



Информация для цитирования:

Менемшян А. Р. Конвертация эпических произведений в медиатекст-мультфильм (на примере мультфильма «Сасунские удальцы») / А. Р. Менемшян, Н. Н. Мартиросян, Т. Р. Даниелян // Научный диалог. — 2024. — Т. 13. — № 9. — С. 206—220. — DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-9-206-220.

Menemshyan, A. R., Martirosyan, N. N., Danielyan, T. R. (2024). Conversion of Epic Works into Media Texts: Animated Film “Daredevils of Sassoun”. *Nauchnyi dialog*, 13 (9): 206-220. DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-9-206-220. (In Russ.).



Перечень рецензируемых изданий ВАК при Минобрнауки РФ

Конвертация эпических произведений в медиатекст-мультфильм (на примере мультфильма «Сасунские удальцы»)

Менемшян Анаит Рубеновна¹

orcid.org/0009-0002-9403-4975

кандидат филологических наук, доцент
кафедры новых медиа и коммуникаций,

корреспондирующий автор

a.menemshyan@ysu.am

Мартиросян Нагаш Наринбекович¹

orcid.org/0009-0006-3688-7389

кандидат филологических наук, доцент,
декан факультета журналистики
n.martirosyan@ysu.am

Даниелян Тарон Рудольфович^{1,2}

orcid.org/0000-0002-5006-0293

кандидат филологических наук,

¹ преподаватель кафедры
новых медиа и коммуникаций;

² доцент кафедры
армянского языка и литературы
tarondanielyan@ysu.am

¹ Ереванский
государственный университет
(Ереван, Армения)

² Ванадзорский
государственный университет
(Ванадзор, Армения)

Conversion of Epic Works into Media Texts: Animated Film “Daredevils of Sassoun”

Anahit R. Menemshyan¹

orcid.org/0009-0002-9403-4975

PhD in Philology, Associate Professor,
Department of New Media

and Communications,

corresponding author

a.menemshyan@ysu.am

Nagash N. Martirosyan¹

orcid.org/0009-0006-3688-7389

PhD in Philology, Associate Professor,
Dean of the Faculty of Journalism

n.martirosyan@ysu.am

Taron R. Danielyan^{1,2}

orcid.org/0000-0002-5006-0293

PhD in Philology,

¹ Lecturer, Department
of New Media and Communications;

² Associate Professor, Department
of Armenian Language and Literature
tarondanielyan@ysu.am

¹ Yerevan State University
(Yerevan, Armenia)

² Vanadzor State University
(Vanadzor, Armenia)

ОРИГИНАЛЬНЫЕ СТАТЬИ

Аннотация:

Рассматривается вопрос конвертации эпического произведения в медиатекст. На примере армянского эпоса выявляются факторы, влияющие на содержательные, формальные и ценностные трансформации первичного текста. Выбор произведения обусловлен тем, что мультфильм «Сасунские удалыцы» является одним из двух полнометражных мультфильмов армянского производства и представляет собой одно из самых известных и любимых произведений армянского народа. Армянский эпос нашел свое воплощение также в изобразительном, монументальном и музыкальном искусствах, подвергаясь обработке армянскими писателями. На основе сравнительно-сопоставительного анализа различных вариантов эпоса и его экранизации авторы приходят к выводу, что мультипликационная версия эпоса представляет собой автономное произведение, которое по ряду признаков уступает фольклорным вариантам. С одной стороны, синтез экономических, технологических факторов оказывает негативное влияние на экранное воспроизведение первичного текста, делая медиатекст более статичным и банальным. С другой стороны, идеологический аспект в сочетании с научными подходами усложняют содержание медиатекста. Анимационный вариант эпоса, как поликодовый текст, интегрирует в кадрах исторические и мифологические концепции, объединяя архаические, языческие и христианские мировоззрения.

Ключевые слова:

армянская мультипликация; поликодовый текст; экранизация эпоса; медиа; *Сасунские удалыцы*.

ORIGINAL ARTICLES

Abstract:

This article explores the conversion of epic literature into media texts, focusing on the Armenian epic as a case study. It identifies the factors influencing the substantive, formal, and value-based transformations of the original text through the lens of the animated film "The Daredevils of Sassoun." This choice is motivated by the fact that the film is one of only two feature-length animated productions from Armenia and stands as one of the most renowned and cherished works of the Armenian people. The Armenian epic has also found expression in visual, monumental, and musical arts, having been adapted by Armenian writers. Through a comparative analysis of various versions of the epic and its screen adaptation, the authors conclude that the animated version constitutes an autonomous work that, in several respects, falls short of its folkloric counterparts. On one hand, the synthesis of economic and technological factors negatively impacts the screen representation of the original text, rendering the media text more static and banal. On the other hand, ideological aspects combined with academic approaches complicate the content of the media text. The animated adaptation of the epic, as a polycode text, integrates historical and mythological concepts within its frames, uniting archaic, pagan, and Christian worldviews.

Key words:

Armenian animation; polycode text; epic adaptation; media; The Daredevils of Sassoun.

