

СОВРЕМЕННАЯ ЛИТЕРАТУРА: ЖАНРЫ, НАПРАВЛЕНИЯ, ИМЕНА ЧАСТЬ II



Министерство культуры Ярославской области
Государственное учреждение культуры
Ярославской области
«Областная библиотека для молодежи имени А.А. Суркова»

**Современная литература:
жанры, направления, имена**

Часть II

Методическое пособие

Ярославль, 2024

ББК 83.3(0)
С 56

Современная литература: жанры, направления, имена. Часть II: методическое пособие / сост. Г.В. Быкова; отв. за выпуск А.Н. Кармалита; ГУК ЯО «Областная библиотека для молодежи имени А.А. Суркова»; научно-методический отдел. – Ярославль, 2024. – 29 с.

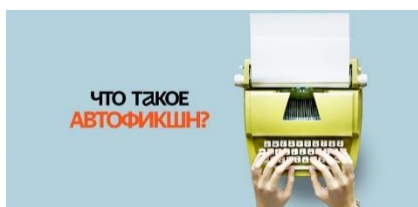
© ГУК ЯО «Областная библиотека для молодежи им. А.А. Суркова», 2024

Предисловие

Продолжаем пополнять литературный словарный запас. В данном методическом пособии пойдет речь о новых направлениях в современной литературе. Сколько их появилось за последние годы – течений, направлений, жанров, поджанров, субжанров... Какие из них останутся и будут развиваться, покажет время.

Мы собрали в алфавитном порядке новые жанры и направления, которые встречаются в профессиональной периодике, на просторах Интернета, в книжных издательствах, и снабдили их примерами наиболее известных произведений.

Первую часть пособия можно посмотреть здесь:
<https://libsurkov.ru/doc/janri.pdf>



АВТО-ФИКШН

Авто-фикшн (фр. autofiction, буквально – «самовымысел», «самосочинение»).

Это разновидность литературы, в которой элементы биографии автора пересекаются с художественным вымыслом. Авто-фикшн зародился на стыке таких направлений, как автобиография, дневниковые записи, мемуары, эссе и документальная проза.

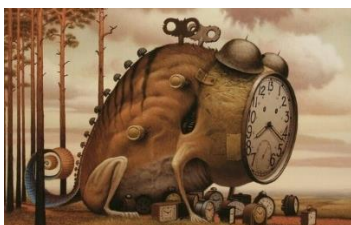
Создателем термина считается французский писатель и критик Серж Дубровский, который впервые употребил его в 1977 году в аннотации к своему роману «Сын»: *«Автобиография? Нет. Автобиография – привилегия, оставляемая важным деятелям этого мира, сумеркам их жизни и красивому стилю. Перед вами – вымысел абсолютно достоверных событий и фактов; если угодно, авто-фикшн, доверивший язык авантюры авантюре языка, за пределами синтаксиса романа, будь то традиционного или нового».*

В угоду авторскому замыслу и художественной ценности допускается вымысел фактов, а сюжет как таковой может отсутствовать. Основной упор делается на чувства и переживания рассказчика, осмысление собственного опыта. Повествование, как правило, ведется от первого лица.

То, что основано на реальных событиях, будь то фильм или книга, всегда притягивает больше внимания. Читателю или зрителю проще сопереживать живому человеку, в чьих мыслях и поступках он может узнать себя, чем вымышленному персонажу.

Примеры книг в жанре авто-фикшн:

Манойло Е.С. «Отец смотрит на запад», Плат С. «Под стеклянным колпаком», Старобинец Анна «Посмотри на него».



БИЗАРРО-ФИКШН

В переводе с английского языка слово «bizarro» означает «экстравагантный, невероятный, вычурный, гротескный, диковинный, странный, причудливый».

Этот термин был принят в 2005 году независимыми издательствами Eraserhead Press, Raw Dog Screaming Press и Afterbirth – Books.

