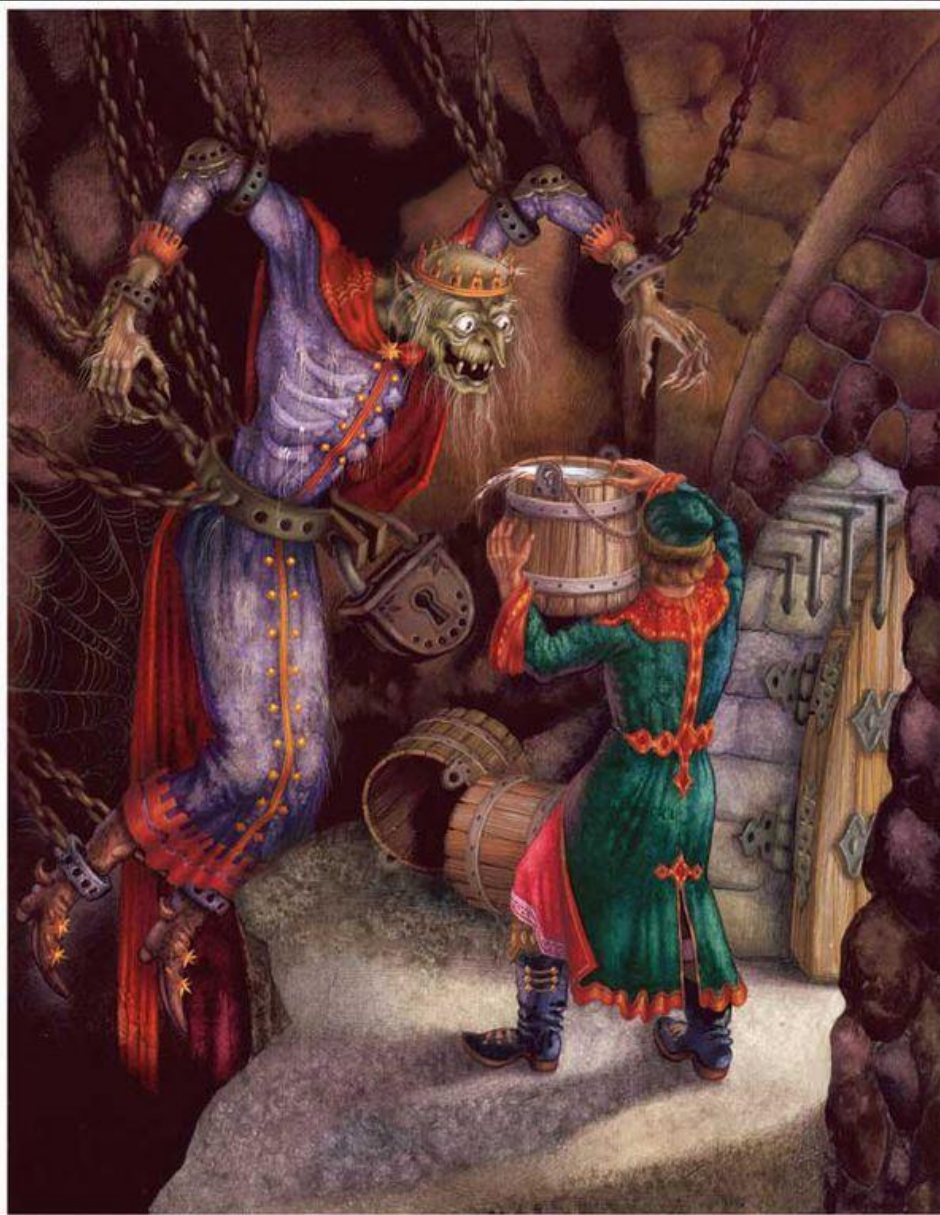
Почему Бессмертный?

- 1. «Этимологический словарь» объясняет происхождение слова кощей от кость с помощью суффикса –ей (как в слове богатей). Здесь СТ чередуется с Щ по типу весть – вещей. Само слово кость имеет соответствие в латинском языке: costa – ребро. Макс Фасмер связывает слово кощей как имя и как наименование худого человека со словом кость. В народном сознании имя Кощей также ассоциируется со словом кость – отсюда истоки представлений о его крайней худобе, которая сочетается со злобой и жадностью.