УДК 316.77(091)

DOI: 10.24224/2227-1295-2024-13-9-206-220

Научная специальность ВАК

5.9.2. Литературы народов мира

5.9.9. Медиакоммуникации и журналистика

Конвертация эпических произведений в медиатекст-мультфильм (на примере мультфильма «Сасунские удалцы»)

© Менемшян А. Р., Мартиросян Н. Н., Даниелян Т. Р., 2024

1. Введение = Introduction

Конвертация литературных художественных произведений в информационно-коммуникативном пространстве имеет давнюю традицию. Литература посредством конвертации содержания и формы на протяжении многих веков служила первоосновой для других видов искусств и медиапродукции. При этом она сама искала новые формы существования, конвертируя значения и смыслы в различные виды выражения на разных носителях.

На примере литературных сюжетов и персонажей, которые получили свое новое воплощение в изобразительном искусстве, Ф. Пеллегрино и Ф. Полетти отмечают две линии интерпретации текста. С одной стороны, это стремление уважать авторитет источника: в данном случае текст письменного источника подвергается «унификации». С другой стороны, стремление к сокращению текста делает его общедоступным благодаря представлению в виде повествовательных сцен жанрового характера. К тому же изобразительная традиция не всегда соответствовала намерениям автора и шла по периферийному, а порой и имплицитному направлению. Художники стремились уловить и запечатлеть моменты, скрытые в ткани литературного текста, превращая в главные коллизии чувственные и иррациональные стороны повествования [Пеллегрино и др., 2007, с. 7].

Экранизация как вид конвертации литературно-художественного произведения считается одним из видов интерсемиотического (термин Р. Якобсона) перевода, который представляет собой преобразование вербальных знаков через невербальные знаковые системы. «Особенность интерсемиотического перевода заключается в том, что он имеет дело с двумя или более знаковыми системами, например, языковой и музыкальной или танцевальной, или изобразительной» [Лиходкина, 2017, с. 128].

Теоретик и историк искусства У. Дж. Т. Митчелл отмечает, что взаимодействие изображений и текстов становится основополагающим для

любой репрезентации: все медиа являются смешанными медиа, и все репрезентации гетерогенны; не существует «чисто» визуальных или вербальных искусств, «медиа всегда представляют собой смесь сенсорных и семиотических элементов, и все так называемые “визуальные медиа” являются смешанными или гибридными образованиями, сочетающими слух и зрение, текст и образ» [Митчелл, 2017, с. 8].

В научной литературе интерпретация и модификация художественного произведения имеют разные определения. Так, С. Ионова интерпретацию рассматривает «в качестве одной из функциональных разновидностей вторичных речевых произведений, связанной с сознательным изменением автором концепции текста-основы на разных уровнях проникновения в его семантическую структуру» [Ионова, 2008, с. 11]. Исследователь отмечает, что интерпретация часто сопровождается жанровыми преобразованиями первичного текста, представлением его в иной форме (кино, спектакль, мультфильм и т. д.), что «неизбежно влечет за собой изменение семантической структуры текста (оно касается, в частности, тематической иерархии текста, выбора значимых в смысловом отношении компонентов, сокращения числа текстообразующих элементов содержания)» [Там же, с. 9].

По мнению Н. Петровой, интерпретация — это толкование произведения, направленное на раскрытие ее подтекста. При интерпретации форма и последовательность событий оригинала не меняются, а при модификации прецедентного текста произведения «происходит изменение формального и / или содержательного аспектов» [Петрова, 2012, с. 191—193].

В научных работах используется также термин *трансформация*. Так, Н. В. Кузина и Л. Б. Кузина обращают внимание на то, что в эпоху постмодернизма любой текст, в том числе медиатекст-мультфильм, рассматривается как игра с культурой для создания полисемантической и полистилистической структуры, и подчеркивают, что мультипликационные фильмы вводят ребенка в мировую культуру прошлого и формируют у него представления об эстетике современной культуры. Перечисляя основные приемы трансформации, исследователи отмечают, что фильм перестает быть иллюстрацией, так как сценаристы и мультипликаторы создают «автономное произведение, нередко почти до неузнаваемости изменяющее источник» [Кузина и др., 2016, с. 221—222].

С. Уотс, анализируя творческую деятельность У. Диснея, приходит к выводу, что, создавая образы энергичных, добродушных и незатейливых героев (Микки Маус, Дональда Дак и др.), мультипликатор подтверждал способность обычного гражданина выживать и преодолевать все невзгоды: отчасти эта тема была идеологическим ответом на Великую депрессию [Watts, 1995, pp. 84—110]. Западные исследователи отмечают, что

У. Дисней редко точно отражал тему книги или представлял оригинальных персонажей и никогда не стремился продвигать литературу книжного формата. Он предлагал американцам новый вид развлекательной продукции, которая отражала ценности среднего американца. Чтобы достичь своей цели, он использовал европейские нарративы, но вносил изменения в их сюжетную линию, добавляя элементы непритязательных и красочных картин, восприятие которых зависело бы от темпа разворачивающихся действий, музыки и эмоциональных реакций [Bronner, 1998; Whitley, 2013].

