БЫЛИННЫЙ ЭПОС В СОВРЕМЕННОЙ ОТЕЧЕСТВЕННОЙ АНИМАЦИИ

Я.С. ГОРДИЕНКО

*Гуманитарный институт телевидения
и радиовещания им. М.А. Литовчина*

В статье рассматриваются важные процессы в современной отечественной аниматографии, связанные с изменением образного языка, а также с появлением новых семиотических конструкций и форм повествования. Это повысило общественный статус мультипликационных фильмов, вызвав к жизни, например, кино для семейного просмотра и возрастной категории «0+». Это связано с целой серией полнометражных анимационных фильмов «Богатырского цикла», основанного на былинах. Однако, это не экранизация народных сказок, а ретрансляция внешней сюжетной оболочки сказки с сохранением основных действующих персонажей. В отечественной аниматографии, действительно, прослеживается интерес к национальной идентичности, но происходит это на профанном уровне, не имеет характера историчности и не преследует просветительских или воспитательных целей, а носит характер развлекательный, рассчитанный на массового потребителя. Так формируется особый художественный код, который воспроизводит символические маркеры предыдущих национальных

культурных ценностей, вступает с ними в диалог и в условиях глобальной конкуренции как бы заигрывает с ними.

Ключевые слова: отечественная аниматография, образный язык, семиотические конструкции, формы повествования, общественный статус, «богатырский цикл», ретрансляция сюжетной оболочки, национальная идентичность, профанный уровень, массовый потребитель, художественный код, глобальная конкуренция.

Начиная с 2004 года в российский прокат выходит целая серия полнометражных анимационных фильмов Богатырского цикла, основанного на былинах. Однако, это не экранизация народных сказок, а ретрансляция внешней сюжетной оболочки сказки с сохранением основных действующих персонажей. Воспроизводя элементы русского фольклора, авторы вносят массу современных деталей: айфон-зерало, обширный гардероб модницы, диско-шар, современные шутки с радиостанций, современная речь (слэнг, понятный только современному зрителю) и музыкальное сопровождение в виде популярных песен. Что же касается сохранения русской культурной самобытности и традиций в этих анимационных лентах, то авторы оставили стилизованные русские цветовые сочетания и костюмы героев сказки. По структуре построения драматургии они несут в себе черты голливудских экшн-блокбастеров. А со стороны иллюзорного ряда унаследовали диснеевскую традицию (яркие цвета, заливки, локальные пятна, преувеличенно красивая картинка).

С чем связаны морфологические изменения в современных анимационных сказках – это явление нового сложения современной сказки или это интерпретация старой сказки? Сохраняют ли они историчность или полностью меняют свою первооснову?

С одной стороны, в эпоху постмодернизма понятие истории сменилось понятием культуры, при этом сама культура становится внеисторичной [1, с.50]. С другой стороны, важной чертой современной культуры является глобализация, которая проявляется в дискретном мышлении, основанном на гипертексте с гиперссылками. Образ мышления современного человека не представляет собой единой системы, это набор отдельных представлений о мире, взаимосвязанных между собой «ближними» и «дальними» отсылками. Семантический мир превратился в мультифрагментальную реальность, чему способствует Интернет и телевидение, распространяя различные культурные образцы, отделяя знаки от ценностных смыслов, следствием чего оказывается тотальная симулякризация культурного пространства, нивелировка ценностей, утрата символического значения произведений культуры, утрата субъектной идентичности (исторической, национальной, этнической, личностной).

Однако, Ж. Деррида предлагает использовать французский термин «mondialisation» [2, с.125], вместо «globalization», говоря, скорее, о создании нового мира, чем об унификации и гомогенизации. Одна из черт такого «мондиального» мышления – разрушение модернистского «аутизма», психологическая, эмоциональная и интеллектуальная вовлеченность в глобальные процессы жизни (человек в одиночестве сидит у монитора и ощущает свою причастность к мировым событиям, примером этому служат социальные сети). Другой отличительной чертой является интеллектуальная мобильность, гибкость мышления, «разомкнутость» в мир, способность быстро реагировать на постоянно меняющийся интеллектуальный запрос времени. Поэтому мы можем наблюдать стремительно развивающиеся изменения в культуре и искусстве, имеющие интернациональный характер: световые шоу, ночь в музее, интерактивный музей, трогательный зоопарк. Однако Борис Гройс в своем недавнем интервью отме-

