

МИНИСТЕРСТВО НАУКИ И ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ РОССИЙСКОЙ ФЕДЕРАЦИИ  
федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования  
«Тольяттинский государственный университет»

Гуманитарно-педагогический институт

(наименование института полностью)

Кафедра «Русский язык, литература и лингвокриминалистика»

(наименование)

45.03.01 Филология

(код и наименование направления подготовки / специальности)

Отечественная филология (русский язык и русская литература)

(направленность (профиль) / специализация)

## ВЫПУСКНАЯ КВАЛИФИКАЦИОННАЯ РАБОТА (БАКАЛАВРСКАЯ РАБОТА)

на тему Лингвостилистические особенности произведений в жанре фэнтези  
(на примере произведений А. Сапковского)

Обучающийся

А.С. Колмыкова

(Инициалы Фамилия)

(личная подпись)

Руководитель

д-р пед. наук, доцент Л.А. Сомова

(ученая степень (при наличии), ученое звание (при наличии), Инициалы Фамилия)

## Аннотация

Выпускная квалификационная работа посвящена теме «Лингвостилистические особенности произведений в жанре фэнтези (на примере произведений А. Сапковского)»

Предметом являются лингвостилистические особенности романа А. Сапковского в жанре фэнтези как отражение специфики художественной речи, свойственной произведениям данного жанра.

Поскольку целью исследовательской работы явилось описание специфики жанра фэнтези современного автора в аспекте лингвостилистики, то сформировались задачи, соединяющие в себе литературоведческие и лингвистические аспекты: исследовались научные работы современных ученых, посвященные жанру фэнтези; были определены основные черты произведений в данном жанре; выявлены специфические черты жанра фэнтези в аспекте лингвостилистики; описаны лингвостилистические особенности произведений А. Сапковского в жанре фэнтези.

Методологической основой для исследования послужили положения научных работ таких лингвистов, как С.Н. Арзуманян [1], А.В. Ващенко [3], С.В. Гусарова [6], Н.А. Дроздова [9], Х.Л. Каимова [12] и др.

В результате исследования были сформулированы следующие выводы. Жанр фэнтези продолжает развиваться и совершенствоваться в современных условиях жизни, поэтому важно определять черты этого жанра с учетом новых тенденций литературного процесса.

Произведение современного автора А. Сапковского «Ведьмак» отражают и своеобразие авторского идиостиля, и общие лингвостилистические черты, свойственные жанру фэнтези: изучая фрагменты произведений данного автора можно увидеть, как общестилевые черты жанра фэнтези задают стилевую канву авторского текста.

Среди лингвистических средств, оформляющих произведение жанра фэнтези А. Сапковского важнейшую роль играют «говорящие» имена

собственные; индивидуализированная и в тоже время характерная для фэнтезийного мира, в котором живет герой, речь персонажа; множественная звукоподражательная лексика; разговорная речь.

В романе «Ведьмак» основными терминами являются лексемы «magic» (магия), а также синонимы «sorcery» и «wizardry» (магия, волшебство), а также множество других слов, связанных с темой магии. Использование такой тематической лексики позволяет более выразительно передавать чувства и образы, особенно в кульминационные моменты повествования. Особенно заметны такие тематические поля, как «страх», «цвет» и «волшебство».

Изучение книги А. Сапковского «Ведьмак» позволило выявить преобладание жанровых особенностей фэнтези на языковом уровне, прежде всего, лексическом. Эти жанровые особенности включают магию, борьбу между Добром и Злом. Лингвистическими особенностями являются особенности речи персонажей и использование искаженных слов. В контексте книги А. Сапковского эти характеристики выражены через использование тематической лексики, символической колоративной лексики и художественных средств, таких как сравнения и метафоры. Стилистически книга обладает колоритом древности и сказочности.

В соответствии с задачами работы данное исследование имеет следующую структуру: оно состоит из введения, трех глав, заключения и списка используемой литературы и используемых источников.

Результаты данного исследования были апробированы на внеклассном мероприятии (9 класс) в период прохождения педагогической практики в ГБОУ СОШ с. Подстепки; изложены в докладах, сделанных на конференциях «Дни науки в ТГУ» (апрель 2023г.) и тезисах, рекомендованных к печати в сборнике научных статей по итогам конференции («Открытие мира фэнтези с точки зрения мифа и легенды на основе романов-фэнтези Анджея Сапковского»).

## Оглавление

Введение.....	5
Глава 1 Жанр фэнтези: специфика языкового воплощения художественного мира писателя. ....	10
1.1 Жанровая характеристика фэнтези в России и за рубежом.....	10
1.2 Особенности жанра фэнтези и его признаки .....	18
1.3 Лингвостилистические особенности жанра фэнтези .....	26
Глава 2 Лингвостилистические особенности фэнтези	
А. Сапковского «Ведьмак» .....	32
2.1 Характеристика и признаки фэнтези в творчестве А. Сапковского	32
2.2 Лингвостилистические особенности фэнтези А. Сапковского «Ведьмак» .....	37
Заключение .....	45
Список используемой литературы и используемых источников .....	48
Приложение А Разработка урока по теме «Обучение написанию фэнтези» .....	52

## Введение

В настоящем исследовании предпринята попытка описания лингвостилистических особенностей текста современного художественного произведения в жанре фэнтези.

Фэнтези – молодой жанр современной литературы, появившийся в 90-х годах прошлого века. Фэнтези, которое изначально создавалось как жанр в мейнстриме фантастической литературы, быстро перешло границы художественной литературы и во многом повлияло на развитие таких сфер культуры, как кино, изобразительное искусство, музыка, досуг, медиа и т.д. Такая универсальность и проникающая способность позволяют интерпретировать фэнтези как феномен мировой культуры, руководствующийся своими собственными законами, создающий свою оригинальную философию. Сегодня «фэнтези» уже прочно вошло в обыденную жизнь и сознание человека. На сегодняшний день слово «фэнтези» прочно вошло в сознание человека. На подсознательном уровне читатель современной литературы понимает значение, но в то же время понимание фэнтези с точки зрения феномена вызывает многочисленные дискуссии, касающиеся происхождения, периода, места возникновения и взаимосвязи с фантастикой.

Мнения ученых, рассматривающих проблемы феномена «фэнтези», разошлись. Некоторые ученые считают фэнтези ответвлением научной фантастики, другие называют фэнтези разновидностью ненаучной фантастики. А некоторые считают фэнтези разновидностью литературной сказки. Однако существуют концепции, в рамках которых фэнтези занимает самостоятельное положение в современном литературном мире, и, более того, можно встретить суждение, которые сводятся к признанию фэнтези направлением в современной литературе.

В связи с этим изучение жанровых особенностей, характерных для фэнтези, является актуальным и значимым для науки.

Объектом настоящего исследования является лингвостилистическое своеобразие жанра фэнтези.

Предметом являются лингвостилистические особенности романа А. Сапковского в жанре фэнтези как отражение специфики художественной речи, свойственной произведениям данного жанра.

Целью исследовательской работы является описание специфики жанра фэнтези современного автора в аспекте лингвостилистики.

Поставленная цель предполагает последовательное решение следующих задач:

- Исследовать работы современных ученых, посвященные жанру современного фэнтези, и определить основные черты произведений, написанных в данном жанре.

- Представить определение жанра фэнтези, отражающее современные тенденции его осмысления.

- Рассмотреть специфические черты жанра фэнтези, акцентируя внимание на языковом аспекте таких произведений.

- Обозначить особенности творчества А. Сапковского.

- Описать лингвостилистические особенности произведений А. Сапковского в жанре фэнтези.

Источником языкового материала для исследования послужили фрагменты художественных текстов из книги Анджея Сапковского «Ведьмак». Выбор данного источника обусловлен рядом причин. Во-первых, данная книга популярна во всем мире и переведена на множество языков, на основе книги был снят сериал и выпущена игра, которая получила популярность в так называемом «фандом-мире Ведьмака». Популярность коснулась не только детской аудитории, но и взрослой. Во-вторых, лингвистическая и стилистическая основа книги до сих пор малоизучена, несмотря на то, что книги написаны в конце прошлого столетия. В третьих, изучение языковых особенностей такого рода произведений позволит понять причину популярности жанра фэнтези у читателей XXI века. В четвертых,

такое исследование может помочь современным авторам, которые только начинают писать произведения в жанре фэнтези. Книга польского автора анализируется в переводе Е.П.Вайсброта, который сам автор, в целом, одобрил. Переводчик, тем не менее, часто отражал довольно точно лингвостилистические черты произведений такого рода, исходя из специфики жанра (это помогало ему в переводе), хотя и допускал отдельные ошибки в отражении индивидуально-творческого, авторского, сознания, репрезентированного в языке художественного произведения. В работе использованы примеры из текста А.Сапковского «Ведьмак», которые адекватно отражают и авторское сознание, и общестилистические черты, свойственные жанру фэнтези.

Для толкования семантики некоторых исследуемых языковых единиц были использованы различные источники, включая электронный мультязычный словарь АБВУД Lingvo x3 (2008), интернет-словари (например, Мультитран: <https://www.multitrans.ru/>) и словари лингвистических терминов, такие как словари Т.В. Матвеевой [17] и О.С. Ахмановой[2], а также другие справочные материалы.

Методологическую основу исследования составляют: метод сплошной выборки, описательный метод, а также компонентный, сопоставительный методы. Лингвостилистический анализ стал основой выявления языковой специфики произведения в жанре фэнтези.

Теоретической основой для исследования послужили работы различных лингвистов, включая С.Н. Арзуманян, А.В. Ващенко, С.В. Гусарова [5], Н.А. Дроздова [9], Л.Н. Ефимова, Х.Л. Каимова, А.А. Мостепанов, Ю.Н. Образцова, В.К. Олейник [20], Ю.В. Пономаренко, М.К. Попова [22], С.Г. Тер-Минасова [29], В.С. Толкачев [31], Т.В. Филимонова, М.А. Штейнман [35] и О.К. Яковенко[37].

Теоретическая значимость работы определяется тем, что это исследование вносит свой вклад в изучение творчества популярного писателя

Анджея Сапковского и анализ жанра фэнтези, который набирает все большую популярность в литературе и киноиндустрии.

Практическая значимость исследования заключается в основных положениях, выводах и подобранных языковых материалах, которые могут быть использованы в лексикографии (при составлении двуязычных словарей).

Положения, выносимые на защиту:

- Жанр фэнтези продолжает развиваться и совершенствоваться в современных условиях жизни, поэтому важно определить черты этого жанра с учетом новых тенденций литературного процесса.

- Произведение современного автора А. Сапковского «Ведьмак» отражают и своеобразие авторского идиостиля, и общие лингвостилистические черты, свойственные жанру фэнтези: изучая фрагменты произведений данного автора можно увидеть, как общестилевые черты жанра фэнтези задают стилевую канву авторского текста.

- Среди лингвистических средств, оформляющих произведение жанра фэнтези А. Сапковского, важнейшую роль играют: «говорящие» имена собственные; индивидуализированная и в то же время характерная для фэнтезийного мира, в котором живет герой, речь персонажа; множественная звукоподражательная лексика; разговорная речь, помогающая восприятию героя, как «своего», близкого современному читателю, участника диалога.

- В романе «Ведьмак» основными терминами являются лексемы «magic» (магия), а также синонимы «sorcery» и «wizardry» (магия, волшебство), а также множество других слов, связанных с темой магии. Использование такой тематической лексики позволяет более выразительно передавать чувства и образы, особенно в кульминационные моменты повествования. Особенно заметны такие тематические поля, как «страх», «цвет» и «волшебство». Они помогают создать более яркую и полную атмосферу повествования в романе Анджея Сапковского «Ведьмак».



В соответствии с задачами работы данное исследование имеет следующую структуру: оно состоит из введения, трех глав, заключения и библиографического списка.

