

Поэтика русского фэнтези (на примере «Волкодава» М. Семеновой)

Puzek, Željka

Master's thesis / Diplomski rad

2020

Degree Grantor / Ustanova koja je dodijelila akademski / stručni stupanj: **University of Zagreb, University of Zagreb, Faculty of Humanities and Social Sciences / Sveučilište u Zagrebu, Filozofski fakultet**

Permanent link / Trajna poveznica: <https://urn.nsk.hr/urn:nbn:hr:131:577603>

Rights / Prava: [In copyright](#) / [Zaštićeno autorskim pravom.](#)

Download date / Datum preuzimanja: **2024-07-12**



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
University of Zagreb
Faculty of Humanities
and Social Sciences

Repository / Repozitorij:

[ODRAZ - open repository of the University of Zagreb
Faculty of Humanities and Social Sciences](#)



Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za istočnoslavenske jezike i književnost
Katedra za rusku književnost

Diplomski rad

Поэтика русского фэнтези (на примере «Волкодава» М. Семеновой)

Studentica: Željka Puzek
Mentorica: dr. sc. Danijela Lugarić Vukas

U Zagrebu, 15. listopada 2020.

Sveučilište u Zagrebu
Filozofski fakultet
Odsjek za istočnoslavenske jezike i književnost
Katedra za rusku književnost

Diplomski rad

*Poetics of russian fantasy (on the example of "Wolfhound" by M.
Semyonova)*

Studentica: Željka Puzek
Mentorica: dr. sc. Danijela Lugarić Vukas

U Zagrebu, 15. listopada 2020.

Содержание

| | |
|---|----|
| Введение | 1 |
| 1. Поэтика фэнтези | 3 |
| 1.1. Художественный мир фэнтези | 3 |
| 1.2. Проблема классификации | 6 |
| 1.3. Мифологические, фантастические и сказочные истоки мира фэнтези | 11 |
| 1.4. Славянское фэнтези | 13 |
| 1.5. Творчество М. Семеновой | 14 |
| 2. Анализ романа «Волкодав» | 17 |
| 2.1. Сюжет и композиция романа | 17 |
| 2.2. Герой и его Квест | 19 |
| 2.3. Фольклорно-мифологические мотивы и образы | 25 |
| Заключение | 33 |
| Литература | 35 |

Введение

Данная дипломная работа посвящена анализу поэтики фэнтези, описанию его основных черт и анализу романа фэнтези Марии Семенович, «Волкодав». Термин «фэнтези» пришел в русский язык из английского языка, поскольку жанр впервые появился в англоязычной прозе в начале XX столетия. Основателями считаются Роберт Говард (Конан Варвар) и Джон Рональд Руэл Толкиен (Властелин Колец).

Толкиен назвал жанр «волшебные сказки», которые он отличает от настоящих «сказок». Он определяет волшебные сказки не как истории о феях или других сверхъестественных существах, а как истории о взаимодействии между людьми и этими существами. Кроме того, он утверждает, что совсем не обязательно быть ребенком, чтобы получать удовольствие в сказках. Он настаивает на том, что с помощью фантазии автор может познакомить читателя с миром, последовательным и рациональным, но в то же время совершенно странным. Как взрослые, мы читаем фэнтези чтобы вернуть часть магии, которую потеряли, когда мы выросли. Читая эти истории, мы должны игнорировать реальность и помещать себя во «вторичный мир», созданный историей. «О волшебных сказках» — важное эссе и лекция, написанная Толкиеном о жанре фэнтези, позже опубликована в виде книги. Толкиен написал этот эссе в 1939. году для своего урока на тему сказок для аудитории в Университете Сент-Эндрюс в Шотландии. Эссе содержит объяснение его философии фэнтези и «фей», а также мысли о создании мифов. Толкиен также утверждает, что волшебные сказки дают читателям возрождение (они позволяют читателю взглянуть на свой собственный мир с «точки зрения» другого мира), уход (бегство из реального мира) и утешение (моральное или эмоциональное). Его произведения сделали большое влияние на авторов в России. «К отечественному фэнтези относят произведения, ориентированные на авторскую модель романов Д.Р.Р. Толкиена, которого большинство фантастов склонно считать основателем этого направления литературы».¹

Во время Советского Союза, фэнтези не существовал, вероятно потому что такой тип литературы (ориентирован на сверхъестественное), не был очень желателен. Может быть, не было фэнтези, но фантастические мотивы присутствовали во многих

¹ Королькова Я. В. *О соотношении литературной сказки и фэнтези*, с. 141.

произведениях великих авторов как Гоголь, Булгаков, Достоевский. Конечно, фэнтези – часть литературы фантастики. В данной работе мы попытаемся выяснить разницу между ними. В России популярность фэнтези приобрело после публикации книг Толкиена, в 80-е годы, которые читатели познакомились с миром населенным гоблинами, эльфами, людьми, троллями и хоббитами. Фэнтези скорее стал одним из самых популярных жанров современной российской массовой литературы. Основоположниками жанра фэнтези в России можно считать М. Семенову, т.е. ее цикл о Волкодаве, и Юрия Никитина с его романом «Трое из леса».

1. Поэтика фэнтези

1.1. Художественный мир фэнтези

«На протяжении же последнего столетия поэтикой (или теоретической поэтикой) стали называть раздел литературоведения, предмет которого — состав, строение и функции произведений, а также роды и жанры литературы».²

У автора есть возможность создать свой вымышленный мир в любом направлении, в каком он пожелает. Он определяет, насколько его мир будет отличаться от нашего, какие интересные существа и люди будут его населять, какой будет природа. Для того чтобы автор успешно «увлек» читателей в свой мир, они должны чувствовать, что персонажи и события действительно принадлежат окружающей их среде. Авторы создают свои собственные миры, вдохновленные историческими событиями, мифологией и легендами, и потому чтобы сохранить связь с реальностью. Поэтому можно сказать, что художественный мир есть условная реальность, которую создал писатель. Авторы фэнтези произведений всегда создают вымышленный, новый мир. «Мир произведения — это художественно освоенная и преображенная реальность. Наиболее крупные единицы словесно-художественного мира — персонажи, составляющие систему, и события, из которых слагаются сюжеты».³

Фэнтези – это литературный жанр, в котором представлены магические и сверхъестественные элементы, которых нет в реальном мире. Хотя некоторые авторы сопоставляют реальную обстановку с фантастическими элементами, многие создают совершенно воображаемый мир со своими собственными физическими законами и логикой, вымышленными расами и существами. Фэнтези произведения не связаны с реальностью или научным фактом. В их сюжете мы встречаем ведьмы, колдуны, мифические и животные существа говорящие как люди и другие вещи которые не существуют в реальной жизни. Чаще всего общая тема произведения носит средневековый характер.

² Хализев, В. Е. *Теория литературы*, с. 170.

³ Там же, с. 185.

«Фэнтези (англ. *fantasy*) — вид фантастической литературы (или литературы о 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. Миры фэнтези лишены географической и временной конкретности — события происходят в условной реальности, «где-то и когда-то», чаще всего в параллельном мире, похожем отчасти на наш. Время похоже на время мифологическое, развивающееся циклично — как и сам мир, последовательно проходящий этапы гармоничного и хаотического существования, перетекающие один в другой, образуя модель повторяющегося бытия. Герой обречен совершать Квест (от англ. *Quest* — «путь», «поиск»), представляющий собой не столько перемещение в пространстве с определенной целью, сколько путь в пространстве души в поисках себя и обретения внутренней гармонии.»⁴

Фантастические элементы всегда были частью рассказывания истории, так как в древних мифологиях, фольклоре и религиозных текстах писали о богах, чудовищных зверях и магии. Фэнтези как литературный жанр намного новее и отличается от своих предшественников, потому что читатели знают, что произведение вымышлено.

Отправной точкой для создания фантастического мира могут быть знакомые мифологические ситуации и оригинальные авторские идеи. Наиболее часто используемые системы для создания мира фэнтези — германо-скандинавская, древнеславянская или греческая мифология. Таким образом, мир может быть полностью вымышленным, в котором не применяются никакие правила и законы реального мира, может быть волшебный мир, связанный с реалиями реального мира, или может быть вымышленный мир, созданный на основе мифологических или фольклорных источников. Хоруженко пишет, что как правило, фантастические произведения описывают мир, созданный автором, и прорабатывается момент сотворения этого мира. Для фэнтези также характерны и эпическая широта, воспроизведение мифов и введение различных версий героев.⁵

⁴ Гопман В.Л. *Фэнтези*; под ред. А.М. Николукина. *Краткая литературная энциклопедия терминов и понятий*, с. 1161.

⁵ Хоруженко Т.И. *Путь фэнтези: от жанра к метажанру*, с. 108.

Юрий Никитин и Мария Семенова – создатели жанра славянского фэнтези. Как наиболее общее определение славянского фэнтези можно привести, что это субжанр фэнтези, в котором преобладают мифологические сюжеты и персонажи древних славян и легенд. Персонажи в основном разделяются на злодеев, которые представляют угрозу миру и спасителей/героев. В исследованиях, которые рассматривают историю жанра, есть идея о связи волшебной сказки и славянского фэнтези. Тем не менее, вымышленный мир в котором сражаются злодеи и герои и существуют мифологические персонажи, уже нам знаком из сказок, легенд, фантастических романов и похожих фольклорных жанров. В этом смысле, понятно, что фэнтези не содержит специфических жанровых признаков. Поэтому, кажется, что фэнтези можно считать и направлением, поскольку представляет собой часть фантастической литературы.

Фэнтези – разнообразный жанр, однако, во многих произведениях есть несколько общих повествовательных тем и особенностей, таких как: борьба добра против зла, героическое (или злодейское) стремление к власти или знаниям, индивидуум против общества, человек против природы, человек против себя, эпическое путешествие и так далее. Непривязанность к реальности отличает фэнтези от других жанров. Сюжеты могут говорить о реальном состоянии человека, но они делают это с фантастическими элементами как магия, пророчества об избранном или грядущей гибели. Также, используя древние мифологии, создают совершенно новые миры, расы и существа.

