



В.С. Тиво

Устьянский индустриальный техникум,
Архангельская область

«АЛЁША ПОПОВИЧ И ТУГАРИН ЗМЕЙ»: ОТ БЫЛИНЫ К МУЛЬТФИЛЬМУ

Статья исследует концептосферу русского фольклора на материале былин об Алеше Поповиче и описывает специфику представления былинных концептов (*богатырь, родина, победа над внешним врагом* и др.) в поликодовом медийном тексте анимационного фильма «Алеша Попович и Тугарин Змей», характеризует особенности сюжета, системы персонажей и языка этого фильма в контексте изучения его интертекстуальных связей.

Когнитивная лингвистика, лингвофольклористика, лингвистика медиа, интертекстуальность.

Обращение к текстам современных дискурсивных практик, соотносительных в сюжетно-образном, персонажном и языковом аспектах с текстами русского фольклора, невозможно без понимания того, каким образом «новые» тексты взаимодействуют со своей фольклорной основой: как они наследуют ее ментальную специфику, каким образом трансформируют каноны фольклорных жанров, их образный ряд и систему персонажей, на чем основана стилизация языка «новых» текстов под фольклорные образцы. Ответы на эти вопросы можно найти в работах, описывающих концептосферу различных жанров русского фольклора [26; 7; др.], в трудах по лингвофольклористике [25; 19; др.], а также в исследованиях, объектом изучения которых является поликодовый медийный текст [18; 27; 5; др.].

Трансформации текстов различных жанров русского фольклора в практике аудиовизуального искусства (в частности, мультиматографа) имеют свои особенности: ориентируясь на когнитивную основу того или иного фольклорного жанра, создатели мультипликационного фильма представляют сюжет известного фольклорного текста и «ословливают» ее персонажей, с одной стороны, ориентируясь на их традиционное восприятие в народном сознании, а с другой, реализуя закономерности конвертирования информации в массовой культуре.

В истории российского мультиматографа обращение к материалу русских героических песен/былин состоялось в два различных исторических периода. В середине 70-х годов XX века («Илья Муромец. Пролог» (режиссер – И. Аксенчук, 1975 г.; др.) мультипликационные фильмы репрезентируют большую степень концептуальной сохранности фольклорного текста, представляют более точный вариант стилизации языка народного героического эпоса. Мультипликационные фильмы начала XXI века тяготеют к различного рода трансформациям сюжетно-фабульной основы и состава персонажей, изменению речевых характеристик персонажей, приближению звучащего текста к повседневной речевой практике зрительской аудитории, а также к расширению прецедентной основы текста, включению в ее состав узна-

ваемых этой аудиторией произведений мировой литературы, классики кинематографа, публичных высказываний деятелей мировой политики и шоу-бизнеса и др.

В центре внимания нашей работы находится текст полнометражного мультипликационного фильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004 г., режиссер – Константин Бронзит, студия анимационных фильмов «Мельница» [Алеша Попович и Тугарин Змей]). Мы исследуем особенности репрезентации в этом тексте концептосферы русской былины, а также обращаем внимание на то, какую прецедентно-речевую основу имеет данный текст, каковы его интертекстуальные связи. Основным методом работы является метод лингвистического описания в сочетании с методиками дискурсивного анализа поликодового текста и контент-анализа его аудиовизуальных элементов.

Мультипликационный фильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» создан на основе одноименного текста русской былины. *Былина* – это особый жанр русского фольклора, эпическая песня, повествующая о героических событиях, имевших место в отдаленном прошлом (IX–XIII вв.). «Киевский» и «новгородский» циклы русских былин связаны с двумя центрами древнерусской государственности (Киев и Великий Новгород), входящие в эти циклы былины обладают рядом специфических черт. Прецедентный текст былины об Алеше Поповиче относится к циклу «киевских былин»: события в них локализуются внутри и вокруг Киевского княжества, организующим началом сюжета является идея защиты его рубежей от внешнего врага – многочисленных кочевых племен, совершавших набеги на киевские земли [20; 10; др.].

