

**От древнерусского эпоса к современной
мультипликации**
на примере сравнительной характеристики былины
«Добрыня и Змей» и мультфильма «Добрыня Никитич и
Змей Горыныч»)



Актуальность:

Уровень информатизации современного общества сейчас очень высок, оно всё больше обращается к научным и публицистическим изданиям, и если современное общество меньше уделяет внимание классике, то былина уже совсем забывается. В качестве возрождения русского фольклора используются разные способы, в том числе и мультипликация.

Цель работы:

Определение роли современной мультипликации в передаче древнерусского эпоса современному зрителю и читателю на примере былины «Добрыня и Змей».

Задачи исследования:

1. Соотнести героев былины и блокбастера с эпохами, в которых они были созданы.

2. Проанализировать былину и блокбастер с точки зрения сюжета и языка.

3. Определить сходства и различия в трактовке персонажей данных произведений.

Объектом данного исследования является русская культура.

Предметом исследования – былина «Добрыня и Змей» и богатырский блокбастер «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»

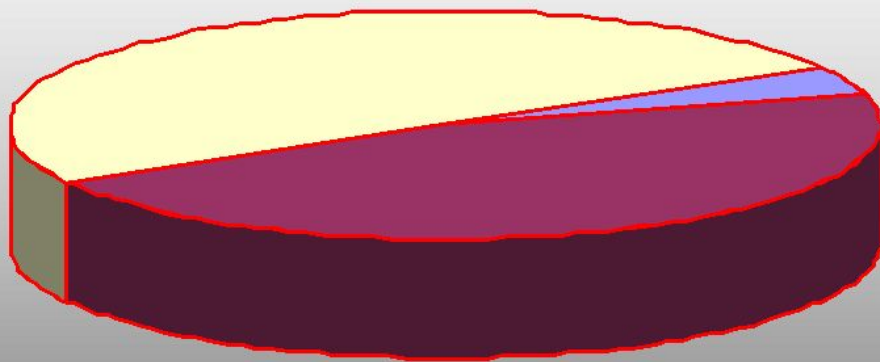
Новизна исследования заключается в попытке сравнительного анализа былины с трактовкой её современными авторами.

Гипотеза: если впервые дети познакомились с былиной по мультфильму, то у них формируется искажённое представление о ней.

Вопросы анкеты:

1. Читали ли вы былину «Добрыня и Змей»?
2. Смотрели ли вы мультфильм «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»?
3. Первое представление о жанре былина вы получили из мультфильма или из текста былины?
4. Персонажи былины «Добрыня и Змей»:
 - А) Баба Яга
 - Б) Добрыня Никитич
 - В) Владимир Красное Солнышко
 - Г) Забава Путятична
 - Д) Змей Горыныч
 - Е) купец Колыван
 - Ж) гонец Елисей
5. Кем представлено добро и зло в былине «Добрыня и Змей»?
6. Чем закончилась былина «Добрыня и Змей»?

Результаты анкетирования



- не знакомы с произведениями вообще
- не имеют представления о жанре былина и путают сюжеты двух произведений
- знают, что такое былина и определяют особенности былинного жанра

Соответствие героев былины и богатырского блокбастера с эпохой, в которую они были созданы.

Герой	Исторический прототип	Как показан в былине	Как показан в блокбастере
Добрыня Никитич	Дядя Владимира Красное Солнышко, брат ключницы Малуши, которого летопись называет “храбр и наряден муж”.	Богатырь, обычный воин. С князем не знаком.	Богатырь, старший дружинник, близкий друг князя. «Честно служи, ни о чем не тужи» - его девиз. Женат. Справедлив. Немногословен. Ключевая фраза: «Я понятно говорю?»
Князь Владимир Красное Солнышко	Князь Владимир Святославович, младший сын Святослава. Князь Новгородский (с 969 г.) и Киевский (с 980г.).	Идеальный князь, правитель, объединяющий вокруг себя все лучшее и организующий защиту Киева и всей Руси от внешних сил.	Киевский князь. Умен, хитер, жадноват, трусоват, азартен. Лицемер. Выгоды своей не упустит. Молодится, следит за внешностью.
Забава Путятична	Дочь Путяты, сподвижника святого Владимира, память о коем сохранилась в летописи новгородской: «Добрыня крестил огнем, а Путята мечом».	Молодая девушка, любимая племянница князя Владимира Красное Солнышко.	Племянница князя, девушка самостоятельная, независимая и прямолинейная. Влюблена в Елисея. Не меркантильна.