чает: «Сейчас рухнет глобализм, который был создан холодной войной. Все идет к истокам, ищут культурную идентичность... Определение происходит в глобальном пространстве конкуренции. Был создан огромный мировой рынок, где происходит конкуренция. Для того чтобы удачно конкурировать, нужно иметь то, что называется «человеческий капитал», а это и есть основы – семья, своя старая культура, традиция» [3, URL]. Но речь идет не о глубоком изучении и проникновении в традицию, а скорее о наборе символических знаков, или сигнификатов (без денотатов), которые усваиваются человеком без какой-либо интеллектуальной работы, и в этом процессе массовая культура играет важнейшую роль.

Итак, как меняется структура анимационной сказки? Видим ли мы на экранах оригинальные русские сказки или их интерпретации, инварианты? Становится ли современная сказка полем постмодернистской игры с ее интертекстуальностью и коллажностью, и тогда в этом случае мы имеем дело с новой формой современной сказки. Для разрешения этих вопросов необходимо провести сравнительный морфологический разбор современных сказок и сказок первоисточников. Мы будем опираться на методологические приемы, разработанные В. Проппом и Ж.Безье. Фильм «Алеша Попович и Тугарин-змей» открывает Богатырский цикл студии «Мельница», снятый в 2004 году. В названии мультипликационного фильма фигурируют два персонажа: герой Алеша и антагонист Тугарин змей. В самом начале системой знаковой деятельности обозначается напряжение, которое будет неизбежно разрешено боем героя и антагониста. Сказка имеет один ход: Алеша отправляется на бой с войском тугарским. Если обратиться к первоисточникам, существует русская былина «Алеша Попович и Тугарин», которая является инвариантом редкой былины «Алеша убивает Скина-зверя». Бой со Скимом-зверем происходит у реки Сафаст на пути Алеши Поповича к Киеву. Произведем срав-

нительный анализ действующих лиц и их функций мультфильма «Алеша Попович и Тугарин змей» и былины «Алеша Попович и Тугарин». Произведем сравнительный анализ действующих лиц и их функций мультфильма «Алеша Попович и Тугарин змей» и былины «Алеша попович и Тугарин» №20 из сборника Кирши Данилова. [4, с. 125]

Таблица 1

Сравнительный анализ действующих лиц и их функций в мультфильме и в былине

	Мультфильм	Былина
Герой	Алеша	Алеша
Помощник	Святогор	Еким Иванович
Даритель	Тихон	Нищий странник
Волшебное средство	Конь говорящий	Конь Тугарина – летающий и огнедышащий
Царевна и царь	Любава, бабушка	Князь Владимир
Антагонист	Тугарин	Тугарин
Ложный герой	Князь киевский	Еким Иванович

По функциям и составу действующих персонажей можно заметить, что мы имеем два инварианта, где сказка имеет традиционный набор действующих персонажей. В былине Еким Иванович выполняет функции двух персонажей: в первой части былины – он помощник, во второй части – ложный герой, причина в том, что не происходит узнавания Алеши Поповича, он его ранит, когда тот возвращается после схватки в одежде Тугарина. Для выявления морфологической основы сказки требуется произвести морфологический разбор текста с помощью введения знаков, которые позволяют сравнивать построение сказок схематически. В городе Ростове сын попа рос не по дням, а по часам, в грамоте не

удался, стал учиться ратному делу. Здесь мы имеем одинаковую исходную ситуацию в мультфильме и в былине (обозначается *i*).

Тугарин выполняет функцию антагониста, он производит разведку (определение – выведывание, обозначается *B1*). Горожане выполняют функцию жертвы – поддаются обману (собирают все золото – определение – пособничество, обозначение *g*). Тугарин грабит город, уносит с собой все городское золото (вредительство, обозначение *A*). Алеша Попович решается на противодействие, он собирается вернуть золото, принадлежащее горожанам (обозначение *C*). Алеша собирается на поиски Тугарина и городского золота (отлучка, обозначение *e_з*). Герой покидает дом (отправка, обозначение $\uparrow$).