В фэнтези магические или сверхъестественные элементы используются для основы сюжета, окружения и искусства создания образов. В настоящее время фэнтези популярно в самых разных средствах массовой информации – в фильмах, телевидении, комиксах, играх, искусстве и литературе. Художественная литература в целом является популярным способом рассказывать истории, но ключевым преимуществом фэнтези является то, что оно позволяет авторам делать вещи за пределами обычного мира. Снимая ограничения реальности, фэнтези открывает возможности для чего угодно – животные могут говорить, люди могут стать супергероями, драконы представляют настоящую опасность, а магия может быть нормальной частью жизни. Самое главное, фэнтези позволяет людям ускользать от реальности, погружаясь в фантастические и необычные истории. Оно позволяет авторам и читателям зайти в мир магии и

сверхъестественного. Более того, некоторые фантастические истории (особенно сказки) сталкиваются с проблемами реального мира и предлагают решения с помощью магии или другого элемента фантазии.

1.2. Проблема классификации

Важно отметить, что в литературоведении еще нет четкого определения фэнтези как литературного жанра. „При изучении фэнтези, серьезной проблемой становится определение этого явления, а также его обозначение. М.С. Галина [2] и Е.Н. Ковтун [6] называют фэнтези жанром, А. Карелин [5] – «поджанром» фантастики, А.И. Осипов [9] – направлением, В.Л. Гопман [3] – видом фантастической литературы. Соответственно, проблема обозначения фэнтези оказывается одной из важных проблем современного литературоведения“.⁶

А что такое жанр? Жанр в литературе означает вид произведений, характеризующихся определенной формой, содержанием и стилем. «Жанр, -а, м. Род произведений в области какого-н. искусства, характеризующийся теми или иными сюжетными и стилистическими признаками».⁷

Одной из особенностей фэнтези можно считать и то, что этот жанр чаще всего в форме романа. Поскольку роман тип длинного повествования в литературной прозе, предназначенное для развлечения и рассказа истории, произведения фэнтези обычно пишутся в форме романа. Таким образом, автор создает сложный сюжет и ему проще сделать подробную характеристику персонажей и их прошлого.

Классификация фэнтези, конечно, не легка. «Некоторые литературоведы предлагают классификацию на: героический, который основан на кельтском фольклоре; фольклорно-сказочный, в котором герои живут в реальном мире, населенному мифическими персонажами; меч и магия, относящиеся к героически-эпическому жанру, авантюрный и мифообразующий – когда автор создает мир со своей мифологией».⁸ Этот пример классификации указывает на несколько проблем, как

⁶ Толкачева В. С. *Фэнтези: жанр или литературное направление?* с. 169.

⁷ Ожегов С.И. 2004. *Словарь русского языка*. с. 185.

⁸ Афанасьева Е. *Жанр фэнтези: проблема классификации*, с. 86-87

например на вопрос о разнице между эпическим и героическим фэнтези дается полностью неясный ответ, как и на вопрос о сюжетах в которых переплетается несколько упомянутых элементов.

Т. Чернышева выделяет три основные группы фантастических образов, идей и ситуаций. Первая группа исходит из глубокой древности, она связана со сказкой и языческими верованиями; вторая группа возникла в эпохе средневековья и народных суеверий, пока третья группа возникла в искусстве в XIX–XX вв. С последней связана научная фантастика.⁹

Елена Ковтун разделяет фэнтези на четыре типа: мистико-философское фэнтези, метафорическое фэнтези, «черное» фэнтези и героическое фэнтези.¹⁰ Но, такая классификация не является полной, так как не учитывает весь широкий тематический спектр.

Кажется, что классификация Елены Афанасьевой в статье о жанре фэнтези, охватывает все необходимые аспекты фэнтези с учетом практически всех особенностей жанра. Считаю, что данную классификацию можно считать наиболее точной. Ее классификация разделена так:

1. *Сюжетно-тематический принцип*, т.е. каким образом в произведении отражается действительность. Здесь выделяет эпическое фэнтези, темное фэнтези, мифологическое фэнтези, мистическое фэнтези и романтическое фэнтези.
2. *Национальная специфика*: фольклорный мир строится на основе традиций какой-то определенной культуры. Выделяет скандинавское, славянское и монгольское фэнтези.
3. *Время, в котором происходит действие*: далекое будущее, городское фэнтези – действие разворачивается в реалиях современного мира; историческая фэнтези где, как полагает В. Каплан, изображение прошлого не самоцель, но средство для анализа человеческих характеров.

⁹ Чернышева Т. *Природа фантастики*, с. 26.

¹⁰ Ковтун Е. Н., *Художественный вымысел в литературе XX века: Учеб. пособие*, с. 118.

4. *Аксиологическая плоскость*, где существуют два крайних полюса: героическое с максимально положительной оценкой и юмористическое с пародийно-сатирической отрицательной оценкой.

5. *Мировоззренческое начало*, согласно которому выделяется христианская или сакральная фэнтези, техномагия (science fantasy) и «философский боевик» (термин, придуманный Г. Л. Олди для характеристики своих собственных произведений).

6. *Адресат произведения* – когда автор создает произведения, учитывая потребности своего читателя. Здесь принадлежит детское фэнтези.¹¹

Если хотим разделить фантастику на самые основные типы, то можно сказать, что существуют три типа жанра фантастики – научная фантастика, фэнтези и ужасы. В чем разница между фэнтези, научной фантастикой и ужасом? Фэнтези, как правило, не основывается на научных фактах или предположениях. Оно включает невероятные сверхъестественные и магические элементы, такие как волшебники, драконы, гоблины, хоббиты и похоже. Граница между научной фантастикой определяется по-разному. В фэнтези строятся миры, которых нигде не существует, а в научной фантастике изображается будущее. Если в фэнтези есть какие-то высшие, сверхчеловеческие силы, то в научной фантастике их нет. Автор произведений фэнтези и научной фантастики должен создать мир, отдельный от реального мира, со своими собственными последовательными правилами и логикой. Научная фантастика показывает технологию и природные или технологические сценарии, которые в настоящее время возможны или могут реально стать возможными в будущем. Она драматизирует чудеса технологий и напоминает героическую фантазию, где магия заменяется технологией. Все чудеса в научной фантастике объясняются с научной точки зрения, пока в фэнтези не требуется никаких объяснений, потому что чудо в этом жанре само собой разумеется.

В отличие от двух других жанров, которые могут содержать ужасающие элементы, ужас в первую очередь ориентирован на настроение. Его основная цель – создать тревожную атмосферу и дать читателю чувство страха. Обстановка ужаса

¹¹ Афанасьева Е. *Жанр фэнтези: проблема классификации*, с. 88-92.

может быть полностью реалистичной. Однако, ужас может включать в себя элементы как фантастики, так и научной фантастики.

Согласно Переслегину, следующее можно считать основными характеристиками литературного фэнтези:

- средневековая картина мира в пространстве и во времени;
- средневековая структура тонкого мира (оппозиция абсолютного зла и абсолютного добра)
- в произведении происходит средневековое или посттехнологическое взаимодействие объектного и тонкого миров (магия/техномагия);
- автор придерживается эстетики романтизма (романтическое восприятие (автором, героями, читателей) войны, любви, подвига, смерти).¹²

Фэнтези можно выделить на двух основных направлений: героическое и эпическое фэнтези. Герой героических произведений обычно какое-то время путешествует один или встречает интересных персонажей, которые позже становятся его друзьями и спутниками. Часто он опытный воин, который благодаря своей физической силе, ловкости и храбрости, сражается с различными типам врагов: другими обычными людьми или фантастическими существами, драконами, демонами, волшебниками, троллями и им подобными. Как правило, эти герои не изображаются носителями добра и благородства – среди них могут быть и негодяи. Проблемы, которые решает герой, обычно касаются его лично или связанных с ним персонажей, в отличие от эпического фэнтези, в котором героям приходится сражаться со злом, которое хочет обладать всем миром и разрушить жизнь.

Эпическое фэнтези происходит в вымышленном или параллельном мире, но его история шире и более эпично, чем в героическом фэнтези. Ставки выше, земля или мир находится в опасности из-за великого зла, которое угрожает миру. Конфликт затрагивает всех в историческом мире. В них описываются масштабные войны, а задача героев – спасти весь мир или значительную его часть. Главные характеристики эпического фэнтези в том, что магия присутствует всегда, история разворачивается во времени, напоминающем средневековье, в нем большое количество персонажей, а

¹² Переслегин С. *Обязана ли "фэнтези" быть глупой?* <http://www.fantasy.ru/str97/strannik97-talk.html>, электронный ресурс.

конфликт касается всего мира и борьбы добра и зла. Учитывая количество персонажей, приключений, которые проходят герои, сражений, которые они ведут, романы обычно очень длинные и поэтому публикуются в нескольких томах. Автор не столько пишет историю, сколько изобретает языки, а потом уже на их основе – и всю мифологию народов, населяющих его мир. В России наиболее значительным представителем жанра эпической фантастики является Ник Перумов, который написал трилогию «Кольцо Тьмы».

Другие поджанры фэнтези¹³:

Темное фэнтези определяется как поджанр фэнтези для которого характерен намеренно зловещий тон, усиливающий то, что обычно воспринимается как «мрачная» атмосфера. Стандартные черты фэнтези переплетаются с чувством ужаса и страха, чтобы создать эту зловещую подкатеорию фэнтези.

Историческое фэнтези – этот поджанр включает в повествование фантастические элементы. Историческое фэнтези имеет несколько ограничений, а это значит, что мифы и легенды могут оживать так же, как и исторические события. Тем не менее, фантастические элементы держатся под контролем. Задача автора есть создать магический мир на основе какого-либо реального исторического периода или события.

Романтическое фэнтези – это поджанр фэнтези, в котором используются многие элементы и условности романтического жанра. Одна из ключевых особенностей романтического фэнтези есть сосредоточение на отношениях – социальных, политических и романтических.

Юмористическое фэнтези – это поджанр фэнтези, в основе которого юмористические элементы. Они в первую очередь представляют развлечение, а во-вторых, фантастику. Характерной чертой этого типа фэнтези, является частое использование каламбуров и пародий на другие произведения.

