

Надежда Конобеева

ПРОБЛЕМА ИНТЕРПРЕТАЦИИ ХРИСТИАНСКИХ И ЯЗЫЧЕСКИХ МОТИВОВ В ПЕДАГОГИЧЕСКОЙ ПРАКТИКЕ

Современный преподаватель русского языка и литературы имеет возможность задействовать в своей работе не только тексты литературных произведений, репродукции картин, музыку, кино, но и воспользоваться всемирной паутиной для поисков нужного ему материала. Все бы хорошо, но иногда сталкиваешься с ситуацией, когда слушатель просто не в состоянии воспринимать информацию в силу отсутствия у него нужных знаний. С подобной проблемой я столкнулась, рассказывая ученикам шестого класса о былине.

Как известно, былины обладают рядом специфических характеристик, которые нужно пояснять при изучении произведения. Я разбила процесс объяснения на несколько частей. Во-первых, перед чтением художественного текста мы с учениками вспомнили о жанровом составе древнерусской литературы. Во-вторых, я рассказала о былине, и учащиеся прослушали аудиофрагмент (читает Вячеслав Герасимов). Они обратили внимание на специфичность ритмики былинного слога, я пояснила им непонятные слова. В-третьих, при ознакомлении с произведением мы проработали интонационный рисунок художественного текста. В качестве домашнего задания ученики должны были кратко охарактеризовать всех персонажей былины и посмотреть мультфильм «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (студия «Мельница», 2007). На втором уроке мы анализировали произведение, сравнивали его с мультипликационным фильмом, рассматривали сюжет, состав персонажей, их характеры, специфику выразительных средств, выясняли, чем обусловлен тот или иной поступок героя. Для этого я задала вопрос о времени написания былины, и мы стали рассуждать, почему этот жанр был столь популярен именно в данный период. Оказалось, что шестиклассники не имеют понятия о процессе христианизации Руси, о времени ее крещения и смутно представляют, что такое татаро-монгольское иго.

В результате вместо двух часов на изучение данного текста было потрачено три часа (урок работы с текстом стихотворения А. Толстого «Илья Муромец» пришлось построить в форме сравнительного анализа былины и стихотворения, проработать цветовую и числовую символику трех текстов: былины, мультфильма и стихотворения). Ребятам было довольно сложно работать, потому что у них отсутствовали знания об особенностях языческих верований и христианской религии. В результате они получили слишком много новой информации, которую были не в состоянии запомнить в полном объеме.

На мой взгляд, требуется внести некоторые коррективы в планирование данной темы. В частности, на первом уроке говорить не о художественной литературе как таковой (достаточно лишь кратко напомнить известные им сведения), а дать историко-литературную информацию об особенностях древнерусской ситуации. Без знания истории невозможно адекватно анализировать произведение. Если же исторические сведения ввести в сознание школьников с помощью таблицы с кратким перечнем дат, чтобы они могли понять логику исторического процесса, а потом при работе с произведениями древнерусской литературы подкреплять полученные ими знания фрагментами художественного текста в сочетании с собственным анализом, продуктивность урока возрастает *в разы*. Причем правильная расстановка акцентов помогает ребятам вспомнить полученные на уроках истории сведения, что обеспечивает не фрагментарное знание, а целостное восприятие произведений.

Шестиклассники начинают понимать, что былины сюжетны, обращены к героическому прошлому восточных славян, рассказывают о богатырях, победивших мифических чудовищ и врагов русской земли по велению долга, а не по приказу князя. Основой былины является художественная интерпретация религиозной и политической борьбы. Внутренние конфликты выражаются через столкновение таких персонажей, как богатыри и князь, внешние – через борьбу богатырей с иноземными (иноэтническими) врагами. Чтобы провести параллель между врагами мифическими и врагами реальными, ребятам нужно дать информацию о мифологии славян, о традиционной символике, а также об изменениях в культуре, произошедших после крещения Руси.

Как известно, изначально славяне, как и большинство народов, поклонялись природе, разным богам и духам. Однако с X века языческая религия постепенно сменялась верой в единого Бога – создателя всего сущего. Новая идеология, как отмечает А. Жегало, преобразовала 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 формировался контаминированный пласт культуры, иначе – 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].

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, соблазнивший Еву), так и языческие верования в то, что змея, в иных религиях дракон, воплощает 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. Даже змей в славянских быличках нередко помогал своему хозяину. «Андрей Курбский применял слово «дракон» к дьяволу (аналогично в Библии короля Якова слова «змея», «дракон» и «Дьявол» используются как синонимы)» [3]. Некоторые ученые усматривают в образе змея аллегорический образ врага. По мнению В. Г. Смолницкого, 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 «нехристя» змея могли сочетаться конкретные черты «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 рассматриваемом 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. Герои былинных произведений имеют некую характерологическую черту, в частности, абсолютную верность долгу защищать страну, народ, веру, и действуют в соответствии с этой сверхзадачей.

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 Троициство (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. 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 можно рассматривать как сверхсовершенное число, бывшее 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 двенадцати 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 Спилль» [5, 375].

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 Кольвана 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 былине богатырь должен выпустить из *дракона* всю кровь, потому что кровь – это жизнь и, оставь Добрыня хоть каплю крови в его теле, тот 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» – так однозначно толкует былинку В. Г. Смолещкий [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 (змея – нехристь), но и как победа над внешним врагом – половцами. Описание самой битвы несет на себе отпечаток противоборства двух религий.

Воплощением Зла в рассматриваемом мультфильме является купец Кольван. Как и большинство его фольклорных прототипов, Кольван обладает темной силой: он всегда побеждает в играх. Отрицательность образа Кольвана подчеркивается не только его необычной способностью, но и голосом, внешним видом, речью. В разговоре Кольван довольно часто использует жаргонную 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 (Кольван, 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, Кольван – материального, Забава, Елисей – духовного.

Как видим, в школьной практике возможно сопоставление вербальных и аудиовизуальных текстов, однако для проведения подобного анализа требуется заранее подготовить класс к восприятию. Во-первых, изучить историческую подоплеку событий; во-вторых, научить видеть и различать средства выразительности в каждом из текстов с учетом их специфики; в-третьих, проводить параллели между вербальными и визуальными образами, выявлять глубинную сущность коллизий.

К сожалению, не все сегодняшние шестиклассники готовы к подобной работе. Большинство из них испытывает затруднения в процессе сопоставления текстов разных жанров. В этом случае выходом из ситуации становится интегрированный урок литературы и истории с привлечением отдельных элементов искусствоведческого анализа.

ЛИТЕРАТУРА

1. *Баброўская, Е.* Каляровая палітра беларускіх народных песень / Е. Баброўская // Фалькларыстычныя даследаванні: Кантэкст. Тыпалогія. Сувязі : 36. нав. арт. / пад нав. рэд. В. В. Прыемка, Т. А. Марозавай. – Мінск: Бестпрынт, 2009. – Вып. 6. – С. 96 – 101.
2. Былины. Русские народные сказки. для мл. и сред. шк. возраста. – Минск : 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 : 36. нав. арт. / пад нав. рэд. Р. М. Кавалевай, В. В. Прыемка; уклад. Т. А. Марозава. – Мінск : Права і эканоміка, 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.