*Былина «Добрыня и
Змей» полностью
пропитана
героизмом и
мужеством русского
народа.*



Основное развитие сюжета мультфильма «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» связано с интригами князя киевского и купца Колывана, устроившего похищение Забавы с целью дальнейшей женитьбы.



Различия в сюжете

Текст былины	Мультфильм
<i>Не упоминается о битве Добрыни с монголо-татарами</i>	<i>Присутствует фрагмент битвы Добрыни с монголо-татарами</i>
<i>Змей Горыныч после похищения Забавы забирает её к себе в логово</i>	<i>Змей Горыныч после похищения Забавы отдаёт её купцу Колывану</i>
<i>Похищение племянницы для князя – полная неожиданность</i>	<i>Князь Владимир идёт на сделку с купцом и разрешает украсть Забаву</i>
<i>Добрыня спасает Забаву один</i>	<i>Вместе с Добрыней Забаву Путятичну едет спасать гонец Елисей</i>
<i>Змей – заклятый враг богатыря</i>	<i>В конце фильма Змей Горыныч помогает Добрыне</i>
<i>Заканчивается спасением Забавы</i>	<i>Заканчивается свадьбой Елисея и Забавы</i>

Добрыня Никитич – мифологизированный образ богатыря в русском былинном эпосе.



Налетел на Добрыню Змеище,

Налетел на него Горынище,

*А и Змеище Горынище о трех
головах,*

О двенадцати оно о хоботах!



Очаровательное трёхголовое существо, очень добродушное и сентиментальное.







Владимир Красное Солнышко – мифологизированный образ великого князя в былинах.



ВЛАДИМИР СВЯТОСЛАВИЧ
КРАСНОЕ СОЛНЫШКО

*Идеальный князь,
правитель,
объединяющий вокруг
себя всё лучшее и
организующий защиту
Киева и всей Руси от
внешних сил.*

Хитрый, расчетливый человек.



Забава Путятична



В мультфильме самостоятельная, независимая, прямолинейная, красивая девушка.

В былине о ней ничего не сказано. Племянница князя Владимира.



Хан Бекет (князь Крымский)



Гонец Елисей



Купец Колыван



Баба Яга



*Выходил Добрыня на крутой Берег,
Тут Змеище Горынище проклятый,
Он стал на Добрыню искры сыпати,
Он стал жечь да тело белое...
Увидал только молоденький Добрынюшка,
Увидал он на крутом берегу –
Тут лежит колпак да земли греческой;
Он берёт тот колпак да во белы ручки,
Он со той ли с досадушки великой –
Да ударил он Змеища Горынища:
Ещё пал то Змей да на сыру землю,
На сыру-то землю пал – во ковыль траву!*



*Тут Владимир князь-то столянокиевский,
Он по горенке да и похаживает,
Он словечко, государь, да выговаривает:
«Ай, же вы мои князи и бояре,
А и сильные—то русские богатыри,
Ещё все волхвы и все волшебники!
Есть ли в нашем городе во Киеве
Тот, кто съездил бы в чисто поле,
Ко тем славным ко горам да Сорочинским,
Ко тем славным ко норам да ко змеиным!
Кто бы мог достать племянницу любимую,
А прекрасную Забаву Путятичну?»*





Выводы

- 1. На героев былины и мультфильма наложен отпечаток того времени, в которое они были созданы, что делает их отличными друг от друга. Различна цель создания текстов*
- 2. Сюжет былины практически не совпадает с сюжетом мультфильма. Данный богатырский блокбастер не доносит до современного зрителя идейного содержания былины «Добрыня и Змей». Кроме того, в современной интерпретации данной былины наблюдается практически полное расхождение с былинным языком.*
- 3. Персонажи в мультфильме трактуются совсем иначе, чем в древнерусской былине. Кроме того, в фильм добавлены новые герои, что усложняет сюжет и изменяет взаимоотношения между персонажами.*

Литература

- 1. Ашурков В. Н. и другие. Историческое краеведение: Учебное пособие для студентов ист. фак. пед. ин-тов. – 2-е изд. - М.: Просвещение, 1980.*
- 2. Былины: Кн. Для внекл. Чтения. 5-7 кл./ Сост., вступ. Ст., обраб. Текстов, примеч. И слов. Ю.Г. Круглова. – М.: Просвещение, 1985.*
- 3. Новый справочник школьника. 5-11 класс. Универсальное пособие. Т.1. – СПб.: ИД «ВЕСЬ», 2002.*
- 4. <http://dobrinya.3bogatirya.ru>*
- 5. <http://ru.wikipedia.org>*