Мифологическое фэнтези – это истории, которые описывают те же универсальные темы, как и мифы, но реальная среда, имена и силы богов, а также

¹³ Афанасьева Е. *Жанр фэнтези: проблема классификации*, с. 88-92.

мифических или сверхъестественных существ населяющих мир фантазий, в некоторой степени отличаются от традиционных. Произведения вдохновлены темами и символикой мифов, легенд, фольклора и сказок.

Технофэнтези – описывает мир, в котором магические действия совершаются с использованием современной, существующей технологии. Чаще всего, появляется в научной фантастике, но этот тип можно найти и в ролевых играх.

Детское фэнтези – фэнтези написано для более молодой аудитории и обычно включает молодых персонажей. У этих персонажей, как правило, есть что-то особенное, например способность или объект. Уникальность персонажа часто является точкой опознавания читателя. Фэнтези является творческим и открывает миры возможностей для всех читателей и особенно детей. По этой причине многие детские книги написаны в жанре фэнтези.

Тоже, существует и общее различие между «высоким» и «низким» фэнтези. В «высоком» фэнтези невозможные или нерациональные элементы действуют согласно естественным законам вымышленной вселенной. «Высокое» фэнтези почти всегда предполагает вторичный мир. Однако «низкое» фэнтези находится в нашем собственном узнаваемом мире, а сверхъестественные или невозможные элементы произведения и рассматриваются как таковые. Что-то существует или происходит, что явно противоречит законам природы.

1.3. Мифологические, фантастические и сказочные истоки мира фэнтези

Сказки и фэнтези в целом связаны, но их происхождение совершенно разное. Истоки сказок можно найти в архаическом обществе и мысли, в то время как фэнтези – продукт современности, который заимствует черты не только из сказок, но и из мифов, романсов, пикаресков, рыцарских романов, готических романов, мистерий, научной фантастики и т. д. Большинство фэнтези романов во многом похожи на сказки, поэтому можно сказать что сказки, а также и миф, «прародители»¹⁴ как фэнтези, так и научной фантастики. Они унаследовали сказочную систему персонажей: субъект (например, принц), объект (принцесса), отправитель (например, король – тот, кто

¹⁴ Королькова П. В. *К вопросу о разграничении фэнтези и литературной сказки*, с. 62.

инициирует действие), получатель (кто получает выгоду из действий), помощник (например, волшебный меч или конь – помогает совершить действие) и противник (ведьма, дракон, антагонист сказки). «Фэнтези ориентируется на чистый вымысел – «то, чего вообще не может быть», при этом произведения исследуемого типа сохраняют связь с мифологией, эпосом и сказкой, что проявляется и в характере конфликта, и в типе воспроизведения художественного мира».¹⁵

Можно сказать, что фэнтези представляет современную сказочную литературу, так как это романы и рассказы о драконах, демонах, волшебниках и героях, гномах, гоблинах, эльфах, магических кольцах и закопанных сокровищах. Для создания миров, континентов и цивилизаций, авторы используют существующую мифологию или придумывают свою.

Самая большая разница между сказкой и фэнтези – это позиция читателя по отношению к рассказанному. В сказках время и пространство явно отделены от реальности (устойчивые выражения вроде «давным-давно...» или «в далеком-далеком королевстве...») и читатели не должны верить в эту историю. Так же, задача героя сказки для обычного человека невыполнима. В фэнтези персонажи «обыкновенные» и писатели часто пытаются убедить своих читателей, что главный герой «такой же, как и вы». «Концепция литературы в жанре фэнтези Толикена (хотя он говорит о волшебной сказке, а не о фэнтези)¹⁶ основана на приостановке неверия; то есть, мы как читатели, воспринимаем фэнтези в ее собственных предпосылках как „истинную“».¹⁷ Повествование развивается по своим законам, но читатель не сомневается в невозможности существования описываемых событий и нереальность мира произведения. Художественный мир фэнтези дает возможность уйти от проблем окружающей действительности и погрузиться в вымышленное пространство. В сказке всегда ясна граница между добром и злом, между героями и злодеями. Герой фэнтези, с другой стороны, проходя через различные испытания, учится ориентироваться в мире, в котором размыта граница между добром и злом.

¹⁵ Хоруженко Т.И. *Путь фэнтези: от жанра к метажанру*, с. 108.

¹⁶ Толкиен не разделял понятия «фэнтези» и «волшебная сказка».

¹⁷ Nikolaeva, M. *Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern*, с. 153.

В сказке, чудеса не объясняются и в объяснении не нуждаются. В фэнтези, магия и чудеса – неотъемлемые части представленного реального мира. Автор фэнтези «с помощью находящихся в его распоряжении художественных средств убеждает читателя, что такой реальность и является на самом деле, такой и была всегда».¹⁸

В мире сказки, все его атрибуты созданы так, чтобы главный герой мог пройти определенные испытания и получить то, что заслуживает. В нем добро по определению сильнее зла, и главный герой всегда побеждает зло просто потому, что так и должно быть. Его победа неизбежна. Зло в сказке существует только для того, чтобы добро его победило. В фэнтези нет такого морального детерминизма, а приключения героев определяются совокупностью факторов, которые и в реальности влияют на человека. Конец также не должен быть счастливым.

1.4. Славянское фэнтези

Для развития российского фэнтези, важным оказался также национальный фактор. В конце XX в. в российской фантастике появилось славянское фэнтези. Одним из его главных признаков является обращение к материалу славянских мифов и фольклора. Основываясь на понимании мифологии Древней Руси, авторы в своих произведениях выстраивают образы новых миров.

По словам Королева, «современное славянское фэнтези основывается на различных литературных интерпретациях славянского метасюжета. Под „славянским метасюжетом“ мы понимаем общий культурно-идеологический контекст, в котором доминируют интерес к славянской древности, истории, мифологии и фольклору, попытки установить преемственность между древнеславянской и современной культурой, стремление обособить культуру славянских народов от других культурных традиций и даже противопоставить последним, нередко подчеркивая приоритет славян в достижениях мировой материальной и художественной культуры».¹⁹

В русском славянском фэнтези в роли волшебных существ представителями славянской мифологии и фольклора являются: лешие, русалки, домовые, водяные,

¹⁸ Ковтун Е.Н. *Художественный вымысел в литературе XX века*, с. 116.

¹⁹ Королев К.М. *Современное российское фэнтези: предыстория и метасюжет*, с. 15.

языческие боги и демоны. «В романах писателя также присутствуют образы мифических существ: берегинь, полудниц, мавок, аньчуток – которые выполняют функции либо защиты, либо вредительства и являются земным, сниженным воплощением главных славянских богов».²⁰ По мнению Семеновой, особенность славянского фэнтези в том, что оно дает возможность обычным людям познакомиться со славянским язычеством и бытом древних славян, а также не ограничивает автора в создании собственного мира.²¹ Славянское фэнтези в общем-то сосредотачивается исключительно на изображение мира прошлого, а авторы употребляют мотивы намекающие исторические события и жизнь славянских племен.

Поэтому не удивляет, что некоторые исследователи считают славянское фэнтези особым типом литературы. Конечно, у славянского фэнтези не такая богатая история как у классической западной версии, но, тем не менее, многие русские писатели успешно работают в этом жанре (Ник Перумов, Мария Семенова, Сергей Лукьяненко, Й. Никитин и др.). Наиболее общее определение славянского фэнтези можно сформулировать так: это поджанр фэнтези, в котором славянские мифы используются как источник литературного вдохновения, а различные варианты средневековья сочетаются с элементами фольклора. Привлекательность литературы славянского фэнтези и в том, что позволяет «побег» от проблем современной действительности в художественное пространство, переносящее читателя к истокам русского литературного творчества и в мир славянского фольклора.

1.5. Творчество М. Семеновой

Русская писательница и литературный переводчик, Мария Васильевна Семёнова, родилась 1 ноября 1958 года в Ленинграде. После окончания института она десять лет работала в "ЭВМ" специалистом по компьютерам. В 1989 году, опубликована ее первая книга «Лебеди улетают», которая получила премию «За лучшую детскую книгу года». Потом, в 1992 году, напечатанное второе ее произведение – «Пелко и волки». После того, с карьерой инженера было покончено и Мария начала работать литературным переводчиком в издательстве «Северо-Запад». Большинство ее книг основано на славянской мифологии, а также и на русских и скандинавских языческих традициях.

²⁰ Барашкова А.В., *Роль мифологических мотивов в произведениях славянской фэнтези*, с. 23.

²¹ Интервью Марии Семеновой, *Мир сам по себе*, <http://www.semenova.ru/int-s3.php>.

Семенова стремится обогатить художественный мир своих произведений исторически достоверными картинами из жизни античного мира и средневековья.

Интерес к истории Древней Руси возник в то время, когда увлекалась викингами и их историей. Так она узнала, что они приехали на Русь, а о быте и верованиях славян, сведений было очень мало.²² Семенова перевела несколько фэнтези книг западных авторов и открывши этот жанр, влюбилась в его. Однако, ее разочаровали русские писатели фантасты, которые копировали произведения своих западных коллег и поэтому она решила написать роман, основанный на русской мифологии. В 1995 году был опубликован «Волкодав». Книга сразу получила успех, а позже она включала серию сиквелов, фильм и телесериал. В начале, Семенова планировала написать сериал «Волкодав» как трилогию, но в итоге вышло шесть книг: «Волкодав», «Волкодав. Право на поединок», «Волкодав. Истовик-Камень», «Волкодав. Знамение пути», «Волкодав. Самоцветные горы» и «Волкодав. Мир по дороге». «Волкодава» часто сравнивают с произведением Роберта Э. Говарда Конаном, называя его «русский Конан», но Семенове это не нравится – она считает что ее герой более сложный, чем Конан, который представлен как силач без особой эмоциональной глубины. Успех ее фантастических романов, позволил Семеновой опубликовать и ее раньше написанные книги: «Валькирия», «Лебединая дорога», «Два короля», «Викинги», «Поединок со Змеем» и другие. «Валькирия» была издана в 1995 году – это история о славянской девушке Зиме, которая убежала из дома из-за любви и стала воительницей, по прозвищу Валькирия. В 1997 году опубликованы «Волкодав: Право на поединок» и энциклопедия «Мы — славяне!», в которой описываются культура и традиции русского язычества. Несколько книг Семенова написала в соавторстве с другими писателями: в 1997 году, была опубликована книга «Те же и Скунс», которая принадлежит детективному жанру, а в 1998 году вышел исторический роман «Меч мертвых», который был известный и как «Знак Сокола».