Далее, вводится новое лицо, которое может быть названо дарителем или, точнее, снабдителем – это Тихон. От него герой получает волшебное средство (*D⁷*), которое позволяет впоследствии ликвидировать беду. Но прежде, чем происходит получение волшебного средства, герой подвергается испытаниям: конь, которого Тихон обменял у цыган на богатырский меч (вредительство Тихона – *A8*), оказывается болтлив, он пугает Алешу и Тихона (реакция героя – *G1*). В распоряжение героя попадает волшебное средство (снабжение, получение волшебного средства – *Z*). Волшебными средствами могут служить: 1) животные (в данном случае – говорящий конь), 2) предметы, из которых являются волшебные помощники (огниво с конем, кольцо с молодцами); 3) предметы, придающие герою дополнительную силу (русская земля, дубины, мечи); 4) обретение волшебных качеств или сил, позволяющих герою трансформироваться в животное.

На пути поиска городского золота у Алеши Поповича встречается преграда: гора, которую невозможно обойти и указательный камень. В сцене, где богатырь Святогор подсказывает Алеше Поповичу как догнать Тугарина через подземный ход (пространственное перемещение *R5*), богатырь выступает связующим элементом (&).

На пути у Алеши попадается указательный камень, где герои, следующие за Алешей расходятся в разные стороны. Любава с бабулей отправляется за семейным счастьем, конь – за богатством, а Тихон и Алеша – за славой (Обозначение <).

Горой добывает золото, украденное у жителей Ростова. (Л1). Алеша и Тугарин вступают в непосредственную борьбу (Б₁). Тугарин похищает Любаву (А1). Алеша вновь отправляется на поиски (С↑), идет на бой с Тугариным (Б₁). Антагонист побеждается (П₁). Алеша вызволяет Любаву из плена – вторичная недостача ликвидируется (Л1).

Алеша возвращается в родной город Ростов с золотом и Любавой (определение – возвращение, обозначение ↓).

Морфологическая основа мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» проанализирована и выявлена посредством введения знаков:

$g_1 iB_1g_1AC\uparrow e_3D^7A^8 \Gamma 1Z\& R_5<B_1 A_1 C\uparrow P_1 B_1L_1\downarrow$

Для сравнительного анализа морфологического строения сказки и былины, произведем морфологический разбор текста былины «Алеша Попович и Тугарин»: завязка или изначальное описание ситуации– что в мультфильме, что в былине – идентичны (обозначение i). Далее по сюжету былины Еким Иванович отправляется с Алешей Поповичем в степь в поисках славы богатырской (обозначается e↑). В степи находят камень-указатель и отправляются в Киев к князю Владимиру (обозначение <). Встретили на пути нищего странника (обозначение D₂ – даритель). Переоделся Алеша в его одежду странника (трансформация, обозначение T₃). Алеша отправляется на поиски Тугарина (обозначение a). Алеша обманывает Тугарина, выдавая себя за странника (обозначается R₂). Бой с Тугариным (Б₁), повязал его (П₁). Алеша ликвидировал недостачу славы богатырской (обозначается Л1).

Алеша переодевается в одежду Тугарина(Т₃) и возвращается к другу Еким Ивановичу, который не узнает Алешу в одежде Тугарина и ранит его (обозначается X, А₆). Когда Еким узнал в одежде Тугарина поверженного Алешу, стал он его лечить (бозначается У).

Еким Иванович и Алеша продолжили путь к князю Владимиру. Во время пира у князя за столом происходит ссора Тугарина и Алеши, антагонист и протагонист удаляются с пира. Схватка Тугарина и Алеши Поповича (Б1). Отсек Алеша голову (П1) и привез в Киев князю (Н). Князь пригласил Алешу дружинником у него служить (Обозначение С₃).

