

Ильина Е. Н. Ономастическое пространство мультфильмов о русских богатырях студии анимационного кино «Мельница» / Е. Н. Ильина, В. С. Тиво // Научный диалог. — 2020. — № 8. — С. 84—96. — DOI: 10.24224/2227-1295-2020-8-84-96.

Ilyina, E. N., Tivo, V. S. (2020). Onomastic Space of Animated Films about Russian Heroes by the Studio of Animation Cinema “Mill”. *Nauchnyi dialog*, 8: 84-96. DOI: 10.24224/2227-1295-2020-8-84-96. (In Russ.).



УДК 81'42:778.534.662+82-131

DOI: 10.24224/2227-1295-2020-8-84-96

## ОНОМАСТИЧЕСКОЕ ПРОСТРАНСТВО МУЛЬТФИЛЬМОВ О РУССКИХ БОГАТЫРЯХ СТУДИИ АНИМАЦИОННОГО КИНО «МЕЛЬНИЦА»<sup>1</sup>

© **Ильина Елена Николаевна (2020)**, orcid.org/0000-0002-1797-8959, SPIN 1219-9296, доктор филологических наук, профессор, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Вологодский государственный университет» (Вологда, Россия), filfak@list.ru.

© **Тиво Виолетта Сергеевна (2020)**, orcid.org/0000-0001-9459-0352, SPIN 2032-6475, преподаватель, Государственное автономное профессиональное образовательное учреждение Архангельской области “Устьянский индустриальный техникум” (п. Октябрьский, Архангельская область, Россия), магистрант, федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение высшего образования «Сыктывкарский государственный университет имени Питирима Сорокина» (Сыктывкар, Россия), vita.tivo@mail.ru.

Статья посвящена изучению системы имен собственных в текстах мультипликационных фильмов с фольклорной прецедентной основой. Актуальность исследования обусловлена необходимостью изучения медиатекстов, транслирующих фольклорную образность, в лингвокогнитивном и лингвостилистическом аспектах. Материалом для исследования служат персонажный и закадровый тексты мультипликационных фильмов о русских богатырях: «Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006), «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (2007). Рассматривается комплекс названий географических объектов, система именовании антропо- и зооморфных персонажей, определяется прецедентная база формирования ономастического пространства мультипликационных фильмов, характеризуются способы введения новых компонентов в ономастикон данного контента. Особое внимание уделяется описанию интертекстуальных связей исследуемого поликодового контента с произведениями эпических жанров русского фольклора и с иными источниками. Научная новизна работы видится в том, что вербальная составляющая исследуемых нами мультипликационных фильмов в настоящий момент изучена недостаточно, а их ономастикон впервые становится предметом лингвистического анализа.

1 Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ (проект 20-012-00082 «Медиаобраз локальной устной речевой культуры: когнитивные и языковые механизмы»).

Ключевые слова: лингвофольклористика; фольклорная концептология; ономастика фольклора; лингвистика массовых коммуникаций.

## **1. Мультипликационные фильмы о русских богатырях как объект лингвистического анализа**

В истории отечественной мультипликации существуют различные опыты обращения к текстам русских былин: с одной стороны, это мультипликационные фильмы второй половины XX века, текстовая основа которых была весьма близка к фольклорным источникам («Добрыня Никитич» (1965, реж. В. Дегтярев), «Илья Муромец. Пролог» (1975, реж. И. Асенчук), «Садко богатый» (1975, реж. В. Курчевский) и др.), а с другой — работы начала XXI века, в частности, мультфильмы о русских богатырях студии анимационного кино «Мельница»: «Алеша Попович и Тугарин Змей» (2004, реж. К. Бронзит) [Алеша], «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006, реж. И. Максимов) [Добрыня], «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (2007, реж. В. Торопчин) [Илья] и др<sup>1</sup>. Мультфильмы последних лет, сохраняя сюжетно-фабульную и образную связь с фольклорным источником, тем не менее обнаруживают с ним существенные расхождения, специфику которых мы описывали ранее [Ильина и др., 2020]. Предметом осмысления в данной статье является система имен собственных этих мультфильмов. В качестве гипотезы исследования выдвигается тезис о том, что ключевым стилистическим приемом создания текста современной «анимационной комедии» (М. Свешников) на основе былинного сюжета является прием бурлескной травестики (травестирования), позволяющий сложить эстетический образ на базе компонентов различных культурных страт, объединенных современным массовым сознанием.

## **2. Ономастическое пространство русских былин в трудах отечественных лингвофольклористов**

Система имен собственных классической былины весьма активно обсуждалась в трудах лингвофольклористов. В центре внимания исследователей оказались вопросы системной организации ономастикона русского эпоса [Кондратьева, 1967; Хроленко и др., 2000; Петрова, 2001; др.] и отдельных кластеров ономастической системы: названий географических объектов [Пропп, 1958; Тарланов, 2001] и имен персонажей [Тарланов, 2001; Тарланов, 2002; Личные имена ..., 2002 и др.], а также специфика реализации ономастических универсалий жанра в практике сказительских традиций [Новиков, 1992; Уренская, 2001 и др.]. В результате этой рабо-

1 Авторы сценария: Александр Боярский, Илья Максимов и Максим Свешников.

