

IV Международная конференция учащихся
«НАУЧНО-ТВОРЧЕСКИЙ ФОРУМ»

ТВОРЧЕСКАЯ РАБОТА
литература

Путь в творческий мир
(«В лабиринтах лжи»)

Выполнила:
Мельник Валерия,
учащаяся 11М класса
ГКОУ РО «Ростовская санаторная-
школа- интернат № 28»,
Россия, г. Ростов-на-Дону

Руководитель:
Омельченко Людмила Анатольевна,
учитель истории и обществознания,
ГКОУТ РО «Ростовская санаторная
школа- интернат № 28»,
Россия, г. Ростов-на-Дону

СОДЕРЖАНИЕ

1. Введение

2. Основная часть

Ночь I. Лабиринты снов

Ночь II. Несбывшийся мечты

Ночь III. Белые и алые розы

Ночь IV. Высокомерная Королева и самовлюблённая Принцесса

Ночь V. Игры с прошлым

Ночь VI. Ночь придет за тобой, чтобы показать тебе прошлое

Ночь VII. Лабиринты лжи

Ночь VIII. Коридоры тьмы

Ночь IX. Игры Королей

Ночь X. Сделка с Королем

3. Использование программы PicsArt для составления иллюстраций

4. Заключение

5. Источники

ПАСПОРТ ТВОРЧЕСКОЙ РАБОТЫ

Название работы	Путь в творческий мир
Автор работы	Мельник Валерия
Школа, класс	ГКОУ «Ростовская санаторная школа-интернат №28», 11 М класс
Руководитель проекта	Омельченко Людмила Анатольевна
Учебная дисциплина	Литература
Тип работы	Творческий
Возраст учащихся, на которых рассчитана работа	13-17 лет
Цель	Написание научно-фантастической повести-фэнтези.
Задачи	1) изучить мифы и легенды средневековой Румынии; 2) ознакомиться с творчеством Энн Райс; 3)изучить возможности программы PicsArt.
Гипотеза	Предположим, что фэнтези самый популярный жанр современной литературы.
Актуальность	Жанр фэнтези на сегодняшний день остается популярным, востребованным, этому способствует кинематограф, литература.
Краткое содержание проекта (аннотация)	Современный читатель с интересом погружается в таинственные миры, полные загадок и чудес, таким образом уходя от обыденности и серости. Каждый человек воспринимает жанр фэнтези по- своему.
Материально-техническое обеспечение проекта	Компьютер
Результат проекта (продукт)	Книга-фэнтези
Практическая значимость	На основе создания литературного жанра фэнтези можно создать видеосюжет
Ожидаемые результаты	1. Совершенствование навыков написания литературных произведений. 2. Разработка плана для написания книги. 3. Создание условий для проявления творческих способностей и возможности участия в конкурсах, конференциях,

семинарах, форумах всех уровней, включая международный.

4. Создание коллекции авторских картин.

Работа выполнена под псевдонимом

1. Введение

Фэнтези – литературный жанр, который передает мотивы сказок и мифов в современном восприятии. Это жанр сегодняшнего дня, когда современный автор имеет больше шансов на успех своего литературного произведения. За последние двадцать лет самыми популярными романами были романы Джона Толкина «Властелин колец», Джорджа Мартина «Песнь льда и пламени» и другие.

Современный читатель с интересом погружается в таинственные миры, полные загадок и чудес, таким образом уходя от обыденности и серости. Каждый человек воспринимает жанр фэнтези по-своему.

В детстве я любила слушать бабушкины сказки, а после ее смерти в моих мыслях постепенно начинали зарождаться какие-то образы сказочных существ и диалоги вымышленных персонажей. В 12 лет я написала первый рассказ, но, перечитав его спустя время поняла, что все написанное – бессмыслица и не то, что мне хотелось сказать. Тогда мне показалось, что писать рассказы не совсем мое, поэтому, отложив все черновики с зарисовками в сторону, я продолжила искать себя. Некоторое время занималась рисованием и музыкой, но вскоре интерес к ним угас. Так, в 13 лет мы с подругой решили попробовать придумать мир, в котором жили бы и вампиры, и люди. Нас тогда вдохновил сериал «Наследники», и нам захотелось написать что-то свое, но с похожей атмосферой. К сожалению, работать над будущей книгой в итоге я осталась одна. Написав половину, удалила все. Мне показалось, что история выходила слишком скучной и чего-то не хватало. Чего именно? Ответ на этот вопрос я искала долгое время.

Когда случайно нашла старые черновики с зарисовками, рассказами и стихи, поняла, что не хватало – бабушкиных сказок. Благодаря некоторым воспоминаниям, в которых бабушка сама читала мне сказки на ночь и учила читать меня, я задумалась над тем, как важно всё-таки ценить каждый прожитый миг и беречь воспоминания.

В своей будущей книге мне теперь хотелось придумать не просто мир вампиров, а рассказать, кто они на самом деле, почему такими стали, с какими страхами им пришлось бороться, какие ценности у каждого из них и, наконец, показать, как опасна может быть жизнь в своих иллюзиях.