Во введении обосновывается актуальность исследования, формулируется его цели, задачи, указываются источники фактического материала, методология, теоретическая база и практическая значимость работы.

Первая глава, под названием «Теоретические аспекты изучения жанра фэнтези», содержит основные тезисы и положения, относящиеся к данному литературному жанру, объясняет понятие «фэнтези» и описывает лингвистические особенности, присущие произведениям этого жанра.

Вторая глава работы «Лингвостилистические особенности фэнтези А. Сапковского» посвящена описанию языковых особенностей романа «Ведьмак», отражающего современные лингвостилистические тенденции жанра фэнтези.

В заключении изложены выводы проведенного исследования по теме «Лингвостилистические особенности произведений в жанре фэнтези (на примере произведений А. Сапковского)».

Приложение включает в себя разработанный урок обучения русскому языку по написанию фэнтези с подробным описанием сценария такого занятия.

## **Глава 1 Жанр фэнтези: специфика языкового воплощения художественного мира писателя**

### **1.1. Жанровая характеристика фэнтези в России и за рубежом**

Хотя жанр фэнтези существует менее двух столетий, его корни уходят в далекое прошлое, где элементы сверхъестественного и фантастики были часто использованы в литературе. Однако современный жанр отличается от простых сказок, которые содержат только фантастические элементы. В нем важны логика произведения, выдумка автора и авторство элементов, а не их простое заимствование из фольклора.

Работы, которым вы не обязательно доверяли, верили в чудеса или верили только наполовину, такие как европейские рыцарские романы и сказки «Тысяча и одна ночь», постепенно превратились в произведения, демонстрирующие эти черты. Такие авторы, как Джордж Макдональд, создавали откровенно фантастические произведения.

Публикация «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкина оказала огромное влияние на литературу в этой области, установила форму эпического фэнтези, а также способствовала тому, что жанр фэнтези стал коммерчески отличным и жизнеспособным.

Современная жанровая фэнтези представляет собой отдельный мир фантазий, с четко определенными правилами, географией и историей. Традиционные сказки происходят в нашем мире или в неопределенном прошлом или месте, но редко описываются с какой-либо точностью. Кроме того, современная жанровая фэнтези может иметь рациональную версию, например, в рассказах о Затерянном мире в XIX-XX веках.

Второе отличие состоит в том, что сверхъестественное в фэнтези по замыслу вымышлено. «В традиционных сказках степень, в которой автор считал сверхъестественное реальным, может охватывать спектр от легенд, воспринимаемых как реальность, до мифов, понимаемых как описывающих в

понятных терминах более сложную реальность, до поздних, намеренно вымышленных литературных произведений» [16, с. 24-25].

Наконец, «фантастические миры современной художественной литературы создаются автором или группой авторов, часто с использованием традиционных элементов, но обычно перестраиваемых и интерпретируемых. В традиционных сказках с элементами фэнтези использовались известные мифы и фольклор, а любые отличия от традиции считались вариациями на тему; традиционные сказки никогда не считались отдельными от местного фольклора сверхъестественным. Переходы между традиционными и современными формами фантастической литературы очевидны в ранних готических романах, историях о привидениях 19-го века и романтических романах, все из которых использовали традиционные фэнтезийные мотивы, но подчинялись авторским концепциям» [16, с. 24].

Согласно стандарту, произведение, созданное до определения жанра фэнтези, не может рассматриваться как принадлежащее к нему, даже если в нем содержатся фэнтезийные элементы. Тем не менее, фэнтези охватывает все разновидности фантастической литературы, как современные, так и традиционные предшественники, в том числе многие элементы, которые более ранние авторы считали истинными или почти истинными, но являются полностью вымышленными и фантастическими в глазах современных читателей. Однако, даже в более узком определении, необходимо изучение истории жанра фэнтези, чтобы прояснить его истоки и возникновение в современной литературе. Традиционное письмо содержит важные элементы, которые современные писатели-фантасты широко используют в качестве вдохновения для написания.

Язык таких произведений формировался в зависимости от художественных задач продиктованных определенным временем, особенностями мировосприятия людей разных эпох. Рассмотрим периоды развития жанра фэнтези.

Развитие фэнтези проходило ряд этапов.

1. Романтический мир в романах эпохи возрождения. С ростом образованности в середине средневековой европейской эпохи наряду с более ранними мифами и легендами появились также литературные вымыслы. Одним из первых появился жанр романса. Этот жанр включал в себя фэнтези и не только просто следовал традиционным мифам и басням, но и в своей окончательной форме смело создавал новые чудеса из всего полотна. Романтика сначала касалась традиционных тем, в первую очередь трех тематических циклов сказок, собранных позже в фэнтези «Дело Рима» (фактически сосредоточенное на жизни и деяниях Александра Македонского), «Дело Франции» (Карл Великий, Роланд и его главный паладин) и «Дело Британии» (жизни и деяния короля Артура и рыцарей Круглого стола), в том числе поиски Святого Грааля).

«В эпоху Возрождения романтика продолжала быть популярной. Тенденция была к более фантастической фантастике. Английский «Смерть Артура» сэра Томаса Мэлори (ок. 1408–1471) был написан прозой; это произведение доминирует в литературе о короле Артуре и часто считается канонической формой легенды» [8, с. 621]. «Мотивы Артура постоянно появлялись в литературе с момента ее публикации, хотя произведения были смесь фэнтези и не фэнтези» [8]. «В то время это и испанский «Амадис де Гаула» (1508 г.) (также проза) породил множество подражателей, и этот жанр был широко принят, породив такие шедевры поэзии эпохи Возрождения, как «Неистовый Орландо» Людовико Ариосто и «Освобожденный Иерусалим» Торквато Тассо. Сказка Ариосто с ее бесконечно блуждающими персонажами, множеством чудес и приключений была исходным текстом для многих фантазий о приключениях» [7, с. 60].

«Сказка о «Дон Кихоте» глубоко высмеивала условности романа и помогла положить конец этому периоду романтики, хотя этому способствовали и другие исторические направления в художественной литературе» [41, с. 9].

2. Просвещение. «Литературные сказки, написанные Шарлем Перро и мадам д'Ольнуа, стали очень популярными в начале этой эпохи. Многие сказки Перро стали основными элементами сказок и повлияли на последние фэнтези как таковые. Действительно, когда мадам д'Ольнуа назвала свои произведения «contes de fée» (сказки), она изобрела термин, который сейчас обычно используется для этого жанра, тем самым отличая такие сказки от тех, в которых нет чудес» [10, с. 858]. Это повлияло на более поздних писателей, которые точно также переняли народные сказки в период романтизма.

Однако эта эпоха была особенно враждебна фэнтези. «Писатели новых типов художественной литературы, такие как Дефо, Ричардсон и Филдинг, были реалистичны по стилю, и многие ранние реалистические произведения критиковали фантастические элементы в художественной литературе» [15, с. 13-14]. За исключением нескольких историй о волшебстве и привидениях, в этот период было написано очень мало фэнтези.

С одной стороны, это был важный этап в развитии фэнтези как «жанра». Развитие реалистического жанра привело, наоборот, к выделению фэнтези в отдельный вид.

3. Романтизм. В ответ на просветительский культ разума романтизм высоко ценил сверхъестественное, традицию и воображение, а также эпоху, в которой они должны были господствовать, – Средневековье. В этих чертах охотно заимствованы традиционные элементы научной фантастики. «Романтики ссылались на средневековый роман как на оправдание произведений, которые они хотели создать, в отличие от реалистического давления Просвещения; они не всегда были фантастическими, иногда просто маловероятными, но оправдание использовалось даже из фантазии» [8, с. 821].

Одним из первых литературных результатов этого безумия стал готический роман, литературный жанр, зародившийся в Британии благодаря роману Горация Уолпола «Замок Отранто» (1764). «Это предшественник как современного фэнтези, так и современной фантастики ужасов, и, прежде всего, он привел к общему определению «готики» как связанной с тьмой и

ужасом. Выдающиеся черты готических романов включали ужас, тайну, сверхъестественное, призраков, дома с привидениями, замки, люки, гибель, смерть, разложение, безумие, наследственные проклятия и так далее. В этот момент в жанре царила фантастическая, сказочная атмосфера» [23, с. 14]. «Готические сказки допускали, но не требовали элемента сверхъестественного. Некоторые истории, казалось, содержали такие элементы, а затем объясняли их. Жанр находился на границе между фэнтези и не фэнтези, но многие элементы из него, особенно дома особого значения, древние, принадлежавшие знати и часто овеянные легендами, были включены в современное фэнтези» [8, с. 424].

Готические авторы активно применяли романские средства, похожие на те, что использовал Дефо, а не собственно литературный стиль романа. Они также начали использовать пейзажи, чтобы выразить настроение персонажей. Несмотря на это, готика оставалась жанром, который ограничивал фантазию. Например, Уолпол в «Замке Отранто» представил свою работу как перевод и выделил вымышленного первоначального автора, на которого он возложил ответственность за фантастические элементы произведения, от которых Уолпол дистанцировался.

4. Современное фэнтези. «Жанр современного фэнтези впервые зародился в 18 веке с ростом популярности вымышленных рассказов о путешествиях, на которые повлияли и находились под влиянием другие ранние формы спекулятивной фантастики, и, наконец, в 19 веке развился из литературного гобелена фантастических историй и получил признание. как отдельный жанр (в основном из-за почти общего отказа от элементов фэнтези из «мейнстримной» фантастики) в конце 19 в.» [15, с. 39].

В начале викторианской эпохи истории все еще содержали менее достоверные элементы фэнтези. Чарльз Диккенс использовал новые характеристики, чтобы сделать свою историю о привидениях более реалистичной в «Рождественской песне в прозе».

Ганс Христиан Андерсен начал писать новый стиль сказок, оригинальные сказки, рассказанные серьезно. Используя это, Джон Раскин написал историю «Король Золотой реки», в которой использовал новые уровни стилистики и создал сильного, но доброго персонажа Юго-Западного Ветра, напоминающего последнюю версию персонажа Гэндальфа.

Именно в конце 19-го и начале 20-го века реально начал формироваться жанр современного фэнтези. Уильям Моррис – возрожденец британских ремесел и поэт, написавший во второй половине века несколько фантастических романов и повестей, самый известный из которых – «Колодец на краю света». «Он был глубоко вдохновлен средневековыми романами и сагами; его стиль был нарочито архаичным, основанным на средневековых романах. Во многих отношениях Моррис стал важной вехой в истории фэнтези, потому что, в то время как другие писатели писали о чужих землях или мирах грез, работы Морриса были первый, кого отправляют в полностью придуманный мир: мир фантазий» [15, с. 39].

Эти фантастические миры были частью общей тенденции. В это время началась общая тенденция к созданию более самостоятельных и осмысленных фэнтезийных миров.

Такие авторы, как Эдгар Аллан По и Оскар Уайльд (в «Образе Дориана Грея»), также развивали фэнтези, рассказывая истории ужасов, отдельную ветвь фэнтези, которая должна была оказать большое влияние на Лавкрафта и других авторов темного фэнтези.

Несмотря на популярность Морриса в то время, только на рубеже веков фантастическая фантастика начала достигать широкой аудитории. Х. Райдер Хаггард разработал условности поджанра «Затерянный мир», которые иногда включали фэнтезийные произведения, как, например, в собственной «Она» Хаггарда. Поскольку Африка до сих пор в значительной степени неизвестна европейским писателям, она предоставила место для этого типа.

В этот период было выпущено несколько классических детских фантастических фильмов, таких как «Питер Пэн» и «Чудесный волшебник из

страны Оз». «Действительно, в начале 20-го века К. С. Льюис заметил, что фэнтези было более принято в детской литературе, и поэтому писатель, интересующийся фэнтези, часто писал в ней, чтобы найти аудиторию» [11, с. 41].