Составим схему морфологического строения былины:

ie ↑ < Д₂ Т₃ а R₂ Б₁ П₁ Т₃ Л₁ X A₆ У Б₁ П₁ Н С₃

Таблица 2

В результате морфологического разбора сказки и былины, мы получили две схемы:

№	Д Г Z A B C ↑ Д Г Z R Б К П З Р Л ↓ Пр-Сп X Ф У О Т Н С*
сказка	A B ₁ C ↑ Д ² Г ₁ Z R ₂ Б ₁ П ₁ Л ₁ ↓
былина	Д ₂ A ↑ R ₂ Б ₁ П ₁ Л ₁ X У Н С ₃

Исходя из разбора семи действующих лиц и их кругов действия и по результатам сравнительного анализа сказки и былины, можно заключить, что русская былина «Алеша Попович и Тугарин» послужила сюжетобразующей основой современной сказки, так как в основе мультфильма «Алеша Попович и Тугарин-змей» заложены постоянные величины событийно-сюжетного ряда. То есть перед нами инвариант русской былины с добавлением в сюжет современной сказки новых, современных элементов культуры. Однако проанализируем, каковы эти «инвариантные элементы», являются ли они сигнификатами, лишенными денотатов, постмодернистскими элементами бриколажа.

1. Первый инвариант – Тугарин, в мультфильме это человек монголоидного типа, похожий на медведя, в то время как в былине это змей на коне крылатом и огнедышащем (основа – индоевропейский миф о драконах, христианское влияние – Георгий и змей). В мультфильме все мифологические и христианские смыслы отрезаны, заменены на отсылки к историческому контексту, где «монгол» – олицетворение исторического врага, образ реального зла. В былине победа Алеши происходит посредством молитвы Богу, в мультфильме победа абсолютно реальная, прозаическая, без участия сверхъестественных сил: Тихон и бабуля запускают телегу с ослом Моисеем в Тугарина. По мнению В.Проппа, образ змея в былинах отражал представления людей того времени об умерших душах, и складывался этот образ из сложения двух животных – птицы и червя [7,с.104]. В современном обществе мифологические и религиозные мотивы замещаются секулярными, отчего и происходит антропоморфизация, Тугарин обретает образ человека, и все волшебные события замещаются реалистичными.

2. Второй инвариант: образ коня богатырского в былине и коня в мультфильме представляют собой прямые противоположности. Функции коня как символа силы богатырской и удали в мультфильме «сдвинуты» противоположную сторону. Имя коня Юлий – отсылка к римскому императору Юлию Цезарю, но не к его характеру. В мультфильме конь – трус, болтун, лентяй, но ученый, живший при храме в Новгороде. В мультфильме образ ученого коня Юлия противопоставлен ослу Моисею как символу глупости, хотя имя осла вызывает ассоциацию с пророком Моисеем. Здесь, так же как и в случае с конем, все культурные смыслы смешаны, представляют собой набор сигнификатов без денотатов. В эпизоде, где осел ввозит в Киев золото, прочитывается цитата царя Македонии Филиппа Великого, который изменил привычный семантический образ осла на символ искусителя:

в самой неприступной крепости найдется дверь, через которую проникнет осел, нагруженный золотом. Намек на силу подкупа и продажности власти. В мультфильме явно прослеживается отдельная тема иронии по отношению к современным властям, что в былине невозможно, так как настрой патриотический.

Собака Тугарин был Змеевич-от.

Да Богу собака не молится,

Да князю с княгиней не кланяется,

Князьям и боярам он челом не бьет.

3. С этой же темой связан и третий важный инвариант – князь Владимир; в мультфильме он меняет свою функцию, становится лжегероем. Карикатурный персонаж, пародия на современного правителя, совсем не похожий на образ князя, обожествленного в былине, и идеализированного, романтизированного героя полнометражного мультфильма «Князь Владимир», выпущенном в 2006 году (снят студией «Солнечный Дом-ДМ» при поддержке Первого канала). Этот фильм в значительной части базируется на былинном образе князя Владимира и его эпохи, несет религиозно-патриотический смысл, хотя язычество играет в сюжете как отрицательную (антигерой Кривжа, жрец Перуна и Велеса – смесь неверная, так как боги представляли Явь и Навь), так и позитивную роль (положительный герой Боян, поклонник бога Рода).

