

DOI: 10.31862/2500-2988-2025-16-1-136-150

УДК 659.4

А.В. СмирновКубанский государственный университет,
350040 г. Краснодар, Российская Федерация

Отечественная мультипликация как источник образов ордынского владычества в российском историческом сознании

В статье анализируется содержание отечественной мультипликации, в котором присутствуют образы ордынского владычества. Мультфильмы оказывают важное влияние на формирование исторических представлений, причем не только у детской аудитории. Действие в мультфильмах подчеркнуто условно. Это позволяет режиссерам затрагивать темы, которые могут быть недоступны художественному кинематографу. Так, в советской мультипликации выделялась роль православной церкви в борьбе с игом. Образ Дмитрия Донского в кинематографии отразился только в анимации. Ордынское иго в советской мультипликации представлено исключительно в негативных тонах. Подчеркивалось значение народной борьбы и национального единения в ней. В современной российской мультипликации трансляцию исторических сюжетов, относящихся к русско-ордынским отношениям, взяла на себя православная церковь, поэтому главными поднимаемыми темами оказываются проблемы морали и нравственности. Государство влияет на создание современной мультипликации финансово, отдавая идейное содержание церкви. Изображение русско-ордынских отношений в отечественной анимации последних десятилетий смягчается,

© Смирнов А.В., 2025

Контент доступен по лицензии Creative Commons Attribution 4.0 International License
The content is licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License

появляются намеки на возможное сотрудничество, однако это относится только к фильмам на абстрактные исторические сюжеты, почти не связанные с реальной историей. Проведенный анализ позволил обозначить мультипликацию как репрезентативный источник для изучения формирования образов ордынского владычества в историческом сознании.

Ключевые слова: мультфильм, мультипликация, историческое сознание, образы истории в мультипликации, ордынское иго в мультипликации

ДЛЯ ЦИТИРОВАНИЯ: Смирнов А.В. Отечественная мультипликация как источник образов ордынского владычества в российском историческом сознании // Локус: люди, общество, культуры, смыслы. 2025. Т. 16. № 1. С. 136–150. DOI: 10.31862/2500-2988-2025-16-1-136-150

DOI: 10.31862/2500-2988-2025-16-1-136-150

A.V. Smirnov

Kuban State University,
Krasnodar, 350040, Russian Federation

Russian animation as a source of images of the Horde rule in the Russian historical consciousness

The article analyzes the content of Russian animation, which contains images of the Horde rule. Cartoons have an important influence on the formation of historical ideas, and not only among children. The action in cartoons is emphasized conditionally. This allows directors to touch on topics that may be inaccessible to feature films. For example, in Soviet animation, the role of the Orthodox Church in the fight against the yoke was highlighted. The image of Dmitry Donskoy in cinematography was reflected only in animation. The Golden Horde yoke in Soviet animation is presented exclusively in negative versions. The importance of the people's struggle and national unity in it was emphasized. In modern Russian animation, the Orthodox Church has taken on the transmission of historical stories related to Russian-Horde relations, so the main topics raised are problems of morality and ethics. The state influences the creation of modern animation financially, giving the ideological content to the church. The depiction

of Russian-Horde relations in Russian animation of the last decades has softened, hints of possible cooperation have appeared, however, this only applies to films on abstract historical plots, almost not connected with real history. The conducted analysis allowed us to define animation as a representative source for studying the formation of images of the Horde dominion in historical consciousness.

Key words: cartoon, animation, historical consciousness, images of history in animation, the Horde in animation

CITATION: Smirnov A.V. Russian animation as a source of images of the Horde rule in the Russian historical consciousness. *Locus: People, Society, Culture, Meanings*. 2025. Vol. 16. No. 1. Pp. 136–150. (In Rus.) DOI: 10.31862/2500-2988-2025-16-1-136-150

Аудиовизуальные средства представления информации все чаще становятся для современных историков историческим источником. Это касается в том числе кинематографа (см., например [4; 5; 13]). Но мультипликация нередко остается за рамками исследований специалистов, занимающихся изучением влияния кинематографа на российское историческое сознание. Вместе с тем мультфильм «формирует в детском сознании первые исторические представления, дает первую картину прошлого» [8, с. 6]. Главной особенностью мультипликации является крайне высокая степень условности по сравнению с другими видами искусства. Анимация не стремится к достоверной передаче действительности, часто наоборот – подчеркивает нереальность и сказочность происходящего на экране [1, с. 18]. Ю.М. Лотман утверждал: особенность «языка мультипликации состоит в том, что он оперирует знаками знаков: то, что проплывает перед зрителем на экране, представляет собой изображение изображения» [10, с. 673]. Образ внешнего мира в анимационном кино переводится в условный рисунок, в более простую и доступную форму.