В это время терминология жанра не устоялась. Многие фантазии того времени назывались сказками. Название «фэнтези» появилось позже; вплоть до Толкина «Хоббит», термин «сказка» был актуален.

В 1923 году был основан «первый фэнтезийный журнал *Weird Tales*. Со временем последовал ряд других подобных журналов, в первую очередь «Журнал фэнтези» и «Научная фантастика». В то время формат бумажных журналов был на пике популярности и помог приблизить фэнтези к более широкой аудитории. Такие журналы также сыграли большую роль в развитии научной фантастики, и именно в этот период началось слияние двух жанров» [41, с. 78].

Некоторые из самых известных авторов этого жанра начали свою карьеру в этих журналах, в том числе Кларк Эштон Смит, Фриц Лейбер, Рэй Брэдбери и, самое главное, Лавкрафт. «На Лавкрафта большое влияние оказал Эдгар Аллан По и, в несколько меньшей степени, лорд Дансени; благодаря своим рассказам о мифах Ктулху он стал одним из самых влиятельных авторов фэнтези и ужасов в двадцатом веке» [41, с. 79]. работы Толкиена – наиболее читаемые произведения фэнтези.

Однако именно появление высокого фэнтези и, что наиболее важно, популярность «Хоббита» и «Властелина колец» Дж. Р. Р. Толкиена, наконец, позволила фэнтези стать мейнстримом. Толкин выпустил «Хоббит» в 1937 году и «Властелин колец» в 1950-х; в то время как первая была детской фантастикой, вторая была эпической фэнтези большого размаха и серьезности. [15]. Хотя работа Толкиена имела успех в Британии, только в конце 1960-х она стала популярной в Америке; в какой-то момент, правда, стали продавать в больших количествах. Том Шиппи, «Дж. Р. Р. Толкин: автор



века», с. Величайшая книга века обнаружила, что «Властелин колец» был выбран самыми разными группами.

Влияние его книг в сочетании с успехом нескольких других сериалов, таких как «Хроники Нарнии» К.С. Льюис и «Земноморье» Урсулы К. Ле Гуин помогли укрепить популярность жанра.

Посттолкиновское фэнтези. С огромным успехом произведений Толкина многие издатели начали искать новую серию, которая могла бы иметь такую же привлекательность массового рынка. Впервые издание фэнтези стало прибыльным бизнесом и романы в жанре фэнтези стали заменять журналы художественной литературы как основу жанра.

Хотя многие фантастические романы того времени оказались популярными, «Ведьмак; Час презрения» появился только в 1995 году; Издатели «Часа презрения» «добились новаторского успеха, на который они надеялись. Книга стала фантастическим романом, вошедшим в список бестселлеров. В результате в последующие годы этот жанр пережил невероятный бум продаж.

В то время как фэнтези оставался своего рода маргинальным рынком, в последние годы все начало меняться. Многолетний сериал в жанре легкого фэнтези от Пирса Энтони (Ксанф) и Терри Пратчетта (Плоский мир) регулярно попадала в списки бестселлеров, начиная с 1980-х годов. В романах Роулинг о Гарри Поттере, которые стали самой продаваемой серией книг всех времен. Невероятный успех нескольких экранизаций фантастических романов, таких как «Властелин колец» и «Властелин колец», способствовал дальнейшему развитию этой тенденции.

В наши дни жанр фэнтези по-прежнему остается обширной и многогранной средой, объединяющей множество поджанров литературы: от классического высокого фэнтези с мечами и колдовством до магического реализма, сказочной фэнтези, темного фэнтези с элементами ужаса и многого другого.

## 1.2 Особенности жанра фэнтези и его признаки

Термин «жанр» включает определенные характеристики, присущие художественному произведению, такие как повторяемость, традиционность, наличие границ и т.д. Эти черты определяют тип произведения и делают его узнаваемым. Тем не менее, теория жанров продолжает развиваться, и это одна из наиболее динамичных категорий в области искусствознания. Этот вопрос наиболее продуктивно изучен в литературоведении, где признают сложность и изменчивость жанра. Жанр в своей сущности - это совокупность признаков, исторически сложившийся тип дискурса. Эти определения, в целом, не противоречат друг другу, а, наоборот, дополняют друг друга. Поэтому оба определения используются в данном исследовании в равной мере. Фэнтези, как жанр фантастической литературы, возник на основе нереальных предпосылок. Если произведение содержит подобные предпосылки, то оно относится к фантастике. Художественная литература как жанровое образование включает науку, художественную литературу, ужасы, мистику и фэнтези. Ф. Мендлсон критически оценивает попытки сформулировать определение жанра фэнтези: «Полемика вокруг определения затянулась, и консенсус наметился как принятие «нечеткого множества» ряда критических толкований фэнтези» [39, с. 11].

Хотя фэнтези не имеет конкретного и точного определения, мы можем сравнить его с аналогичными жанрами, чтобы попытаться охарактеризовать его. Фэнтези переводится как «фантазия», и наиболее точное определение дано Т. Е. Савицкой, которая описывает его как «неомифологическое повествование о волшебных приключениях разных условных героев». Научная фантастика отличается от фэнтези тем, что она ориентирована на последовательное и систематическое изучение мира, и ее темами являются технологии и их последствия. Социально-философская фантастика, напротив, анализирует последствия развития технологий на общество. Ужасы, в свою очередь, вызывают страх и тревогу перед неопределенностями, тогда как

фэнтези имеет сильного главного героя, готового преодолеть препятствия и победить врагов.

Мистика включает в себя явления и существа, вроде вампиров, оборотней и призраков, которые являются частью фантастической предпосылки (главное предположение о «реальности» необычных явлений) этого жанра. Границы между фэнтези и мистикой стали более четкими с появлением гибридных мистических фэнтези произведений. Считается, что «фэнтези возникло в начале XX века, ближе к 1930-м годам. Остойте ваше предубеждение и взгляните на историю этого жанра по-новому», - советуют С. В. Гусарова и М. А. Коноплев. Например, С. С. Торресом предпринято исследование о сильнейшем влиянии Книги Книг на «Хроники Нарнии»: «Свидетельства библейского сотворения и создания Нарнии разделяют многие элементы на основе контраста и схожести. Пророчества упоминают Искупителя – Христа или Аслана – который взвалил на себя бремя освобождения от греха и зла, привнесенных Евой – в Райский Сад, и Дигори, – в новообразованную Нарнию» [42, с. 87]. Это мнение подкрепляется предположением Е. Н. Ковтун о том, что «фэнтези потому и не нуждается в тщательной подготовке реципиента при вводе и снятии фантастического допущения, что рядовому читателю жанр представляется как некий исконный вид фантастики» [14, с. 103]. Человеческое мышление изначально иррационально – дети представляют, что игрушки способны оживать ночью. Тут кроется несколько причин популярности фэнтези. Главный герой одинок, потому он проработан психологически и вызывает сочувствие. Г. Уэллс сформулировал, что «рациональная фантастика прибегает только к одному допущению, и постепенно представляет его читателю, чтобы ни в коем случае не переборщить, подорвав веру восприимчивника в предлагаемый мир будущего» [14, с. 85].

В фэнтези мир представлен как нечто уникальное и непостижимое, герои получают откровение, когда раскрывается фантастическая упаковка их реальности. Новый мир освобожден от лжи и полон реальных отношений, что

усиливает его привлекательность. Фантастика дает веру в чудо, что мир действительно таков, каким он представлен, и что в нем есть что-то более важное, чем поверхностные ценности. Фэнтезийный мир насыщен событиями и дает ощущение полноты жизни и преодоления себя. Четкое разграничение добра и зла помогает герою определить свои цели и найти свое место в мире. Фантастика также дает ощущение единства и великолепия мира, что удовлетворяет ностальгическую жажду чего-то детского. Еще одной характерной чертой жанра является моделирование «возможного», что является неким утопическим миром, который существует параллельно с реальным миром.

В настоящее время то, что человек научился создавать, стало магией современности. Наука преобразила мир до неузнаваемости, но ранние английские романтики почувствовали ностальгию и тягу к мифологическим темам. В ответ на господство материализма в философии возникло новое направление, признающее наличие областей, понимание которых невозможно только разумом. Эпоха иррационализма открыла перед человечеством новую сторону. С приходом постмодернизма возрос интерес к «тайным знаниям», готике и балладам. Возможно, разрушительные войны и техногенные катастрофы стали причинами подрыва доверия к науке, и после такого опыта магия перестала выглядеть столь ненадежной. Фэнтези стало жанром, реализующим художественно-компенсаторные функции. Характеристики жанра включают принадлежность к возможным мирам, средневековый антураж, высокую степень фантастичности и наличие магии.

Во многих кругах считается, что «Властелин Колец» Дж. Р. Р. Толкина является эталоном жанра фэнтези. Тем не менее, пока нет единой классификации поджанров, существуют различные системы, основанные на различных критериях, таких как сюжет, время, национальность, цель и другие. Одним из таких поджанров является эпическое или героико-эпическое фэнтези. А. Солопова объясняет эпическую направленность жанра как то, где мир играет ведущую роль, в то время как героическое фэнтези сосредоточено

на выдающемся персонаже, а космос является всего лишь фоном для него. Так, «наличие «вторичного», «иногo» мира есть одно из важнейших критериев жанра, пространство должно представлять собой целостную полнокровную картину мира» [26].

Третья и четвертая характеристики были упомянуты выше и обычно не вызывают вопросов. «Акцентируем внимание только на обязательном присутствии магии в воображении, это выделяется как ключевой фактор» [33, с. 160]. «Средневековая процессия – наиболее спорный элемент. Он основан на единственном упоминании в LDELС о том, что персонажи фэнтeзи обычно используют мечи» [37, с. 146]. Возводить в атмосферу произведения только старинное оружие – это, конечно, преувеличение. Однако, не следует забывать, что хоть средневековье имеет большое влияние на фэнтeзи, не все произведения этого жанра строго придерживаются этого стиля. Например, «Гарри Поттер» и «Хроники Нарнии» используют только отдельные внешние элементы средневекового вкуса, но по своей сути они остаются чистым фэнтeзи. В. Берг изучил первую в мире жанровую книгу «городского подвида»: «Роман образывает маленькую революцию в мире литературы фэнтeзи. В действительности он перемещает традиционный для фэнтeзи бестиарий, людей и топос в несредневековое место, в столицу Канады – Оттаву. Изменение обстановки сопровождается внедрением новых элементов, заимствованных у готического романа: зловещая угроза из прошлого, таинственный особняк (Тэмсон хаус), атмосфера загадочности, и, в некотором смысле, нарастающего страха. Чарльз де Линт фактически пробует приладить некоторую манеру повествования Стивена Кинга к фэнтeзи, и таким образом, предельно сознательно описывает новый вид в литературе фэнтeзи» [38, с. 47]. Высказывание Т. И. Хоруженко объясняет причастность к жанру, например, «Дозоров» С. В. Лукьяненко: «Даже в так называемом городском фэнтeзи, ориентированном на современность, реальность оказывается измененной: в Москве живут маги, оборотни и вампиры, за рядовой пятиэтажкой может скраться особняк и т. д. Научная фантастика, напротив, даже рисуя будущее,

говорит о настоящем, т. е. не порывает с повседневностью» [33, с. 161]. «Е. Н. Ковтун относит к фэнтези «Мастера и Маргариту» М. А. Булгакова, «Превращение» Ф. Кафки – сказано достаточно, чтобы убедиться, что фэнтези может быть одето в средневековые костюмы, но не ограничивается этим» [14, с. 232].