- **2. В древнерусском языке имелось существительное кощей в значении раб, пленник, которое было заимствовано из тюркских языков и по происхождению ничего общего с «бессмертный Кощеем» не имеет. Первоначальное значение – худой, тощий.**





ПАСЫННИЙ ЦАРЬ КОЦІСЬ

- 3. В "Слове о полку Игореве" слово кощей употребляется как в значении раба, так и в значении человека низкого, коварного, презренного; так, половецкий хан Кончак называется поганым кощеем. Это слово, возможно, от тюркского koŝci - невольник, которое образовано от koŝ - лагерь, стоянка (в древнерусском кошь - стан, обоз; в украинском языке кіш - стан, поселение, а кошевой - старшина, начальник коша, а соответственно, и хранитель общей казны коша (отсюда и рассказы о богатстве Кощея). В белорусском языке кашевань означало

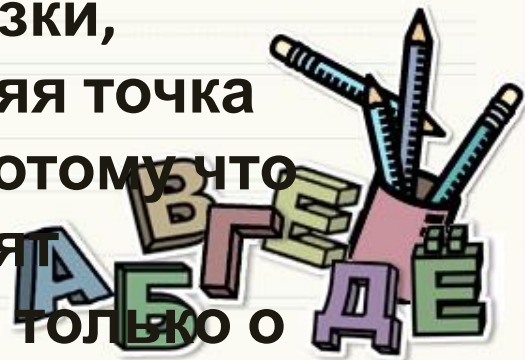
- раскинуть стан.



Картина Васнецова



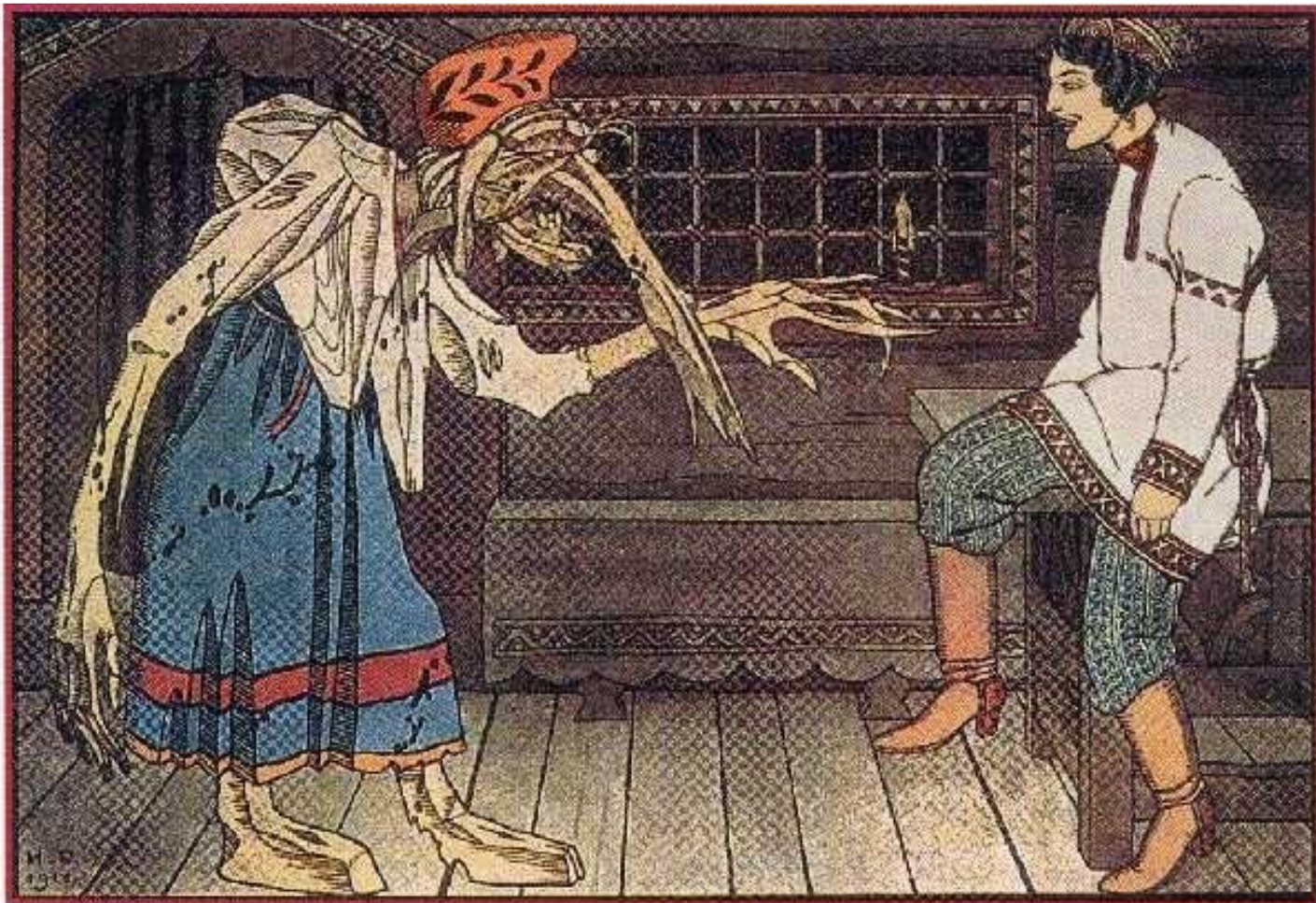
- 4. А.И. Соболевский предлагал славянскую этимологию - от костить - бранить. Сейчас мы употребляем однокоренной с этим словом глагол – костерить. Исследователи объединяют слово кощей со словом кощун (насмешник, ругатель), отсюда кощунство, кощунствовать. Академик В.В. Виноградов указывал, что в славянских языках и диалектах костить – не только хулить, поносить, но и портить, наносить вред: пакость – причиненный кому-либо умышленный вред. Связь с этим древним корнем высвечивает внутреннюю суть Кощея – он костит – делает пакости положительным героям сказки, утверждает В.М. Мокиенко. Последняя точка зрения кажется нам более верной, потому что обычно в русских сказках герои носят «говорящие» имена, а кость говорит только о внешнем виде, не раскрывая внутреннюю суть