Как отмечает Н. Кононенко, большинство западных ученых относят советскую анимацию к той же категории, что и фольклор: считается, что она находится за пределами идеологии [Kononenko, 2011, pp. 272—294]. Б. Бьюмерс, исследуя русскую детскую литературу и анимацию, констатирует, что анимационная сказка служит для привития моральных, а не идеологических ценностей. Фольклор был вне контроля государства, потому что опирался на национальное наследие и обладал вневременным качеством, преподавая уроки, актуальные на протяжении веков [Beumers, 2008, pp. 153—171].

Исследование А. Федорова показывает, что эпоха «холодной войны», породившая идеологическую конфронтацию, охватывала все категории медиатекстов: «Мультфильмы использовались властью как рычаги донесения необходимых конфронтационных идей в привлекательной фольклорной сказочной упаковке, дабы воздействовать не только на взрослую, но и на детскую аудиторию [Федоров, 2015, с. 111].

2. Материал, методы, обзор = Material, Methods, Review

История развития армянской мультипликации представляет собой малоизученную тему. Правда, надо отметить, что существуют работы, в которых исследуются определенные этапы развития армянской мультипликации, даются научные обобщения относительно основных закономерностей и тенденций развития этой отрасли киноискусства.

На примере работ армянского мультипликатора Р. Саакянца замечено, что режиссер, экранизируя сказки, черпал оттуда только основу их сюжета. Большая часть мультипликационного нарратива — активное использование ярких, необычных форм, эстетика сюрреализма и взаимодействие самых нестандартных образов — фантазия самого Р. Саакянца. С началом перестройки национальный фольклор в армянской мультипликации уступает место актуальным политическим темам, которые «ранее нельзя было предавать огласке. Мультфильмы автора этого периода отражают общий упадок культуры, морали, отсутствие надежды, но вместе с тем апеллируют к общечеловеческим ценностям, философии, религии» [Базунов и др., 2022, с. 180].

В постсоветской Армении из более чем 60-ти созданных мультфильмов лишь для одного десятка фильмов первоосновой стали произведения художественной литературы. Экранизировались как армянские (сказки и повести О. Туманяна, А. Исаакяна, Г. Агаяна, Заграта), так и зарубежные произведения (сочинения У. Сарояна, Т. Янсона).

Знаковым явлением стали экранизации армянского эпоса «Сасунские удалцы» и сказки Г. Агаяна «Анаит». В литературном пространстве данные произведения представляют большую ценность прежде всего благодаря своим содержательным, тематическим, идейным компонентам, они сыграли большую роль в становлении аксиологической системы армянского народа.

В фонде армянских мультфильмов они выделяются также тем, что только эти два мультипликационных продукта представляют собой полнометражные анимационные фильмы, чем и были обусловлены бурные общественные дискуссии о нравственно-эстетическом уровне экранизированных произведений.

Армянский героический эпос «Сасунские удалцы» повествует о борьбе армянского народа против иноземных захватчиков. Впервые эпос был записан в 1873 году известным фольклористом и этнографом Г. Срвандзтянцем. К 1930-м годам было известно около 160 различных вариантов эпоса, которые сохранились на многочисленных диалектах армянского языка. Записанные в разных армянских этнографических регионах варианты эпического сказания имеют различные сюжетные линии. К обработке армянского эпоса обращались известные армянские писатели: О. Туманян, Е. Чаренц, Н. Зарян и другие. В изобразительном искусстве эпос интерпретировался армянскими художниками А. Коджояном, Е. Кочаром, М. Абе-гьяном и др. [Симян и др., 2023, с. 223], музыкальное воплощение эпос получил в сочинениях Э. Ованнисяна (опера-балет «Давид Сасунский»), Г. Будагяна (композиция «Хандут»), Г. Ахиняна (опера «Цовинар») и т. д.

Как видно, данный эпос был избран для конструирования исторической памяти и ментальности армянского мира с использованием средств и возможностей разных видов искусства. Очевидно, что если в литературном и изобразительном вариантах эпоса конвертация содержания, формы и ценностных ориентиров в большинстве случаев зависела от авторской концепции и была продиктована вызовами социально-политической обстановки, то в других формах искусства (опера, балет) авторская концепция и ее завершенная форма находились в зависимости от множества факторов.

Цель нашей статьи — на примере армянского эпоса охарактеризовать факторы, которые оказали воздействие на конвертацию произведения в мультфильм-медиатекст. Задача статьи — выявить существенные при-

знаки изменения первичного текста под воздействием разных факторов. Для исследования данной темы нами были использованы методы группировки, сопоставления и сравнения. В качестве исследовательского материала служили разные варианты эпоса, научные работы арменоведческого направления, информационные, публицистические публикации об истории мультфильма.

3. Результаты и обсуждение = Results and Discussion

Создание мультфильма можно рассмотреть, как комплекс различных видов деятельности, синтез которых дает конечный результат в качестве медиапродукта. Каждый из этих видов деятельности условно можно сгруппировать по нескольким факторам.

3.1. Производственный фактор

Основой для сценария мультфильма «Сасунские удалыцы» послужила обработка эпоса, осуществленная знаменитым армянским писателем О. Туманяном, а также привлекались тексты различных вариантов эпоса. Несмотря на то, что анимационная экранизация армянского эпоса имеет название «Сасунские удалыцы», его основу составляет третья ветвь (часть) произведения — «Давид Сасунский».