Мультипликация не является исключительно детским жанром. Существуют мультфильмы для взрослых, особенно распространены они были в Советском Союзе. Обладая неисчерпаемым запасом иносказания и иронии, мультфильм может поднимать темы, которые в художественном кинематографе могли считаться слишком острыми или неудобными для реального изображения. Нужно отметить роль мультфильмов как средства подачи новых образов, к которым создатели хотели привлечь массовое внимание. Новый образ, до того, как выйти на больших экранах, может быть опробован в мультипликации и сначала предложен детям.

В.П. Васильева выдвинула продуктивный метод интерпретации содержания советских мультфильмов. Она предлагала поэтапно изучить причины создания ленты, отразившийся в ней образ авторов, выявить целевую аудиторию мультфильма, его историю создания, прием зрителями и критикой, дальнейшую судьбу и после этого охарактеризовать мультфильм в рамках своего исследования [3, с. 258–259]. Эту последовательность целесообразно применять и при анализе современной российской мультипликации, обращая главное внимание на первые три пункта. Также в работе может помочь использование теории монтажа для деконструкции замысла режиссера. Единицей анализа при этом является отдельный кадр [7].

В данной работе для изучения был выбран образ ордынского владычества. Данное событие оставило глубокий след в отечественной исторической памяти и регулярно в нем воспроизводится. Одним из первых мультфильмов, в котором затронута эта тема, является лента И.П. Иванова-Вано и Ю.Б. Норштейна «Сеча при Керженце»¹. Она основана на древнерусской легенде и музыке из оперы Н.А. Римского-Корсакова «Сказание о невидимом граде Китеже и деве Февронии».

Защитники Керженца гибнут в бою с грозным врагом, но городу удастся спастись, уйдя под воду. Нападающие на Русь не персонифицированы, их образ показан обобщенно, в виде скачущих на горизонте черных всадников. Феврония, которая в начале мультфильма заходит в церковь с младенцем на руках, явно напоминает образ Богородицы с Иисусом средневекового русского искусства. Авторы в начальной заставке указывали, что они использовали материалы русской фресковой живописи и миниатюры XIV–XVI вв. В первом же мультфильме, связанном с ордынской тематикой, подчеркивается роль религии. Русские воины в образе Февронии-Богородицы защищают не только родную землю, но и веру.

Сразу несколько мультфильмов, посвященных историческим событиям, в 1970–1980-е гг. создал режиссер Р.В. Давыдов. В своем интервью он отмечал, что любит историю России и хочет, «чтобы дети наши, ребята, наша молодежь, знали историю»². Значит, главной своей аудиторией режиссер считал людей подросткового и юношеского возрастов, его произведения должны были нести просветительскую и воспитательную функцию.

¹ Сеча при Керженце [Мультфильм] / реж. И.П. Иванов-Вано, Ю.Б. Норштейн. Союзмультфильм. 1971. URL: https://www.kinopoisk.ru/film/46043/?utm_referrer=yandex.ru (дата обращения: 20.11.2024).

² Сотворение фильма или Несколько интервью по служебным вопросам / сост. Н.Я. Венжер. М., 1990.

Работал Р.В. Давыдов на студии «Союзмультфильм», причем создание анимации на историческую тематику, судя по его воспоминаниям, было личной инициативой режиссера, а не чьим-либо заказом³. Руководящие органы советского кинематографа не видели необходимости в создании мультфильмов, посвященных прошлому, хотя жанр исторического художественного кино в СССР был очень развит. Возможно, мультипликация считалась недостаточно «серьезным» искусством для освещения подобных сюжетов.

Первым мультфильмом Р.В. Давыдова, в котором мы можем встретить образ ордынского владычества, является «Василиса Микулишна»⁴. Его сюжет основан на древнерусской былине о женщине-богатыре, которая переодевается в мужское платье, чтобы вызволить из плена своего мужа Ставра Годиновича, которого заточил в тюрьму киевский князь Владимир. В оригинальной былине Василиса Микулишна предстает перед князем в образе сына короля Ляховицкого [2, с. 332]. У Р.В. Давыдова же она облачается в ордынского посла, который приезжает в Киев требовать «дань за двенадцать лет». Подобное изменение сюжета было нужно режиссеру, чтобы еще больше подчеркнуть негативные качества Владимира: его трусость и раболепие перед послом Орды выступают антитезой заносчивому поведению князя по отношению к Ставру Годиновичу.