Классические записи былинного сюжета об Алеше Поповиче (например, в записях А.Ф. Гильфердинга или Н. Ончукова) репрезентируют ключевые компоненты былинной концептосферы: появление героя, *богатыря*-человека, наделенного исключительными способностями (силой, ловкостью, хитростью и др.), состоящего на службе у киевского князя Владимира, княжеский пир, во время которого происходит *похвальба* героя, словесное соревнование и вследствие этого конфликт с *антагонистом*, превосходящим

героя физической силой и боевым оснащением, *мольба*, просьба лишить антагониста возможности использовать свое боевое преимущество – крылья, *сражение, победа* над врагом, одержанная героем при помощи высших сил и собственной хитрости, *величание* героя, княжеская похвала и награда [26].

Систему персонажей былины составляют сам герой – молодой богатырь *Алеша*, сын ростовского попа Леонтия, его боевой товарищ *Яким* (Еким) *Иванович*, киевский князь *Владимир* и княгиня *Апраксия/Апраксеевна, гости* на княжеском пиру и, наконец, *Тугарин* (*Тугаретин*) – сильный и опасный враг, обладающий невиданной силой и сверхъестественными возможностями, проявляющий на свадебном пиру неуважение к его хозяину и гостям. Исследователи отмечают влияние на организацию сюжета этой былины неоднозначного восприятия идеологии христианства (Алеша, *поповский* сын, побеждает антагониста и с *божественной помощью*, и путем *обмана*) [11, с. 81–90].

Сравнивая сюжетно-тематическую организацию, специфику репрезентации хронотопа и систему персонажей во вторичном тексте (вербальная основа мультипликационного фильма), можно прийти к следующим выводам.

Вторичный текст сохраняет наиболее существенные, базовые черты былинного жанра: он репрезентирует конфликт «своего» и «чужого», реализуя основную идею былинного текста – необходимость победы над внешним врагом; реализует эту идею в процессе представления основных былинных концептов (*богатырь, похвальба, сражение* с антагонистом, *победа и величание* героя) и описания событий, происходящих при участии основных былинных персонажей (герой – богатырь *Алеша Попович* и антагонист – *Тугарин Змей*, имеющий внешние и поведенческие черты иноземного захватчика). Но вместе с тем, сохраняя базовые черты своего фольклорного прототипа, анимационный фильм обнаруживает ряд особенностей.

1. Локус вторичного текста утрачивает некоторые объекты, соотносящие действия былинного сюжета с реальной географией Древней Руси (отсутствуют упоминания о старинных русских городах (*Муром, Чернигов, Киев*) как координатах выбора направления пути героя), приобретая вместо этого черты ирреального пространства (*Баюн-гора*, под которой Тихон предлагает спрятать золото). *Киев-град*, место реализации основного события – сражения богатыря с антагонистом, утрачивает функцию «центра мира» – ему отводится роль места временного хранения ростовского золота. На этом фоне усиливается значимость *Ростова* как места рождения богатыря: там происходит завязка действия (требование Тугарином дани), туда же возвращается герой в конце своего приключения вместе с невестой, другими своими спутниками и отвоеванным золотом.

2. При номинальном сохранении базовых концептов былинного жанра логика формирования сюжета вторичного текста разворачивается скорее по образцу волшебной сказки вокруг ключевых событий *вредительства* (утраты ростовского золота) и *ликвидации вредительства* (сражение с Тугарином, вызволение золота из рук киевского князя, возвращение героя и

его свиты на родину). Сказочность сюжета подкрепляется реализацией во вторичном тексте мотивов обретения *волшебных помощников* (говорящий конь Юлий, Любава с бабкой и осликом Моисеем) и *волшебного средства* (богатырский меч одного из «старших» богатырей – Святогора). При этом вторичный текст включает в себя ряд инородных сюжетных «клеим», размывающих фольклорный сюжет и отсылающих зрителя к различным прецедентным формам массовой культуры: таковы, например, эпизод встречи богатыря с цыганами, игра Юлия с дубом в азартные игры, диалоги Алеши и Любавы во время их размовки со своими старшими спутниками и др.