ты были описаны особенности членения географического пространства в былинах, выявлен комплекс именованных объектов с его пространства: это древнерусские села (*Карачарово*) и города (*Муром, Ростов, Чернигов* и др.) как «малая родина» русских богатырей и точки на пути их служения; это центры политической (*Киев, Новгород*) и духовной (*Царьград*) жизни русского человека и его родина в широком смысле слова (святая *Русь, Русь-матушка* и др.), это сакральные объекты (*Пучай-река, Ильмень-озеро* и др.), выполняющие функцию границы с чужим миром, местом обитания враждебных существ. Концептуальной основой былины является универсальная ментальная оппозиция «свое / чужое», сюжетно репрезентируемая борьбой богатыря с внешним врагом во имя защиты родной земли [Черноусова, 2015]. Эта оппозиция организует и состав имен персонажей: с одной стороны — богатырей, «старших» (*Святогор*) и «младших» (*Илья Муромец, Илья крестьянский сын Иванович*), их родственников, друзей и помощников (*Амелфа Тимофеевна, Еким Иванович, Бурушка-костатушка*), с другой стороны — внешних врагов, объединяющих в себе антропо- и зооморфное начало (*Тугарин Змей (Змеевич), Змей Горыныч*), обладающих губительной силой и мощью (*Идолище Поганое, Калин-царь* и др.), победу над которыми способен одержать только великий воин, сверхчеловек, богатырь [Беляев, 2017]. В трудах отечественных ученых весьма убедительно толкуется внутренняя форма онимов былинного жанра в контексте эволюции системы русских личных имен и ее взаимодействия с другими ономастическими системами [Пропп, 1958; Тарланов, 2002; др.].

### **3. Ономастикон богатырских мультфильмов арт-студии «Мельница»**

Мультфильмы о русских богатырях в качестве сюжетной основы обращаются к описанию подвигов «младших» русских богатырей «киевского» цикла: Ильи Муромца, Добрыни Никитича и Алеши Поповича, вступающих в противоборство с чудовищами — Соловьем-разбойником, Змеем Горынычем и Тугарином Змеем (Змеевичем) [Пропп, 1958]. Соответственно и система имен собственных этих мультфильмов сориентирована на именослов этих трех сюжетов. Вместе с тем в этой сфере наблюдаются и существенные отличия. Их описание уместно будет прокомментировать при описании основных подсистем ономастического пространства мультфильмов: названий географических объектов, имен персонажей, а также иных объектов, упоминаемых по ходу развития сюжета.

#### **3.1. Названия географических объектов**

«Богатырские» мультфильмы студии «Мельница» достаточно полно воспроизводят ядерную зону топонимикона былин. Как и в фольклорном

источнике, в текстах мультфильмов осуществляется номинация родины в целом («*Давным-давно, когда в лесах грибов и ягод было вдоволь, а в прудах и реках рыба водилась, жил народ на Руси-матушке да не тужил. А только стали вдруг дела нехорошие твориться*» [Илья]), «малой родины» богатырей («*В славном городе **Ростове** у ростовского попа соборного был один-единственный сын*» [Алёша]), других русских городов («*Смешной случай вышел. Он под **Черниговом** морковку с людских огородов воровал*» [Добрыня]), центров политической и духовной жизни («*У меня большие связи! Да за мной весь **Новгород** стоит!*» [Алёша]; «*Направился Добрыня ко стольному **Киев-граду***» [Добрыня]), в том числе находящихся за пределами русской земли («*За море он подался, в **Царьград** направился*» [Илья]; «*А Соловей, победу празднуя, был уже совсем рядом с **Великим Городом***» [Илья]). Вместе с тем акценты в этой системе заметно смещаются. Так, в мультфильме про Алешу Поповича место центра мира занимает родина богатыря — город *Ростов* (там начинается и там заканчивается путешествие богатыря). При этом *Киев*, традиционно выполняющий эту функцию в былинах «киевского» цикла, оказывается всего лишь местом временного хранения ростовского золота. В мультфильме про Илью Муромца описан поход богатыря на *Царьград*. Но в отличие от былинного сюжета богатырь не ставит перед собой каких-либо религиозных или политических задач — он идет выручать из плена своего коня Бурушку. На состав топонимов «богатырских» мультфильмов оказывает заметное влияние система имен собственных волшебной сказки: «*Соберем им оброк золотом, оброк тот положим в пещеру, что под **Баюн-горой***» [Алёша]; «*Здесь **Колыван**, неподалёку. На болоте у горы **Кудыкиной***» [Добрыня]. В качестве имен, имеющих иную прецедентную основу, обращает на себя внимание маркер чужого пространства *на Западе* («*А теперь, вишь, народ правду желают знать! Что скажут на **Западе?***» [Илья]), активно используемый в современной массовой коммуникации. «Чужим» пространством в мире былинного эпоса был скорее *Юго-Восток* — отсюда многие племена кочевников совершали набеги на Киевскую Русь [Греков, 1953].