Отличительные черты:

- сочетание абсурда, сатиры, гротеска, иронии, каламбура, черного (вульгарного) юмора;
- смесь эротики, эрогуро (эрогуро характеризуется наличием сцен, вызывающих отвращение у большинства людей, – странных, абсурдных и выходящих за рамки привычного), боди-хоррора;
- ухудшение ситуации от плохой к очень плохой;
- непредсказуемый сюжет;
- наличие мира, где нарушены привычные законы физики и логики, а многие вещи или явления антропоморфны;
- присутствие сюрреального ужаса. В отличие от вполне объяснимых и понятных первобытных страхов, сюрреальный ужас не

имеет под собой логического объяснения. Например, до сих пор точно не выяснены причины коулрофобии (страх перед клоунами) или боязни человекоподобных роботов;

– активное использование фильмов, видеоигр в качестве источника вдохновения.

Истоки бizarro можно найти в творчестве разных писателей, таких как: Эдвард Лир, Льюис Кэрролл, Франц Кафка, Сэмюэль Беккет, Даниил Хармс, Александр Введенский, Хорхе Луис Борхес, Кобо Абэ, Николай Гоголь, К. Воннегут, Харуки Мураками, Франсуа Рабле, Уильям Берроуз и др. Ярким примером бizarro-фикшн считается «Шаманский космос» Стива Айлетта, «Сатанбургер» Карлтона Меллика III.



ГРИМДАРК

Гримдарк. Мрачное фэнтези

Этот жанр начал формироваться в конце XX века и сейчас становится все популярнее. Отцом-основателем жанра считают Джо Аберкромби. Он утверждает, что *«grimdark – это реакция на романтически-героические книги. Авторы забыли, что их миры, герои, сюжеты должны шокировать, щекотать нервы читателей. Поэтому grimdark – это не просто поджанр, а противовес традиционному фэнтези»*.

В переводе с английского языка слово «grim» – отталкивающий, неприветливый, угнетающий, безрадостный, а «dark» – темнота, мрак, отсутствие света. Эти значения указывают на мир, наполненный негативом. Никаких хэппи-эндов!

Романы, попадающие в эту категорию, иногда еще называют реалистичным фэнтези, поскольку авторы намеренно сводят к минимуму фантастический элемент. Сюжет похож и одновременно не похож на настоящую жизнь, потому что реалистичные ситуации, в которые попадают герои, часто описываются с преувеличенными эффектами.

Чаще всего в grimdark встречается:

– Мир, в котором зло уже победило добро, или последнего вообще нет.

– Антигерои, которые не обременены стремлением спасти мир или вообще поступать «справедливо» (и само понятие справедливости в таком мире — вещь весьма относительная).

– Атмосфера всеобщей разрухи, бедности, диктатуры, тленности.

– Наличие агрессивных мистических существ, ожесточенных войн, злых божеств.

Ярким примером grimdark является цикл книг Джорджа Мартина «Песнь Льда и Пламени», Джо Абберкромби «Герои», Стива Эриксона «Сады Луны».



КРИПТОИСТОРИЯ

От греч. κρυπτός – «тайный», «укрытый». Это жанр фантастики, основанный на допущении, что реальная история человечества отличалась от известной нам, но была забыта, скрыта или сфальсифицирована и т. п.

Сам термин пошел в народ с легкой руки писательского тандема Г.Л. Олди (Дмитрий Громов и Олег Ладыженский). Жанр близок к альтернативной истории, но со своими отличиями: альтернативная история определяется тем, что автор рассматривает движение исторического процесса по пути, отличному от случившегося в реальности. Криптоистория рассматривает исторический процесс, полностью соответствующий реальному, но причины, приведшие к тому или иному результату, отличаются от известных нам по учебникам и статьям. Иначе говоря, все было, но совсем не так, от нас что-то скрывают!

Многие российские авторы-документалисты тоже увлекаются криптоисторией: Андрей Лазарчук и Михаил Успенский, Елена Хаецкая, Андрей Валентинов и др. В этом жанре написан «Код да Винчи» Дэна Брауна, «Око Силы» Андрея Валентинова.