Голливудское наследие: в сюжете мультфильма присутствует любовный мотив, что уже имеет привязку к современным фильмам. Такое поведение «девицы на выданье» невозможно для былины. Ракурсное видение, монтаж, кино как полуцирковое зрелище и аттракцион, рекламная кампания. Обратим внимание на костюмы главных героев: одежда Князя Владимира носит византийский характер, но есть значительные неточности, на нем римский гиматий с застежкой-фибулой, вместо корзно, отсутствуют традиционные узоры-вышивки с сакральной языческой сим-

воликой (в мультфильме это только намек на отделку), на голове у него женский венец, мужчины такое не носили. В костюме Алеши Поповича – короткий рукав рубахи, что невозможно для костюма того времени. У Василисы отсутствуют традиционные украшения: кольца, браслеты, височные кольца, шейные гривны, обереги, пуговицы, бусы. Кроме того, все персонажи мужского пола без традиционных головных уборов.

Упрощенный вариант костюма героев мультфильма приближает их к современной действительности. Кроме того, используется современная музыка с элементами пародии. В фильме есть главная сцена, в которой Алеша с Тихоном решили спеть заунывную богатырскую песню (пародия на древнерусское творчество), это нельзя назвать песней, так как там отсутствуют слова, их песня продолжается современной песней коня (мало напоминает песню), это набор шумов и отдельных музыкальных мотивов. Шутки и слэнг в мультфильме также современные, завоевали любовь зрителя и плотно закрепились в лексиконе, к примеру: «не смешите мои подковы».

В Советском Союзе задумывался цикл из десяти минутных мультфильмов по былине об Илье Муромце (реж. И. Аксенчук, 1975, 1978). Было снято две серии, и если сравнивать с сюжетом былины, то повествование остановилось на том моменте, когда Илья Муромец добрался до Киева. Образ Ильи Муромца похож на персонажа с картины Васнецова, русского могучего героя. Акцент ставится на патриотизме в поведении героя. Так же в первой серии к Илье приходят три старца – волхва, но это завуалированные образы, отсутствуют намеки на веру и молитву.

В современном же отечественном мультфильме про Илью Муромца и Соловья-разбойника 2007 года судии «Мельница» уже вступление представляет собой иронию: «Давным-давно, когда в лесах грибов и ягод было вдоволь, а в прудах и реках рыба водилась, жил народ на Руси-матушке да не тужил». Таким началом

задается абстрактное время, отсутствие историзма. Образ Соловья-разбойника представлен снова монголом, хотя в былине он Одихмантьев сын, то есть реальный человек, равный по силе богатырю. Борьба в былине происходила у реки (отсылка к борьбе с птицей-демоном у реки, разделяющей Явь и Навь). В былине христианский контекст вытесняет языческий, поэтому именно молитва помогает Илье Муромцу одолеть Соловья-разбойника, который изначально в представлениях язычников был чудовищным богатырем, человеко-птицей. В современном мультфильме снова происходит десакрализация смыслов, присутствует набор маркеров без контекста, ирония и высмеивание власти, эклектизм, и в целом отсутствует какой-либо дидактический и воспитательный аспект.

Важно также отметить, что если в первой серии цикла об Алеше Поповиче событийно-образный ряд наиболее приближен к былине, то в следующих частях начинается смешение эпох, стилей и т.д. (например, бал Бабы Яги в барочных костюмах в серии «Три богатыря на дальних берегах»). В результате, неискушенный зритель не способен отличить истинные исторические факты и реалии от вымысла и шуток авторов, поскольку все перемешано (прием пастиша не работает, поскольку только знаток истории и традиции может оценить эти пародийные ходы). Кроме того, заметно все больше развлекательных элементов, слэнга, современных гаджетов. Мультфильм «Алеша Попович и Тугарин-змея» – пример самого аутентичного воспроизведения былины из всех фильмов, входящих в Богатырский цикл. Былинная первооснова практически не пострадала, но в последующих сериях добавление элементов инвариантов и бриколажа идет по нарастающей. Эта схема характерна для диснеевских сказок (серии о принцессах), когда первоначальная сказка становится только первой ступенью в развитии сюжета, который дальше плодится и размножается в сиквелах и анимационных сериалах. И в них

уже стираются всяческие признаки национальной культурной идентификации. По этому пути идут отечественные аниматоры: так, например, «Иван царевич и серый волк – 2» (самый поздний из цикла) представляет собой сюжет абсолютно не связанный с одноименной русской народной сказкой (здесь встречаются персонажи сказок Пушкина, и даже прямые отсылки к диснеевским мультфильмам).