Сценарий мультфильма был написан в 1995 году, но работы по созданию фильма начались в 2001 году и завершились в 2009 году — в год по 10 минут. Одной из главных причин этого был низкий уровень финансирования: весь бюджет фильма составил 350 млн драмов. Автор сценария и режиссер мультфильма Арман Манарян долгое время искал спонсоров для данного проекта, но в итоге 340 млн драмов было выделено из государственного бюджета, а 10 млн драмов предоставила компания по производству шоколадной продукции «Гранд Кенди» [Мкртчян, 2007].

Изучение истории создания мультфильма показывает, что в начале 2000-х годов киностудия не имела надлежащей техники. Работы по созданию фильма начались без компьютера: звуковые и цветовые эффекты авторы намеревались добавить на киностудиях Москвы или Санкт-Петербурга. Десятилетний период работы привел к технологическим диспропорциям в качестве фильма, так как съемки велись с использованием старых и новых 3D-систем [Там же].

По признанию автора мультфильма, в процессе производства явно не хватало профессиональных кадров: аниматоров и мультипликаторов. Решено было пригласить российских специалистов из «Союзмультфильма», но из-за дефицита бюджета (расходы на зарплату российским коллегам обошлись бы в три раза дороже) пришлось отказаться от этой идеи [«Давид Сасунский», 2010].

Кроме художника-постановщика В. Закарянца, над фильмом работали также другие художники, каждый из которых привнес свой художественный стиль. В итоге персонажи Цовинар, Мсра Мелик и Давид Сасунский в стилистическом плане стали очень разнородными. В фильме в основном использованы крупные планы: средних и общих планов почти нет, из-за чего в мультфильме пострадала глубина изображения. Некоторые персонажи в фильме лишены динамики. В этом случае на помощь пришли музыкальные композиции А. Манаряна и Х. Саакяна, посредством которых удалось ретушировать имеющиеся недостатки и скорректировать статичность образов. В данном случае звук, как компонент медиатекста, берет на себя смысловую нагрузку и расширяет содержание изобразительного ряда.

3.2. Индивидуальный (авторский) фактор

Наименование первой ветви (части) эпического произведения — «Санасар и Багдасар» (в некоторых вариантах героев зовут Абаемелик, или Сенекерим и Санасар), авторы мультфильма изменили на «Цовинар» по имени дочери армянского царя, которая, выпив две пригоршни воды из волшебного родника, забившего из-под скалы, забеременела и родила братьев-близнецов Санасара и Багдасара, которые основали область Сасун. Изменение исходного заглавия предопределяет идейное направление первой ветви эпоса. Мультфильм начинается титрами на фоне древних клинописей, обнаруженных на территории Армянского нагорья, и сопровождается музыкальной композицией «Святая Богородица», что определенным образом проводит параллель между Святой Богородицей и Цовинар (мотив целомудрия и непорочного зачатия).

Сюжетная линия второй части эпоса — «Старший Мгер» — вкратце пересказывает приключения сына Санасара — Мгера и рождение Мсра Мелика и Давида. В третьей части представлены детство, юность Давида, борьба с Мсра Меликом в зрелом возрасте, победа и освобождение армянского народа. Четвертая ветвь эпоса — «Младший Мгер» — в мультфильме вообще не представлена. Авторы намеревались ее экранизировать, но замысел так и остался на бумаге [Асатрян, 2010].

Сравнение опубликованных вариантов эпоса с его анимационной экранизацией показывает, что в мультфильме сюжетная линия эпоса не обладает цельностью и имеет незавершенный характер. Сюжетные линии отдельно взятых ветвей в анимационном варианте являются фрагментарными, а сжатое содержание объемного материала первых двух ветвей эпоса лишь обеспечивает причинно-следственную связь для перехода к третьей части произведения. Можно сказать, что первые две части служат экспозицией, которая перерастает в завязку уже в третьей ветви: по сути, мультфильм предлагает новую интерпретацию эпического произведения.

Сокращение содержания, расплывчатость и перестановки в сюжетно-фабульной структуре мультфильма имеют объективные и субъективные причины. В одном случае сокращение литературного текста и актуализация тех или иных эпизодов указывают на авторский подход к эпосу, в другом случае — сценарий зачастую адаптировался под существующую серию изображений [Там же]. В данной ситуации экономические критерии повлияли на качественные характеристики товара.

Видоизмененная за счет элиминации некоторых сюжетных линий композиция эпоса в свою очередь воздействовала на функциональный состав персонажей в экранизированном варианте. В полнометражном мультфильме «Сасунские удалыцы» фактически все экранные фигуры выступают главными героями, в ленте почти нет второстепенных образов. Изображение народных масс в основном осталось за кадром; нападение вражеской армии и объединение армянского народа в момент опасности не представлены, хотя думается, что произведение, стремящееся к эпическому обобщению, не может избежать широкомасштабных сцен.

Создателям мультфильма удалось в некотором смысле переплести богатырские и человеческие черты персонажей, сохранить физические характеристики и нравы героев сказаний, тем не менее действующие лица мультфильма не всегда обладают той силой и мощью, которыми они наделены в эпосе.