МЕТАПРОЗА или МЕТАЛИТЕРАТУРА

Метапроза или металитература – это литература о литературе.

Бытовавшее с 1980-х годов понятие метафикшн, предположительно введенное Уильямом Гэссом, являлось синонимом литературного приема «роман в романе». Считается, что термины метапроза, метапрозаичность, впервые употреблены Д. М. Сегалом, советским и израильским литературоведом, лингвистом.

Это особый жанр художественной литературы, в котором в центре повествования не просто личность писателя, как, например, в романе «Мартин Иден» Дж. Лондона, а процесс создания произведения. Метапроза – это художественное повествование о том, как рождается роман, как мысли, эмоции, желания писателя воплощаются в его произведении. Это не просто роман о романе, в нем судьба писателя переплетается с судьбами его героев, а предметом художественного творчества становится само творчество.

В широком смысле под метапрозой понимаются любые произведения о жизни писателя (реального или вымышленного), в которых рассказывается о создании художественного текста. А в более узком – это сложное многоуровневое произведение, где процесс рождения произведения переплетается с жизнью его автора.

Среди писателей XX века многие попробовали себя в жанре метапрозы: Аркадий и Борис Стругацкие «Хромая судьба», В. Набоков «Дар», Г. Гессе, Джон Барт, Хорхе Луис Борхес и другие.



РеалРПГ

В первой части сборника «Современная литература: жанры, направления, имена» рассказывалось о жанре «ЛитРПГ». Это одно из сравнительно недавно появившихся направлений в фантастике. К нему относятся художественные произведения, в которых герой оказывается в виртуальной реальности ролевой компьютерной игры.

РеалРПГ качественно отличается, так как действие там происходит в реальности, пусть и фантастической, но вполне жизненной. Герой не играет, а живет в своеобразных условиях господства Системы, которая управляет обществом. Система регистрирует все действия и поступки людей, в некоторых случаях даже мысли. Оценивает и начисляет баллы, кредиты, очки лояльности и т. д. На основании этого герой получает поощрения, материальные блага или, наоборот, наказывается – понижается в статусе, лишается привилегий и т. д. Заработать очки непросто, и нередко это связано с риском для жизни. Приходится сражаться с монстрами, добывать полезные вещи, спасать друзей, защищать свой мир и т. д.

Среди современных отечественных авторов, у которых есть книги в жанре РеалРПГ, можно назвать Артема Каменистого (цикл «Альфа-ноль», цикл «Корм»), Дема Михайлова (цикл «Низший», цикл «Ковчег»), Юрия Уленгова (цикл «Полигон»), Андрея Васильева, Олега Сапфира, Петра Жигулева и др.



РЕТЕЛЛИНГ

Термин «ретеллинг» пришел из английского языка и означает «пересказ». Но это совсем не краткое содержание книги, несмотря на то, что он является жанром литературы, представляющий собой пересказ популярных сюжетов, известных многим: сказок, мифов, легенд на новый лад или в новой среде. Цель автора ретеллинга – взглянуть на историю по-новому, а не просто пересказать ее.

От популярного фанфика ретеллинг отличается тем, что фанфиком может стать совершенно любое произведение, а ретеллинги – это сказки, легенды, чаще – истории, положенные на азиатские мотивы и основанные на мифах и легендах Древней Греции и Древнего Рима. По сути, ретеллинг – это старые сказки на новый лад.

Ретеллинги могут помочь заинтересовать читателя прочитать оригинал, тем самым сподвигнув, например, изучать мифы Древней Греции или Египта. Хороший ретеллинг – это не пародия на оригинал, он не высмеивает его, а дополняет, наполняет красками и заполняет пробелы деталями, не искажающими сюжетную канву.

Наиболее яркими примерами жанра является цикл «Ведьмак» А. Сапковского, Ханна Линн «Дитя Афины», «Сердце ведьмы» Женевиэва Горничек и пр.



