

Е. А. Гулицкая

Рецепция былинного образа в современной мультипликации на примере мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей»

В статье рассматриваются особенности изображения художественных текстов посредством мультипликации. Приведен сравнительный анализ сюжетно-тематической организации, специфика репрезентации хронотопа и система персонажей во вторичном тексте (вербальная основа мультипликационного фильма). При сравнении сюжетно-тематической структуры, особенности репрезентации хронотопа и системы персонажей во вторичном тексте, который является вербальной основой мультипликационного фильма, были сделаны выводы о том, что именно былина стала сюжетообразующим звеном современного мультфильма. В основе мультфильма оказались заложены ключевые событийные величины, присущие былинам.

Ключевые слова: героический эпос, современная мультипликация, герой-богатырь, былины, «Алеша Попович и Тугарин Змей».

Ekaterina A. Gulitskaya

The Reception of the Epic Image in Modern Cartoons: the Example of the Cartoon "Alyosha Popovich and the Tugarin the Serpent"

The article discusses the features of the image of literary texts through animation. A comparative analysis of the plot-thematic organization, the specificity of the representation of the chronotope and the system of characters in the secondary text (the verbal basis of the animated film) are given. When comparing the plot-thematic structure, the features of the representation of the chronotope and the system of characters in the secondary text, which is the verbal basis of the animated film, conclusions were drawn that it was the epic that became the plot-forming link of the modern cartoon. The cartoon was based on the key event values inherent in the epics.

Key words: heroic epos, modern animation, hero-bogatyr, byliny, «Alesha Popovich and Tugarin the Serpent».

Героический эпос был создан для единения народа, основной целью его было формирование в сознании читателей идеала человека-гражданина. Не случайно образ богатырей воплощал в себе не только воинские, но и нравственные качества человека, готового постоять за честь своей страны.

В современном мире формирование образа мира и сознания происходит на базе аудиовизуальных средств. Они являются серьезным рычагом воздействия на интеллектуальную сторону и мышление современного человека, позволяют более прочно закрепить в сознании любую информацию. Именно поэтому имеет смысл связать нашу работу с отечественной анимацией XXI века, в которой замечается серьезная трансформация былинных героев, их перелицовка и видоизменение.

Проблема происхождения национальной культуры, вопросы об истории и поэтике героического эпоса рассматривалась в работе В. Я. Проппа [3], Ф. М. Селиванова [5]. Тщательным изучением образов богатырей, которые представлены в народном эпосе, занимался Б. Н. Путилов [4]. Г. Г. Смолянов [7], в свою очередь, занимался подробным рассмотрением персонажа, изучением способов его создания в анимационном фильме; впервые обозначил гротеск в качестве основного способа создания персонажа. В работе Ф. С. Хитрука [10] представлен исследовательский опыт в области теории и истории анимации, анализируется роль движения в построении анимационного фильма.

Следует заметить, что, несмотря на обилие материала, и высокую степень изученности вопросов анимации и былинного эпоса, в научной области до сих пор нет ни одной работы, связанной с трансформацией былинного образа в мультипликации.

В данной статье проследим, насколько близки образы былинных богатырей мультипликационным воплощениям, для этого подробнее рассмотрим особенности изображения и проявления художественного образа богатыря в былинах, устойчивую символическую основу и особенности изображения художественных текстов посредством мультипликации.

Для обозначения персонажей героического эпоса догосударственного периода ученые XIX в. приняли сочетание – старшие богатыри. К их числу можно отнести Вольгу (Волх Всеславьевич), Святогора, Микулу Селяниновича. С первым связаны сюжеты богатырского рождения и его оборотничества, похода на индийское царство и встреча с Микулой. «Имя героя, Волх, указывает на то, что родился великий кудесник, волхв. Вольга был с рождения связан с природой, как с ней была связана вся жизнь первых людей. Предки русских зависели от охоты, которая когда-то была основной формой добычи средств существования. Когда Волх рождается, звери, рыбы и птицы в страхе прячутся; родился великий охотник» [3, с. 114]. Повествование о появлении на свет героя, каким оно описывается в былине, сохраняет древнейшие тотемические представления о животных как о предках человека и о возможности рождения удачливого охотника и волхва от отца-животного.