Главные герои в моей будущей книге стали прототипами некоторых известных личностей. Так, например, для создания образа короля бессмертных я использовала некоторые факты и сведения из мифов и легенд средневековой Румынии, а также изучала биографию князя Влада Цепеша. Его необычная,

покрытая мраком и секретами история жизни привлекла мое внимание. О нем было написано множество легенд и мифов. Кто-то считал его великим правителем, а кто-то – чудовищем и даже «вампиром». Взяв за основу факты из биографии Влада Цепеша и легенды средневековой Румынии, я создала образ короля, управляющего тьмой и получившего бессмертия от королевы, главной героини моей истории.

2. Основная часть («В лабиринтах лжи»)

3.



Обложка моей книги.

Я предполагаю создать серию книг «Вкус ночи», в которой будут: герои, чьи души заблудились в лабиринтах прошлого и потерялись во тьме; мир, где много иллюзий, лжи, самообмана и тьмы, но где-то там, в конце истории, на последних страницах книги, пробираются горькая правда и ответы на все вопросы.

Первая часть книги «В лабиринтах лжи» – это один огромный лабиринт. Лабиринт воспоминаний девушки Камиллы, которая учится в школе, встречается с парнем, пытается наладить отношения с матерью и ... слышит голоса... Что же не так здесь? Это и предстоит выяснить читателю.

Ночь I. Лабиринты снов

Школьница Камилла Сойлер не понимает – любимица ли она судьбы или совсем наоборот? С одной стороны, Камилла живет в большом роскошном поместье и раз за разом завоевывает титул Королевы школы. У нее множество друзей, любящий парень, а ее мать Лилиана является одной из влиятельнейших женщин старинного города Бен-Йорка.

Ночь II. Несбывшийся мечты

Чтобы избавиться от галлюцинаций, настигающих ее не только во сне, но и наяву, Камилла принимает таблетки, выписанные врачом. Девушка начинает

вскоре замечать, что таблетки не помогают, а мать что-то недоговаривает. Камилле кажется все вокруг неестественным и будто кто-то кем-то управляет. В своих снах девушка часто стала видеть окровавленного плюшевого мишку, клыки вампира, кусающие женскую шею и кровь. Вскоре кошмары из снов начинают сбываться.

Ночь III. Белые и алые розы

Лиλιана понимает, что теряет контроль над дочерью, но все равно пытается убедить и внушить, что с Камиллой ничего не происходит и что она сама себе придумывает эти проблемы. Женщина продолжает делать так, чтобы Камилла перестала подозревать ее в недосказанности и не обращала внимания на сны. Чрезмерная забота матери и ложь Камилле вскоре начинают надоедать.

Ночь IV. Высокомерная Королева и самовлюблённая Принцесса

Между матерью и дочерью образуется непробиваемая стена манипуляций, взаимных обид и непонимания.

Подобно многим людям, наделенным властью, Лиλιана ведет тайную игру, а ее дочь – лишь жалкая пешка на шахматной доске в клубе аристократов-богачей.

Ночь V. Игры с прошлым

Лиλιана принуждает Камиллу выступить на дне рождения дочери своей подруги и сыграть для нее вальс. Камилла репетирует произведение на рояле, и в этот момент музыка пробуждает внутри нее иную сущность – ту, которая скрывалась в подавленных воспоминаниях. Это Кара, Каролина д'Эсте – одна из трех сестер, чья мать-королева погибла снежной зимней ночью сотню лет назад, а отец из-за заговора предателя развязал жестокую войну с государством-соседом.

Ночь VI. Ночь придет за тобой, чтобы показать тебе прошлое

Кара никогда не желала быть принцессой, а хотела лишь остановить кровопролитную войну двух королевств. Тогда молитвы Кары были услышаны самой Смертью, и девушка стала могущественным чудовищем, сеющим страх и хаос. Кара превратила возлюбленного и друзей в первых вампиров, в Бессмертных, считая, что дарует им вечную жизнь, но принесла себе и им лишь вечные страдания.

Ночь VII. Лабиринты лжи

Кара раскрывает свое возвращение друзьям – актерам, играющим в их с Лиλιаной спектакле. Теперь притворство окончено. Девушка узнает о пробуждении старшей сестры и запирает ее в саркофаге, опутанном серебряными цепями, вредоносными для Бессмертных, а затем приходит на могилу настоящей Камиллы Сойлер.

Ночь VIII. Коридоры тьмы

Вернувшись домой, Кара обвиняет Лилиану в том, что она не сдержала договора, насылала на нее сны и использовала в играх своего тайного общества, чтобы добиться власти в мире Бессмертных и совершить государственный

переворот. Женщина отрицает свою вину – она на самом деле хотела уберечь Кару-Камиллу от страданий.

