

Научная статья

УДК 008

DOI: 10.20323/1813-145X-2022-2-125-206-212

EDN: CBTLYY

**Татьяна Иосифовна Ерохина<sup>1</sup>**, **Александра Андреевна Коровкина<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Доктор культурологии, профессор, заведующая кафедрой культурологии ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»; проректор по учебной работе ФГБОУ ВО «Ярославский государственный театральный институт». 150000, г. Ярославль, ул. Первомайская, д. 43. E-mail: 150000, Ярославль, ул. Депутатская, д. 15/43

<sup>2</sup>Магистрантка ФГБОУ ВО «Ярославский государственный педагогический университет им. К. Д. Ушинского»; учитель русского языка и литературы МОУ «Средняя школа № 68». 150035, г. Ярославль, ул. Калинина, д. 37А  
<sup>1</sup>tatyner@yandex.ru , <https://orcid.org/0000-0002-8328-2546>

<sup>2</sup>alexkorovkina@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-8474-7245>

### Эволюция образа Геракла в советской мультипликации

**Аннотация.** Концепция героического является неотъемлемой частью мифосистемы и идеологических конструктов, характерных для культуры того или иного периода. В советской культуре героическое моделируется и пропагандируется посредством художественных образов, воспроизводящих идеалы советского государства. Особая роль в концепции героического отводится образу героя, который отражает идеалы общества и транслирует образец поведения, отвечающий картине мира, свойственной культуре. Опираясь на традиции греческой мифосистемы, советская культура трансформирует представления о героическом и герое в соответствии с идеологическими установками.

В статье проанализирована эволюция образа Геракла в советской мультипликации двух периодов: периода «застоя» и периода «перестройки». Авторы обращаются к циклам мультипликационных фильмов, созданных по мотивам греческой мифологии режиссерами А. Г. Снежко-Блоцкой и А. А. Петровым. Акцентируя внимание на сюжетной основе и интерпретации греческих мифов, представленных А. Г. Снежко-Блоцкой, авторы отмечают героизацию образа Геракла, которая имеет отличия от концепции героического в греческой мифосистеме. Образ Геракла приобретает синтетический характер, соединяя черты героев греческой мифологии и советской культуры, подчеркивается трагический характер героического, мифологический хронотоп приобретает исторические черты. Анализируя цикл мультфильмов, созданных А. А. Петровым, авторы акцентируют внимание на эволюции концепции героического, которая теряет масштабность и утрачивает доминирующий характер. Героическое сменяется лирическим, на первый план выходят психологизм и общечеловеческие проблемы, не обремененные идеологическим подтекстом. В статье отмечается влияние социокультурных процессов на содержательные конструкты советской мифосистемы, которые приводят к смене культурных кодов и их репрезентации в отечественной анимации.

**Ключевые слова:** советская мультипликация; герой; героизация; мифосистема; советская культура; Геракл; А. Г. Снежко-Блоцкая; А. А. Петров

Выполнено по гранту Российского научного фонда № 20-68-46013 «Философско-антропологический анализ советского бытия. Предпосылки; динамика; влияние на современность»

**Для цитирования:** Ерохина Т. И., Коровкина А. А. Эволюция образа Геракла в советской мультипликации // Ярославский педагогический вестник. 2022. № 2 (125). С. 206-212. <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-2-125-206-212>. <https://elibrary.ru/cbtluy>.

Original article

**Tatiana I. Erokhina<sup>1</sup>**, **Aleksandra A. Korovkina<sup>2</sup>**

<sup>1</sup>Doctor of culturology, professor, head of the department of culturology, FSBEI HE «Yaroslavl state pedagogical university named after K. D. Ushinsky»; vice-rector for academic affairs of FSBEI HE «Yaroslavl state theater institute». 150000, Yaroslavl, Pervomaiskaya st., 15/43

<sup>2</sup>Graduate student of FSBEI HE «Yaroslavl state pedagogical university named after K. D. Ushinsky»; teacher of russian language and literature MEI «Secondary school 68». 150035, Yaroslavl, Kalinin st., 37A

<sup>1</sup>tatyner@yandex.ru , <https://orcid.org/0000-0002-8328-2546>

<sup>2</sup>alexkorovkina@yandex.ru, <https://orcid.org/0000-0002-8474-7245>

## Evolution of the Hercules image in soviet animation

**Abstract.** The concept of heroic is an integral part of the mythosystem and ideological constructs characteristic of the culture of a particular period. In Soviet culture, the heroic is modeled and promoted through artistic images that reproduce the ideals of the Soviet state. A special role in the concept of heroic is given to the image of a hero who reflects the ideals of society and broadcasts a pattern of behavior that meets the picture of the world characteristic of culture. Based on the traditions of the Greek mythosystem, Soviet culture transforms ideas about the heroic and hero in accordance with ideological attitudes.