### 3.2. Имена / именованья персонажей

Состав имен персонажей в текстах мультипликационных фильмов вполне отчетливо ориентирован на именованья былинного жанра — здесь также можно усмотреть взаимодействие ядерной составляющей (имена персонажей фольклорной традиции) и периферии (имена «новых» персонажей, вводимых в текст мультфильма сообразно замыслу авторов сценария). В этой сфере весьма ярко проявляют себя новации ономастической

системы. Далее прокомментируем эти новации при обращении к различным группам персонажей.

### 3.2.1. Богатыри

В текстах мультфильмов сохранены имена трех наиболее популярных в фольклорной традиции былинных богатырей: *Илья Муромца*, *Добрыни Никитича* и *Алёши Поповича*. По образцу их полных именованных конструирует себе имя ученик Добрыни, избранник княжеской племянницы гонец Елисей: «*Я и имя себе богатырское придумал: Елисей Силович*» [Добрыня]. Рядом с этими именованиями активно используются их варианты, сохранившиеся в былинных текстах («*В славном городе Ростове у ростовского попа соборного был один-единственный сын. Звали его Алёша, по отцу Поповичем*» [Алёша]; «*Ой, спасибо Вам, Илья Иванович!*» [Илья]), личные имена без патронимических составляющих («*Слушай, Добрыня, а ты по любви женился?*» [Добрыня]; «*Нам теперь Илья-бунтарь без надобности*» [Илья]), а также многочисленные качественные: «*Вот что ваш Алешенька сделал!*» [Алёша]; «*Пока, счастливой дороги, Добрынюшка, до свидания!*» [Добрыня]; «*Спасибо, Господи, что ты ниспослал Алешке план нашего спасения*» [Алёша]; «*Не забывай нас, Илюшенька!*» [Илья]; «*Послушай, светлый князь, а что если Илюшке про казну ни слова, а про коня рассказать?*» [Илья].

На периферии «богатырского» антропонимикона оказываются имена других богатырей — либо сохраненные без изменений («*Дядька, так это дом уж не самого ли Святогора?*» [Алёша]), либо трансформированные в пространстве сюжета мультипликационного фильма. Так, именем одного из богатырей (*Колыван*) авторы сценария называют одного из антагонистов главного персонажа. В русском эпосе *Колыван* — это один из малоизвестных «старших» богатырей, который, подобно Святогору, обладал непомерной силой и хотел перевернуть земную твердь. По мнению М. Фасмера, имя этого персонажа связано с финским сочетанием *Kalevan poika* «сын Калева», нередко используемым для именования героев финского эпоса [Фасмер, 2009, 1: с. 299]. В текст мультфильма повествователь вводит этого персонажа с помощью архаической антропонимической модели («*И жил в те времена купец знатный Колыван сын Берендеев*» [Добрыня]), используя ее как одно из средств стилизации текста. В более поздних мультфильмах образ этого персонажа расширяется («*Три богатыря на дальних берегах*» (2012)), что находит в свое проявление и в ономастической сфере (*Барон фон Курдюк*).

### 3.2.2. Стронники богатыря

В «богатырских» мультфильмах значительно шире, чем в прецедентных фольклорных текстах, представлен «ближний круг» богатыря: авторы

сценария максимально полно воспроизводят в отношении каждого из богатырей «матрицу» фольклорных персонажей, как ориентируясь на жанровую специфику былины, так и заимствуя типы сказочных персонажей. Так, в сюжете мультфильмов появляются «старики»: кроме упоминаемых в былине родителей Алёши Поповича и матери Ильи Муромца, в новых текстах появляются дядька **Тихон** и **бабка**. Максимально полным оказывается состав «любимых»: кроме **Настасьи** (*Микулишны*), имя которой активно воспроизводится в былинных текстах [Личные имена ..., 2002], в мультфильмах действуют новые персонажи в этой функции — невеста *Алёши Поповича* **Любава**, избранница *Ильи Муромца* летописец **Алёнушка**, жених княжеской племянницы *Забавы Путятишны* **Елисей**. Расширяется состав «спутников»: хотя в цитируемых мультфильмах каждый из богатырей действует по отдельности, каждый из них обретает комическую свиту (например, у *Добрыни* это ученик **Елисей** и побратим **Змей Горыныч**). Пополняется и ряд зооморфных помощников: рядом с богатырским конем *Ильи Муромца* **Бурушкой** (*Бурушкой-косматушкой*), чье имя устойчиво воспроизводится былинными текстами, появляются говорящий конь **Гай Юлий Цезарь**, ослик **Моисей**, слон **Бизнес**, верблюд **Вася**). Потребность объективировать номинацию новых персонажей порождает в этой сфере активную словесную игру авторов вторичного текста.