- «Толковый словарь» объясняет: Кашей, Кощей. 1. (с прописной буквы). В восточнославянской мифологии: богатый злой чародей, способный к различным перевоплощениям, скрывающий тайну своего бессмертия. 2. Шутливое. О тощем высоком человеке. 3. Разговорное. О скупом человеке, скряге. В словаре С.И. Ожегова (М., 2010) Кощей – 1. В русских народных сказках: мифическое существо в образе старика, обладателя сокровищ и тайны долговечности. 2. Переносное. О тощем и высоком человеке, чаще старике, а также о скряге (разговорное).

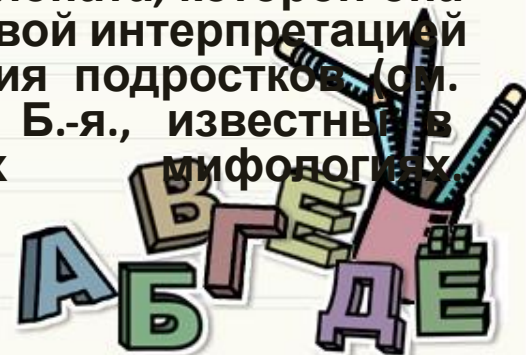


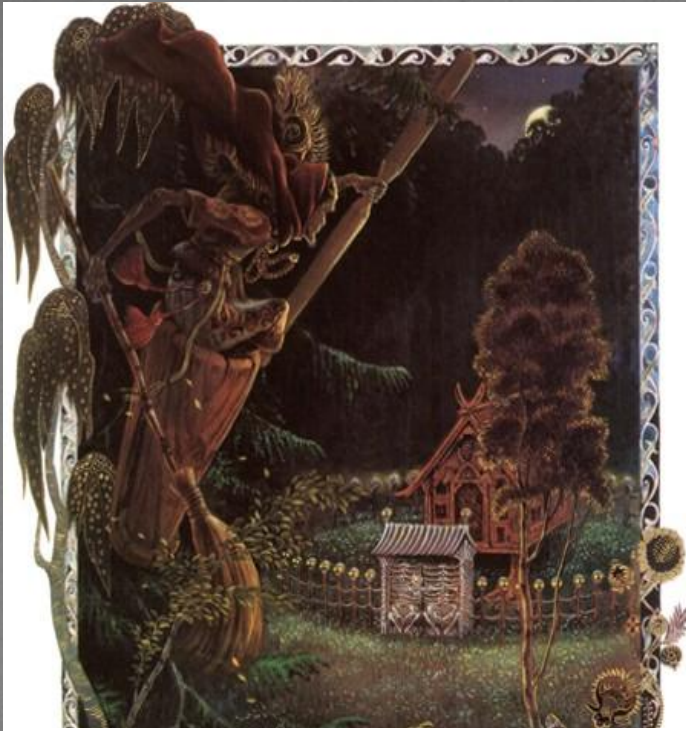
Баба - Яга



Происхождение

- баба-яга́ (польск. jędza, чеш. jezinka, «лесная баба», ср. старосерб. jeza, «болезнь», «кошмар» и т. п.), в славянской мифологии лесная старуха-волшебница. Согласно сказкам восточных и западных славян, Б.-я. живёт в лесу в «избушке на курьих ножках», пожирает людей; забор вокруг избы — из человеческих костей, на заборе черепа, вместо засова — человеческая нога, вместо запоров — руки, вместо замка — рот с острыми зубами. В печи Б.-я. старается изжарить похищенных детей. Она — антагонист героя сказки: прилетев в избу и застав в ней героя, вырезает у него из спины ремень и т. п. Кроме образов Б.-я. воительницы и похитительницы, сказка знает и образ дарительницы, помощника героя. У Б.-я. одна нога — костяная, она слепа (или у неё болят глаза), она — старуха с огромными грудями. Связь с дикими зверями и лесом позволяет выводить её образ из древнего образа хозяйки зверей и мира мёртвых. Вместе с тем такие атрибуты Б.-я., как лопата, которой она забрасывает в печь детей, согласуются с обрядовой интерпретацией сказок о ней как о жрице в обряде посвящения подростков (см. Инициация и мифы). Персонажи, сходные с Б.-я., известны в германской, греческой и других мифологиях.





МИР ФЭНТЕЗИ

A white swan is positioned in the center-left of the frame, standing in a calm body of water. The background is filled with trees displaying vibrant autumn foliage in shades of red, orange, and yellow. The water reflects the surrounding colors and the swan itself. The overall scene is peaceful and scenic.

Любой может придумать “зеленое
солнце”. Но этого мало... Надо в
него поверить... Толкиен.

Читать реалистическую прозу –
это великий труд сочувствия.
Читать фэнтези – это
увлекательный отдых. Там некому
сострадать. Все то, что
происходит в волшебной стране,
со мной не может случиться ни
при каких обстоятельствах.

Вебер



Что такое фэнтези?

Фэнтези (от англ. fantasy - «фантазия») — вид фантастической литературы, с мифологическими и сказочными мотивами.



В современном виде он сформировался в начале XX века.

Жанровые признаки фэнтези

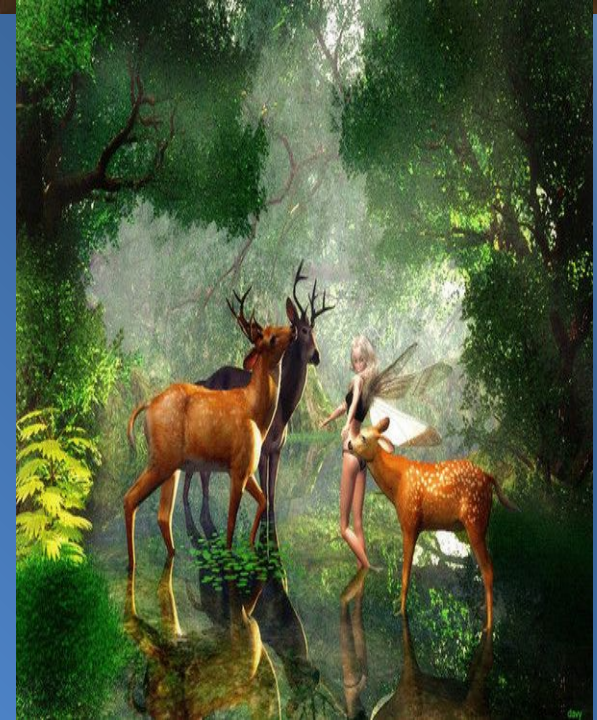


Фантастика, как жанр была известна искусству с незапамятных времен. Собственно, в той или иной мере она присуща любому виду искусства. В литературе же она прошла очень долгий путь: от первобытного мифа к волшебной сказке, от сказки и легенды - к литературе Средневековья, а затем и к современному фэнтези.

1. Мир несуществующий, обладающий свойствами, невозможными в нашей реальности.
2. Магия и фольклорные персонажи как необходимый элемент
3. Авантурный сюжет (как правило — поиск, странствие, война и т. п.).
4. Средневековый антураж, хотя здесь возможны варианты.