САММАРИ

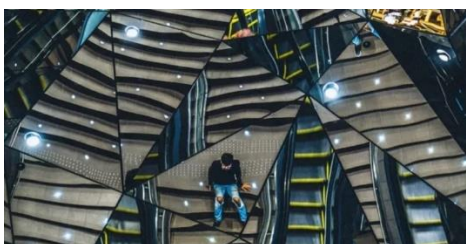
Саммари – это сжатое изложение материала или обобщение информации, которая изложена в каком-либо источнике. Еще школе многие из нас пользовались сборниками кратких содержания литературных произведений. Оказывается, кроме художественной литературы саммари составляют и для нон-фикшена. И сейчас саммари – это не просто краткий пересказ, а экстракт лучших идей и мыслей книги.

Зачем нужны саммари?

1. Помощь в выборе книги. Ознакомившись с содержанием книги, вы можете решить стоит ли читать ее целиком или сэкономить свое время.
2. Освежить память. Саммари поможет пробежаться по главным идеям из книги, которые вы прочитали пару месяцев назад.
3. Собрать информацию по актуальной теме. Просто берете несколько саммари и изучайте волнующие вас темы из разных источников.
4. Чтение саммари поможет читать оптом, разбираться в проверенных книгах и «проглатывать» новинки. Саммари отлично подойдут, если есть желание читать много, но времени не достаточно.

Конечно же, саммари – это не замена книги, это просто возможность читать больше и быстрее необходимой литературы.

Сегодня на русском языке можно найти саммари книг Стивена Хокинга, Карла Юнга, Била Гейтса, Джо Диспенза, Даниэля Канемана и других авторов с мировыми именами.



СЛИПСТРИМ и ВИРД-ФИКШН

«Литература странностей»

Эти жанры (направления, концепции) во многом похожи. Оба направления выросли из фантастики, оба создают странные и инаковые миры, оба делают акцент на чувствах и чувствительности. Происходит что-то странное. Например, герои превращаются в инопланетных существ. Или жителям планеты запретили смотреть вверх, или человек наутро проснулся тараканом. Но никто не чувствует иррациональности происходящего. Наоборот, история развивается так, будто она логична и последовательна, хотя все в ней неправильно.

Сегодня писателей, работающих в таком стиле, называют «новыми странными», а их основные жанры — вирд-фикшн (weird fiction, странная проза) и слипстрим (slipstream, ускользящий поток).

Weird fiction оформился в американском журнале художественной литературы *Weird Tales* («Странные истории»), который стремился дать площадку авторам, писавшим настолько причудливые истории, что никто их больше не публиковал. Журнал быстро стал культовым. В нем печатались Г.Ф. Лавкрафт, Роберт Говард, Роберт Блох, Кларк Эштон Смит и многие другие.

Лавкрафт определил жанр как *«литературу космического страха»*, который подрывает наш рационализм и постулирует существование других миров. Писатель заметил, что больше всего нас пугают не монстры в чулане, а страх, вызванный предположением, будто человечество дрейфует в холодной вселенной, полной невообразимых сил.

Писатель Илья Пивоваров трактовал жанр так: *«Вирд – это любая „странная проза“, в которой есть загадка, но нет ключей, которые бы помогли ее расшифровать, либо есть, но они слишком неявные, чтобы интерпретировать их однозначно»*.

Термин Slipstream был придуман автором романов в жанре киберпанка Брюсом Стерлингом в статье, впервые напечатанной в пятом выпуске журнала «SF Eye» от июля 1989 года. Как писал Стерлинг: *«...это – вид литературы, заставляющей вас чувствовать себя весьма необычно. Образ жизни вынуждает вас чувствовать себя именно так, если вы – достаточно чувствительный человек»*.

Примерами «литературы странностей» можно считать рассказ Клайва Баркера «Холмы, города», роман Чайны Мьевиля «Вокзал потерянных снов», роман Анны Каван «Лед».



СПЛАТТЕРПАНК

Сплаттерпанк или «экстремальный хоррор»

Splatter (брызги, разбрызгивание, месиво) и punk (субкультура, подразумевающая пренебрежение к конформизму, истеблишменту, мейнстриму).