КОНЬ: *Зовут меня Гай Юлий Цезарь. Ну, делая скидку на ваше обращение, можете звать меня просто Юлий!*

АЛЁША: *Хе-хе! Это что ж за имя такое странное?*

ЮЛИЙ: *Меня назвали в честь великого римского полководца и императора. Я ведь до того, как меня цыгане украли, при храме новгородском был, там множество книг занятных хранится* [Алёша].

Формирование нового имени происходит практически на глазах у зрителя:

АЛЁНУШКА: *Князь, да врёт он всё! Это у него такой бизнес...*

ИЛЬЯ: *А что это за чудище заморское? Откуда зверь такой взялся?*

КНЯЗЬ: *А! Бизнесом его кличут...* [Илья].

Языковая игра в диалогах главного персонажа с его помощниками объективирует внутреннюю форму личных имён (ДОБРЫНЯ: *Ты зачем мне в попутчики навязался? Забавы ради?* ГОНЕЦ: *Так ты всё знаешь? Ну, да!* [Добрыня]), а также вводит в текст речевые номинации, ярко рисующие образы персонажей. Так, ученичество гонца Елисея, его взросление в походе при наставничестве Добрыни обыгрывается фразовой номинацией «(не) кого попало»:

ДОБРЫНЯ: *в общем, так. Я кого попало в ученики не беру!*

ГОНЕЦ: *А если я буду не «кого попало»?*

ДОБРЫНЯ: *Куда попало?*

ГОНЕЦ: *Ну, ты говоришь «кого попало»...*

ГОНЕЦ: *Ты сам говорил... как только станешь не «кого попало»...*

ДОБРЫНЯ: *Всё, достаточно! Коней достать сможешь? [Добрыня].*

В числе помощников богатыря неожиданно для зрителя оказывается его былинный антагонист Змей Горыныч, именование которого также представлено в тексте мультфильма достаточно широким спектром вариантов: «*Не умеет летать Горыныч. Дедушка его ещё умел*» [Добрыня]. Комизм образа этого персонажа создается с помощью объективации его многоголовости: персонаж называет себя во множественном числе («*Это местные. Нас ловят*» [Добрыня]), а каждая из голов Горыныча самостоятельно участвует в коммуникации:

**2-я голова:** *Позор, позор! Обмануть друга!*

**1-я голова:** *О, давайте на верблюде поедем — быстрее будет!*

**3-я голова:** *А что!? Это мысль.*

**2-я голова:** *А как он сказал: «Не может мой друг оказаться вдруг!».*

*Слушайте: не нужно куда ехать, давайте все расскажем Добрыне. Колыван же обманул нас.*

**1-я голова:** *Да, было! Сам князь, говорит, наш план одобрил, врал, выходит. Может, и правда расскажем Добрыне?*

**3-я голова:** *Да вы что? Да спит, спит Добрыня, сном богатырским спит. Раньше утра его не добудиться — сам знаешь.*

**1-я голова:** *Тожже верно, к тому же мы записку оставили на всякий случай.*

**3-я голова:** *Ну...*

**1-я голова:** *А как утро настанет, мы тут как тут!*

**3-я голова:** *И Забава с нами [Алёша].*

Таким образом, системность в сфере имен сторонников богатыря определяют, с одной стороны, типология персонажей фольклорного эпоса, а с другой — стремление максимально полно представить в каждом из сюжетов эту галерею типов, используя различного рода именование этих персонажей: родителей / стариков, возлюбленных, антропо- и зооморфных помощников — как средство стилизации и / или создания комического эффекта.

### 3.2.3. Противники богатыря

Те же тенденции находят свое проявление в сфере именовании противников богатыря. Они либо персонифицированы (*Тугарин Змей, Соловей-разбойник* и др.), либо представлены как собирательное множество (*рать чужеземная, сила тёмная, басурмане* и пр.). Состав былинных антагани-

стов в текстах мультфильмов — при преимущественном сохранении ядерной зоны — пополняется именем крымского хана (**Бекет**), алчного купца (**Колыван**) и **Бабы-Яги**.