5. На первый план выдвигаются герои, их поступки и переживания;
6. Противостояние добра и зла как основной сюжетобразующий стержень;
7. Наличие потустороннего мира и его проявлений;
8. Полная свобода автора: он может повернуть сюжет самым неожиданным образом, поскольку волшебный мир фэнтези предполагает, что в нем возможно все



Жанры фэнтези

- ЖАНРЫ
- ФЭНТАЗИ
- ЮМОРИС-ТИЧЕСКОЕ
- ИСТОРИ-ЧЕСКОЕ
- ИГРОВОЕ
- ЭПИЧЕСКОЕ
- ГЕРОИЧЕСКОЕ

Архетипы фэнтези

- Эльфы — утончённые, ловкие, похожие на людей существа с острыми ушами, склонные к магии, защите природы, искусствам, долгожители
- Гномы (англ. dwarves) — бородатые подземные карлики крепкого телосложения, умелые кузнецы и инженеры
- Орки или гоблины — обезьяноподобные воинственные варвары с



**основой сюжета является
противостояние сил
Добра и Зла.**

- **Основой сюжета многих
произведений является
квест в поисках некоего
волшебного предмета,
места, человека или
знания.**



Джон Рональд Руэл Толкиен

«Властелин колец»

Этот человек создал жанр фэнтези в том виде, в котором мы знаем его сегодня. Ему мы обязаны общепринятыми представлениями об эльфах, гномах, магах, и многом другом.