Принято считать, что термин «сплаттерпанк» был введен в оборот Дэвидом Дж. Шоу в середине 1980 гг. для характеристики отдельных произведений жанра хоррор («гиперинтенсивный хоррор без границ»). Такого рода произведения отличаются сверхреалистичными и часто излишне натуралистичными сценами насилия, мрачной и гнетущей атмосферой, гротеском, нарушением различных канонов и стереотипов.

Как вспоминает Джон Скипп (автор сплаттерпанковских хорроров), в какой-то отдельный момент времени на литературном небосклоне возникли «новые звезды», произведения которых стилистически и тематически были различны, но в их основе лежали три принципа (как их сформулировал тогда Дж. Скипп): описание сцен насилия более детально нежели было принято раньше; откровенные, обычно странные, часто смешные сцены секса; разрушение культурных рамок.

Наиболее известные писатели в жарне «сплаттерпанк»: Дэвид Дж. Шоу, Ричард Лаймон, Клайв Баркер, Роберт Маккамон, Шон Хатсон, Эдвард Ли и другие.

В России: Илья Масодов, Сергей Демин, Николай Романов, Александр Подольский.



СТЕКЛО

«Стекло» – термин совсем новый, можно сказать, еще не вышедший за границы сленга. Появился он в среде фикрайтеров (тех, кто пишет фанфики), но сейчас уже покинуло фандомы и стало общеупотребительным. Как часто бывает в литературе, термин придумали намного позже, чем само явление. Кто и когда впервые ввел понятие «стекло», неизвестно.

«Стекло» – это драма, причем часто с привкусом безысходности. Это печальные, напряженные, болезненные моменты в книге, заставляющие читателя искренне переживать за героев, проливать слезы и ругаться на злую несправедливость. Это та душевная боль, после которой хочется, утерев слезы, сказать автору искреннее спасибо. «Стекло» царапает читателя в процессе, но он все равно получает удовольствие от хорошего произведения. Это явление потому и называется так, что ощущения от него такие же, словно от поедания

самого вкусного в мире битого стекла: очень больно, но остановиться совершенно невозможно. Недаром основное выражение, связанное с этим словом в приложении к художественным произведениям – «есть стекло».

То есть, «поесть стекла» – испытать моральные страдания при чтении или просмотре какого-то грустного и особенно эмоционального произведения.

В психологии есть такое понятие – «катарсис». Оно переводится как «очищение», «освобождение». И означает это состояние освобождение человека от негативных эмоций через их переживание. Литература (так же, как и театр или кино) позволяет переживать эти эмоции в воображаемой реальности, что дает человеку возможность испытать облегчение. В том числе и связанное с пониманием вымышленности страданий.

Но главное – такие реальные переживания из-за выдуманных героев способны очистить нашу психику от страхов, снять напряжение, которое грозит перерасти в невроз. Это заметили еще в глубокой древности, как и явление катарсиса, которое в далеком прошлом связывали с театральными постановками. Недаром же драма и трагедия считались высоким искусством, в котором душа омывается слезами.

Примеры книг, где можно «поесть стекла»: «Маленькая жизнь»

Ханья Янагихара, «Цветы для Элджерона» Даниел Киз, «Пока я жива» Дженни Даунхэм и др.



ТУРБОРЕАЛИЗМ

Некоторые писатели считают, что коллеги по цеху придумали этот жанр специально, чтобы отгородиться от фантастики, за которой закрепился стереотип развлекательного жанра. Считается, что термин придумал российский писатель и журналист Владимир Покровский.

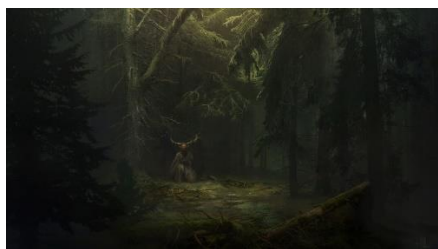
Кто-то считает, что никакого турбореализма вообще не существует, есть лишь тонкая прослойка интеллектуальных авторов, которым зазорно причислять себя к фантастам. Турбореализм можно определить, как философско-интеллектуальную фантастику, свободно смешивающую реальность и вымысел.