Творчество М. Семеновой отмечено несколькими премиями. В 1996 году, с романом «Волкодав» она стала лауреатом Беляевской премии в номинации «Фантастическая книга», а в 2005 году – старейшей русской литературной премии «Аэлита» за вклад в фантастику. По итогам 2007 года, ее роман «Там, где лес не растет», был назван журналом «Мир фантастики» лучшим отечественным фэнтези. В

²² Интервью Марии Семёновой GZT.ru, <http://www.semenova.ru/int-s6.php>.

2008 году, Семенова стала лауреатом премии «РосКон» в номинации «Фантаст года» за наибольший коммерческий успех.

Семенова наполняет пространство своих произведениях фольклорно-мифологическими образами и мотивами, а также и бытовыми реалиями времен Древней Руси, создавая ощущение реалистичности рассказа, благодаря чему, ее произведения приобрели большую популярность среди читателей в России.

2. Анализ романа «Волкодав»

2.1. Сюжет и композиция романа

Мария Семенова написала цикл романов о Волкодаве, который состоит из шести частей: «Волкодав» (1995), «Право на поединок» (1996), «Истовик камень» (2000), «Знамение пути» (2003), «Самоцветные горы» (2003) и «Мир по дороге» (2014). На обложке первой книги написано: «Он последний в роду Серого Пса. У него нет имени, только прозвище – Волкодав. У него нет будущего – только месть.» И мы, читая историю об этом герое, узнаем про его страдание и месть к которой он шел одиннадцать лет. По роману сняты фильм «Волкодав из клана Серых Псов», который с одним из самых больших бюджетов в истории российского кино имел заметный успех в России, и телесериал «Молодой Волкодав».

В первой главе романа «Волкодав» появляется главный герой и описывается его возвращение на родину. Читатели в этот момент ничего не знают о его прошлом. Рассказчик нас переносит в прошлое через воспоминания героя, который вернулся в свой край, из которого он был изгнан в детстве. Таким образом, мы получаем объяснение мести, к которой Волкодав готовится. Волкодав — прозвище главного героя, так как своего имени не успел получить. Когда он был двенадцатилетний мальчик, на его род напали сегваны и убили всех членов рода Серых Псов. На него натравили собак, но собаки на самом деле не хотели атаковать мальчика: «На него спустили собак, но злющие кобели, сколько их ни натравливали, рвать его так и не стали: подбегали, сердобольно обнюхивали и отходили прочь...»²³ Волкодав, умел найти общий язык с любой, даже очень злой собакой, поскольку «еще не родилась собака, которая стала бы гавкать на потомка Серого Пса»²⁴. Предводитель нападавших сегванов решил оставить мальчика живым и сделать рабом, продавши его в рудник Самоцветные горы, откуда люди не выходят живые.

Роман начинается с того, что Волкодав приходит в замок ранее упомянутого предводителя Винитария, по прозвищу Людоед, чтобы отомстить за истребленное племя и за всю боль, с которой он жил много лет. В замке, он неожиданно находит пленника Тилорна и рабыню, девушку Ниилит, которых освобождает и вместе с

²³ Семенова М. *Волкодав*, с. 8.

²⁴ Там же, с. 193.

которыми сбегает из горящего замка, а Людоед умирает. Несколько дней спустя, они отправились в город Галирад, где Волкодав помогает людям нуждающимся помощь, о чем узнала и кнесинка Елень, которая нанимает его своим телохранителем. Ее отец, правитель города, выдает Елень замуж за своего союзника, молодого воеводу Винитара, сына Винитария, а Волкодав сопровождает ее на пути к жениху. Узнав, что жених – сын Людоеда, он был убежден, что в замке его ждут мести и смерть. Однако, поскольку он спас Елень от разбойников, напавших на них по пути, Винитар отказывается от права кровной мести за убитого отца.

Время и пространство очень важные в любом литературном произведении. Создавая художественное произведение, автор должен обращать внимание на пространство и время, чтобы сюжет следовал внутренней логике повествования и создал «иллюзию реальности». Таким образом, хронотоп в литературе представляет взаимную связь пространственно-временных отношений. М. М. Бахтин вводит термин «хронотоп», который обозначает пространственно-временную организацию художественного произведения и подчеркивает ее важность для сюжетно-композиционной структуры произведения.²⁵ Время движется вперед, но существуют и отступления от этого движения в виде воспоминаниях героев о прошлом. Особенность романа «Волкодав» в том, что он начинается с события, которым обычно заканчиваются другие подобные произведения. В начале романа, герой мстит своему врагу, который убил весь его род, а затем пытается научиться жить и найти новый смысл в жизни. Герои никогда не остаются надолго на одном месте, они постоянно двигаются и мы, как читатели, следуем за ними в их путешествии. Роман заканчивается открытым финалом – нужен сиквел (который позже Семенова написала), так как судьба раненого Волкодава неясна, а очень много из его прошлого тоже неизвестно.

В романе присутствуют так называемые вставные истории. «Вставная история – история, включенная в основной сюжет. Она имеет некоторую самостоятельность по отношению к основному сюжету произведения (неслучайно в литературоведении может рассматриваться самостоятельно). Вставная история мотивирована либо основным сюжетом произведения, либо раскрытием характеров героев. Важно, в какой момент вставная история появляется в произведении, рассказывает ее персонаж или

²⁵ Тамарченко И.Д., *Хронотоп*; под ред. А.М. Николопкина. *Литературная энциклопедия терминов и понятий*, с. 1173.

повествователь».²⁶ Вставные истории, с которыми мы встречаемся в романе, тесно связаны с сюжетом, потому что они используются в форме воспоминаний Волкодава о прошлом, а позже и как средство представления истории Оленюшки. Воспоминания о прошлом дают более подробные сведения о герое, поскольку рассказывают об событиях, происходивших в прошлом, которые привели героя к положению, в котором он находится в данный момент. В изображении героев, Семенова использует и несобственно-прямую речь. Несобственно-прямая речь передается от имени автора, который в этом случае выражает мысли и чувства своего героя: передается «внутренняя речь» персонажа, его мысли, настроения (и в этом смысле «говорит» он), но выступает за него автор.²⁷

Т. Н. Маркова роман определяет как авантюрно-приключенческий: «Если мы прочитываем роман М. Семеновой как авантюрно-приключенческий (для чего есть необходимые основания), то мы можем выделить следующие жанрообразующие черты: динамичный сюжет, сюжетообразующий мотив путешествия, множественность препятствий, которые героям необходимо преодолеть на пути к цели, неожиданные встречи с врагами или друзьями (катализатор приключений и авантюры)».²⁸

2.2. Герой и его квест

Расположенная в кочевом средневековом мире, история сосредоточена на героя Волкодава, последнего живого члена клана Серых Псов, который был продан в рабство, но освобождается из ужасного рудника смерти. Получив все навыки и знания, необходимые для дикого и жестокого воина, Волкодав убивает и побеждает врагов до тех пор, пока не успеет войти через ворота в другой мир, где существуют только добро и справедливость, а конфликты и насилие отсутствуют. Волкодав представлен как истинный славянский воин, который покоряет не только его личного заклятого врага, но все злые силы, угрожающие их миру. Его верный спутник – летучая мышь, которую герой спас из рудника. На самом деле, этот маленький зверек не летает, его крыло разорвано пополам ударом кнута Волка, во время порки Волкодава в руднике. Образом

²⁶ Теория литературы: *Анализ художественного произведения. Словарь терминов – Вставные истории*. <http://www.philol.msu.ru/~tezaurus/docs/3/dictionary.php>.

²⁷ Textologia.ru, определение термина – Несобственно-прямая речь, <https://www.textologia.ru/slovari/lingvisticheskie-terminy/nesobstvenno-pryamaya-rech/?q=486&n=1075>.

²⁸ Маркова Т.Н., *Жанровая природа романов М.Семеновой*, с. 154.

мышь, Семенова описывает любовь и верность, которая не присутствует только среди людей, но и у животных.

Герой благодаря своему благородному сердцу, несмотря на свою необразованность и грубость, нежный и уважительный по отношению к женщинам. Доказательства тому можно найти на несколько местах в романе, например, в сравнении яблони с женщиной: «Ни один Серый Пес не дерзнул бы обидеть старую яблоню. Это ведь все равно что обидеть женщину, которая с возрастом утратила материнство и сменила рогатую бисерную кичу на скромный платок...»²⁹. Кроме нежности, он считает женщин выше мужчин, а исток такого мышления можно найти в верованиях веннов, что женщины превосходные из-за своей интеллектуальной развитости: «Женщины мудрее мужчин, думал он, глядя в спину невесте, идущей к своему жениху».³⁰ О чувстве глубокого уважения, свидетельствуют и следующие его мысли: «– Женщины святы! – сказал он наконец».³¹

В романе сталкиваются два героя – Волкодав и Волк. Первый олицетворяет свет и добро, он защитник людей от зла, а другой находится на службе у темных сил и тиранов в руднике в Самоцветных горах. Мотив борьбы Волка и Волкодава (зла и добра) виден и в их именах – главный герой романа получил свое прозвище после поединка с Волком, в котором его убил. Этим поступком, он себе обеспечил освобождение из Самоцветных гор. «Волк успел жутко закричать и вскинуть ладони к лицу, но тем самым он только помог Серому Псу поднять вторую руку, ибо кнут, прихваченный к запястью кожаной петлей-паворозом, по-прежнему связывал поединщиков, словно нерасторжимая пуповина. Серый Пес взял Волка за горло и выдавил из него жизнь. Мертвый Волк бесформенной кучей осел на щербатый каменный пол, и только тогда с левой руки победителя сбежали петли кнута, оставив после себя сочащуюся красной кровью спираль.