В соответствии с английским словарем, персонажи в фэнтези обычно используют мечи вместо современного оружия. Они могут быть изображены с защитными и нападающими средствами, которые соответствуют древним технологиям, в отличие от передовых технологий, характерных для рациональной фантастики. Примером использования древнего оружия является меч Годрика Гриффиндора в серии «Гарри Поттер», который спас жизнь главного персонажа. Магическая палочка также является универсальным инструментом, похожим на меч внешне. Даже в «Звездных войнах» используются световые мечи, которые специально изготавливались на заказ, а героев называли рыцарями-джедаями. Это использование древнего оружия не является строгим критерием визуальной структуры фэнтези и имеет вариативный характер. Фэнтези обогащается элементами мифов, фольклора, героических песен, романтизма, оккультизма и других культурных традиций. Понимание этих традиций помогает понять жанр фэнтези на более глубоком уровне. Развитие персонажей часто зависит от ритуала инициации, который напоминает мифологические истории. Однако фэнтези не копирует прошлое, а переосмысливает древние архетипы. Т. Е. Савицкая предсказывает, что «человек постмодерна не будет изучать литературу, чтобы понять очередной сиквел о Средиземье, а наоборот – фэнтези станет единственным проводником к культурному багажу человечества для массового населения. Искусствовед утверждает, что жанр изначально вторичен» [25, с. 80]. В основе фэнтези – эскапизм как творческий принцип: «Можно сказать, что и за применением воображения, и за созданием фантастики стоит человеческое стремление к свободе» [32]. Человек часто желает убежать от сложного мира, который ему не подходит. Дж. Р. Р. Толкин рассматривал этот

побег из реальной жизни как терапевтическую функцию - не дезертирство, а побег из тюрьмы. Фантастический побег может удовлетворять нравственные и этические мотивы, которые отличаются от тех, что присутствуют в реальной жизни. Некоторые люди стремятся к полной свободе, что часто связано с патологическими требованиями и приводит к хаосу. О. С. Мончаковская и Ю. В. Капорина подтверждают, что «жанр работает не с какой-то конкретной исторической эпохой, а с целостной картиной прошлого: «было где-то и когда-то», здесь сюжетно время, но не историко-хронологическое. Автор создает собственный миф, в ходе которого «Древняя Русь» является хронотопом от X до XIX века, Средневековье также превращается во вневременной первый роман» [13 с. 344]. В фэнтези и иных жанрах «прошлое до начала времен» часто идеализируется как священная память предков или тайное знание. На примере фильмов «Он дракон» (реж. Индар Джендубаев, 2015 г.) и «Темный мир» (реж. Антон Мегердичев, 2010 г.) можно увидеть, как поиск прототипов персонажей и мест может подталкивать к историческим исследованиям. Однако такие исследования могут привести к тому, что изображение прошлого становится коллажем различных эпох и фантазией авторов, подкрепленной лишь несколькими историческими фактами. Т. И. Хоруженко также отметила «пиетет по отношению к Чужому, то есть помимо другого особенного мира возвышенно преподносятся и магические существа, кем бы они ни были, которые регулярно занимают важные роли в жанровых произведениях» [33, стр. 164]. Фэнтези и другие жанры идеализируют «прошлое до начала времен» как священную память предков или тайное знание. Изучение этих жанров может подтолкнуть к историческим исследованиям, но изображения прошлого в них часто становятся коллажем разных эпох и авторских фантазий. В фильмах «Он дракон» и «Темный мир» можно найти прототипы персонажей и мест, что может подтолкнуть к историческим исследованиям. Кроме того, фэнтези сильно пропитано игровой составляющей, что делает его ведущим жанром постмодернизма. Идея квеста присутствует в большинстве произведений жанра, и персонажи проходят

через определенную инициацию. Азарт и борьба являются важной частью игрового процесса, который вызывает эмоции у участников всех возрастов. Однако, через борьбу происходят метаморфозы, которые порождают героизм, мужество и готовность пожертвовать на благо общества. Героизм представлен в жанре как агоническая борьба за достижение хорошего финала, но он также может играть роль в образовании человека и помочь ему достичь зрелости сознания. Сошников видит в фантазии благородную миссию обращения к реципиенту с положительными качествами детского сознания: «Юных не приходится учить философскому любопытству – оно в порядке вещей. Кто я? Почему мы здесь? Кто создал Бога? Действительно ли свет в холодильнике исчезает, когда мы закрываем дверцу? Дети – прирожденные философы» [27, стр. 121]. Исследователь продолжает свою мысль, что именно иррациональное мышление способствует развитию: «Самым большим препятствием на пути начинающих изучать философию часто бывает нежелание студентов усомниться в собственном скептицизме и не мешать работе своего же воображения. Они сопротивляются смелым экспериментам мысли, ограничивая добровольно свои способности, не хотят достигать более высокого уровня» [27, с. 120]. Чтобы запустить игровой процесс, нужно иметь изолированное пространство, правила, цель и иногда - другого игрока. Фэнтезийный двойственный мир идеально подходит для этого, исходя из рассуждений О. С. Мончаковской. Реципиент играет со значением, когда понимает происходящее, и поэтому может вступить в конфликт с автором. Исследователь выделяет три уровня воздействия на игру в данном постмодернистском жанре: простое наблюдение и чтение, самостоятельная игра, и сотворчество. В ходе своих исследований О. С. Мончаковская считает, что «данные ступени применимы и к читателям, и к авторам» [19, стр. 344]. Фэнтези предлагает читателю огромное поле для самореализации. Моделирование себя через мультимедиа стало неотъемлемой частью жизни, а фэнтези с ориентацией на виртуальную реальность расширила возможности читателей для новых форм социализации. Фан-фикшн (fan fiction) - это



распространенная практика любительской художественной литературы, которая позволяет каждому, кто является немного знакомым с произведением, написать продолжение, развить линию второстепенного персонажа или предложить свою версию «что было бы, если бы герой сделал здесь иной выбор». Это дает возможность писателю создать свою собственную историю, даже если он не является поклонником изначального произведения. Некоторые авторы могут использовать фан-фикшн, чтобы выразить свою ненависть или несогласие с одним из персонажей текста. Т. Е. Савицкая считает «фэнтези игровым сообществом, живущим по своим ритуальным правилам и законам; входением в игровой Виртолэнд; стилистической платформой, на основе которой интегрируются жанры современной массовой литературы» [25 , стр. 78].

С развитием цифровых технологий фэнтези стал культурным явлением в киноиндустрии, благодаря таким фильмам, как «Властелин колец» и «Гарри Поттер». Однако, несмотря на популярность кинематографических экранизаций, жанр фэнтези был и остается, прежде всего, литературным. Некоторые фильмы, такие как «Варкрафт», основаны на компьютерных играх и используют много цифровых эффектов. Перенос волшебных миров на экран потребовал большого технологического скачка и послужил толчком к новым поискам в обоих искусствах. Симбиоз литературного фэнтези и кинематографии породил множество сиквелов, спин-оффов, музыкальных произведений и туристических маршрутов. Анимационные жанровые фильмы, такие как «Меч в камне», «Последний единорог» и «Принцесса и гоблин», часто более психологически аутентичны, чем полнометражные фильмы, как «Ведьмак». Однако, граница между сказкой и фэнтези в анимации стала нечеткой.

Как предполагает Ю. В. Капорина, «режиссёр изображает в сказке некое историческое прошлое, в котором жило волшебство, и оно не является центральным произведением произведения, ибо основная его функция – воспитательная. Фэнтези же облакает вымышленный мир в старинные

одежды, отличается особой эклектикой, магические обряды и бытовые нужды могут быть исторически не только из разных веков, но и из противоположных концов Земли» [13, с. 44].

Одной из основных целей экранизации фэнтези является развлечение зрителя и получение коммерческой прибыли. Этот жанр очень привлекателен для трансформации и адаптации в другие жанры и формы искусства, такие как компьютерные игры и кино. Фэнтезийные сюжеты могут быть основой для различных игровых проектов и литературных серий. Этот жанр основан на литературной сказке и использует типичные мифологические и фольклорные элементы в своих сюжетах, а также обычно содержит противостояние Добра и Зла. Анализ этого жанра на современном этапе показывает, что он содержит фрагменты мифов, фольклора, оккультизма и мистических учений, что делает его продуктом удачного синтеза. Фэнтези также отличается высокой степенью фантастики, иррациональности и использует магию для создания своего полноценного «иноного» мира. Произведения в этом жанре удовлетворяют потребности в побеге от реальности и могут содержать мотивы, сюжеты и смыслы, привлекающие и подростков и взрослых.

### **1.3 Лингвостилистические особенности жанра фэнтези**

Как указывалось нами выше, часто действия персонажей в произведении жанра фэнтези, а также весь сюжет сконцентрированы вокруг магии: «так или иначе, главной особенностью и действующей силой выдуманного фэнтези-мира является магия» [9, с. 95]. Это обуславливает большой процент лексических единиц, соотносящихся с данной тематической областью. В качестве основных наименований выступают лексемы «magic» (магия), а также синонимичные слова «sorcery», «wizardry» (магия, волшебство); также сюда относятся множественные однокоренные и тематико-семантически связанные единицы. «Среди лексических единиц, связанных с магией, наименования волшебных элементов, и главным образом, самих лиц,

осуществляющих волшебство. Это такие наименования, как «маг», «волшебник», «чародей», ср. англоязычные слова «magician» (a person with magical powers), «wizard» (in legends and fairy tales) a man who has magical powers), «warlock» («a man who practises witchcraft; a sorcerer», «sorcerer» (a person who claims or is believed to have magic powers; a wizard)) [9, с. 100]. К примеру, «Дж. Роулинг в серии книг о Гарри Поттере использует широкий ряд наименований (magician, warlock, sorcerer), Дж. Толкин использовал в своих книгах о приключениях Хоббита преимущественно всего лишь одно нейтральное понятие «wizard» [9, с. 101]. «Непосредственным элементом поиска в сюжете квестового типа жанра фэнтези представляется некоторый артефакт. К примеру, в мире «Хроник Нарнии» артефакт является неизменным условием для совершения чародейства: волшебные яблоки, жезл, сигнальный рог, фонарь, шкаф и т.д. Примечательно, что даже путь из реального мира в волшебную Нарнию связан с конкретными предметами, наделёнными некими особыми свойствами. В книге «Племянник чародея» таковыми являются волшебные кольца; в «Льве...» гардероб из древесины нарнийской яблони» [9]. «Нельзя не упомянуть одно из самых главных оружий волшебников – заклинания. Лексема «spell» часто является одной из ключевых в произведениях жанра фэнтези. Также часто могут фигурировать языковые единицы с корнем «charm» [9, с. 103]. «Поскольку в книгах жанра фэнтези обязательно присутствует двуполярный мир – добро противостоит злым силам, или положительные герои сражаются за свои права и свободы против отрицательных персонажей, сеющих разруху и раздор, для персонажей книг фэнтези характерна «принадлежность к темной или светлой стороне» [9, с. 96]. как правило, в книгах данного направления присутствует множество единиц характеризующих эти два начала. Добро ассоциируется со светом, а зло с темнотой, тьмой. Так, к примеру, слово «dark» и однокоренных ему лексических единиц в тексте книги «Песнь льда и Пламени» из серии книг «Игры престолов» Дж. Мартина использованы более пятидесяти раз и примерно столько же слов с корнем «light», ср. множественные употребления

обозначенных лексем в тексте фэнтези «Игра престолов»: «The blade was Valyrian steel, spell-forged and dark as smoke» [9, с. 104]. Кроме того, «следует указать и на мифологические элементы, присутствующие в книгах подобного жанра. Так, для европейского и отчасти американского фэнтези характерны существа из кельтской и скандинавской мифологии: эльфы, гномы, тролли, огры, пикси, гоблины и др. В этой связи в тексте произведений возможно найти множественные наименования различных мифических, а также выдуманных существ. Так, к примеру, в книге о Нарнии К.С. Льюиса, в «Хоббите» Дж. Толкина и в других книгах фэнтезийной литературы присутствует широкий ряд наименований фантастических существ, а также названий мифологических элементов различных культур» [9, с. 105].

