



**В.С. Тиво**

*Устьянский индустриальный техникум*

**ПОЛИКОДОВЫЙ ТЕКСТ С ФОЛЬКЛОРНОЙ ПРЕЦЕДЕНТНОЙ ОСНОВОЙ  
В ПРАКТИКЕ «ОБУЧЕНИЯ ЧЕРЕЗ РАЗВЛЕЧЕНИЕ»  
(на материале мультипликационного фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей»)**

Работа посвящена проблемам учебно-методической адаптации поликодовых медийных текстов в практике эдьютеймента, «обучения через развлечение». На материале анализа мультипликационного фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004) исследуется специфика представления в нем концептосферы русской былины, характеризуется связь фильма с прецедентным фольклорным текстом на идейно-тематическом, сюжетном, персонажном и языковом уровнях, даются рекомендации по использованию фильма в практической работе учителя русского языка и литературы.

Эдьютеймент, методика преподавания русского языка, лингвофольклористика, былина, поликодовый текст, «Алёша Попович и Тугарин Змей».

Актуальность темы нашего исследования обусловлена сочетанием в нем проблематики филологических и педагогических исследований, поиском новых форм педагогического воздействия в сфере филологического образования. К их числу относятся коммуникативные практики, предполагающие различного рода воздействие через развлечение: информирование (*инфотеймент*) и обучение (*эдьютеймент*). Положительными свойствами этих практик исследователи считают ненавязчивую, смягченную дидактичность, нестандартность, креативность и гибкость в подаче информации, доверительность диалога с обучающимися, способствующую их интеллектуальному развитию и социальной адаптации [18; 3; др.]. Подобного рода формы педагогического воздействия опираются на особую текстовую основу: это, как правило, поликодовые тексты, созданные по законам массовой коммуникации на базе известных произведений мировой культуры, в том числе тексты, соотносительные с произведениями устного народного творчества. Исследование специфики взаимодействия подобного рода текстов с их фольклорной основой неразрывно связано с проблемой трансформации идей традиционной народной культуры, подмены ее ментальной, образной и языковой основы суррогатными образованиями массовой культуры (подробнее об этом см.: [7; 8]). Осмысление подобного рода проблем и обеспечивает нашему исследованию несомненную научную новизну и социальную значимость.

Целью нашей работы является изучение вербальной основы полнометражного мультипликационного фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004) как текста, обладающего фольклорной прецедентностью, в контексте практической деятельности учителя русского языка и литературы. В соответствии с целью решаются следующие задачи: а) изучить теоретические проблемы анализа подобного рода текстов; б) проанализировать специфику трансформации сю-

жетно-образной, персонажной и языковой сферы жанра былины в постфольклорном тексте; в) подготовить рекомендации по работе с подобного рода текстами в практике «обучения через развлечение». Объект изучения – вербальная основа мультипликационного фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004) как смысловое, структурное и языковое целое. Предметом анализа в работе являются языковые средства этого текста как репрезентанты концептосферы былинного жанра русского фольклора и материальная основа педагогического воздействия в процессе применения новых форм.

Феномен *инфотеймента* изначально появился в СМИ. Этим термином называется новое явление, возникшее в пограничной зоне между информированием и развлечением. Термин берет свое начало из двух английских слов – *information* (информация) и *entertainment* (развлечение, понимаемое в западной традиции как особая индустрия, удовлетворяющая человеческие потребности в простых, незамысловатых формах досуговой деятельности). Е.М. Богданова в статье «Феномен инфотеймента в развитии культуры постмодернизма» рассматривает инфотеймент как органическое единство информации и развлечения с доминирующей ролью развлечения и развлекательности в социуме с мощным воздействием потребительского начала, вновь выработанный стиль подачи различных видов информации в развлекательной форме, иногда с элементами театрализации и игрового начала или с разнообразными их оттенками [3, с. 77]. О принадлежности инфотеймента культуре постмодернизма писали Нейл Постман [22] и Любомир Стойков [17], подчеркивая смешение в этой культуре документального и художественного дискурса, смешение сочетаемого и несочетаемого, рождающее различного рода культурные трансформации. Доктор филологических наук, профессор Сергей Страшнов отмечает положительные стороны инфотеймента, утверждая,

что он содействует адаптации, преодолению трудностей в освоении информации, способствует нестандартности протекания информационного обмена, формирует доверительность в общении и коммуникативную гибкость [18, с. 65].

