

Надежда Конобеева

ЧИСЛОВЫЕ И ЦВЕТОВЫЕ АКЦЕНТЫ В БЫЛИНЕ «ДОБРЫНЯ И ЗМЕЙ» И МУЛЬТФИЛЬМЕ «ДОБРЫНЯ НИКИТИЧ И ЗМЕЙ ГОРЫНЫЧ»

В современном мире кино является одним из самых популярных видов искусств. Многие люди не читали классических произведений, однако видели их экранизации и по ним оценивают оригинальный текст. Этому можно найти объяснение. Фильм преподносит зрителю уже готовый для восприятия продукт, от него не требуется ни представлять персонажей, ни внимательно вчитываться в текст, ведь режиссер сам расставит акценты с помощью операторов. Например, в фильме «Гордость и предубеждение» (реж. Джо Райт) в сцене отъезда семьи Беннет из дома Бингли главные герои впервые прикасаются друг к другу. Режиссер сконцентрировал внимание на реакции Дарси, взяв изображение его руки крупным планом. Кроме того, просмотр большинства фильмов занимают все же меньше времени, чем чтение оригинала, а в наш век хронической нехватки времени это весомый аргумент в пользу фильмов. Поэтому кино может стать орудием популяризации многих аспектов культуры, такого, к примеру, как фольклор.

Былины требуют к себе особенно пристального внимания в силу своей жанровой специфичности. Они сюжетны, обращены к героическому прошлому восточных славян, рассказывают о богатырях, победивших мифических чудовищ и врагов русской земли не так по приказу князя, как по велению долга. Подобным образом строится сюжет современных боевиков. Однако именно в этом и кроется опасность: создатели экранизаций могут просто скатиться в область готовых форм и клише, подкрепленных традицией типа серии фильмов о Джеймсе Бонде. Чтобы избежать соблазна, можно идти за первоисточником и воплотить былинку в кино, четко следуя тексту. Такую попытку предприняли Александр Птушко и Анатолий Петрицкий в 1956 году, создав фильм «Илья Муромец» по мотивам нескольких былин. Но, как оказалось, фильм и его стилистика не вполне воспринимаются современным зрителем (мною проведена демонстрация фильма ученикам 6-11 классов). Поэтому, как нам кажется, требуется иной подход. Именно так к оригинальному тексту подошли создатели серии мультфильмов в киностудии «Мельница». Команда мультипликаторов, положив в основу былинный сюжет, создала оригинальные произведения. Нас, в частности, интересует второй мультфильм серии – «Добрыня Никитич и Змей Горыныч».

Основой былины является аллегорическая интерпретация религиозной и политической борьбы, опирающаяся на столкновение таких персонажей, как богатыри и князь, богатыри, иноземные (иноэтнические) и внутренние враги. Изначально славяне, как и большинство народов, поклонялись природе и ее явлениям. Однако с течением времени языческая религия

сменялась верой в единого Бога – создателя всего сущего. Новая идеология, как отмечает А. Жегало, изменила духовный мир человека. «Картина мира медленно и постепенно изменялась от поклонения природе, множествам богов и духов к поклонению единому всемогущему Богу, от восприятия радости жизни на земле к высшему блаженству души после смерти. В целом, картина мира, формируемая христианством, была противоположностью языческому миропониманию, поэтому христианство на Руси распространялось медленно, преодолевая сопротивление простого люда в жизни и быту» [4, 96]. В процессе христианизации, как отмечали исследователи, сформировался значительный контаминированный пласт культуры, получивший название двоеверия, или народного христианства, в котором христианские представления переплетались с языческим наследием, однако по-прежнему сохранялось и язычество, «но не потому, что христианские миссионеры, шедшие к славянам, не приносили с собой ничего принципиально нового. <...> Наоборот, это было обусловлено тем, что язычество и христианство воплощали два разных типа мировоззрения, не связанных между собой преемственно» [4, 96].