Мать зачинает героя, при неосторожном спуске с камня, наступив на змея, который обвил ее ногу. При его рождении гремит гром, колеблются земля и море. Но Волх не только великий охотник, он и великий воин. Он воюет так же, как охотится; путем волшебного умения, «хитрости-мудрости» [3, с. 114].

Микула Селянинович не вошел в список героев-богатырей докиевского цикла. В былинной традиции он выступает в роли помощника Вольги и воплощает в себе основную крестьянскую силу, без которой ни один князь не мог объединить земли вокруг Киева.

Святогор – богатырь-великан. В своей непомерной силе он не знает равных, но именно она ему в тягость; хвастовство и чрезмерная сила делают его судьбу трагичной. С этим образом связаны два основных сюжета: встреча с Микулой Селяниновичем, который несет за плечами перемётную сумочку, она же воплощение земной тяги, т.е. тяжести обработки земель. Действующие лица другой былины Святогор и Илья Муромец и связанный с ними несколько комичный сюжет: Илья Муромец дабы защитить свои земли от нарушителя границ, ударяет булавой по лбу Святогора, для которого удар был сродним с укусом комара. Святогор, усмехнувшись, засовывает Илью Муромца в свой карман, но вскоре героя наказывает судьба. Наткнувшись на гроб, Святогор примеряет его, крышка сама накидывается, и герой уже не в силах ее скинуть.

Старшим из богатырей Киевского цикла можно считать Добрыню Никитича. Как известно из летописи, он дядя князя Владимира по материнской линии. «Храбр и наряден муж», как летопись характеризует Добрыню, был сподвижником Владимира в военных походах и сборах дани, советником во внешней и внутренней политике и активным проводником ее. Мать дает Добрыне самое лучшее воспитание, какое она может дать. Он вырастает образованным, вежливым и культурным богатырем. Впоследствии оказывается, что он обучен не только чтению и письму. Он прекрасный певец и играет на гусях. Он играет в шахматы так, что уверенно обыгрывает татарского хана, непобедимого знатока этой игры. В былинах о Добрыне и Василии Казимировиче он выступает как искусный стрелок и сильный борец, с 12 лет владеет мечом и копьем. С его образом связано большинство мифологических сюжетов. Так, наиболее ярко он демонстрирует свои героические качества в борьбе со змеем, в котором Пропп замечает «одно из наиболее ярких воплощений того зла, против которого в раннем русском эпосе ведется борьба» [3, с. 180].

Самым известным героем былинного эпоса стал Илья Муромец. В отличие от Добрыни, упоминаний в русских летописях об Илье нет, но зато есть в немецких исторических источниках. Это свидетельствует о его большой попу-

лярности и раннего проникновения в эпос других народов. Так как герои исторического эпоса считались реально существовавшими людьми, то и их сверхспособности не вызывали удивления. Существует две версии появления у Ильи Муромца его героических качеств: согласно первой, Илья перенимает всю силу у Святогора после его попадания в гроб; по второй, герой приобрел силу благодаря христианскому чуду через калик перехожих. Первая былина, знакомящая нас с боевыми подвигами Ильи – «Былина об Илье и Соловье Разбойнике», повествующая об эпохе феодальной раздробленности и междоусобиц князей. В других былинах: «Илья Муромец в изгнании и Идолище», «Илья и Сокольник» главной задачей богатыря становится защита и отстаивание интересов государства, борьба за сохранение культуры и святынь Киева. Суровый воинский долг исключил все «личное» в его поступках и помыслах, «личной» стала его постоянная потребность служения родной земле. У богатыря нет дома, нет семьи, он презирает богатство.