Говоря о том, что инфотейнмент – это не форма, а содержание, исследователи подчеркивают инструментальный, технологический характер этого явления, определяя в качестве основной сферы его реализации масс-медиа, а также различного рода практики дополнительного образования. Эта коммуникативная технология тесно связана с *эдьютейнментом*, «обучением через развлечение», различные формы которого успешно применяются в современном гуманитарном образовании.

*Эдьютейнмент* как педагогическую технологию специалисты относят к сфере креативной педагогики [11; 12; 10; др.], активно вовлекающей обучающихся в образовательный процесс, формирующий творческую личность, развивающий ее воображение, фантазию и творческие способности. *Эдьютейнментом* принято называть совокупность современных технических и дидактических средств, позиционирующих обучение через развлечение, обеспечивающих передачу знаний в понятной, простой и интересной форме, а также в комфортных для ученика условиях. Подобного рода организация учебного процесса должна быть обоснованной, рассредоточенной во времени, доступной широкому кругу обучающихся, предполагающей высокую долю самостоятельного получения знаний. В отличие от существующих ранее педагогических технологий *эдьютейнмент*, акцентируя внимание обучающегося на развлечении, получении удовольствия в процессе обучения, задействует непосредственный интерес обучающихся к изучаемому предмету, их стремление к получению новых знаний и развитию новых навыков. Реализует игровой подход, универсальность которого обеспечивает эффективность процесса обучения вне зависимости от возраста, состояния здоровья и других особенностей обучающихся, активно использует современные технологии, включая в дидактический процесс видео- и аудиоматериалы, дидактические компьютерные игры, мультимедийные образовательные программы. Следует при этом иметь в виду, что креативное обучение в формате *эдьютейнмента* не может заменить все другие педагогические технологии – оно формирует первичный интерес к предмету, с течением времени обеспечивая стойкий интерес обучающихся к процессу обучения.

Внедрение практики *эдьютейнмента* в школьное [4; 5] и вузовское [16] образование показало, что использование этой технологии целесообразно при изучении практико-ориентированных тем в процессе диалога преподавателя и обучающегося, должно отвечать принципам системности и доступности. Преподаватели используют как традиционные дидактические средства (книги, образовательные игры, аудио- и видеозаписи и др.), так и современные, рассчитанные на активное использование цифровых технологий (электронные учебники, словари, энциклопедии, компьютерные игры, видеоэкскурсии, электронные тренажеры, видеоконференции и др.). Местом проведения занятий не обязательно должна быть учебная

аудитория: занятие может быть организовано в максимально комфортной для ученика обстановке, где можно получить информацию по какой-либо теме в непринужденной форме («обучение в открытом пространстве»). Все это способствует укреплению эмоциональной связи преподавателя и обучающегося, формированию и поддержанию у него устойчивого интереса к обучению, активизации познавательной деятельности обучающихся с учетом их возрастных и психологических особенностей.

«Обучению через развлечение» в системе филологического образования традиционно отводится место во внеурочной деятельности учителя. Российская школа за время своего существования приобрела в этой сфере богатый опыт, начиная с использования дидактических рассказов Льва Николаевича Толстого и заканчивая обучающими компьютерными программами XXI века. Текстовой основой «обучения через развлечение» нередко оказываются поликодовые медийные тексты (партворки, анимационные фильмы и др.), обладающие фольклорной прецедентной основой. Правомерность обращения к подобного рода текстам определяется тем, что базовой сферой бытия фольклора в современном мире исследователи определяют речемыслительную деятельность детской аудитории [14], а также тем, что они стимулируют различные формы восприятия их содержания и способствуют созданию новых поликодовых текстов – в частности, синкретического по своей семиотической природе текста школьного урока или внеклассного мероприятия.