Ю.В. Капорина считала господство ордынцев в мультфильме настолько аморфным, «что князь и думать забыл о выплате дани» [8, с. 8]. По нашему мнению, это не соответствует поведению Владимира: он крайне предупредителен с послом, его поражает не само прибытие ханского чиновника и требование дани, а ее размер – за целых двенадцать лет. В истории известны ханские поборы сверх определенного размера, так называемые «запросы», собиравшиеся нерегулярно на конкретные, обычно военные нужды Золотой Орды [12, с. 33–34]. Для удобства посол в мультфильме мог перевести эту плату в привычный для Руси размер ежегодной дани. Важно, что архетипом врага, перед которым склоняется сам великий князь Владимир, является именно ордынец. Перед сыном короля Ляховицкого князь в оригинальной былине не был зависим, у них были равные отношения будущих тестя и зятя, т.к. королевич приезжает к князю исключительно ради сватовства. Ордынский посол не просил, а требовал руки дочери Владимира.

³ URL: <https://george-smf.livejournal.com/382035.html> (дата обращения: 20.11.24); <https://george-smf.livejournal.com/382450.html> (дата обращения: 20.11.2024).

⁴ Василиса Микулишна [Мультфильм] / реж. Р.В. Давыдов. Союзмультфильм. 1975. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/448949/> (дата обращения: 20.11.2024).

Мультфильм «Лебеди Непрядвы»⁵ создан Р.В. Давыдовым к 600-летию юбилею Куликовской битвы и рассказывает об этом событии. В начале ленты показана краткая ретроспектива ордынского ига на Руси. Оно предстает в образе огромной тени всадника, проход которой превращает красивые города и цветущие поля в дымящиеся руины и пустыню. Захваченных русских мирных жителей кладут на землю, сверху них помещают доски, по которым идут тени всадников. Зависимость Руси от Орды представлена в исключительно негативных тонах.

В данном мультфильме впервые в отечественной кинематографии (если не считать короткого немого фильма 1909 г. «Эпизод из жизни Дмитрия Донского»⁶) на экране был воплощен образ Дмитрия Донского. Этому герою русской истории до сих пор не посвящено ни одного художественного фильма, его персонаж воплощен лишь в мультипликации.

Характерной чертой «Лебедей Непрядвы» было упоминание роли Сергия Радонежского в Куликовской битве, под его благословение на бой выделен отдельный эпизод. В советских исторических трудах об этом или не говорилось, или упоминалось вскользь. Пересвет назывался «русским богатырем», но никак не иноком [9, с. 54; 11, с. 555]. Режиссер вспоминал, как научный консультант мультфильма, известный советский историк В.И. Буганов, в своем заключении на сценарий удивлялся, что «слово “господь” зачем-то дается с большой буквой»⁷.

Р.В. Давыдов решил подчеркнуть роль православной веры в победе на Куликовом поле. Это ему позволено было сделать и выпустить на широкий экран из-за того, возможно, что в советской мультипликации допускалось больше гипербол и преувеличений, чем в художественном кино. С точки зрения правящей идеологии подобная роль церкви в событии являлась явным утрированием, но язык мультфильма более условен, в нем можно было отчасти выйти за рамки дозволенной в других искусствах версии происходившего. Благодаря такому изображению роли Сергия Радонежского «Лебедей Непрядвы», по воспоминаниям Р.В. Давыдова, высоко оценили в Московской Патриархии⁸.

Другие моменты мультфильма соответствуют господствующим тогда в историографии воззрениям. Главную роль в Куликовской победе сыграл простой народ. В начальной заставке указывается: «Во славу

⁵ Лебеди Непрядвы [Мультфильм] / реж. Р.В. Давыдов. Союзмультфильм. 1980. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/433758/> (дата обращения: 20.11.2024).

⁶ Эпизод из жизни Дмитрия Донского [Кинофильм] / реж. К. Ганзен, 1909. URL: <https://gosfilmofond.ru/films/252552/> (дата обращения: 20.11.2024).

⁷ URL: <https://george-smf.livejournal.com/382450.html> (дата обращения: 20.11.2024).

⁸ URL: <https://george-smf.livejournal.com/382450.html> (дата обращения: 20.11.2024).

русского народа, одержавшего победу в битве на поле Куликовом»⁹. Когда Сергей благословляет вместе с князем Дмитрием его войско, в нем видно немало ратников, держащих как оружие свои сельскохозяйственные и ремесленные инструменты.

В разговоре с Сергием Радонежским Дмитрий замечает, что благодаря многочисленным стараниям распри между князьями утихли. Именно междоусобицы, по мнению создателей картины, были одной из причин, почему раньше Русь не могла выйти на битву с Ордой. Плечом к плечу с Дмитрием в бою сражается кузнец Егор из Рязани. Как известно, рязанское войско в битве не участвовало. Князь Олег Иванович, скорее, склонялся к поддержке Мамаю. В мультфильме не упоминается о подобном поведении рязанского князя, но воины из его владений показаны в московском войске, которое приобретает этим общерусский характер.