3. Вокруг богатыря *Алеши Поповича* формируется весьма разветвленная система персонажей: его отец, ростовский поп *Леонтий*, вскользь упоминаемый в былине, становится реально действующим персонажем; спутниками богатыря вместо молодого товарища *Якима Ивановича* становятся дядька *Тихон*, невеста *Любава*, ее безымянная *бабка* и их животные – говорящий конь *Юлий* и ослик *Моисей*; всего лишь в одном из эпизодов фильма появляются киевский князь *Владимир* и *гости* на его пиру – примерно на тех же основаниях в тексте возникают персонажи, которых ни при каком варьировании былинного сюжета в устной традиции не могло быть (например, *дуб*, играющий с богатырским конем в азартные игры, или толпа *цыган*, продавших богатырю говорящего коня). *Тугарин*, антагонист богатыря, сохраняет базовые внешние особенности (монголоидные черты лица, огромный рост, физическую силу и др.), но утрачивает свойственные ему в исходном тексте зооморфные черты (бумажные крылья), определяющие его родство с летучим *Змеем*.

Заметные трансформации происходят в мультипликационном фильме и с образом главного персонажа – былинного богатыря Алеши Поповича. Его образ относится к числу наиболее сложных в русской фольклорной традиции. Прототипическая основа образа Алеши Поповича определяется учеными неоднозначно: по свидетельству Б.А. Рыбакова, Алеша мог ассоциироваться в народном сознании с Ольбегом Ратиборовичем, дружинником Владимира Мономаха, участвовавшим в убийстве половецкого хана Итляря, и ростовским храбром Александром Поповичем [21]. Д.С. Лихачев, обращаясь к историческим документам, повествующим о последнем из этих деятелей прошлого, обращает внимание на то, что былинный образ Алеши Поповича отличается от «безупречных» героев Ильи Муромца и Добрыни Никитича [9]. Подобным же образом оценивает персонажа В.Я. Пропп, цитируя его характеристику, данную В.Г. Белинским: Алеша – «богатырь более хитрый, чем храбрый, более находчивый, чем сильный; совершенно национальный русский герой» [20].

Суммируя характеристики, эксплицируемые былинной традицией об Алеше Поповиче (см. например: [15, № 149; 17, № 85; др.]), можно сказать, что Алеша Попович – в отличие от крестьянского сына Ильи Муромца и вдовьего сына Добрыни Никитича – имел более высокий социальный статус (сын ростовского попа, родственник князя Владимира) и образовательный уровень (знал грамоту), побеждал врагов не

столько силой, сколько хитростью и нахальством (*Алёша силой не силен, да напуском смел*), не гнушался неблагоприятных поступков по отношению к своим товарищам (например, вознамерился взять в жены супругу Добрыни Никитича во время его отлучки). Столь противоречивая трактовка образа Алеши, одновременно и героя-освободителя, и завистливого, лживого, вероломного предателя, могла быть результатом осмысления бесправного положения воина и его семьи, гонений на них при княжеском дворе со стороны князя и его приближенных [20].