В качестве текстовой основы подобного рода обучения может быть исследуемый нами мультипликационный фильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» (реж. К. Бронзит, 2004), первый в серии мультипликационных фильмов о русских богатырях [15]. Мультфильм, повествующий о сражении Алёши Поповича с Тугарином, по замыслу его создателей, должен был обыграть интерес зрителей к отечественной культуре и одновременно эксплицировал желание создать нечто патриотическое. Но этот замысел не вполне удался: так, по мнению А. Фанталова, в анимационном фильме «Алёша Попович и Тугарин Змей» от образа богатыря остались только имя и физическая сила. Он карикатурен, вызывает смех, потому что перед нами «ходячее недоразумение» [20]. Вместе с тем этот фильм вызывает устойчивый интерес у зрителей уже более десяти лет. 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 в IV Международного кинофестиваля в Буэнос-Айресе в 2005 году). На основе исследуемого нами фильма уже появились другие вторичные тексты: одноименная компьютерная игра (2005) и одноименная книга детского писателя Артура Гиваргизова [6].

Мультипликационный фильм «Алеша Попович и Тугарин Змей» создан на основе одноименного текста русской былины [13]. Концептосферу этого фольклорного жанра составляют концепты *богатырь*, его

хвастовство, родина, наказание врагов, их заклание не нарушать ее границ, честь-хвала богатырю-победителю, его *женитьба* и др. [21], а язык былинны отличают особая ритмизация, многообразие тропов и речевых фигур (устойчивых эпитетов, нарративных клише, поэтических метафор, различных форм параллелизма и др.), активное употребление эмоционально окрашенной лексики, сохранение языковой архаики в составе формульных элементов (*Ой ты го́й еси, добрый молодец!*) [2].

Изучение текстовой основы мультфильма «Алѣша Попович и Тугарин Змей» позволяет сделать вывод о том, что этот текст, преимущественно сохраняя былинную прецедентность в когнитивной сфере, составе персонажей и их речевых характеристиках, имеет значительно более широкую прецедентно-речевую основу. В русле фольклорной традиции он близок к волшебной сказке, о чем свидетельствуют изменение локуса повествования и трансформация его сюжета, а также совмещение в образе главного персонажа типологических черт былинного богатыря и сказочного «дурака».

Вербальная составляющая этого фильма представляет собой текст со сложной прецедентной основой, совмещающей в себе отсылки к фактам и именам всемирной истории (говорящий конь *Юлий*, ослик *Моисей* и др.), феноменам массовой культуры (*Только сегодня и только здесь самый большой приз – два полцарства. Рискни и почувствуй удачу на вкус!*), практике профессиональной (инженерной) речи (*Здесь подсечный механизм... Делаем расчет: силу тяжести, сила ускорения*), бытового просторечия (*Негоже поперек мужского слова идти!*), иноязычной речевой культуры (маркировка золота Тугарином: «2GARIN» с указанием даты переплавки: 1234). Стилизация персонажного и закадрового текста под былинную осуществляется с помощью прямых цитат, употребления фольклорных речевых формул, архаических слов и грамматических форм, инверсионного порядка слов: *И поведал Тихон князю киевскому историю про то, что не перевелись еще на Руси богатыри лихие. Да, только пока Тихон дело начатое не завершит, Тугарина подлого не накажет, да Алѣшку с Любавой из беды не вызволит, некому за золотом присмотреть. Вот Тихон и бьет челом.*

Эстетической основой смешения элементов различных речевых практик служит комический прием бурлеска, применение которого обеспечивает создание сложного эстетического образа как единства заведомо несочетаемых элементов, создает основу для весьма сложной и увлекательной языковой игры:

Вид из окна: церковь, на столе стоит зажженная свеча в подсвечнике. Чья-то рука пишет пером на листе бумаги (голос за кадром читает текст):

– А и сильные, могучие богатыри на славной Руси!  
Не скакать врагам по нашей земле!  
Не топтать их коням землю русскую!  
Не затмить им солнце наше красное!  
Век стоит Русь – не шатается!