В мультфильме используются языковые средства как современного армянского языка, так и сасунского диалекта. Можно сказать, что языковое пространство эпоса подверглось модификации: в мультфильме синтезируются восточноармянские и западноармянские, литературные и диалектные формы общенационального языка.

3.3. Идеологические установки эпохи и научная атрибуция культурных феноменов (исторических фактов, мифологических традиций) как факторы, предопределившие выбор форм и мотивов в мультфильме-медиаатексте

Мультфильм как поликодовый текст имеет несколько пластов. Авторская трактовка создателей мультфильма, его внутренняя форма основаны на концепциях и гипотезах, которые находятся в поле зрения как отечественного, так и зарубежного арменоведения. Мультфильм аккумулирует в себе исторические и мифологические концепции, объединяя архаические, языческие и христианские мировоззрения. Так, если историческое ядро армянского эпоса — борьба армянского народа против иноземного ига, арабского халифата, то в мультфильме авторы предпочли архаический вариант эпоса, сконцентрированный на происхождении этнической группы.

Армянский эпос начинается с конкретизации географической местности, а именно содержит указание на эпоху завоевания арабами Армении и отсылки к реальным историческим личностям: «Вот начало: был нехристь халиф, // Да еще царь армянский Гагик. // Нечестивый халиф в Багдаде царил, // Царь Гагик Берд-Капотинном владел» [Давид Сасунский, 1982, с. 58]. В мультфильме антиподом Армении является Страна Мыср (арабск. مصر [Miṣr]) — Египет. Имя армянского царя не отмечается, а царь Мысра объявляется язычником и идолопоклонником.

Особый пласт текстов составляют поведенческие и ценностные характеристики персонажей эпоса. Так, если в эпосе Цовинар выходит замуж во имя сохранения родного народа, то в мультфильме она убегает, предпочитая умереть, но не стать женой идолопоклонника.

В эпосе маленького Давида хотели вскормить все женщины города Сасуна, недавно родившие детей, но младенец отторгал всех кормилиц. Дядя Оган, по совету народа, отправляет Давида в Мыср, чтобы его вскормила Исмил Хатун — жена Старшего Мелика и мать Младшего Мелика, который родился от Старшего Мгера, отца Давида. Данный эпизод в обработке О. Туманяна имеет другую трактовку. В мультфильме предложена следующая версия объяснения: от кормления грудью восьмилетнего, но очень сильного Давида, отказывались все женщины, так как он вместе с молоком из груди всасывал и кровь. Мотив братства Давида и Мелика О. Туманян опустил, поскольку считал, что «детям будет непонятно, по всей вероятности, невозможно было рассказать детям, что отец Давида, Мгер, вступил в сексуальные отношения с матерью Мелика, Исмил Хатун [Симян и др., 2023, с. 223]. В анимационном произведении злая жена дяди Огана спорит с мужем, упрекает его за то, что тот взял сироту: «Не было бед! На шее сидит дармоед // Убери его, работать устрой, пускай поживет своей головой» [Туманян, 1969, с. 266]. Дядя Оган дает железный посох Давиду и тот в семилетнем возрасте становится овчаром всего Сасуна.

Сравнительный анализ показывает, что в данном эпизоде заключается гуманистический смысл, разворачивающийся в двух разных аспектах: с одной стороны, стремление сасунских женщин вскормить Давида указывает на материнский инстинкт и чувство преданности к сыновьям Отечества; с другой стороны, в эпосе отмечается, что «часто армянин арабу брат, в гости ходят друг к другу и рады помочь» [Давид Сасунский, 1982, с. 249]. В отношениях между братьями по отцу — Давидом и Меликом — и кормлении грудью Давида матерью Мелика, Исмил Хатун, можно увидеть отсылку к дуалистическому мифу, в котором один из братьев создает добро, а другой творит зло. Исследователи также утверждают, что такое родство в эпосе отражает связь предков египтян и древних армян, а именно Айка

и Бела: по преданию, они были троюродными братьями [Ваганян, 2006, с. 165]. В мультфильме женщины находятся в бинарной оппозиции: здесь чужестранка, почтившая память любимого мужа-армянина, характеризуется с положительной стороны. Следует добавить, что данный эпизод показан в контексте бытового недовольства женщин: фактически в мультфильме некоторые смыслы и идеи упрощаются до уровня банальной повседневности.

В эпосе конфликт между добром и злом в разных эпизодах наделяется колоссальной мощью и поражает читателя своей внутренней силой и остротой: Давид разрубает мечом Мелика на две равные части так, что Мелик не чувствует силы удара, более того, если бы ангел не прикоснулся своим крылом к мечу Давида, то черная вода в аду также была бы разрублена пополам, а земля подверглась бы полному разрушению [Акопджанян, 2015]. Мультфильм не передает это напряжение ни на уровне изображения, ни на уровне языка, ни на уровне голоса рассказчика. В мультфильме эпизод представлен изображением Мелика, рассыпающегося в пыль.