„Волкодав!..“ – не своим голосом завопил из глубины толпы кто-то, смекнувший, как называют большого серого пса, способного управиться с волком».³²

²⁹ Семенова М. *Волкодав*, с. 33.

³⁰ Там же, с. 189.

³¹ Там же, с. 47.

³² Там же, с. 113.

Герой несколько лет прожил на самом опасном уровне рудника, выполняя тяжелейшую физическую работу, в темноте, без солнечного света. Тяжелые условия, в которых он вырос, не сломали его, а сделали сильнее и подвижнее. Одиннадцать лет спустя, начинается его история в романе «Волкодав». Мотив боли и физических страданий особенно заметный во воспоминаниях о руднике: «Надсмотрщик по прозвищу Волк отбрасывает окровавленный кнут, зачерпывает горсть крупной соли и вываливает на обнаженную спину. Парень в колодках корчится, но не издает ни звука.»³³, «Его живо сбили с ног, скрутили и потащили в колодки. И отстегали – не в первый раз и не в последний – так, что кому похлипче хватило бы помереть».³⁴

Имя героя намекает и на его способность перевоплощаться в собаку. В мифологических изображениях, собака играла важную роль, так как она всегда являлась помощником человека, сопровождала его на охоту и охраняла дом. Его способность подарена ему для защиты, а не для убийства людей. Превращения Волкодава происходят ночью, пока он спит и не зависят от его желаний. Во сне он попадает туда, где в этот момент люди нуждаются в его помощи. Что касается исторического отношения к оборотничеству, вопреки сегодняшнему мнению, оно в прошлом не носило негативного характера. Способность принимать форму животного покровителя считалась благословением, доступным лишь немногим избранным. Таким образом, Семенова дополнительно подчеркивает, насколько герой достойный и сильный. В первый раз мотив оборотничества является во сне героя. Во время своего пребывания в городе Галираде, Волкодав во сне видел разбойников в маленькой деревне, которые питались ворваться в клеть, чтобы ограбить хозяев. Они в клетки увидели и спящих детей хозяев, которых были готовы убить. Планы разбойников нарушает появившийся пес: «Потом вспомнили, и по спинам вновь побежал холодок. ГЛАЗА. Они напоролась не на простую собаку. У страшного серого зверя были ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ГЛАЗА.»³⁵ Волкодав, как проснулся, подумал о странном сне: «*Вот бы знать, снились ли кому в эту ночь такие же странные сны?.. Видел ли еще кто себя собакой у порога клетки?..*»³⁶ Здесь интересно напомнить что пес и человек, одновременно находятся в разных точках пространства: собака - в лесной деревне, а человек - в столице Галираде, но то, что Волкодав считает сном, на самом деле

³³ Семенова М. *Волкодав*, с. 24.

³⁴ Там же, с. 164.

³⁵ Там же, с. 65.

³⁶ Там же, с. 66.

происходит в реальности. Кроме того, имя соответствует и характеру Волкодава. Он верный, всегда побеждает в битвах и помогает всем, которые нуждаются в помощи.

Внешность героя, кроме описания его телесных, природных свойств, служит и для проникновения в душу героя и психологического анализа. Внешность описывается рассказчиком или со стороны окружающих персонажей. Первый портрет Волкодава нам дал кузнец: «На худом, обветренном, как еловая кора, лице недобро горели серо-зеленые глаза. Горели, как показалось кузнецу, адским огнем. Нос у человека был перебит, по левой щеке, от века до челюсти, пролегал шрам, прятанный нижним концом в бороде. Грабитель, насильник, убийца?.. Все, что угодно».³⁷ В городе Галираде Волкодав чувствовал себя чужим, хотя он пытался привыкнуть к городу. Но он привык жить на природе, которую ценил из-за красоты лесов, полей и рек, а природа взамен не смотрела на внешность человека, а на его уважение и внимательное отношение к себе. В городе его боялись именно из-за его внешности: «Кузнецы, кожевики и мостники, подгонявшие один к другому деревянные горбыли мостовой, с уважением поглядывали на его широкие плечи и покрытые мозолями ладони. Но разбойничья, как выразился Бравлин, рожа и шрамы, оставленные оружием и кандалами, раз за разом делали свое дело. Никто не спешил брать к себе бывшего каторжника, человека наверняка беспокойного, а то и опасного... да еще венна.»³⁸. Примеров есть еще – Тилрон признает, что боялся Волкодава: «Хотя, правду сказать, поначалу я очень опасался за девочку...»; «Я... ну ты же сам... ты – молодой, сильный мужчина, а Ниилит, как я понимаю, очень красива... я же тебя совершенно не знал... я боялся, что ты...»³⁹. Эврих, увидев Ниилит, сказал: «Какое сокровище! И какому дикарю досталось!»⁴⁰

Он скучал по дому и чувствовал себя грустно: «Волкодав шел по улице и думал о родных лесах, и делалось ему все тошней. Дома ему хватило бы с собой простого поясного ножа, ну там – лука со стрелами для охоты. Меч, оружие воинское, в лесу не потребен».⁴¹ Сначала, он живет на постоялом дворе, но понимает, что двор не может ему заменить дом и поэтому очень рад, когда старик Варох пригласил его и его

³⁷ Семенова М. *Волкодав*, с. 8.

³⁸ Там же, с. 71.

³⁹ Там же, с. 39.

⁴⁰ Там же, с. 93.

⁴¹ Там же, с. 71.

спутников, переехать к нему. Со временем герой понимает, что дом Варохи стал его настоящим домом и начинает считать своих новых друзей своей семьей. Именно из-за этого, он задавался вопросом, уехать ли в Велимор как телеохранитель кнесинки или нет: «И что тогда делать Тилорну, Ниилит, Эвриху и деду Вароху с внучком Зуйко?.. *Вот так, усмехнулся он про себя. Ни они без меня, ни я без них. Семья. Моя семья...*»⁴²

Важной характеристикой героя являются его поступки. После убийства Людоеда, Волкодав постарался вывести Тилорна и Ниилит из горящего замка. Волкодав не хотел убить Тилорна, который его просил сделать это, чтобы избавиться от страданий. Он его спас и вылечил, с помощью Ниилит, которую тоже спас от насильников. В дальнейшем, он помогает каждому человеку, которому помощь нужна и наказывает тех, кто причиняет зло слабыми. Эмоции у Волкодава противоречивы - он молчит и не хочет общаться, привык к одиночеству, но с другой стороны, приобретением новых друзей, у него является желание жить новой жизнью. В начале романа, Волкодав очень неразговорчив: «Отвечать не хотелось, и Волкодав промолчал»⁴³, «Но рассказывать Волкодав не умел. И не любил.»⁴⁴. В конце романа кажется, что это изменилось и что удивляет и самого героя: «Позже он вспоминал этот разговор на берегу и дивился собственным небывало складным речам. Тут задумаешься, то ли подстегнула умишко нужда, то ли кто незримо нашептывал в ухо. Боги? Тилорн? Прадедовский меч?..»⁴⁵ Персонаж Волкодава выпадает из фэнтезийных канонов – он сильный, но борьба не смысл его жизни и он старается не использовать физическую силу без причины. У него сложный внутренний мир, чувствует переживания других людей и сильно хочет помочь кому нужно, одновременно думая о своем месте в мире. Убийство Людоеда ознаменовало конец одной части жизни Волкодава, потому что ему удалось добиться того, ради чего он жил. После первоначального безразличия, это заставило его искать новый смысл жизни, поскольку умереть в замке, как планировал, пев Песню Смерти, не удалось: «Пол ходил ходуном, раскачиваясь все сильнее. Жирный дым начавшегося пожара царапал горло, вползая в открытую дверь. Души тех, за кого отомстили, смогут воплотиться вновь и жить на земле. Волкодав мельком подумал: удастся ли довершить Песнь...

⁴² Семенова М. *Волкодав*, с. 160.

⁴³ Там же, с. 21.

⁴⁴ Там же, с. 28.

⁴⁵ Там же, с. 307.

Не удалось.»⁴⁶

Волкодав понял, что не может остаться в замке и покончить свою жизнь, потому что это приведет к гибели Ниилит и Нелетучего Мыша (имя мыши в мужском роде), которые неожиданно появились рядом. На выходе из замка он также встречает Тилорна, которого раньше освободил из клетки, в которой он содержался, но, поскольку он был очень слаб и не мог ходить, ему не удалось сбежать. Этим поступком выражается его морально-этический характер – он хочет выжить, только чтобы спасти других.

Герой постоянно находится в пути, перемещается в вымышленном пространстве. В пути героя можно выделить три этапа: 1) необходимость отправиться и отправление, 2) процесс странствия и преодоление испытаний, 3) достижение цели и окончание путешествия.⁴⁷ Как мы узнаем в начале романа, Волкодав до двенадцати лет жил обычной жизнью и ждал испытания, с которыми отмечается переход от мальчика к мужчине. В этом обряде, он был должен получить новое имя. Венны верят, что имя определяет судьбу человека, и тот, кто знает настоящее имя кого-то, может ему навредить. Поэтому, венны настоящее имя скрывают от незнакомых. «На двенадцатую весну мужи рода должны были отвести его в мужской дом для испытаний, назвать мужчиной и, сотворив обряды, наречь новым именем. Не младенческим домашним прозвищем, а настоящим именем, которое ни в коем случае нельзя открывать чужаку. Это имя будут знать только самые близкие люди».⁴⁸ Волкодав как мальчик попадает на каторгу в Самоцветные горы, где пытается пережить тяжелую физическую работу и избиения (это первый этап, он вынужден уйти из дома, весь его клан убили а его взяли в рабство). Процесс преодоления испытаний и странствий, в смысле описания жизни в руднике, нам представлен в виде воспоминания. Свою цель (отомстить за свой род) Волкодав достиг в начале романа и поэтому, его пространственные перемещения определяются локальными приключениями. Сначала он решает поселиться в городе Галираде и найти работу, устроить новую жизнь себе и своими друзьями. Потом, сопровождает кнесинку в долгом путешествии к жениху. Убив Волка в руднике, рабы написали песню о подвиге Волкодава, которую он случайно услышал по дороге. После

⁴⁶ Семенова М. *Волкодав*, с. 17.