Но у жанра есть и другие приметы, кроме элитарности.

Теоретики фантастики выделяют в первую очередь принцип надтекста, когда автор выходит за пределы всех слоев будничной реальности, конструируя новую общечеловеческую и опережая свое время. Сиюминутные проблемы человека преобразуются в законы мироздания. Волна информации, создаваемой автором, катится из прошлого через будущее в вечность.

Второй принцип эпикатастрофизма показывает существование общества как перманентную катастрофу – нравственную, социальную или космологическую. Произведения жанра отличает глубинный психологизм, метафоры, символика.

К авторам, работающим в направлении турбареализма, относят Андрея Столярова, Андрея Лазарчука, Виктора Пелевина, Артура Геворкяна и др.



ФОЛК-ХОРРОР

Фолк-хоррор – литературный поджанр, для которого характерны элементы фольклора, народных преданий, легенд, языческих традиций, суеверий, примет.

Примеры фолк-хоррора можно найти не только у современных писателей, но и у классиков. Например, мистический сборник рассказов Николая Гоголя «Вечера на хуторе близ Диканьки» (этот сборник, в котором оживает поразительный мир фольклора – мир русалок, ведьм, призраков, демонов и чертей, относится именно к народному ужасу, ведь по легенде все эти истории Николай Гоголь собирал в полях, то есть узнавал от очевидцев, обычных людей из народа) или рассказы Говарда Лавкрафта, вдохновленные шумерскими мифами и легендами о мореплавателях.

Особенности жанра:

– Изолированная местность. Сюжет пугающих историй нередко разворачивается в глухой деревне, старом дачном доме или

вымирающем городе. Герои попадают в непривычную атмосферу заброшенности с ограниченной связью и уже сформированным обществом, для которого новичок – это чужак.

– Стихия. Пейзаж местности, как правило, особенный: нетропуемая природа или лес с остатками древних святилищ. Поэтому в мистических историях нередко появляются карельские леса, топкие болота, загадочные пустыри.

– Хтонь. В сюжете фолк-хорроров присутствует хтонь, что-то жуткое, древнее и связанное с землей. Это иррациональные существа, не поддающиеся логике, в них нет разума, они связаны с неизбежностью смерти. Хтонь – нечто, исходящее от народа, населяющего ту или иную землю, его коллективное бессознательное, набор нарративов, ценностей народа.

– Обособленное общество. Местным жителям, живущим на особенной территории, присуща специфическая мораль, вера, которая всем остальным представляется антиморалью. Например, они могут верить в существование леших, домовых и т.д., и как раз-таки эта вера защищает их от подобной хтони.

– Остросюжетность. Обычно в фолк-хоррорах уютная, теплая атмосфера какой-либо глубинки переплетается с мистическим страхом, атмосферой ужаса, непроглядной тьмы. Автор создает напряженный, таинственный, мрачный сюжет, который не дает расслабиться и с каждой страницей распаляет интерес к истории все сильнее. Все для того, чтобы поклонник жанра вздрагивал от случайного скрипа или шороха.

Признанным мастером мистических историй и автором бестселлеров в жанре фолк-хоррора является Татьяна Мاستрюкова. Хорошим примером является диалогия «Хроники болотного края» Ольги Птицевой, «Убежище 3/9» Анны Старобинец, «Убыр» Шамиля Идиатуллина, «Вьюрки» Дарьи Бобылевой.



ФЛЕШ-ФИКШН

Флеш-фикшн – это микропроза, сверхкороткие рассказы, максимальная длина которых не превышает 1500 слов, но, как правило, они короче – 100, 50, а то и 6 слов.

Несмотря на краткость, рассказ флеш-фикшн должен отвечать всем требованиям, предъявляемым к художественной литературе:

- наличие сюжета с классической структурой: завязка, развязка, кульминация;
- герои (от одного до трех) со своими характерами;
- конфликт и его разрешение;
- сеттинг (описания мира, обстановки, атмосферы);
- настроение.