В сфере номинации этой группы персонажей также активно проявляют себя процессы языковой игры. Это, например, «жонглирование» компонентами антропонимических моделей (АЛЁНУШКА: *Скажите, а Соловей — это Ваше имя или фамилия?* [Илья]), отантропонимическая деривация (ПОВЕСТВОВАТЕЛЬ: *А во времена те лихие повадились войска тугарские землю русскую топтать, да русских людей неволить...* БАБКА: *Тугаре, точно тугаре! Их нарече!* [Алёша]), онимизация речевого контекста (КОЛЫВАН: *Долг привёз?* БЕКЕТ: *О, мудрейший Колыван! Форс-мажор у меня...* КОЛЫВАН: *Вот у него бы и занял...* [Добрыня]) и, наоборот, осмысление имени собственного как средства объективации способностей: БАБА-ЯГА: *Я Баба-Яга в шестом поколении!* [Добрыня].

#### 3.2.4. Князь

Если в былинной в единый образ черты сразу нескольких лиц древнерусской истории [Пропп, 1958], то в текстах мультфильмов обращает на себя внимание подчеркнутая «каноничность» киевского князя: во всех цитируемых мультфильмах у него традиции правитель обладает личным именем (князь **Владимир**), которое складывается отсутствует личное имя («*Что ж, князюшка, вдоволь ты надо мною потешился. Чай мой черед пришел шутки шутить. Отведай-ка силушки богатырской!*» [Алёша]; «*Государственные дела требуют твоего срочного вмешательства. Повелеваю тебе получить дань с Бекета Хана Крымского. Целую. Князь!*» [Добрыня]; «*Доложи Василевсу: прибыл друг его старинный, князь киевский!... Вася, Вася, я здесь!*» [Илья]). Из всего княжеского семейства упоминается только племянница («*Здравствуй, душа моя Забава Путятична! Прими в мужья спасителя своего!*» [Добрыня]), вокруг исчезновения которой из княжеского терема разворачивается конфликт мультипликационного текста. Подчёркнутая «автономность» данного персонажа в дальнейшем позволяет авторам расширять этот образ<sup>1</sup>, в частности, например, создать анимационный фильм, основой сюжета которого становится сватовство князя к чародейке с Востока как угроза благополучию родной земли («Три богатыря и Шамаханская царица» (2010)).

1 Владимир Торопчин, режиссёр. Нет, но, конечно, любимый персонаж есть. Это князь киевский, такой большой ребенок, застрявший в детстве, — капризный, эгоистичный, избалованный и при этом очень обаятельный. Он и в предыдущих фильмах появлялся, но был эпизодическим героем, а здесь его роль довольно большая и гораздо более интересная [Константин Бронзит ..., 2007].

### 3.2.5. Прочие персонажи

На периферии антропонимической системы мультфильмов о русских богатырях как одно из средств стилизации используются русские варианты канонических имен: «*Эй, Степан, гриву-то ему расчёсывай, да гляди — не стриги!*»; «*Вот, к примеру, Варвара... Хорошо, давай на Глашеньку поглядим*» [Илья]. Обращает на себя внимание упоминание киевским князем, эмоционально реагирующим на тяготы долгого пути по Царьграду, одного из почитаемых на Руси православных святых: «*Ох, святитель Иоанн, понастроили!*» [Илья]. Других отсылок к сакральному смыслу Царьграда как оплота православной культуры, достаточно явно выраженному в текстах русских былин (подробнее об этом: [Пропп, 1958, с. 234—237]), в персонажном и закадровом тексте «богатырских» мультфильмов не отмечено.

### 3.3. Названия иных объектов

Дальнюю периферию ономастической системы «богатырских мультфильмов» составляют *идеонимы* (названия объектов интеллектуальной деятельности: еженедельное издание «*Новая береста*» [Илья], летопись «*Будни русских героев*» [Илья]), *хремотонимы* (надпись на монументе **KNAZ** [Илья], клеймо на золотом слитке **2GARIN** [Алёша]), *эргонимы* (вывеска «*Кулачный бой*» [Алёша], географический указатель **РУСЬ / ВРАГИ** [Добрыня]). Эти именованья в значительной мере мотивированы письменноречевой традицией более поздних культурных практик: еженедельного выпуска периодических изданий («*Я не баба, а летописец... еженедельного издания «Новая береста»*» [Илья]), обозначения территорий на географической карте (**РУСЬ / БЕКЕТ** [Добрыня]), форм записи результатов состязаний (СОЛОВЕЙ (пишет на стене тюремной камеры): **Илья — 1583 / Василевс — 0** [Илья]) и пр. Бурлескный стиль проявляет себя здесь также во введении «инородных» графических элементов: латинского шрифта (надпись на скульптуре киевского князя **KNAZ** [Илья]) в сочетании с арабскими цифрами (товарный знак на золотом слитке **2GARIN** [Алёша]).

