

**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»

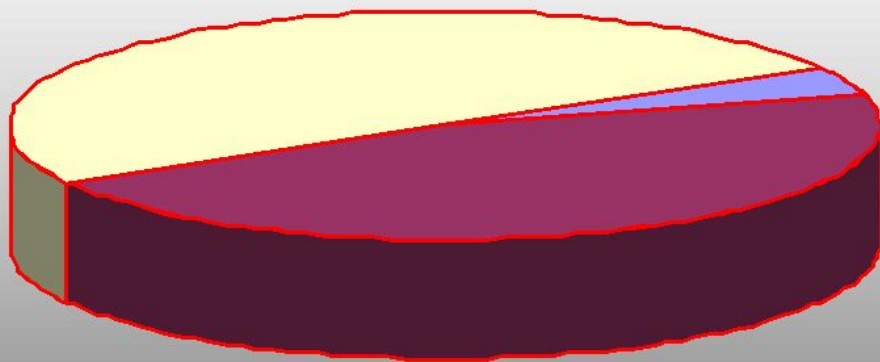
**Новизна** исследования заключается в попытке сравнительного анализа былины с трактовкой её современными авторами.

***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

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

**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*

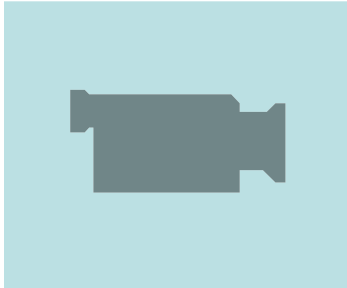


*Выходил Добрыня на крутой Берег,  
Тут Змеище Горынище проклятый,  
Он стал на Добрыню искры сыпати,  
Он стал жечь да тело белое...  
Увидал только молоденький Добрынюшка,  
Увидал он на крутом берегу –  
Тут лежит колпак да земли греческой;  
Он берёт тот колпак да во белы ручки,  
Он со той ли с 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>*