Ночь IX. Игры Королей

В это время Кару настигает другой гость из прошлого – Алекс, смутно знакомый мужчина, которого девушка видела на одном из торжественных приемов Лилианы, а после – во время прогулки с матерью по Бен-Йорку. Алекс(Александр) – Король, бывший возлюбленный Кары, теперь поклявшийся превратить ее жизнь в ад. Король раскрывает Каре, что это он последние три дня насылал на разум Кары удобные для него видения, заставляя верить в нужные ему вещи. А все участники игры на самом деле сами когда-то покинули его, но спустя время снова вернулись к хозяину и подчинялись ему.

Ночь X. Сделка с Королем

И все-таки: кому принадлежал Голос в ее голове, если не Лилиане и не сестре? Король уверяет Кару, что это ее память, ее прошлое, однако в момент, когда начинается новая игра – между Королем и Королевой Бессмертия – Кара вновь слышит Голос. И на этот раз узнает его обладателя. Это – ее погибшая мать.



Картина 1. «Королева Ночей» (Иллюстрация к роману «В лабиринтах лжи»)

3. Использование программы PicsArt для составления иллюстраций

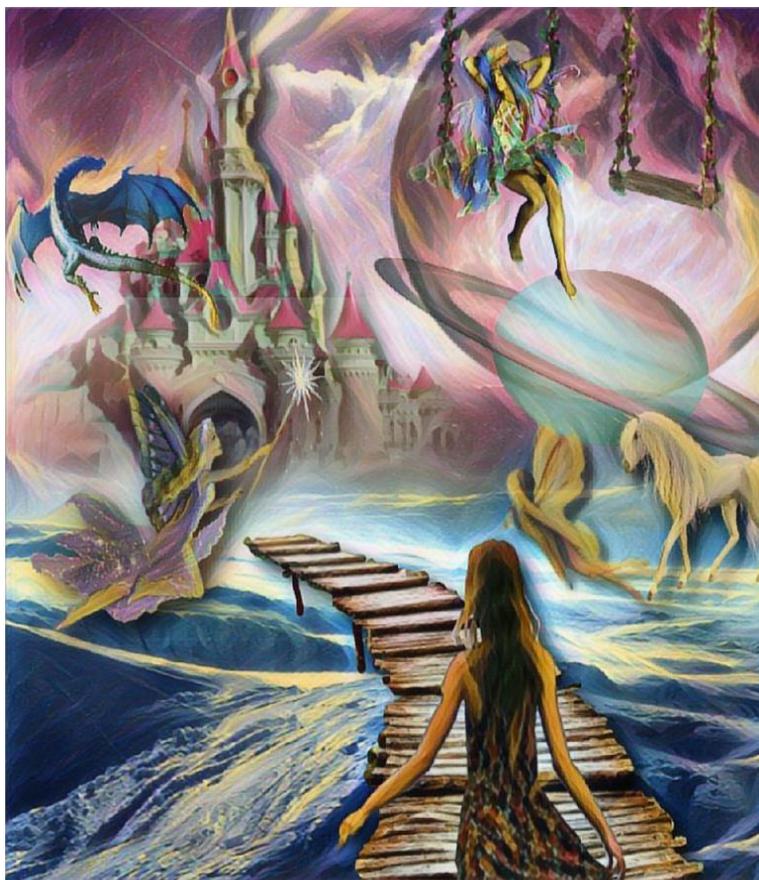
Некоторое время я увлекалась фотошопом и работала в программе

PicsArt, которая создавалась как фоторедактор.

Но для меня главное в этой программе – возможность создавать картины. Можно рисовать, можно составлять из готовых фрагментов, переделывать их, перекрашивать в другие цвета. Спустя некоторое время мне пришла новая идея — написать к некоторым картинам рассказы. Так, к одной из картин появились мои первые зарисовки.



Картина 2. Летнее утро. (Эта картина олицетворяет свободу! Свободу от повседневных забот, от бесконечного «НАДО», от оглушительного потока разной информации.)



Картина 3. Дорога в сказку



Картина 4. Добрая лошадка

Эту картину я создала для Детского центра «Добрая лошадка» / АНО ЦСОН «Милосердие» г. Волгодонска. Центр занимается иппотерапией. Лечение верховой ездой очень полезно для детей с проблемами здоровья.

4. Заключение

Жанр фэнтези берет свое начало из древних обычаев и легенд. Произведения этого жанра становятся бестселлерами. Постановка фильмов по произведениям в жанре фэнтези собирает большие кассовые сборы. Считаю, что особенности этого жанра помогают читателю окунуться в волшебный мир, скоротать время и забыть бытовых проблемах, а с другой стороны посмотреть на себя и оценить свои возможности, определить и изменить свое место в этом скоротечном мире.

5. Источники:

1. https://ru.wikipedia.org/wiki/Энн_Райс
1. <https://www.livelib.ru/author/227602/top-enn-rajs>
2. <https://biographe.ru/znamenitosti/vlad-tsepesh/>
3. https://peroman.blogspot.com/2012/03/blog-post_24.html