Одной из
центральных идей
эпопеи является
идея всепрощения



Другой важной идеей
произведения является
идея решающей роли
личности в истории

Джоан Кэтлин Роулинг

родилась в 1965 году



Соотношение жанра фэнтези с другими жанрами фантастической литературы

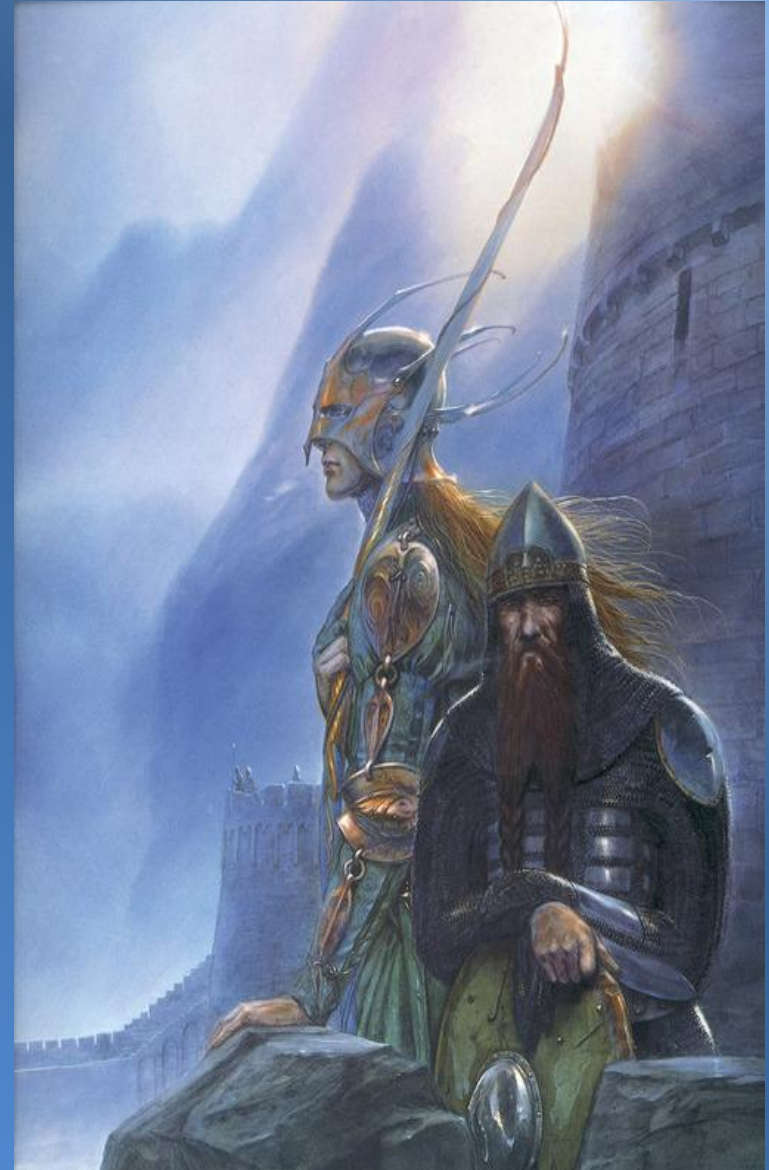
фэнтези и сказка

Фэнтези и рыцарский роман

Фэнтези и приключенческий жанр

Фэнтези и миф

Фэнтези выросла из сказки, мифа и рыцарского романа. Назидательность и гуманность от сказки, эпичность и трагичность от мифа и благородство рыцарского романа в лучшем виде соединились в фэнтези.





Герои фэнтези	Герои сказок
Пегас Единорог	Сивка-бурка Конек-горбунок
Ведьма Феи	Царевна- лягушка Спящая красавица
Эльфы	Храбрый портной
Драконы	Змей-Горыныч

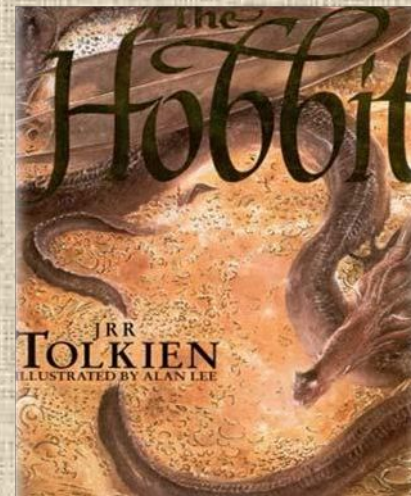
В чем секрет фэнтези?

- Бегство из реального мира в мир вымышленный, иной, параллельный.
- Удивительные альтернативные миры, в существование которых веришь.
- Яркий герой с четкими нравственными установками. Он может обладать необычными качествами, Даром, борется за торжество Добра и Света.
- Таинственность, загадочность, магия, мистика, монстры.
- Интересный сюжет, насыщенный событиями, частой сменой мест действия, захватывающие приключения



Современный мир фэнтези

- Литературные произведения
- Кинематограф
- Живопись
- Ролевые игры



Социологический опрос.

- ***Сколько Вам лет?***
- ***Какое существо в фэнтези -мире вам нравится?***
- ***Что для Вас фэнтези?***
- ***Как Вы думаете – в чем польза фэнтези?***