Как уже было отмечено, конструирование образа армянского мира опирается также на астральные мифы и их научные интерпретации. Так, рождение Давида показывается на фоне созвездия Овна. Как известно, в древней Армении существовал культ Овна: армяне считали, что, если они будут бесстрашными, как это животное-тотем, никто не сможет их поработить [Сагунян, 1988]. По мнению Г. Мартояна, в эпосе «Сасунские удалцы» описаны смещения точек весеннего равноденствия в разные эпохи (зоны). В ветви Санасара и Багдасара представлена эпоха Быка, в ветви Старшего Мгера — граница перехода от эпохи Быка к эпохе Овна, а в ветви Давида — вся эпоха Овна [Мартоян, 2018]. Создатели мультфильма также обратились к архаическим верованиям армян, которые отразились в эпосе: астрологические трактовки и астральная магия привлекаются для того, чтобы маркировать в анимационном произведении моменты изменения судеб персонажей [Арутюнян, 2010].

4. Заключение = Conclusions

Конвертация литературных произведений в медиатекст-мультфильм обусловлена как экономическими и технологическими, так и идеологическими и социально-культурными факторами, соотносительными с определенным историческим этапом.

В мультфильме-медиатексте, с одной стороны, допускается упрощение, фрагментация и парцелляция вербального (первичного) текста, а с другой стороны, возникает концентрация многочисленных вербальных и невербальных компонентов, приводящих к усложнению содержания медиатекста, в который включаются тексты разных типов.

«Давид Сасунский», пожалуй, самое значительное произведение армянского народа, которое, с одной стороны, представляет собирательный образ армянского народа, а с другой — выполняет функции культурного знака, который объединяет этнос, формирует его самосознание, вселяет оптимизм, дает чувство непобедимости и уверенности в завтрашнем дне представителям этнической группы. Очевидно, что мультфильм, в котором присутствуют некоторая смысловая неопределенность и разночтения с оригинальным текстом, по психологическому, эмоциональному и аксиологическому воздействию уступает фольклорному произведению, которое является одним из самых ярких воплощений устного творчества армянского народа.

Заявленный вклад авторов: все авторы сделали эквивалентный вклад в подготовку публикации.	Contribution of the authors: the authors contributed equally to this article.
Авторы заявляют об отсутствии конфликта интересов.	The authors declare no conflicts of interests.

Источники и принятые сокращения

1. *Акопджанян А.* Некоторые характеристики эпоса «Давид Сасунский» и его персонажей [Электронный ресурс] / А. Акопджанян // Айагитаран Айастан. — 19.09.2015. — Режим доступа : <https://www.hayagitaran.am/2015/09/id-5093.html> (дата обращения 10.03.2024). (Հակորջանյան Ա., «Սասունցի Դավիթ» էպոսի և նրա կերպարների մի քանի առանձնահատկությունները / Ա. Հակորջանյան // Հայագիտարան Հայաստան [Էլ. ռեսուրս]. — Անցանց հասցե՝ <https://www.hayagitaran.am/2015/09/id-5093.html> (Հղման օրը՝ 10.03.2024)).

2. *Асатрян Н.* Первый армянский полнометражный мультфильм : одиссея «Сасунских удалцов» [Электронный ресурс] / Н. Асатрян // Авангард. — 03.02.2010. — Режим доступа : https://www.avangard.am/?page=news&cal_date=3_2_2010&news_id=6047 (дата обращения 10.03.2024). (Ասատրյան Ն., Հայկական առաջին լիամետրաժ մուլտֆիլմը «Սասնա ծռերի» ողիսականը / Ն. Ասատրյան // Ավանգարդ [Էլ. ռեսուրս]. — Անցանց հասցե՝ https://www.avangard.am/?page=news&cal_date=3_2_2010&news_id=6047 (Հղման օրը՝ 10.03.2024)).

3. *Давид Сасунский* : армянский народный эпос / Пер. с арм. В. В. Державина, А. С. Кочеткова, К. А. Липскерова, С. В. Шервинского. — Ленинград : Л. О. Советский писатель, 1982. — 360 с.

4. *Давид Сасунский* : полнометражный мультфильм, созданный за 15 лет [Электронный ресурс] // Панорама. — 25.01.2010. — Режим доступа : <https://www.panorama.am/am/news/2010/01/25/sasunci-davit/1163174> (дата обращения 10.03.2024). («Սասունցի Դավիթ». լիամետրաժ մուլտֆիլմի՝ ստեղծված 15 տարում // [Էլ. ռեսուրս]. — Անցանց հասցե՝ <https://www.panorama.am/am/news/2010/01/25/sasunci-davit/1163174> (Հղման օրը՝ 10.03.2024)).

5. *Мкртчян А.* Ожидая мультфильма «Давид Сасунский» [Электронный ресурс] / А. Мкртчян. — 06.04.2007. — 168 жам. — Режим доступа : <https://archive.168.am/articles/10099> (дата обращения 10.03.2024). (Մկրտչյան Ա. «Սասունցի Դավիթ» մուլտֆիլմին սպասելիս / Ա. Մկրտչյան // [Էլեկտրոնային ռեսուրս]. — Անցանց հասցե՝ <https://archive.168.am/articles/10099> (Հղման օրը՝ 10.03.2024)).