Как справедливо указывает С.В. Гусарова: «чаще всего под фэнтези понимается особое направление фантастической литературы, или литературы о необычном, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет логической мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению. Говоря иными словами, фэнтези – это произведение, где фантастический элемент несовместим с научной картиной мира» [6, с. 133]. Примечателен и еще один момент, характерный для произведений жанра фэнтези. Это интерес к старине, достоянию, различным элементам прошлого. Как указывает М.К. Попова об элементах Средневековья, ср.: «жанр фэнтези... возникает на пересечении многих традиций и тенденций. На его формирование повлияли и англоязычная сказка о волшебных мирах, и научная фантастика, и интерес к Средневековью, и увлечение парапсихологией» [22, с. 162]. На это, в частности, указывается и в одном из определений жанра фэнтези (такой вид средневекового оружия, 25 как меч, предпочтителен по сравнению с современным вооружением): «The characters are often searching for an object which will cause good to win over evil, and they usually fight with swords rather than modern weapons» [40]. Это одна из ключевых черт, отличающих произведения жанра фэнтези от научной

фантастики, в которой, как справедливо отмечает О.К. Яковенко: «предпочтение отдается продуктам современных научных открытий» [37, с. 146].

Фантастические элементы в научной фантастике и фэнтези различаются, что отражается в значениях слов «фантастика», «фантазия» и «воображение». Фэнтези тесно связан с литературной сказкой и использует типичные сюжеты, часто с элементами фольклора и мифологии, а также противостоянием Добра и Зла. Примером являются «Хроники Нарнии» К.С. Льюиса, где персонажи имеют прообразы в мифологии и традиционных сказках, а также содержат намеки на христианские идеи. Образование персонажей и их роли в фэнтези и литературной сказке схожи. Произведения фэнтези часто строятся на архетипических сюжетах. В частности, об этом говорит А.А. Мостепанов, анализируя особенности книги К.С. Льюиса «Хроники Нарнии»: «Интертекстуальность фэнтезийного жанра приводит к переработке уже освоенного материала (сюжеты, герои, география и т.д.). Отсюда – наличие у фэнтези и литературной сказки схожих черт: обращение к фольклору, мифологии, присутствие магии, волшебных существ, артефактов и пр.» [18, с. 45]. Квест является основной сюжетной линией многих произведений фэнтези, в котором герой совершает путешествие к определенной цели, преодолевая трудности.

Архетип «Героя» и «Пути» в фэнтезийном жанре проявляется через приключенческие и эпические сюжеты, например, путешествие за Святым Граалем или Золотым Руном. Однако, в отличие от сказок, цель героя в фэнтези имеет глобальный характер - приведение равновесия между Добром и Злом. Художественное пространство фэнтезийных произведений может быть создано на основе мифологии, фантазии автора или реально существующих объектов, и часто включает в себя артефакты, имеющие магический характер и важны для развития сюжета. Общими чертами фэнтези являются также наличие магии, вторичного мира с собственной историей, избранных героев и борьбы Добра со Злом. Основным отличием фэнтези -

романов можно назвать наличие или отсутствие связи вторичного мира с миром реальным и его хронотоп – расположение во времени [9, с. 94]. А.А. Мостепанов и Р.В. Епанчинцев обнаружили ряд сходных признаков, характерных для жанра фэнтези. К ним относят наличие магии и волшебства, особого хронотопа, фольклорных и мифологических мотивов, героев и конфликта добра и зла. В произведениях этого жанра присутствует свобода авторского замысла, и события и поступки героев направлены на развитие логики произведения. Фэнтези располагается в несуществующем мире, содержит магию, персонажей и антураж из фольклора, авантурный сюжет и потусторонние проявления. Герои, их поступки и переживания получают первостепенное значение в сюжете, а противодействие сил добра и зла является сюжетообразующим стержнем. Важно отметить, что жанр фэнтези предоставляет полную свободу автору, что делает его самостоятельным синтетическим жанром художественных произведений. В основе фэнтезийной жанровой структуры лежит «следование канонам той или иной мифологической системы, на основе которой создаются собственные мифы» [18]. «В качестве базовой составляющей в сюжетосложении произведения жанра фэнтези фигурирует магия. Также формирование сюжета происходит за счет использования игровых элементов, в частности, квеста» [18]. Перечисленные характеристики книг жанра фэнтези находят отражение в лексике произведения.

#### Выводы по первой главе

В первой главе был выделен термин «фэнтези», проанализирована история его рождения, а также выделены жанровые признаки.

Это вторичный мир, который вполне может находиться где-то в мифическом прошлом «первичного» мира или даже сосуществовать с ним сегодня – как мир старых сказок и героических былин.

Мы проанализировали мнения ученых литературоведения, и теперь можем выделить основные группы произведений, имеющих отношение к фэнтези:

- Фэнтези-сказка. Данная группа самая употребляемая.
- Фэнтези-присутствие сверхъестественного, магического и нереального.
- Фэнтези-сложная синтетическая жанровая конструкция.

Выяснили, что «Фэнтези – вид фантастической литературы, или литературы, основанной на необычайном, основанной на сюжетном допущении иррационального характера. Это допущение не имеет логической мотивации в тексте, предполагая существование фактов и явлений, не поддающихся, в отличие от научной фантастики, рациональному объяснению» [4].

Фэнтези содержит в себе элементы практически всех литературно-эстетических течений и течений, возникших на протяжении всей истории человеческой цивилизации (мифов, фольклора и тд.). Он обладает высокой степенью фантастичности и имеет свой собственный мир.

## **Глава 2 Лингвостилистические особенности фэнтези**

### **А. Сапковского «Ведьмак»**

#### **2.1 Характеристика и признаки фэнтези в творчестве**

##### **А. Сапковского**

В качестве объекта анализа в данной работе было взято произведение современной литературы; материалом послужил один из романов писателя А. Сапковского приключенческого цикла «Ведьмак».

Отметим, что «Ведьмак»(англ. «witcher») представляет собой цикл из семи книг в жанре фэнтези, написанных Анджеем Сапковским в середине прошлого столетия. Серия книг «Ведьмак» является одним из наиболее значимых произведений польской литературы за последние десятилетия. Одним из главных достоинств цикла является детальность и продуманность созданного мира. Автор проработал его до мелочей, создав насыщенный и многогранный мир, где живут существа из народных сказок и мифов, магия и магические существа сливаются воедино со знакомыми нам традиционными элементами жанра.

Герой «Ведьмака» – Геральт из Ривии, ведьмак, человек, который посвятил свою жизнь борьбе с кровожадными монстрами и защите людей. Его приключения насыщены экшеном, но также имеют место философские размышления о морали, добре и зле, а также о природе человека.

Цикл «Ведьмак» завоевал популярность не только в России, но и за ее пределами. Серия книг стала основой для серии компьютерных игр, экранизаций и комиксов. Сегодня книги Сапковского считают классикой жанра фэнтези.

Есть много элементов, которые встречаются в жанре фэнтези в разных обликах. В частности, построение мира имеет много общих условностей и, в меньшей степени, сюжет и характеристики.



Многие фантастические произведения работают с этими тропиками, в то время как другие используют их в ревизионистской манере, переделывая тропы по разным причинам, в том числе; для комического эффекта, чтобы создать что-то новое (техника, которая часто порождает новые клише) и возражения против эффектов старых тропиков.

Добро против Зла.

В жанре фэнтези часто встречается конфликт между добром и злом, который является основой многих сюжетов. Злые персонажи часто представляют угрозу для добрых героев и стремятся разрушить их мир. Некоторые авторы, как Анджей Сапковский, исследуют суть добра и зла в своих произведениях, но другие используют этот конфликт как простой сюжетный элемент, не обращая внимания на поведение персонажей. В некоторых случаях зло не является однозначным и может быть морально неопределенным, особенно в произведениях, связанных с магией и мечом.

Герой.

Героические персонажи составляют основу фэнтези, особенно высокого фэнтези, мечей и колдовства. «Такие персонажи способны на большее, чем обычное поведение, физически или умственно, или и то, и другое» [7, с. 2]. «Хотя они могут начать с меньшего масштаба, чем требуется для роли, они вырастут в нее» [7, с. 5]. Это может принять форму взросления.

Многие из главных героев, которые даже не знали себя, были королевской крови или имели особое предназначение. Он может отражать мечту об исполнении желания или символически воплощать глубокую трансформацию.

Темный Лорд.

В «Ведьмаке» силы зла часто описываются через образ Темного Лорда, который является олицетворением дьявольской силы и может быть скорее сущностью, а не человеком. Его управление часто влечет за собой разрушительные последствия для страны и ее жителей. В дополнение к его магическим способностям, он может командовать большими армиями и

выглядеть как человек со зловещими качествами. В «Ведьмаке» Темный Лорд представлен как высшее воплощение зла, часто совершающее злодеяния, за которые простые люди боятся произносить их имена, как Вильгефорц Колдун.

Приключения.

Приключения, извечный образ в литературе, являются обычным явлением в фэнтези. Они могут перейти от поиска сюжетных купонов, необходимых для спасения мира, к внутреннему поиску самореализации.

Магия.

В фэнтези магия считается обычным явлением, но конкретная ее природа описывается в книге, где она появляется. Она может существовать либо в мире фантазии, либо в изолированной от земной жизни стране фантазии, либо быть скрытым элементом в реальном мире. В романе «Ведьмак» А. Сапковского Йеннифэр, возлюбленная Геральта, является ведьмой.

Считается, что способность к магии является врожденной и редкой, поэтому персонажи фэнтези, которые ее используют, часто называются магами, колдунами, волшебниками, чернокнижниками, ведьмами и т.д. Кроме того, в фэнтези распространены магические предметы, которые могут наделять персонажей нерожденными магическими способностями или улучшать уже имеющиеся. Например, магические мечи и кольца.

Пророчество.

Самоисполняющиеся пророчества – одна из самых распространенных форм магии, потому что они часто используются в истории. Часто усилия, предпринятые для их предотвращения, приводят к их возникновению, продвигая историю вперед. Очень редко фантастические пророчества просто не соответствуют действительности, хотя их смысл обычно ясен в ретроспективе. Ненависть может подорвать самые ясные пророчества. [8, с. 2] Основная идея «Ведьмака» – следовать собственному пророчеству.

В Цикле «Ведьмак» А. Сапковский свел к минимуму использование слова «магия»; существа, использующие такие способности, обычно сбиваются с толку, когда их так описывают другие.

Средневековье.

Многие образы фольклора Европы и романов средневековой Европы заимствуются фантастической литературой, где драконы, единороги и грифоны являются наиболее популярными. Расы разумных существ, такие как эльфы и гномы, также имеют средневековое происхождение, на основе которых нередко создаются характеристики героев и героинь.

Важнейшую роль играет также настройка произведения. Некоторые пионеры жанра фэнтези, включая Уильяма Морриса и лорда Дансени, представляют свои истории в фантастических мирах, вытесненных из средневековых источников. Этот подход был продолжен А. Сапковским и другими авторами, а также в компьютерных играх. Однако средневековая эпоха изображается в фэнтези романах довольно упрощенно. Например, правительства обычно представлены как феодальные империи зла или олигархии, а экономика представляет собой средневековую пасторальность. Эти особенности типичны для эпического фэнтези и менее присутствуют в мече и колдовстве. Они менее типичны для современного фэнтези, особенно городского фэнтези.

Другие «гонки».

Многие фэнтезийные истории и миры называют свои основные разумные гуманоидные виды «расами», а не видами. В большинстве таких миров эти расы связаны между собой и способны вместе производить жизнеспособное потомство, обычно происходящее от одного коренного вида – чаще всего либо эльфов, либо людей – благодаря магическому или божественному влиянию или разумному замыслу. Во многих фэнтезийных сеттингах термины «раса» и «вид» используются как синонимы.