Такой рассказ подчас оказывает на читателя даже более сильное воздействие, чем полномасштабное повествование на 20-30 тысяч знаков.

Сам формат небольшого текста появился намного раньше термина флеш-фикшн. В этом формате написаны некоторые рассказы

А. П. Чехова («Беседа пьяного с трезвым чертом»), М. Зощенко («Аристократка», «Жертва революции»), рассказ «Пешеход» Рэя Брэдбери и многие другие.

Есть несколько видов флеш-фикшна, которые разделяются только количеством слов.

Миниассказы

Это произведения максимальным объемом до 1500 слов, но чаще всего не более 1000.

Микрорассказы

Объем их ограничен 10 словами. Пожалуй, самый известный микрорассказ приписывают Э. Хемингуэю: *«Продаются детские ботиночки. Неношеные»*. А это микрорассказ в жанре хоррор, написанный Фредериком Брауном: *«Последний человек на Земле сидел в комнате. В дверь постучались...»*.

Драбблы

Один из самых популярных видов флеш-фикшена. Это истории объемом не более 100 слов. Иногда бывает и ограничение до 55 слов. Основное требование к драбблам – неожиданный конец.

Рандеву

«Зазвонил телефон.

– Алло, – прошептала она.

– Виктория, это я. Давай встретимся у причала в полночь.

– Хорошо, дорогой.

– И, пожалуйста, не забудь захватить с собой бутылочку шампанского, – напомнил он.

– Не забуду, дорогой. Я хочу быть с тобой сегодня ночью.

– Поторопись, мне некогда ждать! – воскликнул он и повесил трубку.

Она вздохнула, затем улыбнулась.

– Интересно, кто это? – сказала она».

Николь Веддл



ХОНКАКУ

Хонкаку – жанр японской остросюжетной литературы, детектив, построенный согласно классическому канону, сложившемуся на Западе во 2-й половине XIX – 1-й трети XX вв.

Автором термина является Сабуро Кога. Около 1925 года Сабуро предложил называть «хонкаку» те детективные истории, где автор сосредоточен прежде всего на логической загадке, которую представляет собой преступление, и на решении этой загадки, а всему остальному уделяет гораздо меньшее внимание.

Образцами таких историй стали работы некоторых основателей и первых классиков детективного жанра (Эдгара Аллана По, Артура Конана Дойля и др.), а позднее Агаты Кристи, Эллери Куина и др.

У хонкаку есть несколько отличительных от обычного детектива признаков.

– В отличие от западной детективной традиции, где важная роль отводится героям произведений и их взаимоотношениям, японский хонкаку целиком погружает в решение головоломки. Это не книга о загадке, а книга-загадка.

– Каждый хонкаку выстроен с математической точностью и похож на головоломку. Автор щедро делится подробностями и датами, детально описывает обстановку и в некоторых случаях предлагает схему места преступления, чтобы отслеживать перемещения героев.

– Если мистицизм в классическом западном детективе используется как зрелищный инструмент, то в японском хонкаку все настолько пронизано мистикой, что заставит вас допускать потусторонность преступления.

– Привычные логические рассуждения, дедуктивный и индуктивный методы играют свою роль, но не всегда являются действенным способом разгадать тайну. Важно лишь сатори, или «внезапное озарение». Иногда, чтобы что-то понять, нужно не понимать, а чувствовать.

– Как и многое, придуманное японцами, хонкаку-детектив – абсолютно прикладная вещь, позволяющая реализовать главную потребность любителей детектива – самому стать сыщиком и даже обойти главного героя, обнаружив преступника первым.

Одним из ярких представителей жанра является писатель Содзи Симада. Его детективы читают во всем мире, а имя писателя стойко ассоциируется с син-хонкаку. Син-хонкаку – это «новый хонкаку». Так называют японские детективы, подарившие вторую жизнь жанру в конце XX века. Его роман «Токийский Зодиак» стал

международным хитом и положил начало серии, главным героем которой стал сыщик Киеси Митарай. К этому жанру относятся «Дом с синей комнатой» Рику Онда, «Убийства в десятиугольном доме» Юкито Аяцудзи.