## 4. Заключение

Анализ ономастикона трех первых фильмов о русских богатырях студии анимационного кино «Мельница» («Алёша Попович и Тугарин Змей» (2004), «Добрыня Никитич и Змей Горыныч» (2006) и «Илья Муромец и Соловей Разбойник» (2007)) позволяет сделать вывод о том, что интертекстуальность этих текстов являет собой сложное ассоциативное взаимодействие как с фольклорным эпосом (героические песни о русских богатырях на службе киевскому князю; волшебные, бытовые и анималистические сказки), так и с речевыми произведениями иных дискурсивных практик,

преимущественно в сфере массовой коммуникации. В ономастическом пространстве «богатырских» мультфильмов на фоне сохранения её прецедентного ядра (имена главных персонажей — *богатырей*, большинства их *антагонистов*, а также некоторых *помощников* и фоновых персонажей) активно пополняется состав второстепенных участников сюжета вследствие изменения функции былинного персонажа (*Змей Горыныч*, *Колыван*), обращения к другим жанрам фольклорного эпоса (волшебной и бытовой сказке: *Баба-Яга*, *Елисей*, *Алёнушка*, *бабка*), привлечения хорошо известных массовой аудитории прецедентных имен европейской истории (византийский император *Василевс*, говорящий конь *Гай Юлий Цезарь*, ослик *Моисей*), использования для именованья вновь вводимых персонажей русских вариантов христианского ономастикона (*Степан*, *Варвара*, *Глашенька*), традиционных антропонимических моделей (*Колыван сын Берендеев*; *Шайтан-батыр*), а также вводятся элементы языковой игры, основанной как на онимизации речевого контекста (слон *Бизнес*), так и на приближении имени собственного к нарицательному (*Баба-Яга в шестом поколении*). Эстетическую основу подобного сближения разнородных элементов составляет *бурлеск* — стиль, основанный на комическом несоответствии содержания и формы речи, нарочитом нарушении условия тематической уместности их выбора в тексте [Москвин, 2011, с. 25]. Исследуемый нами текст репрезентирует одну из наиболее поздних бурлескных форм, являющих собой поликодовое сочетание динамически развивающегося сюжета в форме рисованного мультфильма с закадровым текстом. Основы комического здесь составляет *низкий* бурлеск (героические подвиги богатырей описываются с помощью бытового диалога, просторечной, бранной, жаргонной лексики), при этом авторы сценария активно используют техники *среднего* бурлеска (в пространство текста вводятся эмоционально нейтральная иностилевая лексика: научные термины, канцеляризмы, др. — и слова других языков) в сочетании с *высоким* (фразы былинного слога, репрезентирующие фольклорную образность, сочетаются с иллюстрациями бытовых, обыденных или неблагоприятных действий). В зависимости от способов образования комически воспринимаемых единиц текста превалирует *интертекстуальный* бурлеск, основным приемом комической стилизации здесь является *травестирование*, то есть парафраз прецедентного текста либо с сохранением его исходной стилистической характеристики, либо с её снижением. Сочетание всех привлеченных смыслов в единый эстетический контекст на фоне сохранения концептуальной основы русских былин: защита родной земли, борьба богатырей с внешним врагом [Черноусова, 2015] — создает комический эффект, не разрушая при этом

ассоциативного единства прецедентного фольклорного текста и вторично-го текста в сфере массовой коммуникации.

**Acknowledgments:** The reported study was funded by RFBR, project number 20-012-00082 “Media Image of Local Oral Speech Culture: Cognitive and Language Mechanisms”/ Исследование выполнено при финансовой поддержке РФФИ в рамках научного проекта № 20-012-00082 «Медиаобраз локальной устной речевой культуры: когнитивные и языковые механизмы».

### Источники и принятые сокращения

1. Алёша — *Алёша* Попович и Тугарин Змей [Электронный ресурс] / реж. К. Бронзит. — Санкт-Петербург : Студия Мельница, 2004. — Режим доступа : [http://melnitsa.com/project/alyosha\\_porovich\\_i\\_tugarin\\_zmey/](http://melnitsa.com/project/alyosha_porovich_i_tugarin_zmey/).
2. Добрыня — *Добрыня* Никитич и Змей Горыныч [Электронный ресурс] / реж. И. Максимов. — Санкт-Петербург : Студия Мельница, 2006. — Режим доступа : <https://onlinemultifilm.ru/dobrynya-nikitich-i-zmej-gorynych/>.
3. Илья — *Илья* Муромец и Соловей Разбойник [Электронный ресурс] / реж. В. Торопчин. — Санкт-Петербург : Студия Мельница, 2007. — Режим доступа : <https://onlinemultifilm.ru/ilya-muromec-i-solovej-razbojnik/>.
4. *Константин* Бронзит, Илья Максимов, Владимир Торопчин (2007) [Электронный ресурс] // [sobaka.ru](http://sobaka.ru), 25 декабря. — Режим доступа : <http://www.sobaka.ru/oldmagazine/shou/3218>.
5. Фасмер — *Фасмер М.* Этимологический словарь русского языка : в 4 т. / М. Фасмер ; пер. с нем. и доп. О. Н. Трубачева. — 4-е изд., стер. — Москва : АСТ : Астрель, 2009.