Сложность трактовки образа Алеши Поповича в былинной традиции практически полностью утрачивается во вторичном тексте: герой мультфильма, скорее, может быть интерпретирован как классический недоросль-простофиля, наделенный физической силой, но лишенный сообразительности и не постигший книжной премудрости. О подмене образа былинного богатыря образом сказочного дурака свидетельствуют его свита (вместо боевого товарища Якима Ивановича вместе с ним идут в поход и совершают ратные подвиги 16-летняя Любава, два старика – Тихон и бабка, говорящий конь и пугливый ослик), речевые характеристики героя (*Алёша грамоте учился.., да ничего из этого не вышло; О, глядите-ка, непутёвый вернулся!*), а также нелепые поступки: так, вместо сохранения золотого шара герой разрушает им ростовский собор, теряет дорогу, отправившись на бой с Тугарином, и др. При этом значительное число реплик Алеши Поповича стилизуется под речь былинного богатыря, что заметно контрастирует с речью окружающих его персонажей и не вполне соответствует контексту: *Ну, стало быть, теперь придётся втроём нам путь нелёгкий держать. Что ж! Служи мне верно, богатырский конь. Не оставь меня ни мёртвым, ни раненым, ни серым волкам на растерзание, ни чёрным воронам на расклевание, врагам на поругание. Где б мы ни были, домой привези* (обращаясь к говорящему коню Юлию); *Ну, пришёл час! Сейчас они отведают силушки богатырской!* (с воинственным видом бежит к выходу из пещеры и видит свой родной город). Применяя комический прием бурлеска, создатели текстовой основы мультфильма могут рассчитывать на разную глубину понимания образа главного персонажа: неискушенный зритель увидит в Алеше очередного туповатого «братка», культурный «гурман» оценит богатство проявлений языковой игры, воспитанный на классической литературе педагог увидит фарс на месте героического сказания из истории Отечества, констатируя тот факт, что «герой фильма не дает истинного представления о характере защитника Древней Руси» [23, с. 12].

Вербальная основа мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» обнаруживает достаточно разнообразные интертекстуальные связи с различными речевыми практиками. Анализ этих связей дает возможность понять, в какой мере вторичный текст мотивирован языком русской былины, а также выявить иные источники языковой прецедентности.

Языковые особенности классических былин описаны достаточно подробно: об этом свидетельствует первый том «Словаря языка русского фольклора» М.А. Бобуновой и А.Т. Хроленко, посвященный лек-

сике русской былины [2], а также ряд монографических работ, посвященных географической детерминации языка былин [4], вариативности их поэтического языка в локальных сказительских традициях [14] и многим другим проблемам. Язык русских былин, по мнению его исследователей [12; 24; 22; др.], отличается спецификой ритмизации (тонический стих, представленный специфическим сочетанием хореической и дактилической стоп), богатством поэтических оборотов – устойчивых эпитетов (*резвы ножки, на добра коня*), нарративных клише (*стал он силушку конём топтать, стал конём топтать, копьём колоть*), поэтических метафор (*ах ты, волчья съть, травяной мешок*), сравнений (*а неделя за неделей, как трава растёт, а год за годом, как река бежит*), различных форм параллелизма (*стрелял-то он гусей, лебедей, стрелял малых перелетных серых утушек*), многообразием эмоционально окрашенной лексики (*он скорёшенько скочил как на резвы ножки, кунью шубоньку накинул на одно плечо, шапочку соболью на одно ушко*) и сохранением языковых архаизмов, особенно в составе формульных элементов (*Ой ты гои еси, добрый молодец!*).

Максимально ориентирован на былинный источник закадровый текст: в нем воспроизводятся прямые фольклорные цитаты (*В славном городе Ростове у ростовского попа соборного был один-единственный сын. Звали его Алёша, по отцу Поповичем*), а также вводятся нехарактерные для былин про Алешу мотивы (*И поведал Тихон князю киевскому историю про то, что не перевелись ещё на Руси богатыри лихие. Да, только пока Тихон дело начатое не завершит, Тугарина подлого не накажет, да Алёшку с Любавой из беды не вызволит, некому за золотом присмотреть. Вот Тихон и бьёт челом*). Как средства стилизации задействованы свойственные фольклорному тексту лексические единицы (*богатырь, вызволить* и др.), устойчивые речевые формулы (*сила чёрная, топтать землю русскую* и др.), устаревшие грамматические формы (*некому за золотом присмотреть*), инверсионный порядок слов (*дань немалую, поведал князю киевскому* и др.) и ряд других особенностей.