ЭРГОДИКА

Сам термин появился в 1997 году и вышел из-под пера Эспена Дж. Орсета, профессора университета в Копенгагене. В своей книге «Cybertext: Perspectives on Ergodic Literature» Орсет пробует разобраться, что же делает текст «эргодичным» и соединяет в один термин греческие *ergon* («работа, труд») и *hodos* («путь»).

По сути, к эргодике относятся все книги, где читатель активно участвует в составлении текста. То есть, от того, в каком порядке вы читаете, буквально зависит вся история. Нелинейное повествование, несколько концовок, возможность выбрать дальнейшее развитие сюжета.

С увеличением количества игр, покоряющих весь мир, например, *Grand Theft Auto V* и *Ведьмак*, эргодическая литература является, возможно, самым актуальным литературным жанром современности. Подобно тому, как действия и выбор геймера влияют на

ход игры, способ, которым читатель принимает решение читать эргодический текст, меняет смысл чтения.

Примером эргодической литературы может роман Дага Дорста и Дж.Дж. Абрамса «Книга S», в котором есть два альтернативных сюжета. К этому жанру относится «Сад расходящихся тропок» Х. Л. Борхеса, «Дом листьев» Марка Данилевского, «Вверх по лестнице, ведущей вниз» Бел Кауфман.

Алфавитный указатель

Автофикшн

Биззаро-фикшн

Гримдарк

Криптоистория

Метапроза или металитература

РеалРПГ

Ретеллинг

Саммари

Слипстрим

Сплаттерпанк

Стекло

Турбореализм

Флеш-фикшн

Фолк-хоррор

Хонкаку

Эргодика

Список литературы

1. Weird fiction и slipstream / URL: <https://knife.media/weird-fiction-slipstream/?ysclid=lwrhzbsyjr914345665> (28.09.2024)
2. Славянские фолк-хорроры, которые пробирают до мурашек / URL: <https://dzen.ru/a/ZqOB7JwBUHb4OF91?ysclid=lzv2zagh3w303165782> (01.10.2024)
3. Слипстрим, технофэнтези, бizzарро-фикшн, турбореализм: жанры фантастики, о которых вы не знали / URL: <https://knife.media/new-genres-sci-fi/> (24.09.2024)
4. Сплаттерпанк и экстремальный хоррор / URL: <https://darkermagazine.ru/page/splatterpank-i-ekstremalnyj-horror?ysclid=m1g4yp15et457498157> (24.09.2024)
5. «Стекло» в литературе. Что это такое и зачем оно нужно / URL: https://dzen.ru/a/YqTLUGs833_1LXCF (25.09.2024)
6. Флеш-фикшн – лучше меньше да лучше / URL: <https://dzen.ru/a/YnFkSvo4YHRaHZDz> (24.09.2024)
7. Что значит «поем стекла»? / URL: https://www.chitai-gorod.ru/articles/chto_znachit_poyest_stekla-3707?ysclid=lujeweqs72615770243 (24.09.2024)
8. Что такое метапроза? / URL: <https://dzen.ru/a/YbT2pL8V4SrragT8> (24.09.2024)
9. Что такое хонкаку? / URL: https://www.chitai-gorod.ru/articles/chto_takoye_khonkakudetektiv_7_knig_dlya_znakomstva_s_zhanrom-4172?ysclid=m1q1m4649f67619834 (21.09.2024)
10. Что такое эргодическая литература и почему её не стоит бояться / URL: <https://news.myseldon.com/ru/news/index/244998933> (21.09.2024)

**Современная литература:
жанры, направления, имена**
Часть II
методическое пособие

*составитель Г.В. Быкова
отв. за выпуск А.Н. Кармалита*

*ГУК ЯО «Областная библиотека
для молодежи им. А.А. Суркова»
150048, г. Ярославль, Московский проспект, 147*