### ЛИТЕРАТУРА

1. *Беляев Д. А.* Культурно-философская экспликация идеи сверхчеловека : диссертация ... доктора филологических наук / Д. А. Беляев. — Белгород, 2017. — 295 с.
2. *Бобунова М. А.* Словарь языка русского фольклора. Лексика былинных текстов / М. А. Бобунова, А. Т. Хроленко. — Курск : Издательство КГПУ, 1999. — 250 с.
3. *Греков Б. Д.* Киевская Русь / Б. Д. Греков. — Москва : Госполитиздат, 1953. — 568 с.
4. *Ильина Е. Н.* Концептосфера русского фольклора и её отражение в новых дискурсивных практиках : монография / Е. Н. Ильина, В. В. Карпова, В. С. Тиво. — Вологда : ВоГУ, 2020. — 196 с.
5. *Кондратьева Т. Н.* Собственные имена в русском эпосе : монография / Т. Н. Кондратьева. — Казань : Изд-во Казанского гос. ун-та, 1967. — 247 с.
6. *Личные имена* собственные в былинах // Архангельские былины и исторические песни, собранные А. Д. Григорьевым в 1899—1901 гг. с напевами, записанными посредством фонографа : в 3 т. — Санкт-Петербург : Тропа Троянова, 2002—2003. — Т. I. Ч. 1: Поморье. — Ч. 2: Пинега. — 2002. — С. 676—681.
7. *Москвин В. П.* Бурлескный стиль : опыт типологии / В. П. Москвин // Известия Российской академии наук. Серия литературы и языка. — Т. 70, № 6. — 2011. — С. 25—37.
8. *Новиков Ю. А.* Сказители былин и региональные эпические традиции (на материале северорусских записей былин) : диссертация ... доктора филологических наук / Ю. А. Новиков. — Санкт-Петербург, 1992. — 335 с.

9. *Петрова И. А.* Парадигматические отношения имен собственных в фольклоре : диссертация ... кандидата филологических наук / И. А. Петрова. — Волгоград, 2001. — 210 с.

10. *Пропп В. Я.* Русский героический эпос / В. Я. Пропп. — Москва : Гос. изд-во худож. лит., 1958. — 603 с.

11. *Тарланов З. К.* Географическое пространство русских былин / З. К. Тарланов // Филологические науки. — 2001. — № 4. — С. 32—44.

12. *Тарланов З. К.* Именник русских былин / З. К. Тарланов // Русская речь. — 2002. — № 3. — С. 105—110.

13. *Уренская В. В.* Реализация бинарной оппозиции «свой / чужой» на материале антропонимии онежских былин / В. В. Уренская // Рябининские чтения — 2011 : материалы VI конференции по изучению и актуализации культурного наследия Русского Севера / Карельский научный центр РАН. — Петрозаводск, 2011. — С. 396—399.

14. *Черноусова И. П.* Язык фольклора как отражение этнической ментальности (на материале концептосферы волшебной сказки и былины) : автореферат диссертации ... доктора филологических наук / И. П. Черноусова. — Елец, 2015. — 51 с.

## ONOMASTIC SPACE OF ANIMATED FILMS ABOUT RUSSIAN HEROES BY THE STUDIO OF ANIMATION CINEMA “MILL”<sup>1</sup>

© **Elena N. Ilyina (2020)**, [orcid.org/0000-0002-1797-8959](https://orcid.org/0000-0002-1797-8959), SPIN 1219-9296, Doctor of Philology, professor, Vologda State University (Vologda, Russia), [filfak@list.ru](mailto:filfak@list.ru).

© **Violetta S. Tivo (2020)**, [orcid.org/0000-0001-9459-0352](https://orcid.org/0000-0001-9459-0352), SPIN 2032-6475, lecturer, State Autonomous Professional Educational Institution of Arkhangelsk Region “Ustyansky Industrial College” (Oktyabrsky, Arkhangelsk Region, Russia), Master’s Degree Seeker, Federal State Budgetary Educational Institution of Higher Education “Pitirim Sorokin Syktyvkar State University” (Syktyvkar, Russia), [vita.tivo@mail.ru](mailto:vita.tivo@mail.ru).

The article is devoted to the study of the system of proper names in the texts of animated films with a folklore precedent basis. The relevance of the research is due to the need to study media texts that translate folklore imagery in linguocognitive and linguostylistic aspects. The material for the research is character and voice-over texts of animated films about Russian heroes: “Alyosha Popovich i Tugarin Zmey” (2004), “Dobrynya Nikitich i The Zmey Gorynych” (2006), “Ilya Muromets I Solovey Razboynik” (2007). The complex of names of geographical objects, the naming system of anthropo- and zoomorphic characters is considered, the precedent base for the formation of the onomastic space of animated films is determined, and the ways of introducing new components to the proper names system of this content are characterized. Special attention is paid to the description of intertextual links of the polycode content under study with works of epic genres of Russian folklore and with other sources. The scientific novelty of the work is seen in the fact that the verbal component of the studied animated films is currently insufficiently studied, and their proper names system becomes the subject of linguistic analysis for the first time.