Ордынцы представлены отрицательными персонажами. В поход на Москву Мамай зовет с собой «пожирателей падали, ночных убийц». В Орде царит рабская покорность и жестокость. Один из гонцов, прибывающих к Мамаю, падает на колени и кланяется в ноги его коню, другого темник за известие о переходе Дмитрия через Дон лично сечет плетью.

Один из последних созданных Р.В. Давыдовым мультфильмов «Сказ о Евпатии Коловрате»¹⁰ посвящен обороне Рязани от войск Батые в 1237 г. Рязанцы представлены свободолюбивыми людьми, они с готовностью соглашались с княжеским призывом: «Лучше нам смертью добыть свободу, нежели в неволе жить», когда узнают о нашествии кочевников. На стенах города к обороне готовятся вместе с воинами обычные жители, в том числе и женщины. После успешного штурма Батыю сообщают, что пленных взяли мало: жители Рязани сдержали свое слово и не променяли свою свободу на жизнь под игом.

Вернувшийся на развалины родного города Евпатий Коловрат начинает партизанскую борьбу с войском завоевателей. После нескольких успешных рейдов Евпатий соглашается на бой с сильнейшим бойцом Батыя и побеждает его. Монгольский батыр изображен в несколько раз больше стоящих рядом с ним ордынских воинов, хотя с Евпатием он одного роста: этим подчеркивается физическое превосходство русских над степняками. Моральное превосходство следует из того, что ордынцы не выполнили условия честного поединка один на один

⁹ Лебеди Непрядвы [Мультфильм] / реж. Р.В. Давыдов. Союзмультфильм. 1980. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/433758/> (дата обращения: 20.11.2024).

¹⁰ Сказ о Евпатии Коловрате [Мультфильм] / реж. Р.В. Давыдов. Союзмультфильм. 1985. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/460520/> (дата обращения: 20.11.2024).

и убили Евпатия после его победы над батыром. К мертвому Евпатию хан проявляет большее уважение и отдает его тело для погребения выжившим рязанским воинам. Сопrotивление ордынцам продолжили сыновья Евпатия Коловрата, и благодаря их действиям Батый не остался в русской земле, а ушел за Волгу.

В «Сказе о Евпатии Коловрате» можно найти весьма много параллелей с фильмом С.М. Эйзенштейна «Александр Невский»¹¹. Когда хану Батюю в первый раз докладывают о гибели Евпатия в бою, в котором рязанец уничтожил сотню ханских воинов, Батый заявляет о хорошей осведомленности об этом имени. Его соратник замечает, что за его смерть и сотню воинов отдать не жалко. Это схоже с эпизодом в начале фильма Эйзенштейна, где ханский посол осведомлен о победе Александра Невского над шведами.

В войске Батюя присутствуют закованные в европейские латы воины. По своему облику и манере речи они явно напоминают рыцарей-крестоносцев. Именно они, а не татаро-монголы, поджигают Рязань при ее штурме с помощью метательных машин. Лицо предводителя этого отряда очень напоминает внешность магистра Ордена из фильма «Александр Невский». Отряд Евпатия побеждает этого неприятеля, бросая затем побитых рыцарей на лед, где они проваливаются в воду.

Мультфильм заканчивается на радостной ноте: Рязань отстраивается, ее население растет, хотя в реальности на прежнем месте Рязань после нашествия Батюя не возродилась. Положительно, надеждой на будущее, заканчиваются все советские анимационные фильмы, в которых упоминается ордынское владычество. Иго в этих лентах видится событием преходящим, пусть и тяжелым, но от которого наверняка последует освобождение.

Касаясь современной отечественной анимации, нельзя не упомянуть франшизу «Три богатыря», одно из наиболее популярных у зрителей российских мультипликационных творений. Мы не встретим в них ни единого упоминания монголо-татар или ордынцев, но в первых частях франшизы, особенно в мультфильме «Алеша Попович и Тугарин Змей»¹², враги главных героев представляют собой кочевников с явно монголоидными чертами лица. отождествлять их с Ордой, на наш взгляд, стоит с большой осторожностью.

¹¹ Александр Невский [Кинофильм] / реж. С.М. Эйзенштейн. Киностудия «Мосфильм». 1938. URL: <https://www.culture.ru/live/movies/391/aleksandr-nevskii> (дата обращения: 20.11.2024).

¹² Алёша Попович и Тугарин Змей [Мультфильм] / реж. К.Э. Бронзит. Студия анимационного кино «Мельница»; Кинокомпания «СТВ». 2004. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/81041/> (дата обращения: 20.11.2024).