*И века простоят – не шОлох...* (Пауза. Перо останавливается – замечает ошибку)... *не шИлох...* (Пауза, перо зачеркивает написанное)... *И века простоят!* (Капля чернил падает на бумагу, которая сворачивается в трубочку).

Неадаптированное использование подобного рода текстов в учебных целях вместо того, чтобы способствовать решению учебных задач, вносит в сознание обучающихся серьезную путаницу. Вольная трактовка идейно-тематического, сюжетно-образного, языкового содержания первичных текстов в художественных и анимационных фильмах, компьютерных играх, партворках, коммиксах и других видах поликодовых текстов, будучи продуктом эстетического осмысления их прецедентной основы, с одной стороны, является результатом творческой деятельности их создателей, эксплицирует их креативный взгляд на мир, но при этом разрушает систему ценностных ориентиров в филологическом образовании, значительно упрощая, искажая, вульгаризируя восприятие культурного наследия нации. Вследствие этого учитель-филолог прикладывает немало усилий, создавая для адекватного восприятия вторичных текстов внушительную учебно-методическую «подкладку», реализуя в свою очередь собственный креативный потенциал по созданию вторичного поликодового текста школьного урока или внешкольного мероприятия, обладающего еще более сложной (учебно-методической, литературной, медийной и пр.) прецедентностью [9].

Описанный нами мультипликационный фильм «Алѣша Попович и Тугарин Змей», репрезентируемый в детской аудитории в формате *инфотейнмента* (сплошного просмотра), принесет филологическому образованию скорее вред, чем пользу. Это определяется авторской установкой на развлечение зрительской аудитории в ущерб концептосфере, жанровой природе и языковому единству классических русских былин. К подобного рода выводам мы можем прийти в процессе их освоения в рамках учебной программы по литературе: обучаемые, не обладающие достаточным читательским опытом и испытывающие влияние ярко и талантливо сделанного анимационного фильма, принимают создаваемую им реальность за основы «былинного мира». Бездумное вовлечение «постфольклорных» текстов в практику инфотейнмента, по мнению российских педагогов (см., например: [19]), может привести к профанизации восприятия народной культуры во всем многообразии жанров и форм ее бытования, к разрушению представлений о стилистическом многообразии национального русского языка, к отсутствию стилистического чутья и читательского вкуса.

А вот в рамках педагогической технологии *эдьютейнмента*, предполагающей адекватное учебно-методическое сопровождение подобного рода вторичных текстов преподавателем-филологом, основанное на хорошем знании традиций устного народного творчества, можно существенно скорректировать воздействие подобного рода текстов, более того, извлечь из предлагаемого материала максимальную дидактическую пользу. Ориентируясь на устоявшиеся в среднем (общеобразовательном и специальном) учебном заведении формы организации внеурочной деятельности учителя, перечислим продуктивные, на наш взгляд, подходы к использованию материала мультипликационного фильма «Алѣша Попович и Тугарин Змей».

1. Задания, ориентированные на комментированный просмотр полного текста мультфильма или от-

дельных его частей. Например, нам представляется возможной формулировка задания или серии заданий, направленных на сравнение образов былинных богатырей, репрезентируемых различными источниками – исходным фольклорным текстом, иллюстрациями к нему работы известных русских художников, анимационными фильмами различного времени создания и др. Результатом подобного рода работы может стать детальная характеристика образов русских богатырей и мотивированное описание его динамики.

2. Работа с идейно-тематическим содержанием текста мультипликационного фильма посредством комментированного анализа отдельных фрагментов его текста или отдельных его персонажей. Например, демонстрация диалога говорящего коня с дубом в процессе азартной игры может стать поводом для разговора об агрессивной маркетинговой коммуникации и для предостережения обучающихся от подобного рода действий. Или анализ диалогов Алёши и Любавы может стать поводом для размышления о типичных коммуникативных ошибках при построении личных отношений. Результатом такой работы может стать актуализация воспитательной составляющей внеурочной деятельности преподавателя-филолога.