6. Туманян О. Давид Сасунский (Пер. С. Шервинского) / О. Туманян : Стихотворения и поэмы / [вступ. Статья, составление и примечания К. Н. Григорьяна]. — Ленинград : Л. О. Советский писатель, 1969. — С. 264—291.

Литература

1. Арутюнян С. О некоторых ритуально-мифологических особенностях героического эпоса “Сасна црер” / С. Арутюнян // Историко-филологический журнал. — 2010. — № 1. — С. 77—79. (Հարությունյան Ս., «Սասնա ծռեր հերոսավեպի ծիսաառապելական մի քանի հատկանիշների մասին» / Ս. Հարությունյան // Պատմաբանասիրական հանդես. 2010. — № 1. — էջ 77-79).

2. Базунов Е. П. Анимация как способ осмысления эпохи Перестройки и 90-х гг. XX в. (на примере творчества армянского мультипликатора Роберта Саакянца) / Е. П. Базунов, В. А. Карпусь // Ветер Перестройки — 2022 : сборник материалов второй Всероссийской научной конференции. Санкт-Петербург, 9—11 ноября 2022 г. — Санкт-Петербург : ООО “Скифия-принт”, 2023. — С. 174—180.

3. Ваганян Г. А. Каменная летопись цивилизации / Г. А. Ваганян, В. Г. Ваганян. — Ереван : Нжар, 2006. — 256 с.

4. Ионова С. В. Интерпретация как вид вторичной текстовой деятельности / С. В. Ионова // Вестник ВолГУ : Серия 2. — 2008. — № 17. — С. 6—11.

5. Кузина Н. В. К вопросу о приемах передачи и трансформации художественной традиции в мультипликационных фильмах для детей / Н. В. Кузина, Л. Б. Кузина // Бюллетень науки и практики. — 2016. — № 9. — С. 219—226.

6. Лиходкина И. А. Отражение литературных образов в кинематографе или особенности интерсемиотического перевода / И. А. Лиходкина // Филологические науки. Вопросы теории и практики. — 2017. — № 3. — Ч. 3. — С. 128—130.

7. Мартоян Г. Народный культ Мигра и начало весны в «Сасунских удалцах» / Г. Мартоян. — Ереван : Ван Арян, 2018. — 240 с. (Մարտոյան Գ., Ժողովրդական միհրապաշտությունը և զարնանային տարեմուտը «Սասնա ծռեր»-ում / Գ. Մարտոյան. — Երևան, Վան Արյան, 2008. — 240 էջ).

8. Митчелл У. Дж. Т. Иконология. Образ. Текст. Идеология / У. Дж. Т. Митчелл (пер. с англ. В. Дрозда). — Москва ; Екатеринбург : Кабинетный ученый, 2017. — 240 с.

9. Пеллегрино Ф. Литературные сюжеты и персонажи в произведениях изобразительного искусства/энциклопедия искусства / Ф. Пеллегрино, Ф. Полетти ; пер. с итальян. Е. П. Игошина, М. Н. Челинцева. — Москва : Омега. 2007. — 384 с.

10. Петрова Н. В. Интерпретация и модификация сказок / Н. В. Петрова // Вестник ИГЛУ. — 2012. — № 2s (18). — С. 187—193.

11. Сагумян С. Соображения о надгробном искусстве / С. Сагумян // Вестник общественных наук. — 1988. — № 5. — С. 50—61. (Սաղումյան Ս., Նկատառումներ տապանաքարային արվեստի մասին / Ս. Սաղումյան // Լրաբեր հասարակական գիտությունների. — 1988. — № 5. — էջ 50-61).

12. Симян Т. С. «Давид Сасунский» Ованнеса Туманяна : от текста к визуализации / Т. С. Симян, А. А. Макарян // Детские чтения. — 2023. — № 1. — С. 211—235.

13. Федоров А. В. Технология герменевтического анализа советских анимационных медиатекстов второй половины 1940-х годов на тему «холодной войны» / А. В. Федоров // Медиаобразование. — 2015. — № 1. — С. 102—112.

14. *Beumers B.* Comforting Creatures in Children's Cartoons / B. Beumers // *Russian and Soviet Children's Culture*. — New York, London : Routledge, 2008. — Pp. 153—171. — ISBN 9780415888875.

15. *Bronner S. J.* Following tradition : Folklore in the discourse of American culture / S. J. Bronner. — Logan, Utah : Utah State University Press, 1998. — 599 p. — ISBN 0-87421-239-1.

16. *Kononenko N.* The Politics of innocence : Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore topics / N. Kononenko // *The Journal of American Folklore*. — 2011. — Vol. 124. — № 494. — Pp. 272—294. — DOI: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.124.494.0272>.

17. *Watts S.* Walt Disney : Art and Politics in the American Century / S. Watts // *The Journal of American History*. — 1995. — Vol. 82. — № 1. — Pp. 84—110.

18. *Whitley D.* Learning with Disney : Children's Animation and the Politics of Innocence / D. Whitley // *Journal of Educational Media, Memory and Society*. — 2013. — Vol. 5. — № 2. — Pp. 75—91.