В мультфильме столкновение христианства и язычества заменяется борьбой азарта и совести. Князь, должный Кольвану, пытается найти выход из ситуации. И купец любезно предлагает отдать ему в жены Забаву в счет уплаты долга. Дав согласие на аферу, князь становится, говоря языком следователей, соучастником преступления. Его метания понятны современному, даже маленькому, зрителю. Но для былины такой показ персонажа невозможен. В былине характеры более однозначны. В фольклоре герои былинных произведений имеют некую характерологическую черту, в частности, абсолютную верность долгу защищать страну, народ, веру, и действуют в соответствии с этой сверхзадачей.

Особенностью описанного в былинах периода является отражение культурной эпохи в универсальных парадигмах. Фольклор, представляя собой подвижную систему, вбирал в себя новые элементы, заимствуя их из сакральных текстов. Поэтому в образе былинного Змея сочетаются как христианские аллюзии (Змий, соблазвивший Еву), так и языческие верования в то, что змея, в иных религиях дракон, является демоном Зла, существом, воплотившим в себе злое начало. Однако не все так просто. Образ дракона противоречив, и толковать его как однозначно отрицательный нельзя. Например, в китайской мифологии дракон был покровителем страны, во Вьетнаме он олицетворял нравственное совершенство, а в славянских быличках нередко помогал своему хозяину.

«Андрей Курбский применял слово «дракон» к дьяволу (аналогично в Библии короля Якова слова «змей», «дракон» и «Дьявол» используются как синонимы)» [3]. Некоторые ученые усматривают в образе змея аллегорический образ врага. По мнению В. Г. Смолицкого, предположение, что «в облике змея нашли свое отражение черты реального врага, именно половцев, нисколько не противоречит расшифровке образа змея как проявление сущности дьявола. Ведь и половцы постоянно рассматривались в

древней Руси как враги христианства. Борьба с половцами считалась делом богоугодным, поэтому в облике «нехрестя» змея могли сочетаться конкретные черт «поганых» врагов и аллегорические черты дьявола» [7, 184].

В мультипликационном Змее такие составляющие отсутствуют в силу того, что в современном обществе акцент на религиозном противостоянии считается неприемлемым, а политическая ситуация меняется столь стремительно, что фиксировать ее в визуальных образах уже не имеет смысла: он потеряет актуальность прежде, чем мультфильм выйдет на экраны. Для мультипликации характерна так называемая «вечная» проблематика, которая позволит представителям разных эпох адекватно воспринимать кинотекст.

В силу специфики киноискусства, для актуализации проблем используются иные, нежели в фольклоре, приемы. Например, в разных вариантах былинного текста при описании змея видим наличие у него трех, шести, девяти или двенадцати голов. Как видно, все эти числа кратны трем. Три – многозначный библейский символ. Это число знаменует Божественное Троиединство (явление трех ангелов Аврааму; крещение во имя Отца, и Сына, и Святого Духа; Бог как властитель прошлого, настоящего и будущего). Оно символизирует также и мировую структуру (три области Вселенной: небо, земля, преисподняя и соответствующее деление храма на три части; три категории твари: неживое, живое, человек, обозначенные как вода, кровь и дух). До прихода на территорию Руси христианской религии число три также имело сакральный смысл, что видно в пословицах и устойчивых выражениях:

- Не узнавай друга в три дня – узнавай в три года.
- Чтобы научиться трудолюбию, нужно три года, чтобы научиться лени – только три дня.
- Заблудиться в трех соснах.
- Из третьих уст, из третьих рук.
- Обещанного три года ждут.

То есть число три в какой-то степени символизировало испытание, некий рубеж. В разных вариантах былины количество голов у змея отличается, обычно это три или шесть, реже девять и двенадцать. В используемом нами тексте змей описывается как существо «О тых двенадцати о хоботах» [2, 26]. Как видно, все числа содержат в себе число 3: $3 \times 2 = 6$, $3 \times 3 = 9$, $3 \times 3 = 12$. Возможно, его присутствие указывало на то, что враг могуч, хитер, значит, будет опасным противником и победа над ним потребует большого напряжения сил. А для усиления эффекта сказители увеличивали количество голов в два, три или четыре раза. Отсюда и вариации.