Третьим героем киевского цикла стал – Алёша Попович. По определению Белинского, он совершенно национальный русский герой, несколько не похожий на западноевропейских рыцарей. «Тут не было рыцарского посвящения; не ударяли по плечу шпагою, не надевали серебряных шпор» [3, с. 208]. Из трех героев русского эпоса Алеша самый молодой. Он наделяется не только всеми достоинствами героя, но и некоторыми недостатками, свойственными молодости. Если, как мы еще увидим, Илья Муромец побеждает врагов своим спокойствием и опытностью, своей мудростью, выдержкой, неустрашимостью и решительностью зрелого человека, если Добрыня, как мы видели, всегда превосходит варвара-врага своей культурой, соединенной с сознанием силы и непобедимости русской культуры, которую он представляет, то Алеша никогда не взвешивает никаких препятствий и опасностей [3]. По своей молодости он легкомыслен и смел до безрассудства, и именно поэтому он всегда побеждает: он берет быстротой своего натиска, Он не изображается обладающим большой физической силой. В его образе больше сочетается юмористическое, нежели величественное, он больше находчивый, чем сильный, часто он слывет бабьим пересмешником. С Алёшей связана одна воинская былина «Алеша Попович и Тугарин», где герой за счет своей хитрости и изворотливости побеждает Тугарина Змеевича.

Два героя – Садко и Василий Буслаев – олицетворяют собой торгово-купеческую жизнь вечевого Новгорода. Смена пространственной организации текста меняет событийную соотнесенность: если в былинах Киевского цикла все основные события протекали на суше, а враг приходил из-за моря, то в

Новгородском – действия соотнесены с водным пространством, так как Новгород стоял на скрещении двух водных путей. Сюжет былины о Садке можно считать самой древней из-за архаического начала, а именно встречи Садка с морским царем, в котором прослеживается мифологическое покровительство божеству. Садко является единственным из былинных героев профессиональным музыкантом, гуляром. Белинский замечает, что в лице Садко проявился национальный характер. «В Садко есть русский размах, когда он, например, сразу закладывает все свое имущество. В нем русская удаль, когда он, испробовав все средства, чтобы спасти себя хитростью (тоже русская черта), и видя, что дело доходит до смерти, смерти не боится, а бесстрашно бросается в пучину моря» [2, с. 416–420]. О Буслаеве известны две былины: «Василий Буслаев в Новгороде» и «Поездка Буслаева в Иерусалим». Они стали вершиной песенного эпоса, который изобразил социальную борьбу. Содержание и смысл бунта были обращены и понятны каждому русскому крестьянину. Василий Буслаев изображен как русский пьяница, типичный разбойник и новгородский ушкуйник. Садко остался творцом, созидателем, а Буслаев разрушителем.

Для нашего исследования большую значимость представляют исследования образа богатыря в современной культуре, в которой наблюдается тенденция к пересмотру ценностей. В качестве анализа была выбрана фигура Алёши Поповича как центральная фигура народного эпоса, а также сопутствующие ему персонажи: богатырский конь, Тугарин Змей и др. В качестве анализа был выбран мультипликационный цикл «Три богатыря», созданный студией анимационного кино «Мельница» и кинокомпанией «СТВ».

Подробно остановимся на анализе действующих лиц, их функциях основных мотивах и вербальной основе первой серии цикла – «Алеша Попович и Тугарин Змей» и былины «Алеша Попович и Тугарин».

Таблица 1

Сравнительная таблица былинных образов и героев мультфильма

	Былина	Мультфильм
ГЕРОИ		
Главный герой	Олеша Попович («меня зовую Олёшейнынь Поповицём)	Алёша Попович
Герой-даритель	Нищий странник	Старик Тихон
Герой-помощник	Еким Иванович	Святогор