⁴⁷ Королькова Я. В. *Квест героя фэнтези (на материале цикла романов М. Семеновой о Волкодаве)*, с. 213.

⁴⁸ Семенова М. *Волкодав*, с. 7.

этого, он в первый раз подумал о возможности возвращения в Самоцветные горы, чтобы разрушить это темное место боли.

2.3. Фольклорно-мифологические мотивы и образы в романе

По мнению Барашковой, «мифологические мотивы являются одними из ключевых элементов в структуре романов фэнтези, составляя их историко-мифологическую основу, и помогают понять авторскую позицию и организацию скрытого смысла произведения, его подтекстового плана».⁴⁹

«Мотив — это компонент произведений, обладающий повышенной значимостью (семантической насыщенностью). Мотивы могут выступать либо как аспект отдельных произведений и их циклов, в качестве звена их построения, либо как достояние всего творчества писателя и даже целых жанров, направлений, литературных эпох, всемирной литературы как таковой».⁵⁰

Самым важным мотивом в произведениях фэнтези является присутствие магии и сверхъестественного, существ или явлений, которые присутствуют в мифах и легендах народов мира. Древние боги обладали сверхспособностями и управляли не только явлениями природы, но и судьбами людей. Эта «сила» позже представлена в произведениях фэнтези как магический эффект. Нужно отметить, что корни магии уходят именно в древнюю мифологию. «Волкодав» является примером авторского мифа, потому что Семенова создала новый фантастический мир, населенный разными народами, описала их культуру и образ жизни, а также подробно описала географию, города и деревни в которых перемещаются герои. Этот мир напоминает реальный мир в далеком прошлом, а фантастика является естественной и не требует объяснений.

Мотив борьбы героя с врагами и чудовищами взят из фольклорного жанра, а пленение героя каким-то фантастическим существом — один из характерных мотивов в мифологических романах. В случае Волкодава, он не попал в плен к демоническому существу, а к людям. Убийством Людоеда главный злодей удаляется из истории,

⁴⁹ Барашкова А.В., *Роль мифологических мотивов в произведениях славянской фэнтези*, с. 25.

⁵⁰ Solar M. *Teorija književnosti*, с. 39.

поэтому кроме описаний менее важных боев, в которых участвует Волкодав, фокус переносится на его внутренний мир и чувства.

Еще один важный сказочный мотив есть мотив оборотничества. Волкодав встречается с Оленюшкой в человеческом облике только при первой встрече, но он не является жертвой магии, как это часто бывает в мифах. Как мы уже упоминали, он получил свои способности как последний в своем роде, как избранный герой. Племя Волкодава верило в легенду, согласно которой они произошли от веннской девушки и Пса, которые влюбились после того как Пес спас ее от волков: «Нынче обошлись Волкодавом, – блеснул крепкими зубами Авдика. Охранники захохотали так, что Аптахар даже толкнул сына локтем и бросил на венна быстрый взгляд – не обиделся ли. Волкодав не обиделся. Его предок в самом деле был псом, который избавил праматерь племени от лютых волков, а потом, как водится, обернулся статным мужчиной. На что обижаться?»⁵¹

В романе мы встречаем разных персонажей, принадлежащих к разным вымышленным народам, как – венны, вельты, арранты, сегвены и другие. Вдохновение для создания новых народов Семенова черпала из исторических источников, основывая некоторые свои народы и их обычаи на реальных народах и обычаях. Каждый из народов живет в своем ограниченном пространстве, их мнения друг о друге были разные, но они не забывали о далеком родстве. Например, в тексте можно найти комментарии об отношениях между племенами: «Сольвенны считали веннов лесными дикарями и про себя слегка презирали, не забывая, впрочем, побаиваться. За глаза болтали всякое, что взбрело на ум, но в открытую дразнить не решались, спасибо и на том. Венны почитали сольвеннов распустехами и бесстыдниками, покинувшими завещанный от предков закон. И что любопытно: ни один сольвенн не стерпел бы, вздумай при нем, скажем, сегван охаивать веннов. И венн кому угодно оборвал бы усы, услышав из чужих уст хулу на сольвеннов. Два племени еще не забыли о родстве, и что бы там ни было между ними – свои собаки грызутся, чужая не встревай».⁵² В романе весь мир разделен на хорошо известный и на неведомый. Волкодав с недоверием относится к стране Велимор, которая находится внутри Замковых гор, поскольку венны всегда боялись этих гор и всего, что с ними связано. «Если бы кто спросил Волкодава,

⁵¹ Семенова М. *Волкодав*, с. 46.

⁵² Там же, с. 50.

он мог бы рассказать, что его народ издавна с большим недоверием относился к Замковым горам и ко всему, что исходило оттуда. Венны называли эти горы Железными и утверждали, будто ими, как железным замком, Бог Грозы запер когда-то Темных Богов и всякую нечисть, воспретив показываться в дневной мир».⁵³

Венны, к которым принадлежат главные герои, напоминают племя реальных исторических северян неvroв, живших в 5-6 вв. до н.э., которые считаются предками славян.⁵⁴ Сходство неvroв и веннов еще и в том, что люди из обоих племен имели способность к оборотничеству. Они живут в лесу, многочисленными родами и у них распространен тотемизм. «Тотемизм – одна из ранних форм религии, суть которой составляет вера в существование особого рода мистической связи между какой-либо группой людей (род, племя) и определенным видом животных или растений (реже – явлениями природы и неодушевленными предметами). Название этой формы религиозных верований происходит от слова «ототем», которое на языке североамериканских индейцев оджибве означает «род его». В ходе изучения тотемизма было установлено, что его возникновение тесно связано с хозяйственной деятельностью первобытного человека – собирательством и охотой. Животные и растения, дававшие людям возможность существовать, становились объектами поклонения».⁵⁵

У веннов господствовал матриархат, и главы семей были женщины. За поругание чести женщины, наказание была смерть. Кроме женщин, они уважали все живое: от животного до растения, и никогда не убивали без причины, потому что убийство считалось преступлением. Венны кланялись многочисленными богам, а также у них существовало и большое количество суеверий о домовых, водяных, леших и прочих добрых и злых духах.⁵⁶ Когда девушка входила в возраст, у нее было право дарить парню который ей нравится особый предмет – стеклянную или хрустальную бусину, которая являлась символом обручения. Этот вымышленный обряд дарения бусины, очень важный для Волкодава. Убив Людоеда, он был готов умереть, потому что достиг своей цели. Оставшийся живым, он не знает, что делать и как жить дальше,

⁵³ Семенова М. *Волкодав*, с. 153.

⁵⁴ Народы и племена мира Волкодава – Венны. <http://semenova.ru/nation/venni.php>.

⁵⁵ Электронная библиотека Института философии РАН. Новая философская энциклопедия. Термин Тотемизм. <https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH016ac36ebd6e2b7504ddf56a>.

⁵⁶ Народы и племена мира Волкодава – Венны. <http://semenova.ru/nation/venni.php>.

пока не встретил Оленюшку, подарившую ему свою бусину. Эта бусина становится для Волкодава напоминанием, что кто-то его любит и что он кому-то нужен. Каким-то образом, бусина возвращает его к жизни: «Волкодав знал, что все равно будет благодарен этой девочке до конца своих дней. Потому что именно она объяснила ему, что он все-таки жив. Одиннадцать лет перед этим он был мертв. Даже хуже мертвого. Как еще назвать человека, тысячу раз уходившего от смерти единственно ради того, чтобы убить другого человека и умереть самому?.. И лишь в тот вечер впервые дрогнул в нем замороженный кусок льда, который другие люди называли душой, впервые шевельнулась в груди частица тепла...»⁵⁷

Сольвенны⁵⁸ в близком родстве с веннами и также напоминают славян. Они живут в деревнях и городах, а их столица – Галирад. Государством управляет кнес. Они живут не родами, а скорее семьями, похоже к тому, как мы живем в сегодняшнее время. Жители столицы занимаются торговлей, держат постоянные дворы и корчмы.

Эвриха, который принадлежит к аррантам, одному из самых образованных народов, Волкодав спасает в Галираде. Аррантов, жителей Аррантиады по праву считают «ученейшим в мире народом», который создал могущественную державу, а «его корабли посетили все уголки подлунного мира». В Аррантиаде находится большая библиотека и университет. Арранты всех других «не аррантов» называют варварами, но так могут назвать и члена своего племени, но тогда это значит, что человек «способен только драться, пить вино и приставать к женщинам». Кстати, о женщинах думают – они «должны быть красивы. И хватит с них». Миром аррантов правят мужчины, а аррантские боги живут на Небесной Горе.⁵⁹

В романе появляется и мотив осины. Два дня после убийства Людоеда, его труп напал Волкодава, Ниилит и Тилорна. Волкодав боролся с трупом и его успели убить с осиновым колом. «Осина в славянской языческой мифологии — «злое» дерево, его используют в темной магии и обрядах. Но вместе с тем осина — это действенное средство от нечистой силы. Осиновый кол — палица Перуна, вбитый в грудь (спину) создания нави — упыря или мертвого колдуна, навсегда лишал нежить возможности

⁵⁷ Семенова М. *Волкодав*, с. 94

⁵⁸ Народы и племена мира Волкодава – Сольвенны. <http://semenova.ru/nation/solvenni.php>.

⁵⁹ Народы и племена мира Волкодава – Арранты и Аррантиада. <http://semenova.ru/nation/arrantiada.php>.

вредить людям».⁶⁰ На пути к замку Людоеда, Волкодав остановился возле осины и начертал на ее знак огня. Символика огня раскрывает два значения – положительное, в котором огонь считается источником света и тепла, и отрицательное, в котором он представлен как разрушительная сила, способная уничтожить все, что находится перед ним. В замке Людоеда Волкодав устроил пожар, который его и уничтожил. Помимо функции уничтожения замка, огонь здесь можно считать символом конца прежней жизни героя и началом новой, как феникс, восставший из пепла в новую жизнь.