Число двенадцать считалось сверхсовершенным числом, символом «философского камня», законченности и божественного круга, вращающего вселенную. Двенадцатеричная структура мироздания, присутствие числа двенадцать во многих реалиях жизни и религиозно-духовных традициях отмечались многими исследователями. Так, А. Ф. Лосев, говоря об античной

культуре и произведениях Гомера, свидетельствует: «Кроме приведенных у нас выше двенадцать гесиодовских титанов, мы находим у Гомера: двенадцать убитых Диомедом фракийцев, двенадцать погибших троянцев при появлении Ахилла после смерти Патрокла, <...> двенадцать жертвенных телят Гектора, двенадцать быков в качестве цены треножника для победителя на играх в честь Патрокла, двенадцать кобыл у одного из женихов Пенелопы, двенадцать ног у Сциллы» [5, 318].

Число двенадцать встречается во многих религиях. Так, например, у Митры (Древний Рим) было двенадцать учеников. В христианской религии число двенадцать означало избранность (двенадцать патриархов, сыновей Иакова, двенадцать колен Израилевых).

Для мультипликации прием числовой гиперболизации также актуален, но в рассматриваемом нами фильме он не применяется. Почему же создатели им не воспользовались? Кстати, иные приемы устрашения зрителей в мультфильме тоже отсутствуют. Но это легко объяснимо. Ведь в мультфильме Змей, в отличие от фольклорного, не отрицательный персонаж. Хотя и положительным его тоже трудно назвать, ведь Забаву для Колывана украл все же он. Поэтому назовем подобные персонажи *неопределившимися*. И в данном случае создатели мультфильма сделали ставку не на числовую, а на цветовую характеристику персонажа: Змей в мультфильме «выкрашен» в красный цвет.

Красный воспринимался нашими предками двояко: с одной стороны, это цвет крови, жизни, веселья, с другой – цвет смерти, так как *видимая* кровь=вытекшая кровь=ушедшая из тела жизнь. Однако противоречия в такой трактовке красного цвета нет, так как во многих языческих религиях существовала вера в то, что возродиться человек сможет только после смерти. В произведениях современных писателей воплощение подобной точки зрения находим, например, в «Последнем дозоре» С. Лукьяненко. В былине богатырь должен выпустить из дракона всю кровь, потому что кровь – это жизнь и, оставь Добрыня хоть каплю крови в его теле, дракон мог бы ожить.

Мифологический мотив сражения героя-змееборца с драконом получил широкое распространение в фольклоре, а затем проник в литературу в виде легенды о святом Георгии, победившем дракона и освободившем предназначенную чудовищу девушку. Впоследствии религиозный аспект битвы Добра и Зла усиливался за счет появления деталей, однозначно ассоциировавшихся с христианством. В былине «Добрыня и Змей» богатырь побеждает Змея, кинув в него клубок святой земли. Усиливается этот мотив во второй битве, когда глас с неба сообщает Добрыне, сколько еще времени ему понадобится для победы и советует, как избавиться от крови дракона. При этом в былине присутствуют ссылки на историческую ситуацию. Ведь в этот период христианство, как уже было сказано выше, борется с языческими верованиями. Поэтому во многих текстах мать Добрыни вручает сыну оберег. «В былине «Добрыня и змей» спор матери с сыном в завязке – это столкновение двух мировоззрений и всем сюжетом произведения, всей композицией проводится мысль о победе нового над старым», как

однозначно толкует былинку В. Г. Смолицкий [7, 185]. Показательно и то, что столкновение Добрыни со змеем происходит после купания богатыря в Пучай-реке. Название реки ученые связывают с Почайной, рекой, в которой, по легенде, Владимир крестил киевлян. Сама обрядность (погружение в воду) воспринималась как некое новое магическое действие, противопоставленное языческим традициям. А победа Добрыни над змеем воспринималась не только как символ торжества христианства (змей – нехристь), но и как победа над внешним врагом – половцами. Описание самой битвы несет на себе отпечаток противоборства двух религий.