Речь главного персонажа Алеши Поповича обладает ярко выраженной стилистической эклектичностью: примерно в половине реплик он репрезентирует себя как былинный богатырь, рефреном повторяя формулу *отведать силушки богатырской*: *Иго чёрное! Недолго им пировать осталось! Сейчас отведают силушки богатырской!*; *Ты, супостат лютый, отведай-ка силушки богатырской!*; *Что ж, князюшка, вдоволь ты надо мною потешился* (достает меч). *Чай мой черёд пришёл шутки шутить. Отведай-ка силушки богатырской!*). С ними ярко контрастируют в речи персонажа пение не-богатырских песен по предложению коня Юлия (*И там-ти-ги-дам-тиги-дарин-дам-дам!*) и различного рода проявления стилистики бытового диалога:

АЛЁША: *Да где это видано, чтобы баба мужику указом была?*

ТИХОН: *Да!*

АЛЁША: *Иш-ты, моду взяла, поперёк моего слова иди!*

ТИХОН: *Вот это верно!*

АЛЁША: Я боюсь серьёзных отношений!!!! Ха-ха! Да я себе в зеркало не улыбаюсь, оттого что серьёзный такой!!!! (смотрится в свой меч, как в зеркало, хмурит брови)

ТИХОН: А то!

АЛЁША: Подумаешь... Да себе столько невест ещё найду!

ТИХОН: Точно!

АЛЁША: Да что ты все время поддакиваешь!?

ТИХОН: Да не поддакиваю я!

АЛЁША: Ну, дак, давай, говори!

ТИХОН: Бабе спуску давать нельзя!

АЛЁША: Да!

ТИХОН: Негоже попере́к мужского слова идти!

АЛЁША: Вот это верно!

ТИХОН: Да ты, когда к зеркалу подходишь, сам себе не улыбаешься!

АЛЁША: Да что у тебя своего мнения нет?

ТИХОН: А чего это нету, есть!

АЛЁША: Ну, вот и давай мне его!

ТИХОН: Я думаю, что вы не пара!

АЛЁША: Правильно!

ТИХОН: Ну и что, что она первая красавица на весь Ростов!?

АЛЁША: Верно!

ТИХОН: Подумаешь, умница да мастерица сыскалась.

АЛЁША: Да (Алеша грустит, задумывается).

ТИХОН: Ну и что, что ты её любишь до смерти.

АЛЁША: Угу!

ТИХОН: Ну и женишься на другой, ну и будешь несчастен всю жизнь! Что с того-то?

(Алеша остановился, думает).

АЛЁША: Да (грустно).

ТИХОН: Проживёшь как-нибудь!

АЛЁША: (грустно) Дядька, мне без неё плохо! (губы дрожат, чуть не плачет) Жить без неё не могу! Люблю я её! (закрывает лицо руками)

ТИХОН: Хе (улыбается).

Реплики других персонажей мультфильма также во многом ориентированы на бытовой диалог, но их речевые характеристики обнаруживают весьма заметную индивидуальность. Так, речь говорящего коня Юлия больше других обнаруживает присутствие книжного знания: *Зовут меня Гай Юлий Цезарь. <...> Меня назвали в честь великого римского полководца и императора.* С этим отчетливо контрастирует стремление остальных персонажей решать проблемы традиционными способами:

ЛЮБАВА: Да чего спорить-то? Давайте думать, как на ту сторону перебраться.

ЮЛИЙ: (сел на землю и начал чертить и делать расчеты) Я предлагаю так. Здесь подсечный механизм, нам понадобится несколько деревьев. Делаем расчёт: сила тяжести, сила ускорения...

(Тем временем все остальные пытаются повалить дерево)

ЮЛИЙ: Ну, можно и так!