У веннов существует бог Гром, аналогичный славянскому богу Перуну. К Грому Волкодав обращается за помощь и руководство в жизни. «Перун – бог грома и молний, он способен вызывать сильнейшие грозы и метать молнии. Перун обладает и огромной физической силой, которой выделяется не только среди людей, но и среди остальных богов. Как и его братья, Перун — превосходный маг: он способен менять свой облик по собственному желанию, умеет летать и создавать призрачных существ, которые исчезают, когда перестает действовать магия».⁶¹ Волкодав, чтобы получить помощь от божества, совершает ряд колдовских движений с помощью молота, любимого оружия бога Грома: «Ворча сквозь зубы, Волкодав поднялся, снова вытащил молот и, повернувшись к мертвецу, начертал в воздухе Знак Грома: шесть остроконечных лепестков, заключенных в круг-колесо. – Во имя Грозы! – сказал он палачу. – Пошел вон! Струя лилового пламени бесшумно упала то ли с дубовых ветвей, то ли с самого неба и обтекла труп».⁶² Молот связан с мифами о боге Перуне, как символ мощного оружия, наделенного магической силой, который защищал воинов, но в романе молот также напоминает Волкодаву о его отце, который был кузнецом.

«Для многих романов славянского фэнтези важен вариант мотива веры героя в богиню Живу (Живану), которая, по наиболее древним мифологическим представлениям, является прародительницей всего сущего и создательницей Матери-Земли и Отца-Неба. Образ Великой Матери Живы в произведениях фэнтези воплощает

⁶⁰ Славянский Языческий Портал – Осина <http://slaviy.ru/derevya-v-slavjanskoj-yazycheskoj-tradicii/osina-v-slavjanskoj-yazycheskoj-mifologii/>.

⁶¹ Бестиария, Славянская мифология. http://bestiaria.ru/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%D0%A1%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%B8%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F.

⁶² Семенова М. *Волкодав*, с. 29.

связь героев с женским началом, Женской Мудростью». ⁶³ Как уже упомянуто, у веннов господствовал матриархат и на первом месте в их пантеоне богов находится Великая Мать, эквивалент богини Живи. Ей молится и Оленюшка, чтобы пес (Волкодав в форме пса) выжил после борьбы с волками в лесу: «И все время молилась. Великой Матери, Вечно Сущей Вовне, потом Старому Оленю, пращуру ее рода, и, конечно, Богу Грозы, чей орел завел ее в этот лес» ⁶⁴. Богу Грозы обращается с молитвой и Волкодав во время грозы и его духовного кризиса после убийства Людоеда: «Мертва душа моя, Господи, в груди пусто... Зачем я? Зачем ты меня к себе не забрал?..» ⁶⁵. И он получил ответ: «Ближние молнии зажигали огни в хрустальной бусине, надетой на ремешок. Громовое колесо катилось за облаками. На какой-то миг морщины изорванных ветром туч сложились в суровое мужское лицо, обрамленное черными с серебром волосами и огненно-золотой бородой. В синих глазах пылало небесное пламя.

– **Иди**, – сказал гром. – **Иди и придешь.**» ⁶⁶.

Образ Рая, описывается как Остров Жизни, на котором Волкодав хочет встретиться с убитой семьей но одновременно, боится что ему там попасть невозможно из-за всех своих грехов: «Он повернулся лицом к югу, туда, где пролегал животворный путь Солнца, где выросло вечное Древо, зиждущее миры, где в горнем океане зеленел Остров Жизни, священная Обитель Богов. Туда, на этот Остров, ушли дети Серого Пса. Один Волкодав пережил всех, чтобы вернуться и отомстить за истребленный род, за поруганный дом, за оскверненные очаги. И вот месть совершилась. Что же осталось? Немногое. Спеть Песнь Смерти и шагнуть навстречу пращурам с погребального костра, в который вот-вот превратится замок Людоеда...» ⁶⁷

Для описания утопического мира, в который хотят попасть герои, повествователь использовался легендой о Беловодье: «*Место на свете, где можно выстроить дом, и мужчина, уходя из него, не станет бояться, что в его отсутствие дом ограбят и спялят враги. Где красивая девушка, встретив в лесу незнакомого мужчину, безо всякого страха говорит ему «здравствуй». Где цветут яблони и зреет*

⁶³ Барашкова А.В. *Роль мифологических мотивов в произведениях славянской фэнтези*, с. 23.

⁶⁴ Семенова М. *Волкодав*, с 287

⁶⁵ Там же, с. 48.

⁶⁶ Там же, с. 48.

⁶⁷ Там же, с. 16.

малина, где шумит вековой бор, а ледяные ручьи с хрустальным звоном сбегают со скал...

И что за беда, если я этого никогда не увижу. Теперь я хоть знаю, что такое место ЕСТЬ. Есть страна, о которой издавна слагает легенды мой народ. И ее в самом деле могут достичь мудрые и справедливые. А раз так, то не жалко и помереть на пороге этой страны...

– Вот что, – решительно проговорил Тилорн. – Мы поедем искать Врата все вместе. И вместе попробуем их пройти». ⁶⁸

Легенда о Беловодье говорит о стране, где «никто ни в чем не нуждается, пшеница сама растет, скот без опасности пасется на бескрайних лугах. А с огромной белой горы стекают воды, образующие реки, в которых в избытке обитает рыба. И живут там мудрейшие из мудрейших, знающие ответ на любой вопрос. И скрыта эта страна от злых людей. И открывается только чистым сердцам. И зовется эта страна — Беловодье». ⁶⁹ Дверь в другой мир, через которую могут пройти только праведные люди, по словам Эвриха, находилась где-то на вершине Туманной горы. Мир, в котором живут Волкодав и его друзья, в прошлом был един с миром с другой стороны этой двери, но из-за человеческих грехов «Боги Небесной Горы разделили его, чтобы защитить праведных» ⁷⁰. Таким образом, мир наших героев превратился в несправедливое место, полное плохих существ. Однако, Волкодав не видит только плохое место для жизни, но также видит его красоту и добро, которые существуют в нем: «Волкодав вдруг обиделся за свою землю, которую Эврих готов был объявить чуть не выгребной ямой, пристанищем негодяев, отвергнутых его миром. То есть дерьма здесь, конечно, хватало. Но ведь и красоты, и добра!...» ⁷¹ Противоположным Беловодье являются рудники Самоцветных гор. Находясь под землей, они место ужасное, откуда люди не выходят живыми.

В последней главе романа, друзьям Волкодава удастся пройти через Врата, а он снова готов добровольно умереть, чтобы их защитить. При этом он тяжело ранен, но

⁶⁸ Семенова М. *Волкодав*, с. 323.

⁶⁹ Легенда о Беловодье, священной стране в Сибири, <https://sib100.ru/legenda-o-belovode-svjashhennoj-strane-v-sibiri/>.

⁷⁰ Семенова М. *Волкодав*, с. 321.

⁷¹ Там же, с. 321.

Ниилит, Тилорн и Эйрих возвращаются через Врата, чтобы на этот раз они спасли его жизнь и вместе вошли в Беловодье: «В лицо Волкодаву дохнуло солью и холодом, и почти сразу он перестал слышать крики сольвеннов. Ему показалось, его тащили больно уж долго, гранитному уступу, да и жизни, давно пора было закончиться. Уже теряя сознание, он успел смутно подумать: *и что они надрываются, ведь все равно...*

Но Ниилит, Тилорну и Эвриху было, как видно, не все равно.»⁷²

⁷² Семенова М. *Волкодав*, с. 335.

Заключение

В работе были рассмотрены следующие понятия: фэнтези и его классификация, художественный мир фэнтези, славянское фэнтези и его черты. Также, сделан анализ романа «Волкодав» и выделено несколько мотивов, взятых из славянской культуры, чтобы показать их использование в романе и их роль в создании истории. Фэнтези в России развивалось как отдельный жанр, называемый славянское фэнтези, которое характеризуется национальными особенностями, старославянской культурой и мифологией, на основе которых авторы создают свои художественные миры и персонажи. Для создания своих произведений, авторы используют славянский фольклор, легенды и мифы, но и исторические истории. В то время как западные писатели были ориентированы на кельтскую и скандинавскую мифологию, славянское фэнтези возникло как попытка русских и европейских писателей воспользоваться мифологией из своих стран.

Все особенности славянского фэнтези наиболее ярко проявились в творчестве М. Семеновой, которая считается основоположником жанра. В своих произведениях она использует славянскую мифологию как основу для построения целых новых миров, но также и как вспомогательное средство для описания поведения и психологического состояния персонажей, составляющих историю. Анализируя роман и фольклорно-мифологические мотивы, можно сделать вывод, что славянское фэнтези не пытается имитировать западную традицию, а наоборот, создает новое направление в русской литературе. Читателей привлекают новые мотивы и образы, основанные на мифологии древних славян, и кажется что именно в этом заключается секрет успеха романа. Авторы фэнтези стараются дать читателю возможность надеяться на лучшее, надеяться, что описанные в их произведениях моральные ценности победят зло и спасут мир. Несмотря на все проблемы, с которыми сталкиваются герои, добро побеждает.

Волкодав пересказывает уже известную историю о мальчике, который жаждет мести за свой убитый род, по все равно, нам открывается новый, чудесный мир, наполненный интересными персонажами. Следуя своей судьбе, Волкодав заводит новых друзей – маленького зверя, Нелетучего Мыша, слепого волшебника, спасенной рабыне и спасенного ученого. Семенова изображает своего героя как храброго и

сильного воина с одной стороны, а с другой, нам видимо, что он человек, который истекает кровью, как и другие люди. Кроме геройства и приключений героя, это также и история о любви, вере, надежде, печали и смерти. Семенова создает идеальный, но утопический мир, в котором женщины играют важную роль, они стоят выше мужчин, а мужчины воспринимают это как нормальное явление.

В настоящее время фэнтези не только существует в книгах, но также является частью сериалов, фильмов, настольных и компьютерных игр... Большинство фильмов в жанре фэнтези, основаны на книгах или мотивах, взятых из книг.