«Алеша Попович и Тугарин Змей» основан на материале из былин [6; 14]. Создатели фильма намеренно уходят от любых привязок к реальным историческим событиям. Цифры «1234» на украденном Тугариным ростовском золоте, которые некоторые исследователи считают годом [14, с. 46], вполне вероятно, являются простым перечислением натуральным чисел, сделанными исключительно ради комического эффекта. Но даже если их принять за реальную дату, в 1234 г. никаких монголов на русских рубежах еще не было. Врагов в мультфильме герои называют эпонимом «тугары» или «бусурмане».

В начале следующей ленты франшизы, «Добрыня Никитич и Змей Горыныч»¹³, князь посылает Добрыню собрать дань с крымского хана Бекета. Данный сюжет резко переворачивает историческую действительность, в которой дань Крыму платила как раз Россия. На это указывают слова Бекета Добрыне после разгрома богатырем крымского войска и получения дани: «Сам посуди: видано ли дело, чтобы ханы дань князьям русским платили? Надо мной уже все соседи смеются». Хан после поражения относится к Добрыне как к старому знакомому, любезничает с ним. Отношения Руси со степняками в этом мультфильме не представляют собой смертельной вражды.

В сериях франшизы «Три богатыря» используется характерный для русской истории мотив противостояния Руси и Степи. Он зародился гораздо раньше возникновения Золотой Орды и продолжал свое существование после ее распада. Анимационные ленты данной серии направлены на развлечение зрителей, имеют коммерческий характер и не ставят своей целью отображение подлинных исторических событий. Но их популярность свидетельствует о близости поднимаемых в них тем для широкой аудитории.

В современной российской мультипликации исторические сюжеты не слишком распространены. Местные национальные анимационные студии, например, «Татармультфильм», которым может быть интересна тема Орды, создают произведения на обобщенные сюжеты, не связанные с конкретными историческими эпохами и персоналиями. На якутских киностудиях снимают художественные¹⁴, но не анимационные фильмы. В этой ситуации роль транслятора исторических событий в мультипликации на себя взяла православная церковь.

¹³ Добрыня Никитич и Змей Горыныч [Мультфильм] / реж. И.М. Максимов. Студия анимационного кино «Мельница»; Кинокомпания «СТБ». 2006. URL: <https://www.ivy.ru/watch/33530> (дата обращения: 20.11.2024).

¹⁴ Тайна Чингис Хаана [Кинофильм] / реж. А.С. Борисов. Кинокомпания «Ургэл В». 2009. URL: <https://www.kinopoisk.ru/film/397544/> (дата обращения: 21.11.2024).

Стоит отметить мультфильмы режиссера С.А. Подвилова «Твой крест» и «Пересвет и Ослябя»¹⁵. Оба сняты по благословию Патриарха Московского и всея Руси, на средства, выделенные министерством культуры Российской Федерации. С.А. Подвилов указывает, что не делит свое кино на детское и взрослое, оно универсально и подходит всем, «ведь язык евангельский и евангельские истины одинаковы и для детей, и для взрослых»¹⁶. Он считает анимацию адекватным языком для православной темы, ведь она использует для показа образы, а не живых людей, поэтому тех же святых проще выразить через мультипликацию¹⁷.

В мультфильме «Твой крест»¹⁸ раскрывается христианская притча о том, что каждому человеку свыше предначертана своя судьба. Обычный русский крестьянин, устав от постоянных разорений ордынцами своего хозяйства, взмолился об изменении своей жизни. Бог позволил побывать ему в роли князя, который сошелся вместе с дружиной в бою с ордынцами, затем главный герой наблюдает за жизнью монаха, которого одолевают различные искушения. В конце концов крестьянин выбирает скромный деревянный крест, который и так оказывается его собственной судьбой.

Ордынцы в мультфильме представлены как безжалостные враги. Основной задачей князя видится бой с кочевниками, а не подчинение им, его крест предстает в виде меча. Идентифицировать противника как монголо-татар можно по узорам дракона на их щитах и доспехах, напоминающим китайский стиль. С Китаем из степных врагов Руси контактировали ордынцы.

В следующем мультфильме С.А. Подвилова, «Пересвет и Ослябя»¹⁹, больше внимания уделено христианскому смирению. Князь Дмитрий поручает славному воину Пересвету охранять ордынского мурзу, т.к. в это раз он приехал собирать «большую дань». В противном случае сарайский посол угрожает сжечь Москву. С тяжелым сердцем Пересвет исполняет поручение, а затем уходит в монастырь.

¹⁵ Твой крест [Мультфильм] / реж. С.А. Подвилов. Кинокомпания «Рассвет». 2007. URL: <https://azbyka.ru/video/tvoj-krest/> (дата обращения: 20.11.2024); Пересвет и Ослябя [Мультфильм] / реж. С.А. Подвилов. Кинокомпания «Рассвет»; Кинокомпания «Избор». 2010. URL: <https://azbyka.ru/video/oslyabya-i-peresvet/> (дата обращения: 20.11.2024).