Немногочисленные реплики киевского князя являют собой смешение оборотов официальной и бытовой речи: *Лю-людей дать не могу, сам понимаешь, время не спокойное. А у меня каждый дружинник на счету. А золото оставляй. Как есть сохраняю. А как же, ежели не князю киевскому, то кому вера-то? Это такая вещь, что ей постоянная охрана нужна. <...> Ступай себе с Богом! ...Интересно, и откуда в Ростове столько золота?*

Богатырь-ветеран Святогор представлен в своих репликах и как азартный, brave вояка (*Да, распоясался Тугарин Змей, не то что раньше. Вот, как сейчас помню, я ведь тогда отрядом командовал... Или нет... По-моему, уже дружиной. Ох, и дали мы тогда тугарам*), и как немощный старик, теряющий посередине разговора нить собственных рассуждений:

АЛЁША: Юлий, перестань! Вы нам про тугар рассказывали. Помните? Про золото.

СВЯТОГОР: А, ну да! Золото было. В каком годе, не помню. Но мы с похода возвращались, и князь нас золотыми червонцами наградил. А! Так они же ещё остались.

Сцена: Святогор достаёт носок с монетами, высыпает их на пол.

Весьма насыщена маркерами эмоционального состояния речь невесты Алеши – Любавы (*Не растраивайся, Алёшенька! Может ещё нагоним?; Да что же мы от судьбы-то бегаем, Алёшенька? Вот оно, счастье-то наше* (указывает на надпись). *Написано: женатым будешь*). С ними явно контрастирует эмоциональная холодность Любавы по отношению к врагу, заметно удивляющая ее собеседников.

Сцена: Толпа мужиков, на переднем плане Любава.

ЛЮБАВА: А давайте подождём пока там бусурмане с голоду сдохнут.

НАРОД: (шокирован) OOOOOOOO!

ЛЮБАВА: Ну, или ослабнут.

На фоне «древнерусской» стилизации обращают на себя внимание инокультурные вкрапления: таковы, например, способ маркировки ростовского золота Тугарином («2GARIN» с указанием даты переплавки: 1234) или организация диалога коня Юлия с дубом в процессе его неудачной игры в кости:

ДУБ: Только сегодня и только здесь самый большой приз – два полцарства. Рискни и почувствуй удачу на вкус! (Юлий подходит ближе) Ну, хочешь сыграть?

ЮЛИЙ: Ага!

ДУБ: На что играть будешь?

ЮЛИЙ: АААА! (Юлий задумывается и вспоминает про свои подковы) На... на подковы!

ДУБ: На подковы, так на подковы! Положи подковы сюда и угадай число от одного до десяти. Все очень просто: я загадываю – ты отгадываешь. (Юлий кладет подкову в окошечко) Итак, ваше число?

ЮЛИЙ: ЭЭЭ! Три!

ДУБ: Правильно! Ваш выигрыш составил 10 очков! Попробуете ещё раз?

ЮЛИЙ: Хм... Конечно, это же так просто!

ДУБ: Итак, делайте ваши ставки! (Юлий кладет вторую подкову) Хм... Опять подкова! Что ж, принято! Ваше число?

ЮЛИЙ: Пять!

ДУБ: Опять правильно! Еще 10 очков, да вы просто везунчик какой-то!

ЮЛИЙ: (Танцует от радости) Везунчик!!!! Да удача моя второе имя! Давай ещё.

ДУБ: Итак, делайте вашу ставку.

ЮЛИЙ: Ай, играю на всё! (Юлий отдаёт оставшиеся две подковы)

ДУБ: Принято! И число?????

ЮЛИЙ: Два!

ДУБ: Мне нравится этот парень – он опять выиграл!