- ***Есть ли от него вред?***
- ***В каком возрасте, по Вашему мнению, интересен мир фэнтези?***

Результаты опроса

1.Возраст опрашиваемых людей:

- 11 лет - 54 чел
- 12лет - 34 чел
- 13 лет - 44 чел
- 14 лет - 45 чел
- 15 лет - 8 чел

Результаты опроса

2. Существа из фэнтези

- Вампиры - 52 чел
- Эльфы - 27 чел
- оборотни - 33 чел
- Единороги - 45 чел
- Драконы - 69 чел
- Человек - 30 чел
 - Драу - 3 чел
- Ангелы - 31 чел

Результаты опроса

3. Фэнтези – это...

- Развлечение, отдых - 48 чел
 - Мир за гранью реальности - 87 чел
 - Сказка - 19 чел
 - Романтика, волшебство - 75 чел

Результаты опроса

4. Польза фэнтези

- Развивает воображение - 116 чел
- Отдых от рутины - 33 чел
 - Учит добру - 12 чел
 - Нет пользы - 21 чел.

Результаты опроса

5. Вред фэнтези

- Уход от реальности - 51 чел
- Нет вреда - 82 чел
- Вера в несуществующее - 46 чел
- Развитие страхов у детей - 25 чел
- Некая жестокость - 16 чел

Результаты опроса

6. В каком возрасте это интересно

- В любом - 106 чел
- С 6-10 лет - 20 чел
- С 11-15 лет - 48 чел
- До 30 лет – 21 чел

И в заключении:

Фэнтези, как и сказка, учит быть одновременно благородным и сговорчивым. Она воспитывает такие прекрасные качества, как гуманность и чувство локтя, любовь к жизни и к добру.

Фэнтези учит презирать ложь и несправедливость. Она воспитывает такое важное качество, как отвращение к предательству. После прочтения романа фэнтези человек понимает, что самое мерзкое и низкое в жизни – это подлость. Её надо избегать, и с ней надо бороться.