Волшебный помощник	Огнедышащий конь Тугарина	Говорящий конь Юлий
Антагонист	Тугарин	Тугарин
Ложный герой	Еким Иванович	Киевский князь
МОТИВЫ		
Рождение и детство	Родился в Ростове; рос не по дням, а по часам, в грамоте не удался, стал учиться ратному делу	
Отлучка героя	Алеша отправляется в степь в поисках богатырской славы	Алеша отправляется на поиски Тугарина, который разграбил город и унес все золото
Получение волшебного средства	Алеша переоделся в одежду странника, тем самым обманул Тугарина	1. Говорящего коня Тихон обменял у цыган на богатырский меч; 2. Богатырский меч получил у Святогора
Встречающиеся преграды	Камень-указатель	Гора, камень-указатель
Борьба	Алеша вступает в борьбу с Тугариным	
Смерть Тугарина	Алеша отсек голову Тугарину и привез князю; Победа происходит через молитву Богу	Смерть Тугарина не показана, но подразумевается; Победа реальная, без участия сверхъестественных сил
Недостачи главных героев	1. Поиск богатырской силы; 2. Ссора на пиру у князя	1. Поиск украденного золота; 2. Вызволение Любавы из плена
Финал	Ликвидированы обе недостачи	

Сравнивая сюжетно-тематическую организацию, специфику репрезентации хронотопа и систему персонажей во вторичном тексте (вербальная основа мультипликационного фильма), можно прийти к следующим выводам: былина стала сюжетообразующим звеном современного мультфильма, так как в его основе заложены ключевые событийные величины, присущие былинам. Таким образом, мультфильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» – это «константа» былины с добавлением составных частей современной культуры (современные шутки с радио и телевидения, сленг и музыкальное сопровождение, которое понятно только современному зрителю). Также современным мультфильмам присуща антропоморфизация, так как современный образ мышления секулярный и далек от представлений людей того времени. Образ

коня Юлия теряет функцию героя-помощника, в какой-то мере становясь героем, который мешает и отвлекает болтовней и трусостью.

Образы врагов также, как и богатырей, являются сплавом традиций эпической архаики, мифологии и исторических впечатлений, и переживаний народа. Былины знают несколько типов врагов. Тугарин Змеевич – существо с антропоморфными признаками – является обитателем природных стихий, находится в постоянном конфликте с народом, нередко похищает людей и требует дань за их выкуп. Герой выступает как исторический противник Русской земли, Киева, государства, как заклятый враг княжеской власти, народа, как захватчик и насильник. Тугарин, захвативший Киев и бесчинствующие в нем, выступают как внешние враг государства, чужеземец; в ряде случаев возникают ассоциации его с татарами. Былинный змей, как и его мифологические предки, похищает девушек, но теперь жертва его – племянница князя. Конфликт в былине становится государственным; богатырь, выручая девушку, исполняет подвиг общегосударственного порядка.

В мультипликации же существенно изменились их роли, характер их дел и зла, которое они причиняют. Так, например, Тугарин в мультфильме это огромное чудовище в человеческом облике, внешне напоминающее представителя монголо-татарской народности (отсылка к историческому контексту, монгол – олицетворение зла), в то время как в былине это змей, на крылатом огнедышащем коне. В былине победа над мифологическим существом происходит через молитву Богу, в мультфильме же победа не связана с вмешательством сверхъестественных сил, все реально. Хотя победа осуществляется самим героем, но ему помогают Любава с бабкой и осликом Моисеем.

Текст мультфильма сохраняет наиболее существенные, базовые черты былинного жанра: он осуществляет конфликт «своего» и «чужого», воплощая основную идею былины – необходимость победы над внешним врагом; реализует эту идею в процессе представления основных былинных концептов (богатырь, похвальба, сражение с антагонистом, победа и величание героя) и описания событий, происходящих при участии основных былинных персонажей (герой – богатырь Алеша Попович и антагонист – Тугарин Змей, имеющий внешние и поведенческие черты иноземного захватчика). Но вместе с тем, сохраняя базовые черты своего фольклорного прототипа, анимационный фильм обнаруживает ряд особенностей. «Логика формирования сюжета вторичного текста разворачивается скорее по образцу волшебной сказки вокруг ключевых событий вредительства (утраты ростовского золота) и ликвидации вредительства (сражение с Тугарином, вызволение золота из рук киевского князя, возвращение героя и его свиты на родину)» [8, с. 43]. Сказочность сюжета подкрепляется реализацией во вторичном тексте мотивов обретения волшебных

помощников (говорящий конь Юлий, Любава с бабкой и осликом Моисеем) и волшебного средства (богатырский меч одного из «старших» богатырей – Святогора).