Подводя итоги изучения текстовой основы мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей», мы можем сделать вывод о том, что этот текст сохраняет устойчивую фольклорную прецедентность в когнитивной сфере, составе персонажей и их речевых характеристиках, но вместе с тем имеет значительно более широкую прецедентно-речевую основу: в русле фольклорной традиции он обнаруживает концептуальное сходство, сюжетно-фабульное родство и близость системы персонажей с жанром русской волшебной сказки; в сфере традиционной речевой культуры этот текст реализует традиции бытового диалога с вкраплениями политической, военной, коммерческой риторики и фрагментов научной речи. Эстетической основой смешения элементов различных речевых практик служит комический прием бурлеска: его применение обеспечивает создание сложного эстетического образа как единства заведомо несочетаемых элементов.

Мультипликационный фильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» уже более десяти лет вызывает у зрителей устойчивый интерес. Об этом свидетельствует как множество наград профессиональных жюри (приз XII Фестиваля комедийного кино и юмора «Золотой Остап» (2005), приз Международного фестиваля анимационного кино «Анима Мунди» (2005) и др.), так и признание детской зрительской аудитории (например, детского жюри IV Международного кинофестиваля в Буэнос-Айресе в 2005 году). Этот мультипликационный фильм уже сам становится прецедентной основой новых текстов: например, одноименных компьютерной игры (2005) и книги детского писателя Артура Гиваргизова [3].

Жанр былины, народной эпической песни, повествующей о деяниях героев отдаленного прошлого, обладающий собственной концептосферой, особой образностью и структурой, специфической интонационно-ритмической организацией, лексическим и грамматическим наполнением, в начале XX века утратил устноречевую традицию бытования и уже более ста лет существует скорее как памятник народной словесности. Предпринимаемые в это время попытки наполнить жанровую «матрицу» былины новым содержанием (например, создание т.н. «новых» былин, повествующих о деяниях героев революционного времени [8]) или, наоборот, включить былинное содержание в новые формы более поздних текстов, в том числе в формат исследуемого нами анимационного фильма, приводят к существенным искажениям понимания аутентичного фольклорного текста, решая другие задачи – идеологические у «новых былин» или развлекательные у вторичных поликодовых текстов с былинной прецедентностью. Вследствие этого обращение к подобного рода текстам требует от учителя-филолога не только знаний по теории и истории фольклора, лингвофольклористике и фольклорной концептологии, но и навыков работы с поликодовыми текстами в процессе организации обучения (подробнее об этом см.: [6]).

Литература

1. Алеша Попович и Тугарин Змей [Электронный ресурс] 2004. – Режим доступа: // http://melnitsa.com/project/alyosha_popovich_i_tugarin_zmey/

2. Бобунова, М.А. Словарь языка русского фольклора: Лексика былины [Электронный ресурс] / М.А. Бобунова, А.Т. Хроленко. – Курск: Изд-во КГУ, 2006. – Часть первая: Мир природы. – Режим доступа: <http://www.ruthenia.ru/folklore/bobunovakhrolenko3.htm>.

3. Гиваргизов, А. Алеша Попович и Тугарин Змей / А. Гиваргизов. – Москва: Эгмонт, 2007.

4. Дмитриева, С.И. Географическое распространение русских былин: по материалам конца XIX – начала XX в. / С.И. Дмитриева. – Москва: Наука, 1975.

5. Драчева, Ю.Н. Представление об игре в народной культуре и его интерпретация в партворке «Куклы в народных костюмах» / Ю.Н. Драчева, Е.Н. Ильина // Казанская наука. – 2014. – № 7. – С. 110–112.

6. Драчева, Ю.Н. Партворка «Куклы в народных костюмах» как материал для развития детской речи / Ю.Н. Драчева, Е.Н. Ильина, Т.Г. Комиссарова // Вестник Череповецкого гос. ун-та. – 2015. – № 3 (64). – С. 64–67.

7. Карпова, В.В. Концепт *чудо* в вологодской волшебной сказке: функции текстообразования, система лексических и грамматических репрезентаций: дис... канд. филол. наук / Карпова В.В. – Вологда: ВоГУ, 2018.

8. Кокарев, И.С. Идея богатырства в русской культуре: дис... канд. культурологии / Кокарев И.С. – Иваново: Ивановский гос. ун-т, 2017.