¹⁶ 25 икон в секунду, или Очень счастливый человек. URL: <https://rusbatya.ru/25-ikon-v-sekundu-ili-ochen-schastliviyi-chelovek/> (дата обращения: 21.11.2024).

¹⁷ Там же.

¹⁸ Твой крест [Мультфильм] / реж. С.А. Подвилов. Кинокомпания «Рассвет». 2007. URL: <https://azbyka.ru/video/tvoj-krest/> (дата обращения: 20.11.2024).

¹⁹ Пересвет и Ослябя [Мультфильм] / реж. С.А. Подвилов. Кинокомпания «Рассвет»; Кинокомпания «Избор». 2010. URL: <https://azbyka.ru/video/oslyabya-i-peresvet/> (дата обращения: 20.11.2024).

Сергий Радонежский наставляет Пересвета: когда враг угрожает тебе лично, это можно и стерпеть, но если опасность настигла твоих близких, тогда надо взять в руки оружие и защитить их. В начале фильма посвящение: «Героям Куликовской битвы, душу свою положившим за други своя». Сергей сначала призывает князя Дмитрия отдать ордынцам дань, «и по смирению твоему Бог не попустит им одолеть нас». Когда же Дмитрий заявляет, что так и сделал, а Мамай двинул свои полки к Дону, Сергей благословляет его на битву и предрекает победу русскому войску. У Р.В. Давыдова Сергей благословляет московского князя без каких-либо упоминаний о попытках умиловить Мамаю смирением. Для православного мультфильма на первое место ставится не собственное освобождение от ига, а защита от него других. Результат, в итоге, получается один и тот же.

Можно заметить разницу между двумя мультфильмами в изображении Пересвета и Осляби. В «Лебедях Непрядвы» они совсем еще юные герои, без бороды. Они называют князю свои мирские имена, а Сергей поправляет иноков и говорит их монашеские: очевидно, оба персонажа к ним еще не привыкли. Пересвет в момент гибели обращается к своей матери, в устах человека более старшего возраста это смотрелось бы нелогично. У С.А. Подвилова Пересвет и Ослябя – умудренные жизнью люди, к ним куда больше определение «старец». Они играют главную роль в мультфильме, а не князь Дмитрий, как у Р.В. Давыдова.

Ослябя в гуще боя бьется рядом с Дмитрием. Перед своей гибелью иннок вешает щит на спину князя, который его спасает: удар ордынского воина приходится в этот щит. Дмитрий теряет сознание, но остается жив. После победы его находят среди тел павших. В советском мультфильме Дмитрий сражается до конца боя и все время стоит на ногах. Источники о Куликовской битве допускают оба этих исхода: в летописной повести Дмитрий остается невредимым, а в «Сказании о Мамаевом побоище» его находят раненым после сражения²⁰. Споры о приоритете одной версии над другой ведутся историками более ста лет.

Каждый режиссер выбрал тот вариант, который в большей мере подходил для его замысла. Р.В. Давыдову необходимо было показать негибимость и неуязвимость князя, никакой слабости в его образе не допускалось. Для С.А. Подвилова главное в Дмитрие Донском – послушное следование воле Всевышнего. В ночь перед битвой он молится и передает свой дух в руки Господа. Способности самого князя играют в бою второстепенную роль, спасся он лишь благодаря Божьему Провидению.

²⁰ Повести о Куликовской битве / изд. подгот. М.Н. Тихомиров. М., 1959.

В «Пересвете и Ослябе» в русских полках показаны представители народа, они изображены без доспехов, в обычной крестьянской одежде. В войске Мамаю присутствуют европейские воины в характерных латах и с гербами на щитах. Они предстают довольно трусливыми бойцами: дрожат, когда мимо них проезжает грозный Челубей, потом поражены его гибелью. Режиссеры мультфильмов, посвященных ордынской теме, и Р.В. Давыдов, и С.А. Подivilов, не смогли обойтись без демонстрации в степном войске воинов с Запада. Это нужно было, по-видимому, чтобы подчеркнуть угрожающую тогда Руси опасность с различных сторон.

Упоминание Золотой Орды можно найти в еще одном современном российском мультфильме. Это одна из серий мультсериала «Гора самоцветов» под названием «По колено ноги в золоте, по локоть руки в серебре»²¹, которая создана по мотивам русской народной сказки. Коварная мачеха предлагает своему сыну-царю вступить в брак с представительницей одной из держав, враждебных Руси. Можно жениться на тевтонской принцессе, тогда западные рыцари помогут защитить Русь от Орды, а можно породниться с ордынцами, в этом случае уже они станут союзниками и помогут одолеть тевтонцев. Но царь отказывается от обоих предложений, т.к. при выборе любого из них русский народ попадет в тяжелую зависимость от приобретенного союзника. Зависимость в случае дружбы с Ордой представлена в виде связанных людей, которых ведет за собой на веревке кочевник. «Ордынцы, конечно, народ грубый, неотесанный» – так в мультфильме характеризуются степняки.

