

Мир художественного произведения: как его построить и какими героями заселить

А.С. Гузь

Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия

Обоснование. В настоящее время на полках книжных магазинов все чаще можно встретить литературные произведения в жанре приключенческого фэнтези. Спрос на такие книги растет, т. к. он лучше остальных жанров помогает читателю погрузиться в потусторонний, чудесный, вымышленный мир. Популярность жанра определяет и создание новых произведений, требует новых авторов. Именно поэтому большинство начинающих авторов все больше обращают свое внимание на жанр приключенческого фэнтези, однако они не всегда понимают, как правильно построить мир художественного произведения и какие персонажи лучше всего могут вписаться в его мир.

Цель — рассмотреть, как построить мир художественного произведения и какими героями его заселить.

Методы. В работе были использованы общенаучные методы: сравнительный и описательный. Были выбраны три произведения в жанре приключенческого фэнтези («Не время для драконов» Ника Перумова и Сергея Лукьяненко, «Властелин колец» Джона Толкина, «Часодеи» Натальи Щербы), и посредством их сравнения были выявлены объединяющие их поэтику элементы. Затем был описан алгоритм создания персонажей и композиции литературы в этом жанре.

Результаты. В ходе данного исследования было доказано, что чаще всего в жанре приключенческого фэнтези используется одна и та же фабула. В результате сравнения произведений «Не время для драконов» (авторы — Ник Перумов и Сергей Лукьяненко) и «Властелин колец» (автор — Джон Толкин) было установлено, что главные герои в них попадают в идентичные ситуации: получают неожиданное приглашение в дорогу к приключениям. При изучении принципов композиционного устройства произведений жанра фэнтези было выяснено, что они никак не меняются и остаются все теми же, как и для остальных жанров произведений. Сравнив героев произведений «Часодеи» (автор — Наталья Щерба) и «Властелин колец» (автор — Джон Толкин), мы пришли к выводу, что в жанре приключенческого фэнтези всегда есть команда, во главе которой стоит главный герой. Таким образом, было установлено, что глава команды всегда восходит к одному и тому же архетипу: воину, опекуну, учителю, правителю. В это время антагонисты восходят к архетипу властелина мира. Сложив картину воедино, мы получили вывод, как создать мир художественной литературы и какими героями его заселить.

Выводы. Для создания литературного художественного мира в рамках жанра приключенческого фэнтези необходимо соблюдать ряд условий. Главный герой должен иметь группу друзей, которая будет с ним идти по «дороге приключений» и поддерживать его во всем. В то же время второстепенные персонажи, которые являются друзьями главного героя, должны иметь свою строго обозначенную роль. Антагонистам необходимо воплощать архетип властелина мира, чтобы изображать злодея, быть серьезной угрозой главному герою и его команде. Таким образом можно будет успешно построить сюжет, мир и создать подходящих героев.

Ключевые слова: фэнтези; литература; писательство; Толкин; Щерба; Лукьяненко; Перумов.

Список литературы

1. Лукьяненко С., Перумов Н. Не время для драконов. Москва: АСТ, 2018. 413 с.
2. Толкин Дж.Р.Р. Властелин Колец: Трилогия / пер. с англ. В. Муравьева, А. Кистяковского. Москва: АСТ, 2020. 576 с.
3. Щерба Н. Часодеи. Часовой ключ. Москва: РОСМЭН, 2016. 364 с.
4. Дьяконова Е.С. Конструирование единого пространства художественного аномального мира в произведениях жанра фэнтези // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета (ИГЛУ). 2008. № 1. Доступ по: <https://cyberleninka.ru/article/n/konstruirovaniye-edinogo-prostranstva-hudozhestvennogo-anomalnogo-mira-v-proizvedeniyah-zhanra-fentezi>

Сведения об авторе:

Анна Сергеевна Гузь — студентка, группа 5201-420303V, факультет филологии и журналистики; Самарский национальный исследовательский университет имени академика С.П. Королева, Самара, Россия. E-mail: inkovalera3@gmail.com