3. Построение сценария соревновательного мероприятия (викторины, конкурса, заседания дискуссионного клуба и пр.) на основе предлагаемого былинной сюжета и отдельных его компонентов. «Квестовая» интерпретация этого сюжета (богатырь Алёша отправляется в путь за ростовским золотом, приобретает в пути волшебных помощников и волшебные предметы, сражается с главным противником, получает золото из рук киевского князя и возвращается с победой назад) позволяет наполнить каждый из этапов его реализации любым филологическим содержанием, любой формой лингвистической или литературоведческой задачи, решение которой обеспечит герою и его команде продвижение вперед. Результатом этой работы будет сохранение устойчивой мотивации обучающихся к выполняемой работе на протяжении всей игры.

4. Выбор сквозного персонажа для организации цикла внеурочных мероприятий (например, во время работы летнего лагеря или предметного кружка). Для этой роли наилучшим образом подойдет говорящий конь Юлий. Трансформировавшись из образа богатырского коня (в цикле мультфильмов о богатырях в границах этого образа представлен конь Ильи Муромца Бурушка), этот персонаж обретает сюжетную самостоятельность (в более поздних фильмах этого цикла он становится спутником и советчиком киевского князя), наделяется весьма яркими поведенческими и речевыми характеристиками, вследствие чего вполне может быть использован как «конферансье» различных филологически ориентированных внеклассных мероприятий.

Таким образом, знание исходного фольклорного текста, освоение его концептуальной основы, сюжетно-фабульной, персонажной и текстовой специфики, обеспечит обучающимся адекватное восприятие мультфильма, чрезвычайно далекого от своего фольклорного прототипа, но тем не менее весьма талантливого сделанного и вызывающего очевидный интерес зрительской аудитории. Методически осмысленная

практика «филологически ориентированного» эдьютейнмента будет способствовать формированию у обучающихся собственно языковой, текстовой, общекультурной и коммуникативной компетенций.

Наш опыт осмысления поликодового фольклорно-ориентированного текста мультипликационного фильма «Алёша Попович и Тугарин Змей» позволяет убедиться в том, что качественный медийный продукт может быть использован в различных формах эдьютейнмента, применяемых учителем-филологом преимущественно во внеурочной деятельности. При этом следует помнить, что осмысление его образных и языковых интертекстуальных связей с былинным источником возможно лишь в тех случаях, когда учитель организует работу как с первичным, так и со вторичным текстами. Во всех же остальных случаях обращение к сюжетной организации, образному ряду и языку мультипликационного фильма будет решать другие учебные задачи, сохраняя в сознании обучающихся только самые общие представления о концептуальном содержании русских былин: *богатырь, Родина, внешний враг, победа над ним и возвращение домой.*