Вербальная основа мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» обнаруживает достаточно разнообразные интертекстуальные связи с различными речевыми практиками [8, с. 45]. Ниже представлен сравнительный анализ первичного и вторичного текстов. Он дает возможность понять, в какой мере текст мультфильма мотивирован текстом русской былины.

Таблица 2

Сравнительный анализ первичного и вторичного текстов

Вербальная основа мультфильма	
Первичный текст	Вторичный текст
<i>прямые фольклорные цитаты:</i> «В славном городе Ростове у ростовского попа соборного был один-единственный сын. Звали его Алёша, по отцу Поповичем»	<i>Бытовой диалог:</i> «Алёша: Да что ты все время поддакиваешь!? Тихон: Да не поддакиваю я! Алёша: Ну, дак, давай, говори! Тихон: Бабе спуску давать нельзя!»
<i>Лексические единицы:</i> богатырь, вызволить	<i>Небогатырские песни:</i> «И там-ти-ги-дам-тиги-дарин-дам-дам!»
<i>Устойчивые речевые формулы:</i> «сила черная, топтать русскую землю, да русских людей неволить»	<i>Смешение официального и бытового стилей речи:</i> «Людей дать не могу, сам понимаешь, время беспокойное. А у меня каждый дружинник на счету. А золото оставляй. Как есть сохраню».
<i>Инверсия:</i> «дань немалую, люд ростовский, суд людской »	<i>Книжность:</i> «Зовут меня Гай Юлий Цезарь. Меня назвали в честь великого римского полководца и императора»

На основе словесных данных двух текстов мы можем сделать вывод о том, что мультфильм сохраняет предшествующую фольклорную традицию, реализует смысловое сходство с ней. В то же время, имеет более широкую речевую основу, реализует бытовые диалоги с вкраплением политических и военных фрагментов речи. Кроме того, в сюжетно-композиционном оформлении имеет родство с русской волшебной сказкой.

Проведенный нами анализ позволяет сделать вывод о том, что фольклорные и эпические мотивы являются звеном, которое связывает народное искусство и современную анимацию.

В современных анимационных произведениях можно отметить двойственную тенденцию. С одной стороны, признание данных сюжетов устаревшими, свободная иронизация, отказ от неприкосновенности классического произведения искусства. С другой стороны, стремление к новизне, желание в новой форме оживить давно привычные сюжеты, а также поиск того, кто бы мог заменить традиционный образ героя.

Анимационный фильм создается в определенной социокультурной и исторической реальности и функционирует в ней в соответствии с теми условиями, которые она ему предоставляет. С этой точки зрения, современное анимационное произведение, в частности цикл о «Трех богатырях» является не экранизацией былин, а ретрансляцией внешней сюжетной оболочки народного творчества с сохранением основных действующих персонажей. Несмотря на этот факт, в современной отечественной анимации все же прослеживается интерес к национальной идентичности, но происходит это на примитивном уровне, не имеет характер историчности и, что самое важное, не стремится нести воспитательных и просветительских целей. Мультипликация преследует лишь развлекательный характер, рассчитывая на массовое потребление.

Таким образом, трансформация образа богатыря в современном искусстве несет чаще всего коммерческий характер и связана с достижением потребительской активности по отношению к товару, использующему его изображение. Но вместе с тем, на наш взгляд, здесь также отражен поиск идеала, отчасти обращенный к идеалам прошлого. Свобода толкования данного образа сегодня значительно расширяет область способов его представления, не останавливаясь на традиционном понимании. Мультфильм не ставит перед собой цели отобразить доподлинно исторические события.