В книгах «раса» обычно относится к любому виду, который можно использовать в качестве игрового персонажа. В «ведьмаке» основные

нечеловеческие расы игроков (гномы, эльфы, гномы, полурослики и полуэльфы) назывались «полулюдьми» или «недолюдьми».

При изучении цикла «Ведьмак» было определено, что это произведение относится к жанру эпического фэнтези. Однако автор Анджей Сапковский не придерживается жестких рамок жанра, вместо этого он стремится создать реалистическую картину средневековья, где нет четкого разделения на добро и зло. В книге затрагиваются такие темы, как насилие, борьба народов, а также любовная история, описанные мастерски и с изюминкой юмора, переходящей в сатиру на актуальные проблемы. Ключевым конфликтом в книге является борьба Старших Рас против людей, где расы, обычно расписываемые как благородные и положительные персонажи, здесь показаны как гордые и способные на жестокость и ненависть к людям. Главные герои часто определяются в ситуациях, где им приходится выбирать между двумя сторонами, не стремясь определиться с тем или другим лагерем. Все персонажи в книге описаны очень реалистично.

Сам Сапковский говорит: «Когда я начал общаться с фантастикой, я абсолютно не верил в успех. Абсолютно. Просто была какая-то нужда писать. Писал я в разные журналы, даже в рыболовные, и когда «Фантастика» объявила конкурс на лучший рассказ, я сказал себе: почему нет? напишу рассказ. Почему фэнтези? Я подумал, что поляки не умеют писать фэнтези, и кроме меня к нему никто не обратится. Ладно, я напишу фэнтези. Но какую? Толкиеновскую? Нельзя – слишком ограничен объем. Боевую фантастику, как Конан? Это дурно. Что остается? Остается переделать сказку или легенду. И была польская сказка про молодого сапожника, который явился в некий город, освободил его от чудовища, которое убивало людей, и взял в жены королеву. Я сказал себе: это идиотизм! Такие дела не делают сапожники, сапожники шьют сапоги, а такими вещами занимаются профессионалы. И я придумал профессионала».

Из этой цитаты Сапковского можно сделать вывод, что он сам не охотно определяет свои произведения в рамках какого-то конкретного жанра. Он

пишет фантастику, но старается вписывать ее в реалистические условия и связывать с настоящими проблемами. «Ведьмак» - это результат попытки создать польскую фантастику и ввести в нее элементы фольклора и мифологии. Он стремится к написанию эпической саги, но это не означает, что каждая отдельная книга должна быть традиционным эпическим произведением. Кроме этого, он не исключает включения политических намеков в свои произведения. Поэтому можно сказать, что «Ведьмак» - это гибрид нескольких жанров, но в целом это фантастическая литература с реалистическим подходом.

## **2.2 Лингвостилистические особенности фэнтези А. Сапковского «Ведьмак»**

Очевидно, что жанровые особенности фэнтези формируют языковую специфику текста, как отмечено в работе Дроздовой. Существование магии является одной из ключевых составляющих повествования, при этом использование лексики семантического поля «волшебство» передает «магичность» мира. Это находит отражение в употреблении таких слов, как «магия» (в значении «волшебство» и как прилагательное «волшебный» или «магический»), связанных с корнем «маг». В книге А. Сапковского эти единицы являются часто используемыми. Кроме того, другие лексические единицы, такие как слова с корнем «ведьм» (например, «ведьма» и «ведьмак»), также относятся к этому полю. Мистика и загадочность, характерные для повествования, также находят отражение на лексическом уровне, например, в употреблении слов с корнем «тайна» или «загадка».

Противопоставление добра и зла выражается в использовании антонимических слов «добро» и «зло», символизирующих эти два начала. Так, лексема «добро» (более 25 употреблений) используется, как правило, как имя существительное в значении «великодушие» («быть добрым и великодушным»); единицы с корнем «зло» (32 словоупотреблений) также

образуют широкое словообразовательное гнездо, ср. однокоренные лексические единицы: «наименьшее из зол» и т.д.

Отмечается использование тематической лексики в книгах, которая позволяет передать более полно и ярко чувства и образы, особенно в кульминационные моменты повествования. Особенно заметны тематические поля, связанные с «страхом», «цветом» и «волшебством».

В книге «Ведьмак» К.С. Льюис использует лексику, связанную с магией, чтобы еще больше подчеркнуть семантику. Автор часто использует лексику, связанную с конкретной семантической группой, чтобы более точно характеризовать ключевые моменты сюжетной линии.

Еще одним заметным аспектом в книге является использование цвета для передачи противостояния Добра и Зла. В тексте наблюдается противопоставление «белого» и «черного» цветов, которые символизируют соответственно силы Добра и Зла, а также имеют связь с персонажами книги, например, белый цвет символизирует персонажа ведьмака Геральта, а черный цвет - борьбу с предназначением. Ключевыми цветами в книге выступают два – белый и черный, которые символизируют собой два противоборствующих начала – зло и добро. В этой книге белый- «олицетворения» ведьмака (белый волк), белый цвет является его спутником и характеризует силу. Ключевым цветом борьбы с белым выступает «черный» («магия черна и ничего хорошего за ней не будет»).

В литературе часто используются прилагательные, связанные с цветом, в небольших отрывках, например, чтобы описать происходящие акты волшебства или при описании пейзажей. Это связано со спецификой возрастных особенностей читателей. Восприятие детей отличается от взрослых, и разноцветные изображения могут привлечь их внимание больше, чем детальные и точные описания событий.

При адаптации книги Анджея Сапковского было важно передать «говорящие» имена персонажей, такие как Ворожей (Guślarz, The Pellar), Ивар Злобоглаз (Ivar Złe Oko, Ivar Evil-Eye), Виги Помешанный (Vigi Pomylenięc,

Vigi the Loon), Скрытый (Ukryci, The Unseen Elder), Ивасик (Janek, Johny). Переводчики использовали калькирование при переводе прозвищ. Однако случались ошибки в переводе таких слов, как «krasnoľud», который был переведен как «краснолюду», вместо «гному», и «nizioľek», который стал «низушком», вместо «хоббита» или «полурослика». При переводе названий мест использовалась транскрипция. Книги А. Сапковского предназначены для юношеской аудитории, и возрастные характеристики адресата определяют содержательные особенности и типологию художественных приемов. Автор использует сравнительные обороты, в которых объектом сопоставления часто является предмет или явление, имеющие отношение к сказке и откликающиеся к ребятам данного возраста.

Если говорить о персонажах, то встречаются такие антропонимы, как Gwynbleidd (Гвинблейд) – Белый Волк (буквально: «блаид» – волк, «гвин» – белый на валлийском), Deithwen (Деитвен) – Белое Пламя, Carven (Карвен) – Лис, Zireael (Зираэль) – Ла-сточка, Loc'hlaith (Локхлаит) – Владычица Озера, ArdRhena (АрдРена) – Верховная Королева (словосочетание «ард» на ирландском означает «высокий», а «рен» на французском – «королева»).

Также топонимы в фэнтезийном мире бывают разнообразными, например Названия также включают Caer Morhen (Каэр Морхен) (Caera'Muirehen) – Крепость Старого Моря (со слов «саер» – крепость на валлийском и «môr» – море), CaedWen (Каедвен) – Белый Лес (со слов «соед» – лес на валлийском и «wen» – белый), а также CeannTreise (Кеан Трайс) – Место Силы (со слов «сеанн» – голова на ирландском и «treise» – прочность).

Одной из характеристик не только произведений А. Сапковского об «Ведьмаке», но и жанра фэнтези в целом является использование культурно-специфических названий – аллюзий к историческим, литературным, мифологическим явлениям. Они привлекают читателей благодаря своей яркости, узнаваемости и известности. В книге А. Сапковского «Ведьмак» встречается большое количество персонажей, принадлежащих к мифологическому и сказочному мирам разных народов. Большинство

наименований персонажей автор заимствовал из мифологии, хотя некоторые он придумал сам. В итоге мир Ведьмака представляет собой место, где объединены различные культуры и существа из мифов и легенд. Еще одной особенностью книги А. Сапковского является кросскультурность, отражающаяся в именах персонажей. Список имен персонажей в книге имеет большой интерес, включая национально-культурные принадлежности.

Переходя к этимологии имени, видим, что имя Геральт – вполне польское и католическое, хотя, может быть, и не часто встречающееся в современной Польше. Происходит оно от древнегерманского Gerwald: ger – «копье/меч» и wald или walt – «власть/предназначение». А вот его эльфье прозвище – Gwynblaidd – взято из валлийского и означает то же, что и в книге – «Белый волк». Это идея судьбы, которая лежит в основе всего романа даже на нарратологическом уровне: повествование происходит от имени главного героя. Каждая из историй – это маленький «фрагмент» богатой приключениями жизни ведьмака Геральта, мастера наблюдательности, профессионального истребителя упырей, василисков, вампиров и прочей нечисти. Автор раскрывает читателю богатый внутренний мир своего героя: его жизненная позиция, его принципы, его «рыцарский кодекс».

Рассмотрим выявленные наименования.

#### 1. Государства:

Империя Нильфгаард, с столицей в городе Золотых Башен на реке Альба, является суверенным государством. Это самая могущественная держава во вселенной, созданной Сапковским, политически, экономически и военно. Ее территория простирается на сотни километров вдоль побережья Великого моря, начиная с севера и кончая югом. Восточнее раскинулась пустыня Корат, где, несмотря на ее безжизненность, встречаются единороги. Подданные Нильфгаарда говорят на нильфгаардском диалекте Старшей Речи, который славится уникальным произношением с тянущими гласными звуками. Названия с точки зрения реальности основаны на корнях кельтских языков, таких как валлийский и ирландский. Необходимо отметить, что в



русском переводе топонимы и имена нильфов транскрибированы некорректно. Денежной единицей Нильфгаарда является имперский флорен, а национальной религией поклоняются культу Великого Солнца.

Темерия – одно из наиболее значимых Северных королевств, отличается своей крупной территорией и могуществом, играя важную стратегическую и политическую роль. На протяжении всей истории нордлингов, темерцы были ценными союзниками и законодателями в культурных тенденциях, например, изготавливая лучший пиво на севере – темерский херес. Темерия сыграла ключевую роль в освобождении королевств Севера от нильфгаардской оккупации.

Редания – сильное и процветающее королевство на севере, граничащее с Хенгфорской лигой на севере, Темерией на юге и Каэдвеном на востоке. Оно было ключевым государством Севера, становясь мощнее и влиятельнее постепенно. Столицей Редании является Третогор, а распространенной валютой севера была новиградская крона, почти не уступающая темерскому орону.

Каэдвен знаменит своей агрессивностью с королевской столицей в Ард Каррайге, правит ее король Хенсельт. Они неоднократно искали свои права на Долину Понтара и спорят с Аэдирном за Верхний Аэдирн, который Каэдвен считает своей землей и называет нижней Мархией.

Аэдирн – одно из наиболее крупных королевств Севера, примыкающее к Каэдвену на севере и к Темерии и Редании на западе. Город Венгерберг – столица Аэдирина, известный по одной из главных героинь саги, Йеннифэр. Война с Нильфгаардом окончательно опустошала королевство.

Ковир и Повисс – самые богатые и северные государства, ранее являющиеся частью Редании, получившие независимость после Первого эксетерского трактата. У государств есть две столицы – зимняя Лан Эксетер и летняя Понт Ванис, а значительная часть богатства обусловлена горнодобывающей промышленностью и производством стекла.

Герои, образы и их особенности.

В мире появляются знакомые русскоговорящему читателю по славянским сказкам и легендам леший (leszy, leshen), прибожки (uboże, godlings), волколаки (wilkołak, werewolves), полуночницы (rółnocnica, nightwraith) и многие другие.