#### Литература

1. Алёша Попович и Тугарин Змей, 2004 [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [http://melnitsa.com/project/alyosha\\_popovich\\_i\\_tugarin\\_zmey/](http://melnitsa.com/project/alyosha_popovich_i_tugarin_zmey/)
2. Бобунова, М.А. Словарь языка русского фольклора. Лексика былинных текстов / М.А. Бобунова, А.Т. Хроленко. – Курск: Изд-во КГПУ, 1999.
3. Богданова, Е.М. Феномен инфотейнмента в развитии культуры постмодернизма / Е.М. Богданова // Вопросы культурологии. – 2012. – № 6. – С. 76–80.
4. Букатов, В. Нескучные уроки. Обстоятельное изложение социо/игровых технологий обучения школьников: пособие для учителей физики, математики, географии, биологии и химии / В. Букатов, А. Ершова. – Санкт-Петербург: Школьная лига, 2013.
5. Ганькина, М.В. Грамматическая аптечка / М.В. Ганькина. – Москва: Генезис, 2010.
6. Гиваргизов, А. Алёша Попович и Тугарин Змей / А. Гиваргизов. – Москва: Эгмонт, 2007.
7. Драчева, Ю.Н. Партворк «Куклы в народных костюмах»: коммуникативные особенности, лингвистическая основа, дидактический потенциал / Ю.Н. Драчева, Е.Н. Ильина // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2014. – № 10. – С. 140–144.
8. Драчева, Ю.Н. Партворк как феномен в современной системе СМИ / Ю.Н. Драчева, Е.Н. Ильина // Вестник Московского университета. Серия 10: Журналистика. – 2015. – № 4. – С. 87–100.
9. Драчева, Ю.Н. Партворк «Куклы в народных костюмах» как материал для развития детской речи / Ю.Н. Драчева, Е.Н. Ильина, Т.Г. Комиссарова // Вестник Череповецкого государственного университета. – 2015. – № 3 (64). – С. 64–67.
10. Дьяконова, О.О. Понятие «эдьютейнмент» в зарубежной и отечественной педагогике / О.О. Дьяконова // Сибирский педагогический журнал. – 2012. – № 6.
11. Зиновкина, М.М. Педагогическое творчество: модульно-кодированное учебное пособие / М.М. Зиновкина. – Москва: МГИУ, 2007.
12. Кобзева, Н.А. Edutainment как современная технология обучения / Н.А. Кобзева // Ярославский педагогический вестник. – 2012. – № 4. – Том II. Психолого-педагогические науки. – С. 192–195.

13. Лихачев, Д.С. Летописные известия об Александре Поповиче / Д.С. Лихачев // Труды отдела древнерусской литературы. – Москва; Ленинград, 1949. – Т. VII. – С. 17–51.
14. Неклюдов, С.Ю. Фольклор: типологический и коммуникативный аспекты / С.Ю. Неклюдов // Традиционная культура. – 2002. – № 3. – С. 3–7.
15. 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>
16. Сапук, Т.В. Применение технологии «эдьютейнмент» в образовательной среде университета / Т.В. Сапук // Вестник Томского государственного педагогического университета. – 2016. – № 8.
17. Стойков, Л. Гедонистическая функция медий: инфотейнмент и реали-шоу / Л. Стойков // Regla. – 2007. – № 4.
18. Страшнов, С. Инфотейнмент / С. Страшнов // Журналист. – 2010. – № 10. – С. 64–65.
19. Торопчина, Л.В. Возвращение к истокам, или вновь о героях русских былин / Л.В. Торопчина // Литература. – 2010. – № 10. – С. 12–14.
20. Фанталов, Алексей. Анимация: Алёша Попович и Тугарин Змей [Электронный ресурс] / Алексей Фанталов. – Режим доступа: <http://politolog.h11.ru/zmey.htm>
21. Черноусова, И.П. Язык фольклора как отражение этнической ментальности (на материале концептосферы волшебной сказки и былины: автореф. дис. ... д-ра филол. наук / Черноусова И.П. – Елец: Елецкий гос. ун-т им. И.А. Бунина, 2015. – 52 с.
22. Postman, Neil. Amusing Ourselves to Death / Neil Postman. – New York: Penguin Books, 1986.

V.S. Tivo

**USING POLYCODE TEXTS WITH FOLKLORE PRECEDENTIAL BASIS IN EDUTAINMENT PRACTICE  
(based on the analysis of *Alyosha Popovich and Tugarin the Serpent* animated film)**

The article discusses the problems of teaching and methodological adaptation of polycode texts in the practice of edutainment, or learning through entertainment. Based on the analysis of *Alyosha Popovich and Tugarin the Serpent* animated film (2004), the specifics of the conceptual sphere of Russian epic are explored, the animated film's connection with precedential folklore texts is studied on the conceptual, topic, character and speech levels. The author makes recommendations for using the film in the work of a teacher of the Russian language and literature.

Edutainment, methods of teaching Russian, linguo-folkloristics, Russian epic, polycode text, *Alyosha Popovich and Tugarin the Serpent*.