Царь делает свой выбор в пользу морской царевны. Недовольная этим мачеха посылает сообщение ордынцам с просьбой «припугнуть» своего пасынка. Царь вынужден отправиться с войском на границу для ее защиты. Сражения между двумя армиями, однако, не происходит: стороны решают не губить друг друга и померяться силами в чем-нибудь другом. Остановившись на шахматах, играют в них. Хан в итоге проиграл царю все ордынское богатство и разорил Орду. Царь с победой возвращается домой.

В отличие от других рассмотренных нами мультфильмов, «По колено ноги в золоте...» явно не претендует на какую-либо историческую достоверность. Это сказка, предназначенная для дошкольников и младшего школьного возраста. Форма сказки обусловила гуманистические тенденции в изображении ордынцев: с ними можно договориться и даже породниться, избежав смертельной сечи. Но все же кочевники

²¹ Гора самоцветов – По колено ноги в золоте, по локоть руки в серебре [Мультфильм] / реж. С.В. Гордеев. Анимационная студия «Пилот» Александра Татарского. 2013. URL: <https://azbyka.ru/video/multifilm-iz-cikla-gora-samocvetov/#video62> (дата обращения: 20.11.2024).

по-прежнему представляются врагами, их хан очень маленького роста, явно комичен и совсем не страшен.

Анализ выбранных нами мультфильмов позволил прийти к следующим выводам. Отечественная мультипликация является важным источником для формирования исторического сознания. Ее творения, посвященные Орде, предназначены для широких зрительских кругов и не ограничиваются только детской аудиторией. Это обуславливает возможность их более глубокого влияния на представления об ордынском иге в общественном сознании России.

Образ Золотой Орды в мультфильмах представлен почти исключительно в негативных тонах. Иго приносило Руси только страдания и разорения. Русский народ с самого начала боролся против захватчиков и не позволял им слишком сильно распространять свою власть над родной землей. Борьба с ордынцами героизируется, важное значение в ней отводится роли православной церкви, которая давала силы и укрепляла на бой с кочевниками. Мультфильмы оказались единственным вариантом изображения образа Дмитрия Донского на экране.

Взгляд на Куликовскую битву и действия отдельных героев в ней зависели от режиссерских целей. Для Р.В. Давыдова главным было показать непреклонное стремление народа освободиться от иноземной зависимости, для С.А. Подвилова – роль Божественного Провидения в победе. В составе ордынского войска нередко присутствуют западные рыцари в качестве наемников. В российском сознании средневековая агрессия с Востока и Запада связывались между собой.

В советский период ордынскую тематику в мультипликации развивали режиссеры-энтузиасты, государственного заказа на нее не было. В современной анимации ее разрабатывает Русская православная церковь. Государство финансово участвует в создании исторических сюжетов, предназначенных для детской аудитории, идеологическую сторону при этом доверяя церкви. Светские современные мультфильмы не акцентируют внимание на борьбе с Ордой и ее гнете над русскими землями, предпочитая показывать или их равные отношения, или превосходство Руси над степью. Взгляд на русско-ордынские отношения в 2010-е гг. переходит от жесткого противостояния к возможному сотрудничеству, эта тенденция присуща и историографии данного периода.

Реальные исторические сюжеты в целом не слишком популярны в отечественной мультипликации. Тем важнее становятся те немногие анимационные произведения по историческим событиям, которые доходят до зрителя.