Для русскоговорящего читателя в книге «Ведьмак» появляются знакомые персонажи из славянских сказок и легенд, такие как леший, прибожки, волколаки и полуночницы, а также другие мифические и фантастические существа. Автор Анджей Сапковский использует манеру речи своих персонажей, чтобы выстроить их образы. К примеру, эльфы используют старшую речь, а многие персонажи выражаются с помощью элементов, характерных нормам придворного этикета. В мире Ведьмака населяют люди, эльфы, краснолюды и другие разумные виды, а также различные чудовища. Эльфы и гномы являются старейшими обитателями Континента, а ведьмаки специально обучены охоте на чудовищ, населяющих этот мир.

Мифологический уровень представлен в книге А. Сапковского достаточно богато. Здесь встречены множественные наименования существ; отмечаем следующие элементы:

- В книге Анджея Сапковского встречается множество мифических существ, позаимствованных из древнегреческой и древнеримской мифологии, таких как сатиры, минотавры, нимфы и русалки.

- Кельтская легенда о Святом Граале также прослеживается в «Ведьмаке», где Геральт действует как рыцарь, а Цири выступает в роли священного объекта, который зависит от судьбы мира.

- Эсхатологический фольклор кельтской и скандинавской мифологии указывает на цикличность существования, где жизнь возрождается, когда приходит время или проходит цикл, и это связано с мифологемой «герой умирающий и возрождающийся».

- Роджерс, в своем исследовании влияния кельтской мифологии на Артуриану, пишет: «в цикле участвуют боги и богоподобные герои, такие как Мананнана, его сын Луга, Дагда, и Нуада. Когда Туата Дэ Данаан ( племя,

обитавшее на территории Ирландии) исчезают в холмах Сиды в конце цикла, они становятся частью иного мира, оставляя реальный мир смертным героям и возвращаются по необходимости» [40, с. 15].

- Кроме того, писатель также обращается к еврейскому мифу, где упоминается демон Лилита, который должен принести смерть человечеству, и ее предвестниками являются проклятые дети.

- Главная тема саги «Судьба и предназначение» была взята из славянского фольклора, где судьба часто становится предрешенной и уготовленной. В произведении присутствуют персонажи из европейского, славянского, арабского, индийского и греческого мифологических систем, а также персонажи, придуманные другими авторами.

- всеобщие знакомые эльфы, гоблины и гномы, персонажи европейского мифа;

- вурдолаки, вампиры, лешие, русалки и водяные взяты из славянского;

- джинны, гули были придуманы для арабского мифа;

- василиск, змей искуситель, чистокровный римский миф.

- Нельзя не уделить должного внимания еще и хорошо известным персонажам западной Европы. В саге «Ведьмак» их награждают новыми именами: греческих дриад простолюдины именуют духобабками, оборотень становится доплером, векслингом, подвойняком, мимиком и т.д. Помимо Европы, в произведении присутствуют заимствования еще из Востока: мантихор (индийские мифы), гуль, джинны, ифриты, марида ( арабские мифы); а также мифических персонажей, придуманных другими авторами, как, например, Хоббит Д. Толкиена. Также в список персонажей следует включить «Диавола», или козерога, поскольку он описывается именно как типичный сатир- козлиные ноги, человеческий торс, рога на голове,- но зовется на протяжении всей повести только козерогом, чертом или лешим.

- Образ Дракона фигурирует в мифологических системах многих стран.

В мире «Ведьмака» народы очень разнообразны - здесь не только люди, но и множество существ, которые умеют мыслить и говорить. В книге

встречаются мифологические существа из разных культур, а также вымышленные персонажи, включая гномов, эльфов и Подземных жителей. Автор создает полноценный мир, который является древней страной со своими законами, жителями, устоями и королями.

Для формирования другого мира - мира Ведьмака, который живет в отдельном пространстве, отличном от реальности, автор использует ряд разных приемов. Во-первых, чтобы придать описываемой стране правдоподобность, автор создает особый колорит древности. Мир, описанный в книге «Ведьмак», построен на основе монархии. Автор очень последовательно и полно описывает этот мир, используя архаическую лексику и высокий стиль речи персонажей, которые говорят и действуют в соответствии с правилами придворного этикета. Примером такой речи может служить фраза «*Va'esse deireadh aep eigean, va'esse eigh faidh'ar*», которая переводится как «что-то кончается, что-то начинается».

Во-вторых, автором дается вполне конкретное географическое описание волшебной страны. Кроме того, в книге присутствует обширное географическое описание, которое формирует ландшафт для разворачивающихся событий, охватывая как техногенные, так и природные объекты.

#### Выводы по второй главе

Изучение книги А. Сапковского «Ведьмак» позволило выявить преобладание жанровых особенностей фэнтези на языковом уровне, прежде всего, лексическом. Эти жанровые особенности включают магию, борьбу между Добром и Злом. Лингвистическими особенностями являются особенности речи персонажей и использование искаженных слов. В контексте книги А. Сапковского эти характеристики выражены через использование тематической лексики, символической колоративной лексики и художественных средств, таких как сравнения и метафоры. Стилистически книга обладает колоритом древности и сказочности.

## Заключение

Феномен фэнтези в современной литературе предстает как новое явление, возникшее сравнительно недавно. Отсутствие единого определения у термина «фэнтези» составляет актуальную проблему в исследовании феномена. До сих пор нет точного определения, откуда произошло фэнтези и каковы его истоки в литературе. Все вопросы предполагают наличие множества теорий и точек зрения.

Жанр фэнтези является полисинтетическим и вбирает в себя различные элементы, которые роднят его с многими разнородными жанрами литературы, среди которых такие, как: (литературная) сказка, приключенческий роман, готический роман, миф/легенда, фантастика и тд. В то же время фэнтези обладает своим собственным набором, характерных только для данного вида литературы, особенностей, к которым относятся, например, несуществующий мир; магия как ключевая действующая сила; образы и персонажи, заимствованные из фольклора; вымышленные существа; приключенческая сюжетная линия; антураж, отличный от реального современного мир (чаще средневековый антураж); наличие особого героя, обладающего странным, нетипичным для представителя данной этнической группы поведением; противостояние сил добра и зла; абсолютная свобода автора.

В исследуемом тексте жанра фэнтези обнаружены архетипические черты, включающие полностью проработанный мир с описанием населения, магические элементы, присутствие мифологии с использованием различных источников и наличие артефактов. Автор особенно акцентирует внимание на описании магических актов и использует множество мифологических наименований, как из устаревших древних мифов, так и из современных фольклорных источников. Также в произведении обнаруживаются артефакты, несущие в себе особую силу и связанные с мифологическим миром.

Магия является ключевым элементом произведения, на котором базируется сюжет. Понятие «волшебство» отражает магическую природу

мира, что находит отражение в общем ядре лексики с этим значением. В тексте первой книги фэнтези А. Сапковского персонажи часто используют слова, содержащие корень «маг», такие как «магия» в значении «волшебство», а также слова с корнем «ведьм», такие как «ведьма» и «ведьмак», связанные с колдовством и магией. Понятия тайны и загадки также присутствуют в тексте, усиливая мистическую атмосферу повествования.

Идея противопоставления добра и зла выражается в книге через использование лексических пар «добро» и «зло», символизирующих эти две противоположности. Лексема «добро» часто используется в значении «великодушие», а лексемы с корнем «зло» образуют широкое словообразовательное гнездо, например, «наименьшее из зол». Тематическая лексика также используется, чтобы передать чувства и образы в кульминационных моментах повествования. В тексте можно выделить такие тематические поля, как «страх», «цвет» и «волшебство».

Особенности цветовой гаммы в книге также заслуживают внимания. В тексте отражается борьба между силами Добра и Зла через использование разных цветовых элементов. Анализ цветов в тексте показывает, что «белый» и «черный» цвета являются символами Добра и Зла соответственно: «белый» цвет связан с ведьмаком Геральтом, а «черный» является цветом борьбы против предназначения.

В тексте книги можно обнаружить колоративные единицы, которые могут использоваться для более доступного описания магических явлений или для привлечения детской аудитории. Однако, не является ли это типичным признаком жанра фэнтези – это вопрос.

Художественные приемы, используемые в произведении, определяются возрастными характеристиками целевой аудитории, которой являются в основном подростки и молодые люди. Речевые средства направлены на создание понятных и увлекательных образов и ассоциаций. Один из таких приемов - использование сравнительных оборотов, где объект сопоставления часто является предметом или явлением, связанным с сказкой. Отсылки к

перефразированным сказкам из славянских и других фольклоров вызывают отклик у целевой аудитории данного возраста.

Среди лингвистических средств, оформляющих произведение жанра фэнтези А. Сапковского можно увидеть:

- «говорящие» имена собственные;
- специфическую речь говорящего персонажа (речь характеризует персонажа и языковой колорит магического мира в целом (например, эльфийская - «старшая речь»);
- множественная звукоподражательная лексика;
- разговорная речь (диалоги разбавляющие рассказ и придающие легкость и живость произведению), отражающая и традиции описанного фэнтезийного мира, и индивидуализированную речь героя, и лексику, близкую современному читателю.

Таким образом было доказано, что произведение современного автора А. Сапковского «Ведьмак» отражают и своеобразие авторского идиостиля, и общие лингвостилистические черты, свойственные жанру фэнтези: изучая фрагменты произведений данного автора можно увидеть, как общестилевые черты жанра фэнтези задают стилевую канву авторского текста.

## Список используемой литературы и используемых источников

1. Арзуманян С.Н. Фэнтези и литературная сказка // Ученые записки Института УНИК. М., 2012. Вып.3. С.15-21.
2. Ахманова О.С. Словарь лингвистических терминов. 2-е изд., стереотип. М.: Советская энциклопедия, 1969. 608 с.
3. Ващенко А.В. Суд Париса: сравнительная мифология в культуре и цивилизации: Спецкурс. М.: МГУ им. Ломоносова, 2008. 134 с.
4. Гопман, В.Л. Фэнтези/ В.Л. Гопман // Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий / под ред. А.М. Николукина. М. : Н. П. К. Интелфак. 2001. С.1161-1164.
5. Гусаров С.В. Историко-философский анализ развития жанров мифа, сказки и фэнтези в художественной литературе XIX -XXI вв. // Современное русское языкознание и лингводидактика: сборник научных трудов, посвящённый 95 -летию со дня рождения академика РАО Н.М. Шанского. 2018. С. 124-132.
6. Гусаров С.В., Коноплев М.А. Художественно-концептуальные и компенсаторные функции литературного жанра фэнтези // Наука и образование: сохраняя прошлое, создаём будущее сборник статей VIII Международной научно-практической конференции. 2017. С. 133-137.
7. Джон Грант и Джон Клют, «Энциклопедия фэнтези», «Артур». URL: <https://sf-encyclopedia.com/fe/contributors> (дата обращения: 25.02.2023).
8. Джон Грант и Джон Клют. «Энциклопедия фэнтези», «Мэлори, (сэр) Томас». URL: <https://clck.ru/34ijsv> (дата обращения: 25.02.2023).
9. Дроздова Н.А. Лингвостилистические особенности текста в жанре фэнтези // Научное сообщество студентов XXI столетия. Гуманитарные науки: сб. ст. по мат. XLII междунар. студ. науч. -практ. конф. 2016. №5(42). С. 93-99.
10. Зайпс Джек, «Великая сказочная традиция: от Страпаролы и Базиля до братьев Гримм», London: 2015. 858 с.