Key words: linguistic folklore studies; folklore concept studies; folklore onomastics; linguistics of mass communications.

1 The study is financially supported by RFBR (project 20-012-00082 “Media Image of Local Oral Speech Culture: Cognitive and Language Mechanisms”).

**MATERIAL RESOURCES**

Alesha — *Alesha Popovich i Tugarin Zmey*. (2004). Available at: [http://melnitsa.com/project/alyosha\\_popovich\\_i\\_tugarin\\_zmey/](http://melnitsa.com/project/alyosha_popovich_i_tugarin_zmey/). (In Russ.).

Dobrynya — *Dobrynya Nikitich i Zmey Gorynych*. (2006). Available at: <https://onlinemultifilmy.ru/dobrynya-nikitich-i-zmej-gorynych/>. (In Russ.).

Ilya — *Ilya Muromets i Solovey Razboynik*. (2007). Available at: <https://onlinemultifilmy.ru/ilya-muromec-i-solovej-razboynik/>. (In Russ.).

Fasmer — Fasmer, M. (2009). *Etimologicheskij slovar' russkogo yazyka*. (4<sup>th</sup> ed.). Moskva: AST: Astrel. 4/1. (In Russ.).

Konstantin Bronzit, Ilya Maksimov, Vladimir Toropchin (2007). In: *sobaka.ru*, 25 dekabrya. Available at: <http://www.sobaka.ru/oldmagazine/shou/3218>.

**REFERENCES**

Belyaev, D. A. (2017). *Kulturno-filosofskaya eksplikatsiya idei sverkhcheloveka*: Doct. Diss. Belgorod. (In Russ.).

Bobunova, M. A., Khrolenko, A. T. (1999). *Slovar' yazyka russkogo folklor. Leksika bylennykh tekstov*. Kursk: Izdatelstvo KGPU. (In Russ.).

Chernousova, I. P. (2015). *Yazyk folklor kak otrazhenie etnicheskoy mentalnosti (na materiale kontseptosfery volshebnoy skazki i byliny)*: avtoref. Doct. Diss. Elets. (In Russ.).

Grekov, B. D. (1953). *Kievskaya Rus'*. Moskva: Gospolizdat. (In Russ.).

Il'ina, E. N., Karpova, V. V., Tivo, V. V. (2020). *Kontseptosfera russkogo folklor i ee otrazhenie v novykh diskursivnykh praktikakh: monografiya*. Vologda: VoGU. (In Russ.).

Kondrat'eva, T. N. (1967). *Sobstvennye imena v russkom epose: monografiya*. Kazan: Izd-vo Kazanskogo gos. un-ta. (In Russ.).

Lichnye imena sobstvennye v bylinakh (2002). In: Arhangel'skie byliny i istoricheskie pesni, sobrannyye A. D. Grigoryevym v 1899—1901 gg. S napevami, zapisannymi posredstvom fonografa. Sankt-Peterburg: Tropa Trojanova, 2002—2003. *I*: 676—681. (In Russ.).

Moskvin, V. P. (2011). Burlesknnyy stil: opyt tipologii. *Izvestiya Rossiyskoy akademii nauk. Seriya literatury i yazyka*, 70 (6): 25—37. (In Russ.).

Novikov, Yu. A. (1992). *Skaziteli bylin i regionalnye epicheskie traditsii (na materiale severorusskikh zapisey bylin)*: Doct. Diss. Sankt-Peterburg. (In Russ.).

Petrova, I. A. (2001). *Paradigmaticheskie otnosheniya imen sobstvennykh v folklore*: PhD Diss. Volgograd. (In Russ.).

Propp, V. Ya. (1958). *Russkiy geroicheskiy epos*. Moskva: Gos. izd-vo khudozh. lit. (In Russ.).

Tarlanov, Z. K. (2001). Geograficheskoe prostranstvo russkikh bylin. *Filologicheskie nauki*, 4: 32—44. (In Russ.).

Tarlanov, Z. K. (2002). Imennik russkikh bylin. *Russkaya rech*, 3: 105—110. (In Russ.).

Urenskaya, V. V. (2011). Realizatsiya binarnoy oppozitsii «svoy / chuzhoj» na materiale antropimii onezhskikh bylin. In: *Ryabininskie chteniya — 2011: materialy VI konferentsii po izucheniyu i aktualizatsii kulturnogo naslediya Russkogo Severa*. Petrozavodsk. 396—399. (In Russ.).