Библиографический список / References

1. Асенин С.В. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. М., 1986. [Asenin S.V. Mir multfilma: Idei i obrazy multiplikacii socialisticheskikh stran [The world of cartoons: Ideas and images of animation in socialist countries]. Moscow, 1986.]
2. Былины: Сборник / вступ. ст., сост., подгот. текстов и примеч. Б.Н. Путилова. Л., 1986. [Byliny [Bylinas]. Collection. B.N. Putilov (ed.). Leningrad, 1986.]
3. Васильева В.П. Советская мультипликация как исторический источник: историография и подходы к изучению // Актуальные проблемы исторических исследований: взгляд молодых ученых. Новосибирск, 2015. С. 254–260. [Vasilyeva V.P. Soviet animation as a historical source: Historiography and approaches to study. *Aktualnye problemy istoricheskoy issledovaniy: vzglyad molodyh uchenyh*. Novosibirsk, 2015. Pp. 254–260. (In Rus.)]
4. Волков Е.В., Пономарева Е.В. Игровое кино как исторический источник для изучения культурной памяти // Вестник ЮУрГУ. Серия «Социально-гуманитарные науки». 2012. Т. 18. № 10 (269). С. 22–26. [Volkov E.V., Ponomareva E.V. Fiction film as a historic source for the studying of cultural memory. *Bulletin of South Ural State University. Series: Social Sciences and the Humanities*. 2012. Vol. 18. No. 10 (269). Pp. 22–26. (In Rus.)]
5. Горбачев О.В. Советский художественный кинематограф как исторический документ: особенности анализа и интерпретации // Документ. Архив. История. Современность: материалы V Международной научно-практической конференции, Екатеринбург, 5–6 декабря 2014 г. Екатеринбург, 2014. С. 126–136. [Gorbachev O.V. Soviet art cinema as a historical document: Features of the analysis and interpretation. *Dokument. Arhiv. Istoriya. Sovremennost: materialy V Mezhdunarodnoj nauchno-prakticheskoy konferencii. Yekaterinburg, December 5–6th, 2014*. Yekaterinburg, 2014. Pp. 126–136. (In Rus.)]
6. Гулицкая Е.А. Рецепция былинного образа в современной мультипликации на примере мультфильма «Алеша Попович и Тугарин Змей» // Art Logos. 2021. № 4 (17). С. 25–34. [Gulitskaya E.A. The reception of the epic image in modern cartoons: The example of the cartoon “Alyosha Popovich and the Tugarin the Serpent”. *Art Logos*. 2021. No. 4 (17). Pp. 25–34. (In Rus.)]
7. Звонарева М.С. Документальное кино как исторический источник: особенности анализа и интерпретации // Локус: люди, общество, культуры, смыслы. 2019. № 3. С. 98–107. [Zvonareva M.S. Documentary as a historical source: Specificities of analysis and interpretation. *Locus: People, Society, Cultures, Meaning*. 2019. No. 3. Pp. 98–107. (In Rus.)]
8. Капорина Ю.В. Мультфильм как источник первичных исторических знаний // Евразийский союз ученых. 2017. № 3 (36). С. 5–8. [Kaporina Yu.V. Cartoon as a source of primary historical knowledge. *Evraziyskiy soyuz uchenykh*. 2017. No. 3 (36). Pp. 5–8. (In Rus.)]
9. Каргалов В.В. Конец ордынского ига. 2-е изд. М., 1984. [Kargalov V.V. Konec ordynskogo iga [The end of the Horde Yoke]. Moscow, 1984. (In Rus.)]
10. Лотман Ю.М. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве. СПб., 1998. С. 671–674. [Lotman Yu.M. About the language of animated films. *Ob iskusstve*. St. Petersburg, 1998. Pp. 671–674. (In Rus.)]

11. Мавродин В.В. Древняя и средневековая Русь. СПб., 2009. [Mavrodin V.V. *Drevnyaya i srednevekovaya Rus'* [Ancient and medieval Rus']. St. Petersburg, 2009.]
12. Маслова С.А. «Ордынская тягость и протор»: выплаты Золотой Орде с русских земель // Средневековая Русь. Вып. 15. М., 2022. С. 19–60. [Maslova S.A. "The Horde Burden and the protor": Payments to the Golden Horde from Russian Lands. *Srednevekovaya Rus*. Moscow, 2022. Pp. 19–60. (In Rus.)]
13. Слесарчук В.А. Советский кинематограф как исторический источник в современной отечественной историографии // Вестник Удмуртского университета. Серия: История и филология. 2022. Т. 32. Вып. 6. С. 1339–1349. [Slesarchuk V.A. Soviet cinematograph as a historical source in contemporary Russian historiography. *Bulletin of Udmurt University. Series: History and Philology*. 2022. Vol. 32. Iss. 6. Pp. 1339–1349. (In Rus.)]
14. Тиво В.С. «Алёша Попович и Тугарин Змей»: от былины к мультфильму // Вестник Вологодского государственного университета. Серия: Гуманитарные, общественные, педагогические науки. 2018. № 3 (10). С. 43–48. [Tivo V.S. Alyosha Popovich and Tugarin the Serpent: From the epic to the cartoon. *Bulletin of Vologda State University. Series: Humanities, Social Sciences, Pedagogical Sciences*. 2018. No. 3 (10). Pp. 43–48. (In Rus.)]

Статья поступила в редакцию 25.11.2024, принята к публикации 16.12.2024
The article was received on 25.11.2024, accepted for publication 16.12.2024

Об авторе / About the author

Смирнов Алексей Викторович – аспирант кафедры истории России факультета истории, социологии и международных отношений, Кубанский государственный университет, г. Краснодар

Alexey V. Smirnov – postgraduate student at the Department of Russian History of the Faculty of History, Sociology and International Relations, Kuban State University, Krasnodar, Russian Federation

E-mail: alexdf247@mail.ru