К сожалению, фэнтези еще серьезно не исследуется как литературный жанр. Кажется, оно еще считается частью массовой литературы, которая не может представлять научного интереса. В последние десятилетия, массовая литература приобрела большую популярность среди читателей. Она включает мелодрамы, шпионские и криминальные романы, триллеры, боевики, фантазии и т. д., а ее цель – удовлетворить потребности широкого круга читателей. Благодаря своей популярности, массовая литература стала предметом большого количества исследований. Данная работа поднимает ряд интересных вопросов, которые я хотела бы исследовать в будущем, изучая массовую и популярную культуру и их влияние, не только на сознание читателей, но и на общество, на которое влияет коммерческий успех отдельных произведений массовой литературы. Фэнтези на самом деле очень интересный жанр, в котором скрывается обилие, не только интересных и забавных, но и поучительных элементов.

Литература

1. Афанасьева Е., *Жанр фэнтези: проблема классификации*. Режим доступа: <http://repo.ssau.ru/bitstream/Vserossiiskaya-nauchnaya-konferenciya-s-mezhdunarodnym-uchastiem-pamyati-Stanislava-Lema/ZhANR-FENTEZI-PROBLEMA-KLASSIFIKACII-67704/1/%D0%90%D1%84%D0%B0%D0%BD%D0%B0%D1%81%D1%8C%D0%B5%D0%B2%D0%B0%20%D1%81.%2086-93.pdf> (дата обращения 06. 08. 2020.)
2. Афанасьева Е., *Фантастические жанры, темы и направления*. Режим доступа: <https://docplayer.ru/74818263-Fantasticheskie-zhanry-temy-i-napravleniya.html> (дата обращения 06. 08. 2020.)
3. Барашкова А.В., *Роль мифологических мотивов в произведениях славянской фэнтези*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/rol-mifologicheskikh-motivov-v-proizvedeniyah-slavyanskoy-fentezi/viewer> (дата обращения 06. 08. 2020.)
4. Гопман В. Л., *Фэнтези*; под ред. А.М. Николюкина. *Литературная энциклопедия терминов и понятий*. Режим доступа: <https://www.academia.edu/37372082> (дата обращения 22. 08. 2020.)
5. Ковтун Е. Н., *Художественный вымысел в литературе XX века: Учеб. пособие*. Режим доступа: http://slavcenteur.ru/Proba/Kovtun/kovtun_vymysel.pdf (дата обращения 22. 08. 2020.)
6. Королев К.М. *Современное российское фэнтези: предыстория и метасюжет*. <https://www.academia.edu/7286088/> (дата обращения 10. 08. 2020.)
7. Королькова П. В., *К вопросу о разграничении фэнтези и литературной сказки*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/k-voprosu-o-razgranichenii-fentezi-i-literaturnoy-volshebnoy-skazki/viewer> (дата обращения 10. 08. 2020.)
8. Королькова Я. В., *Квест героя фэнтези (на материале цикла романов М. Семеновой о Волкодаве)* Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/kvest-geroya-fentezi-na-materiale-tsikla-romanov-m-semenovoy-o-volkodave/viewer> (дата обращения 10. 08. 2020.)
9. Королькова Я. В., *О соотношении литературной сказки и фэнтези*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/o-sootnoshenii-literaturnoy-skazki-i-fentezi/viewer> (дата обращения 10. 08. 2020.)

10. Кузнецов, С.А., *Большой толковый словарь русского языка*. Режим доступа: <http://gramota.ru/slovari> (дата обращения 06. 08. 2020.)
11. Лебедев, И. В., *Жанровая классификация современного русского фэнтези: постановка проблемы*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovaya-klassifikatsiya-sovremennogo-russkogo-fentezi-postanovka-problemy> (дата обращения 30. 07. 2020.)
12. Маркова Т. Н., *Жанровая природа романов М.Семеновой*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/zhanrovaya-priroda-romanov-m-semenovoy/viewer> (дата обращения 04. 08. 2020.)
13. Ожегов С.И. 2004. *Словарь русского языка*. Москва: ОНИКС 21 век
14. Переслегин С. *Обязана ли "фэнтези" быть глупой?* Режим доступа: <http://www.fantasy.ru/str97/strannik97-talk.html> (дата обращения 16. 08. 2020.)
15. Семенова М., *Волкодав*. Режим доступа: <https://bookfor.ru/1816-volkodav.html> (дата обращения 26. 01. 2020.)
16. Тамарченко И.Д., Хронотоп; под ред. А.М. Николюкина. Литературная энциклопедия терминов и понятий. Режим доступа: <https://www.academia.edu/37372082> (дата обращения 22. 08. 2020.)
17. Толкачева В. С., *Фэнтези: жанр или литературное направление?* Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/fentezi-zhanr-ili-literaturnoe-napravlenie> (дата обращения 30. 07. 2020.)
18. Толкиен Д. Р. Р., *О волшебных сказках*. Режим доступа: <https://omiliya.org/article/o-volshebnykh-skazkakh-dzhon-ronald-ruel-tolkien.html> (дата обращения 10. 08. 2020.)
19. Хализев, В. Е. *Теория литературы*. Режим доступа: https://royallib.com/book/halizev_valentin/teoriya_literaturi.html (дата обращения 15. 08. 2020.)
20. Хоруженко Т.И. *Путь фэнтези: от жанра к метажанру*. Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/put-fentezi-ot-zhanra-k-metazhanru> (дата обращения 22. 08. 2020.)
21. Чернышева Т. *Природа фантастики*. Режим доступа: https://royallib.com/book/chernisheva_tatyana/priroda_fantastiki.html (дата обращения 22. 08. 2020.)

22. Nikolaeva, M. *Fairy Tale and Fantasy: From Archaic to Postmodern. Marvels & Tales*, vol. 17, no. 1, 2003, pp. 138–156. JSTOR. Режим доступа: www.jstor.org/stable/41389904 (дата обращения 16. 08. 2020.)
23. Solar M. *Teorija književnosti*, Školska knjiga, 1981. Zagreb

Электронные ресурсы:

24. Все о славянской мифологии. <http://radogost.ru/> (дата обращения 16. 08. 2020.)
25. Бестиария, Славянская мифология
http://bestiaria.ru/wiki/%D0%9C%D0%B8%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F%D0%A1%D0%BB%D0%B0%D0%B2%D1%8F%D0%BD%D1%81%D0%BA%D0%B0%D1%8F_%D0%BC%D0%B8%D1%84%D0%BE%D0%BB%D0%BE%D0%B3%D0%B8%D1%8F (дата обращения 16. 08. 2020.)
26. Интервью с Марией Семеновой, автором "Волкодава",
<http://www.semenova.ru/inter2004.php> (дата обращения 04. 08. 2020.)
27. Интервью Марии Семеновой, Мир сам по себе, <http://www.semenova.ru/int-s3.php> (дата обращения 15. 09. 2020.)
28. Интервью Марии Семеновой GZT.ru, <http://www.semenova.ru/int-s6.php> (дата обращения 15. 09. 2020.)
29. Легенда о Беловодье, священной стране в Сибири, <https://sib100.ru/legenda-o-belovode-svjashhennoj-strane-v-sibiri/> (дата обращения 20. 08. 2020.)
30. Творчество Марии Семеновой. <http://www.semenova.ru/> (дата обращения 04. 08. 2020.)
31. Народы и племена мира Волкодава. <http://www.semenova.ru/nation/> (дата обращения 04. 08. 2020.)
32. Теория литературы: Анализ художественного произведения. Словарь терминов <http://www.philol.msu.ru/~tezaurus/docs/3/dictionary.php> (дата обращения 06. 08. 2020.)
33. TextoLogia.ru, Определение термина "Несобственно-прямая речь"
<https://www.textologia.ru/slovari/lingvisticheskie-terminy/nesobstvenno-pryamaya-rech/?q=486&n=1075> (дата обращения 06. 08. 2020.)
34. Славянский Языческий Портал. Осина <http://slaviy.ru/derevyia-v-slavyanskoj-yazycheskoj-tradicii/osina-v-slavyanskoj-yazycheskoj-mifologii/> (дата обращения 20. 08. 2020.)

35. Электронная библиотека Института философии РАН. Новая философская энциклопедия:

<https://iphlib.ru/library/collection/newphilenc/document/HASH016ac36ebd6e2b7504ddf56a> (дата обращения 10. 08. 2020.)

Sažetak

Tema ovog diplomskog rada je razvitak fantasy žanra u ruskoj književnosti. Opisani su temelji na kojima je nastao žanr u zapadnoj književnosti te pobrojani glavni predstavnici u Rusiji. Budući da fantasy još uvijek nije jasno definiran i klasificiran, istaknuta je problematika klasifikacije i određivanja fantasyja kao žanra. Tvorcem posebnog podžanra, koji se naziva „slavenski fantasy“, smatra se književnica Marija Semjonova. Njen najpoznatiji roman *Vukodav* predstavlja svijet slavenskog folklora i mitologije, kao i priču o snažnom heroju koji svladava svoje životne nedaće te nakon osvete neprijatelju koji je ubio sve pripadnike njegova roda pokušava pronaći novi smisao života.

Ključne riječi

fantasy, slavenski fantasy, slavenska mitologija i folklor, klasifikacija, *Vukodav*

Ключевые слова

фэнтези, славянское фэнтези, славянская мифология и фольклор, классификация, «Волкодав»

Životopis

Rođena sam 1986. godine u Jastrebarskom. Osnovnu školu sam pohađala i završila u Krašiću. Nakon završetka osnovnoškolskog školovanja, upisala sam Upravnu i birotehničku školu u Zagrebu, koju sam završila 2005. godine. Iste godine sam započela preddiplomski studij filozofije i ruskog jezika i književnosti na Filozofskom fakultetu Sveučilišta u Zagrebu koji sam završila 2009. godine. Diplomski studij, nastavničkog smjera na filozofiji i prevoditeljskog na rusistici, nažalost prekidam te ponovno upisujem 2018. godine. Zaposlena sam u Hrvatskom Telekomu d.d. od 2010. godine.