В мультфильме же Змей – старый друг Добрыни Никитича и не умеет летать (научился только в конце мультфильма). В других, более ранних мультфильмах, образ также претерпевает изменения. Например, в мультфильме «Ивашка из Дворца Пионеров» Змея Горыныча побеждают при помощи огнетушителя, а в мультике «Баба-яга против!» он – домашнее животное и помощник Бабы-Яги. Эта же тенденция прослеживается и в западной мультипликации. Достаточно вспомнить мультфильм «Мулан» производства студии У. Диснея: дракон Му Шу – это практически ящерица, к тому же постоянно дающая неудачные советы.

Воплощением Зла в рассматриваемом нами мультфильме является купец Колыван. Как и большинство его фольклорных прототипов, Колыван обладает темной силой: он всегда побеждает в играх.

Отрицательность образа Колывана подчеркивается не только его необычной способностью, но и голосом, внешним видом, речью. В разговоре Колыван довольно часто использует жаргонную и обценную лексику (арго), он некрасив (в фольклоре все положительные герои должны быть или становиться в процессе развития событий красивыми, а отрицательные герои – «чудища безобразные», некрасивые люди), его одежда темных тонов, что особенно явно видно у него в доме, где преобладает желтый цвет свежеструганного дерева, он неопрятен (сморкается в руку).

Использование цвета в качестве символа началось еще во времена первобытнообщинного строя в наскальной живописи и закрепилось в текстах обрядовых песен. В славянском фольклоре наибольшую смысловую нагрузку несут белый, зеленый, красный, золотой и черный [1, 107].

Возвращаясь к мультфильму, видим, что все отрицательные герои (Колыван, Баба-Яга, Бекет) одеты в одежды темных тонов с преобладанием черного (темно-коричневый, темно-зеленый), а положительные герои – в светлые или яркие цвета, причем неопределившиеся герои (Змей Горыныч, Князь Киевский) «окрашены» преимущественно в красные цвета, что соотносится с двойственностью этого символа. Кроме того, часто используется желтый цвет как показатель богатства: Бекет, Князь Киевский, Колыван – материального, Забава, Елисей – духовного.

Как видно из вышесказанного, на сегодняшний день активизировалось внимание к цветовым составляющим образа, причем эти акценты существуют в мультипликации в традиционном, не замаскированном, как было в советские времена, виде. Важную роль играют и постмодернистские

тенденции, позволяющие «выворачивать» образы, изменять их традиционную трактовку на противоположную. В рассмотренном нами мультфильме это ярче всего проявляется на образах Змея Горыныча, который перестает быть стопроцентно отрицательным, и Колывана, чей образ стал не только символом жадности и обмана, но и новым художественным воплощением темных сил.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Бобровская, Е.* Каляровая палітра беларускіх народных песень/*Е. Баброўская*//Фалькларыстычныя даследаванні: Кантэкст. Тыпалогія. Сувязі / пад рэд. В. В. Прыемка, Т. А. Марозавай. – Мінск, 2009. – Вып. 6. – С. 96-101
2. Былины. Русские народные сказки: для мл. и сред. шк. возраста. – Мінск, Юнацтва, 1987. – 349 с.
3. Дракон / Википедия – свободная энциклопедия [Электронный ресурс]. – Режим доступа: <http://ru.wikipedia.org/wiki/>. – Дата доступа: 13.01.12.
4. *Жегало, А.* Особенности фольклорного процесса в период христианизации: основные тенденции развития / *А. Жегало* // Фалькларыстычныя даследаванні: Кантэкст. Тыпалогія. Сувязі / пад рэд. Р. М. Кавалевай, В. В. Прыемка. – Мінск, РІВШ, 2011. – Вып. 8. – с. 34-40
5. Лосев, А. Ф. История античной эстетики. Итоги тысячелетнего развития / *А. Ф. Лосев*. – М., АСТ, 1992. – 832 с.
6. Мультипликационный фильм «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»/ производство киностудии «Мельница» совместно с СТС. – 2006.
7. *Смолицкий, В. Г.* Былина о Добрыне и змее / *В. Г. Смолицкий* // Русский фольклор. – Л., 1971. – Вып. XII. – С. 181-192.