Список литературы

1. Белинский В. Г. Статьи о народной поэзии. Собрание сочинений в девяти томах. Т. IV. М.: Художественная литература, 1979.
2. Белинский В. Г. Полное собрание сочинений: в 13 т. М.: Издательство Академии наук СССР, 1953–1959. С. 416–420.
3. Пропп В. Я. Русский героический эпос. 2-е изд., испр. М.: Гос. изд-во худож. лит., 1958. 603 с.
4. Путилов Б. Н. Былины – русский героический эпос // Былины: сборник. Л.: Сов. писатель, 1986.
5. Селиванов Ф. М. Богатырский эпос русского народа // Былины. М.: Сов. Россия, 1988. (Б-ка русского фольклора; Т. 1).

6. Селиванов Ф. М. Поэтика былин в историко-филологическом освещении: композиция, художественный мир, особенности языка. М.: Кругъ, 2009.
7. Смолянов Г. Г. Анатомия и создание образа персонажа в анимационном фильме. М.: ВГИК, 2005. 128 с.
8. Тиво В. С. «Алеша Попович и Тугарин Змей»: от былины к мультфильму // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Гуманитарные, общественные, педагогические науки. 2018. № 3 (10). С. 43–48.
9. Федотова И. П. Вербальные интертекстуальные маркеры в серии мультфильмов о трёх богатырях // Вестник Брянского государственного университета. 2016. № 4. С. 233–240.
10. Хитрук Ф. С. Профессия – Аниматор. М.: Гаятри, 2008. 304 с.

References

1. Belinskij, V. G. *Stat'i o narodnoj poezii. Sobranie sochinenij v devjati tomah* [Articles on folk poetry. Collected works in nine volumes]. T. IV. Moscow: Hudozhestvennaja literatura Publ., 1979.
2. Belinskij, V. G. *Polnoe sobranie sochinenij: v 13 t.* [Complete works: In 13 vols.]. Moscow: Izdatel'stvo Akademii nauk SSSR Publ., 1953–1959, pp. 416–420.
3. Propp, V. Ja. *Russkij geroicheskij jepos* [Russian heroic epic]. 2-e izd., ispr. Moscow: Gos. izd-vo hudozh. lit. Publ., 1958, 603 p.
4. Putilov, B. N. *Byliny – russkij geroicheskij jepos* [Byliny – russian heroic epic] Byliny: Sbornik. Leningrag.: Sov. pisatel' Publ., 1986.
5. Selivanov, F. M. *Bogatyrskij jepos russkogo naroda* [Bogatyr epic of the Russian people] Byliny. *B-ka russkogo fol'klora*; T. 1. [Library of Russian folklore; Volume 1]. Moscow: Sov. Rossija Publ., 1988.
6. Selivanov, F. M. *Pojetika bylin v istoriko-filologicheskom osveshhenii: kompozicija, hudozhestvennyj mir, osobennosti jazyka* [Poetics of epics in historical and philological coverage: composition, artistic world, language features]. Moscow: Krug Publ., 2009.
7. Smoljanov, G. G. *Anatomija i sozdanie obraza personazha v animacionnom fil'me* [Anatomy and character creation in an animated film]. Moscow: VGIK, 2005, 128 p.
8. Tivo, V. S. «*Alesha Popovich i Tugarin Zmej*»: ot byliny k mul'tfil'mu ["Alesha Popovich and Tugarin Serpent": from epic to cartoon] // *Vestnik Vologodskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Vologda State University]. Serija: *Gumanitarnye, obshhestvennye, pedagogicheskie nauki* [Humanities, social, pedagogical sciences]. 2018. № 3 (10), pp. 43–48.
9. Fedotova, I. P. *Verbal'nye intertekstual'nye markery v serii mul'tfil'mov o trjoh bogatyryah* [Verbal intertextual markers in a series of cartoons about three heroes]. *Vestnik Brjanskogo gosudarstvennogo universiteta* [Bulletin of Bryansk State University]. 2016. № 4. pp. 233–240.
10. Hitruk, F. S. *Professija – Animator* [Profession – animator]. Moscow: Gajatri Publ., 2008. 304 p.