*Статья поступила в редакцию 29.09.2024,
одобрена после рецензирования 07.11.2024,
подготовлена к публикации 17.11.2024.*

Material resources

Asatryan, N. (2010). The first Armenian full-length cartoon: the odyssey of the “Sassoon braves”. *Avangard. 02.03*. Available at: https://www.avangard.am/?page=news&cal_date=3_2_2010&news_id=6047 (accessed 10.03.2024). (In Armen.).

David Sasunsky: a full-length cartoon created in 15 years. (2010). *Panorama. 25.03*. Available at: <https://www.panorama.am/am/news/2010/01/25/sasunci-davit/1163174> (accessed 10.03.2024). (In Armen.).

David Sasunsky: the Armenian Folk Epic. (1982). Leningrad: L. O. The Soviet writer. 360 p. (In Russ.).

Hakobjanyan, A. (2015). Some characteristics of the epic “David of Sasun” and his characters. *Hayagitaran Hayastan. 19.09*. Available at: <https://www.hayagitaran.am/2015/09/id-5093.html> (accessed 03/10/2024). (In Armen.).

Mkrтчhyan, A. (2007). *Waiting for the cartoon “David Sasunsky”*. 06.04. 168 jam. Available at: <https://archive.168.am/articles/10099> (accessed 10.03.2024). (In Armen.).

Tumanyan, O. (1969). David Of Sasun (TRANS. S. Shervinsky). In: *Poems and poem*. Leningrad: L. O. Sovetsky pisatel. 264—291. (In Russ.).

References

Bazunov, E. P., Karpus, V. A. (2023). Animation as a way of understanding the era of Perestroika and the 90s of the XX century. (on the example of the work of the Armenian animator Robert Sahakyants). In: *The Wind of Perestroika — 2022: collection of materials of the second All-Russian Scientific Conference. St. Petersburg, November 9—11, 2022*. St. Petersburg: Scythia-Print LLC. 174—180. (In Russ.).

Beumers, B. (2008). Comforting Creatures in Children's Cartoons. In: *Russian and Soviet Children's Culture*. New York, London: Routledge. 153—171. ISBN 9780415888875.

Bronner, S. J. (1998). *Following tradition: Folklore in the discourse of American culture*. Logan, Utah: Utah State University Press. 599 p. ISBN 0-87421-239-1.

- Fedorov, A. V. (2015). Technology of hermeneutical analysis of Soviet animated media texts of the second half of the 1940s on the topic of the “Cold War”. *Media education*, 1: 102—112. (In Russ.).
- Harutyunyan, S. (2010). On some ritual and mythological features of the heroic epic “Sasna Tsrer”. *Historical and Philological Journal*, 1: 77—79. (In Armen.).
- Ionova, S. V. (2008). Interpretation as a type of secondary textual activity. *Bulletin of the Volga State University: Series 2*, 17: 6—11. (In Russ.).
- Kononenko, N. (2011). The Politics of innocence: Soviet and Post-Soviet Animation on Folklore topics. *The Journal of American Folklore*, 124 (494): 272—294. DOI: <https://doi.org/10.5406/jamerfolk.124.494.0272>.
- Kuzina, N. V., Kuzina, L. B. (2016). On the question of methods of transmission and transformation of artistic tradition in animated films for children. *Bulletin of Science and practice*, 9: 219—226. (In Russ.).
- Likhodkina, I. A. (2017). Reflection of literary images in cinematography or features of intersemiotic translation. *Philological sciences. Questions of theory and practice*, 3 (3): 128—130. (In Russ.).
- Martoyan, G. (2018). *The folk cult of Migra and the beginning of spring in the “Sassoon braves”*. Yerevan: Van Arianne. 240 p. (In Armen.).
- Mitchell, W. J. T. (2017). *Iconology. Image. Text. Ideology*. Moscow; Yekaterinburg: Cabinet Scientist. 240 p. (In Russ.).
- Pellegrino, F., Poletti, F. (2007). *Literary plots and characters in works of fine art/Encyclopedia of Art*. Moscow: Omega. 384 p. (In Russ.).
- Petrova, N. V. (2012). Interpretation and modification of fairy tales. *Bulletin of the IG-LOO*, 2s (18): 187—193. (In Russ.).
- Saghumyan, S. (1988). Considerations on tombstone art. *Bulletin of Social Sciences*, 5: 50—61. (In Armen.).
- Simyan, T. S., Makaryan, A. A. (2023). “David Sasunsky” by Hovhannes Tumanyan: from text to visualization. *Children’s reading*, 1: 211—235. (In Russ.).
- Vaganyan, G. A., Vaganyan, V. G. (2006). *Stone Chronicle of civilization*. Yerevan: Nzhar. 256 p. (In Russ.).
- Watts, S. (1995). Walt Disney: Art and Politics in the American Century. *The Journal of American History*, 82 (1): 84—110.
- Whitley, D. (2013). Learning with Disney: Children’s Animation and the Politics of Innocence. *Journal of Educational Media, Memory and Society*, 5 (2): 75—91.

*The article was submitted 29.09.2024;
approved after reviewing 07.11.2024;
accepted for publication 17.11.2024.*