11. К.С. Льюис, «О юношеских вкусах. URL: [culture.ru/literature/poems/author-sasha-chyornyi](http://culture.ru/literature/poems/author-sasha-chyornyi) (дата обращения: 25.11.2023).
12. Каимова Х.Л., Бачалова И.Б. Становление американского литературного сознания в XX веке. Творчество Альберта Риса Вильямса // Взгляд современной молодежи на актуальные проблемы гуманитарного знания. Материалы ежегодной межрегиональной студенческой научно-практической конференции. 2017. С. 74-77.
13. Капорина Ю. В. Воображаемое прошлое: образ Древней и Московской Руси в фильме-сказке и фильме-фэнтези // Вопросы исторической науки: Материалы V Междунар. науч. конф. (г. Казань, ноябрь 2017 г.). Казань: Издательство «Бук», 2017. 54 с.
14. Ковтун Е. Н. Поэтика необычайного: Художественные миры фантастики, волшебной сказки, утопии, притчи и мифа (На материале европейской литературы I половины XX века). М.: Изд-во МГУ, 1999. 308 с.
15. Лин Картер, изд. «Kingdoms of Sorcery. URL: <https://fantlab.ru/autor86> (дата обращения: 25.02.2023).
16. Майкл Муркок, «Волшебство & Дикий роман: исследование эпического фэнтези», London: 1987. С. 24-25.
17. Матвеева Т.В. Полный словарь лингвистических терминов. Ростов н/Д: Феникс, 2010. 562 с.
18. Мелетинский Е.М. Поэтика мифа. М., 1995. URL: [http://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Meletinskij\\_E.M.\\_Poetika\\_mifa.\\_2000.pdf](http://biblio.imli.ru/images/abook/folklor/Meletinskij_E.M._Poetika_mifa._2000.pdf) (дата обращения: 05.12.2022).
19. Мончаковская О. С. Феномен фэнтези и критерии оценки жанра в эпоху постмодерна // Проблемы истории, филологии, культуры. Магнитогорск: Магнитогорский гос. тех. ун-т, 2008. № 19. С. 342-349.
20. Олейник В.К. Жанр фэнтези в литературе XX века. Очерки истории зарубежной литературы XX века. Курган: КГУ, 1996. 234 с.
21. Пономаренко Ю.В. Роль литературной традиции в английском романе второй половины XX века // Вестник Московского государственного

гуманитарного университета им. М.А. Шолохова. Филологические науки. 2011. № 2. С. 27-32.

22. Попова М.К. Загадки «фэнтези» // Приключения, фантастика, детектив: феномен беллетристики. Воронеж: Изд-во ВГПУ, 1996. С. 159-192.

23. Стивен Прикетт, Викторианская фантазия. Baylor University Press, 2005. С. 104.

24. Ромашова Д.А., Бабицкая А.С. Проблематика фэнтези литературы // Наука, образование и духовность в контексте концепции устойчивого развития. Сборник науч. трудов: материалы всероссийской научно-практической конф. Под общей редакцией М.К Петрова. 2016. С. 182-193.

25. Савицкая Т. Е. Культура электронной эры. Екатеринбург: Издательские решения, 2018. 186 с.

26. Солопова А. «Жанр фэнтези в анимации». URL: <https://www.proza.ru/2018/01/05/1649> (дата обращения 29.12.2022).

27. Сошников А.Е. Фэнтези как явление современной массовой культуры // Научные исследования: теоретико -методологические подходы и практические результаты. Материалы международной научно-практической конференции НИЦ «Поволжская научная корпорация». 2018. С.120-125.

28. Телегин С. М. Термин «мифологема» в современном российском литературоведении // Архетипы, мифологемы, символы в художественной картине мира писателя / Под ред. Г.Г. Исаева. Астрахань: Издательский дом «Астраханский университет», 2010.

29. Тер-Минасова С.Г. Война и мир языков и культур. М.: Слово, 2008. 334 с.

30. Тихонова В.П. Роман в рассказах Гонсалеса Гальего «Черным по белому» (к вопросу о специфике жанра) // Гуманитарные исследования, 2006. № 3(19). С. 68-75.

31. Толкачева В.С. Фэнтези: жанр или литературное направление? // Известия Волгоградского государственного педагогического университета. 2010. №10 (54). С.169-172.

32. Фрумкин К. Г. «Философия и психология фантастики». Монография, 2014. URL: <https://www.litmir.me/br/?b=81971&p=34> (дата обращения: 29.12.2022).
33. Хоруженко Т.И. Фэнтези на стыке с научной фантастикой: формирование направления стимпанк-фэнтези // Вестник Пермского университета. 2014. Вып.№1(25). С.159-165.
34. Шамякина С. Литература фэнтези: дифференциация понятия и жанровая характеристика // С. Шамякина. Verbo tenus (У прасторы слова): Філалагічныя эцюды. Мінск, 2003.
35. Штейнман М.А. Английский роман XX века: поэтика иносказания (Толкин и Льюис). М.: РГГУ, 2003. 240 с.
36. Эйдемиллер, И. В. Мир фэнтези / И. В. Эйдемиллер, А. Ю. Лебедев // Звезда. 1993. № 10. С. 204-206.
37. Яковенко О.К. Жанровые особенности фэнтези (на основе анализа словарных дефиниций фэнтези и научной фантастики) // Вестник Иркутского гос. лингвистического ун-та. 2008. Вып.№ 1. С.140-167.
38. Berg V. On the Fringe between Fantasy and Fantastique/Gothic Fiction: the Invention of Urban Fantasy // Yearbook of Eastern European Studies Wroclaw. 2016. № 6. Pp. 46-60.
39. Mendlesohn F. Rhetorics of Fantasy. Middletown, CT: Wesleyan University Press, 2008. 306 p.
40. Rogers, M. Lofty Depths and Tragic Brilliance: The Interweaving of Celtic and Anglo-Saxon Mythology and Literature in the Arthurian. URL: <https://clck.ru/34ijjZ> (дата обращения: 29.12.2022).
41. Sprague de Camp, «Литературные фехтовальщики и колдуны: Создатели героического фэнтези». США: Дом Аркхэм, 1976. С. 9-11.
42. Torres S. S. The Genesis of Narnia and the Bible. The Magician's Nephew and the Book of Genesis // Международный научно-исследовательский журнал. 2016. № 12 (54). Ч. 4. С. 82-84.

## Приложение А

### Разработка урока по теме «Обучение написанию фэнтези»

Данный эксперимент позволил мне разработать урок на основе наблюдений особенностей «Ведьмак». Ученики учатся создавать собственное произведение-фэнтези с мифическими существами. Главный персонаж создан по собственному желанию учеников. Некоторые персонажи, аналогично персонажу «Ведьмак»- Геральта, имеет силу и не являются людьми.

Название дано по имени главного героя, аналогично произведению ведьмак.

Класс: 9

Тема урока: «Обучение написанию фэнтези»

Тип урока: Урок «открытия» новых знаний

Деятельностная цель: Объяснение специфики происхождения, форм бытования, жанрового своеобразия двух основных ветвей: фэнтези и фантастики. Поиск незнакомых слов и определение их значения. Устные ответы на вопросы (с использованием цитирования).

Образовательная цель: обучить написанию фэнтези, поиск и нахождение значения незнакомых слов, ораторское умение отвечать на вопросы учителя кратко и по делу.

Цели урока:

- 1) обучающие: объяснить специфики происхождения фэнтези, обучить написанию фэнтези, знать значение новых слов из фольклора;
- 2) развивающие: научить различать фэнтезийное и фантастическое жанровое своеобразие; познакомить с неизвестными словами и персонажами фэнтези;
- 3) воспитательные: стимулировать развитие интереса к фэнтези, наблюдательности по отношению к языковым явлениям.

## Продолжение Приложения А

**Личностные действия:** осваивает новые виды деятельности, участвует в творческом, созидательном процессе; осознает себя как индивидуальность и одновременно как член общества.

**Регулятивные действия:** принимает и сохраняет учебную задачу; планирует (в сотрудничестве с учителем и одноклассниками или самостоятельно) необходимые действия, операции, действует по плану.

**Познавательные действия:** осознает познавательную задачу; читает и слушает, извлекает нужную информацию, а также самостоятельно находит ее в материалах учебников, рабочих тетрадей.

### Сценарий проведенного урока

**Учитель:** Дорогие ребята! Сегодня мы проведем урок «напиши свою книгу», который посвящен дню рождения произведения Сапковского «Ведьмак». Ровно 36 лет назад, 16 декабря 1986 года мир увидел первый рассказ, с которого началась история «Ведьмака». Сегодня мы вспомним с вами все, что изучали на уроках литературы и узнаем новое для себя. К концу урока у нас с вами уже будет готова часть на основе которой вы без труда справитесь с написанием своего рассказа.

Урок состоит из 4 частей по 8 минут каждая, в каждой из которых вам будут даваться задания. В конце урока вы сдадите мне свои тетради для проверки. В дальнейшем вы можете закончить рассказ и опубликоваться в нашей газете и выложить рассказ на конкурсы. Ясно всем?

**Ученики:** Да.

**Учитель:** Всем спасибо! Начинаем! Задание первой части.

Итак, ребята, с чего начинается фэнтези, да и любое произведение?

**Ученики:** С мира.

## Продолжение Приложения А

Учитель: Правильно! Первое, с чего мы начнем, будет создание мира. Ваш мир может быть уникальным или похожим на наш, от фантастики фэнтези отличается наполнением легенд и мифов не относящимся к реальности. К примеру, у вас может быть магическая школа как в Гарри Поттере или отдельный мир с разными мифическими существами как у Сапковского «Ведьмак» или вообще отдельный мир в шкафу как в хрониках Нарнии. Придумайте мир, как в него попасть? Изначальный мир героя, как он выглядит?

Ученики: Придумывают и пишут в тетрадь заметки для своего мира, попутно могут задавать вопросы.

Учитель: Задание второй части.

Итак, переходим к следующей части. После знакомства с миром перед нами предстает....

Ученики: Главный герой!

Учитель: Правильно. Главный герой это по сути залог хорошего успеха книги потому что чаще всего читатели проникаются именно к нему, а не всей истории. Герой- это то что должно цеплять читателя. Продумайте его внешний вид, повадки, поведение, привычку (допустим мой персонаж постоянно поправляла свои волосы), создайте ассоциацию читателю. Не мало важно само наполнение персонажа, а не внешний вид. Потому как читатель ищет в себе отклик и говорит «вот, он как я злится в неудаче и часто себя ругает» или же « он как я всегда стойко переносит все невзгоды и не сдается прям как я». Также ваш главней герой может быть списан полностью с вас, ваших близких или друзей.

Ученики: Пишут краткое описание своего героя и психологическую характеристику

Учитель: Задание третьей части.

После знакомства с героем мы видим...

Ученики: Развязку сюжета!

## Продолжение Приложения А

Учитель: Молодцы! То, что цепляет читателя - непредсказуемость, острые сюжетные повороты, раскрытие чего-то секретного и непонятного. Кто же знал, что Волаан-де-Морт это Том Реддл? Предлагаю придумать какой-нибудь поворот сюжета или эпичную начинку. Как вариант - это драка главного героя с чем-то сильным или появление второстепенного персонажа, восстание из могилы или развязку внутри любовной линии.

Ученики: Придумывают одну эпическую сцену.

Учитель: Задание на финал. Ну и самое главное что?

Ученики: Любовная линия.

Учитель: Отлично! Ничто так не цепляет читателя как проработанная любовная линия в книге. Все мы любим, все мы люди. Любовь - это часть нашей жизни. Она интересна. Как правило если человек не находит ее в жизни, он находит ее в книге. Поэтому тут важно придумать второго персонажа и сделать их линию настолько интересной, что при наличии пробелов в произведении на это закроют глаза

Ученики: Продумывают второго персонажа и их коммуникацию.

Учитель: Итак, ребята. Мы создали с вами все самые важные части фэнтези и теперь вам предстоит их соединить. Мы знакомим читателя с миром и показываем ему вашего героя. Развиваем любовную линию и конечно держим их в сюжетном «тонусе», чтобы сделать ваш рассказ максимально интересным для читателя, как говорят «невозможно оторваться». На следующий урок я жду от вас готовые рассказы, и самые интересные мы опубликуем в газете и отправим на конкурсы. Спасибо вам за урок, до новых встреч!

Прощание.