Подводя итог, можно сказать, что в отечественной аниматографии, действительно, прослеживается интерес к национальной идентичности. Однако это происходит на профанном уровне, не имеет характера историчности, и не преследует просветительских или воспитательных целей, а носит характер развлекательный, рассчитанный на массового потребителя. Явно заметны элементы постмодернистской игры с культурными ценностями, влияние глобализации на технологию производства. Мы становимся свидетелями формирования специфического художественного кода, который поверхностно воспроизводит символические маркеры предыдущих национальных культурных ценностей, вступает с ними в диалог, как бы заигрывает с ними, не забывая при этом о глобальной конкуренции.

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ:

1. Фуко М. Ницше, Фрейд, Маркс // Кентавр. – № 2. – М., 1994.
2. Деррида Ж. Глобализация, мир и космополит // Космополит. – №2 (8). – М., 2004. – С.125-140
3. Гройс Б.. За пределами США нельзя объяснить ничего, кроме Супермена // [Электронный ресурс]: Воздух – URL: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelami-ssha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena/> Дата обращения 27.03.2015
4. Люблинский, В.С. Сборник Кирши Данилова (Древние российские стихотворения, собранные Киршею Даниловым) /

В.С. Люблинский. – М. –Л.: АН СССР, 1958. – 671с.

5. Пропп В. Исторические корни Волшебной Сказки. -. М.: Лабиринт, 2009

ФИЛЬМОГРАФИЯ:

1. «Алеша Попович и Тугарин змей», 2004 г., реж. К. Бронзит
2. «Илья Муромец и Соловей разбойник», 2007г., реж. В. Торопчин
3. «Добрыня Никитич и змей Горыныч», 2006г., реж. И. Максимов
4. «Князь Владимир», 2004 г., реж. Ю. Кулаков

EXPRESSIVE MEANS OF CONTEMPORARY RUSSIAN ANIMATION

Y.S. GORDIYENKO

*Humanities Institute of Television and Radio
Broadcasting named after M. A. Litovchin*

The article focuses on the processes of modern domestic animatography, associated with changes in the figurative language, the appearance of new forms of storytelling. The author shows that a number of commercial projects based on folk traditions, is not the screening of folk tales, but the relaying of the external plot shell of the story tale with the retention of major existing characters. Such interest to national identity does not pursue any

pedagogical and educational purposes, and, being entertaining in its nature, is aimed at the mass consumer. Keywords: domestic animatography, figurative language, semiotic constructions, forms of narratives, social status, the «heroic cycle», relaying of the plot shell of the story, national identity, profane level, mass consumer, art code, global competition.

LIST OF REFERENCES:

1. Foucault M., Nietzsche, Freud, Marx//Centaur. – No. 2. – M, 1994. (In Russ.)

2. Derrida J. Globalisaziya, mir I kosmopolit [Globalization, world and cosmopolitan]//Kosmopolis. – No. 2 (8). – M, 2004. – Page 125-140 (In Russ.)

3. Groys B. Za predelami SSCA nelzya obyasnit nichego, krome supermena. [Outside the USA it is impossible to explain anything, except Superman] / to B. Groys//Air. – URL: <http://vozduh.afisha.ru/art/boris-groys-za-predelamissha-nelzya-obyasnit-nichego-krome-supermena/>[An electronic resource]Date of reference 27.03.2015 (In Russ.)

4. Lublin V. S. Sbornic Kirshi Danilova (Drevnie rossiyskie stihotvoreniya, sobrannnie Kirsheyu Danilovym) [The collection of Danilov Kirscha (The ancient Russian poems collected by Kirsha Danilov)] / V. S. Lyublinsky. – M – L.: Academy of Sciences of the USSR, 1958. – 671s. (In Russ.)

5. Propp V. Istoricheskie korni Volshebnoy Skazki [Historical roots of the Magic Fairy tale].- M.: Labyrinth, 2009 (In Russ.)

FILMOGRAPHY:

1. «Alyosha Popovic and Tugarin Zmey», 2004, film director K. Bronzit

2. *«Ilya Muromets and Solovey Razboynik»*, 2007, film director V. Toropchin
3. *«Dobrynya Nikitich and Zmey Gorynych»*, 2006, film director I. Maximov
4. *«Knyaz Vladimir»*, 2004, film director Yu. Kulakov