9. Лихачев, Д.С. Летописные известия об Александре Поповиче / Д.С. Лихачев // Труды отдела древнерусской литературы. – Москва; Ленинград, 1949. – Т. VII. – С. 17–51.

10. Лихачев, Д.С. Поэтика древнерусской литературы / Д.С. Лихачев. – Москва: Наука, 1979.

11. Миллер, В.Ф. Очерки русской народной словесности / В.Ф. Миллер. – Москва, 1924. – Т. III.

12. Миллер, О.Ф. Опыт исторического обозрения русской народной словесности / В.Ф. Миллер. – Санкт-Петербург, 1865.

13. Неклюдов, С.Ю. Чудо в былине / С.Ю. Неклюдов // Труды по знаковым системам IV (Ученые записки Тартуского государственного университета, № 236). – 1969. – № 4. – С. 146–158.

14. Новиков, Ю.А. Сказитель и былинная традиция / Ю.А. Новиков. – Санкт-Петербург: Дмитрий Буланин, 2000.

15. Онежские былины, записанные Александром Федоровичем Гильфердингом летом 1871 года. – Санкт-Петербург, 1873.

16. Петрова, Е. Константин Бронзит – имя в мировой анимации [Электронный ресурс] / Е. Петрова. – Режим доступа: <http://www.cartoonia.ru/entsiklopediya-karikatury/b/bronzit-konstantin-bronzit-konstantin>

17. Печорские былины. Записал Н.[Е.] Ончуков. – Санкт-Петербург, 1904.

18. Пойманова, О.В. Семантическое пространство видеоречевого текста: дис. ... канд. филол. наук / Пойманова О.В. – Москва, 1997.

19. Праведников, С.П. Основы фольклорной диалектологии / С.П. Праведников. – Курск: Курский гос. ун-т, 2010.

20. Пропп, В.Я. Русский героический эпос [Электронный ресурс] / В.Я. Пропп. – Москва, 1958. – Режим доступа: <http://www.byliny.ru/biblio/propp/alesha-i-tugarin>

21. Рыбаков, Б.А. Рождение Руси / Б.А. Рыбаков. – Москва: АиФ Принт, 2003.

22. Селиванов, Ф.М. Поэтика былин в историко-филологическом освещении: композиция, художественный мир, особенности языка / Ф.М. Селиванов. – Москва: Кругъ, 2009.

23. Торопчина, Л.В. Возвращение к истокам, или вновь о героях русских былин / Л.В. Торопчина // 1 сентября. Литература. – 2010. – № 10. – С. 12–14.

24. Ухов, П.Д. Атрибуции русских былин / П.Д. Ухов. – Москва: МГУ, 1970.

25. Хроленко, А.Т. Лингвофольклористика. Листая годы и страницы / А.Т. Хроленко. – Курск: Изд-во КГУ, 2008.

26. Черноусова, И.П. Язык фольклора как отражение этнической ментальности (на материале концептосферы

волшебной сказки былины): автореф. дис. ... д-ра филол. наук: 10.02.01 / Черноусова И.П. – Елец, 2015.

27. Чернявская, В.Е. Поликодовость коммуникации как объект речеведения / В.Е. Чернявская // Стереотипность и творчество в тексте: сб. науч. ст. – Пермь, 2010. – С. 113–125.

V.S. Tivo

ALYOSHA POPOVICH AND TUGARIN THE SERPENT: FROM THE EPIC TO THE CARTOON

The article analyzes the conceptosphere of the Russian folklore based on the epics about Alyosha Popovich and describes the specifics of the epic concepts (hero, homeland, victory over an external enemy, etc.) in the polycode media text of the animated film “Alyosha Popovich and Tugarin the Serpent”, characterizes the plot, the system of characters and the language of the film in the context of studying its intertextual connections.

Cognitive linguistics, linguo-folklore, mediallynguistics, intertextuality.