The article analyzed the evolution of the image of Hercules in the Soviet animation in two periods: the period of «stagnation» and the period of «perestroika». The authors turn to the cycles of animated films created based on the Greek mythology by directors A. G. Snezhko-Blotsky and A. A. Petrov. Focusing on the plot basis and interpretation of Greek myths presented by A. G. Snezhko-Blotsky, the authors note the glorification of the image of Hercules, which differs from the concept of heroic, presented in the Greek mythosystem. The image of Hercules acquires a synthetic character, combining the features of the heroes of Greek mythology and Soviet culture, the tragic character of the heroic is emphasized, the mythological chronotope acquires historical features. Analyzing the cycle of cartoons created by A. A. Petrov, the authors focus on the evolution of the concept of heroic, which loses scale and loses its dominant character. Heroic is replaced by lyrical, psychologism and universal human problems come to the fore, not burdened with ideological connotations. The article notes the influence of sociocultural processes on the meaningful constructs of the Soviet mythosystem, which lead to a change in cultural codes and their representation in domestic animation.

**Keywords:** Soviet animation; hero; heroization; mythosystem; Soviet culture; Hercules; A. G. Snezhko-Blotskaya; A. A. Petrov

The work was performed under the grant from the Russian Scientific Foundation № 20-68-46013 «Philosophical and Anthropological Analysis of Soviet Life. Background; dynamics; impact on modernity»

**For citation:** Erokhina T. I., Korovkina A. A. Evolution of the Hercules image in Soviet animation. *Yaroslavl pedagogical bulletin*. 2022;(2): 206-212. (In Russ.). <http://dx.doi.org/10.20323/1813-145X-2022-2-125-206-212>. <https://elibrary.ru/cbtlyy>.

### Введение

Советская культура — сложный феномен, имеющий неоднозначное истолкование в исследовательской литературе. Советская культура рассматривается как культура определенного исторического периода, ограниченного временными рамками; как культура, сформировавшаяся после Октябрьской революции 1917 г. и продолжающая в том или ином виде существовать в современной культуре; как культурный феномен, имеющий свои предпосылки в русской культуре и присущий русской ментальности вне зависимости от исторического периода. В нашем исследовании мы обращаемся к осмыслению советской культуры как мифологической системы, которая имеет идеологические основания и репрезентирует себя в мультипликации, моделируя героический ракурс восприятия советской культуры посредством обращения к античной мифологии.

Актуальность исследования обусловлена не только обращением к советской культуре, изучение которой стало самостоятельным научным направлением отечественной культурологии последних десятилетий, но и актуальностью осмысления мифологического дискурса художественной культуры, эволюция которого в современной культуре вследствие изменения социо-

культурной ситуации становится все более очевидной.

Целью исследования стало изучение эволюции образа Геракла в советской мультипликации. Выбор в качестве предмета исследования образа Геракла обусловлен рядом факторов. Прежде всего, Геракл — один из наиболее популярных героев греческой мифологии, обращение к образу которого в современном кинематографе (в том числе в анимации) остается актуальным. Кроме того, концепция героизации, характерная для советской культуры [Ерохина, 2020] ориентирована на греческую мифологию, для которой характерно наличие сюжетов героической борьбы и подвигов. Наконец, на наш взгляд, именно эволюция образа Геракла становится наиболее очевидной при изучении советских мультипликационных фильмов, снятых по сюжетам греческой мифологии. Эмпирическим материалом исследования стали мультипликационные фильмы «Возвращение с Олимпа» из цикла «Легенды и мифы Древней Греции» (1969 г.) режиссера А. Г. Снежко-Блоцкой, а также «Геракл у Адмета» (1986 г.) режиссера А. Петрова.

### Методология исследования

Методология исследования базируется на культурологическом подходе к произведениям искусства и опирается на методы истории культуры и социологии культуры [Карлейль, 2008;

Киященко, 1965], методы мифокритики [Барт, 2010; Ермолин, 1982; Лосев, 1990; Элиаде, 1995] и интерпретации.

В исследовании мы опирались также на семиотический метод анализа мультипликации, предложенный в работах Ю. М. Лотмана [Лотман, 1998]; исследования, обращенные к изучению советской мультипликации [Асенин, 1986; Волков, 1974; Капков, 2006; Кривуля, 2002; Melat, 2019].

### Результаты исследования

Античная мифология всегда была предметом особого внимания в истории культуры. Античность как «золотой век», колыбель европейской культуры и цивилизации, источник сюжетов и образов мирового искусства остается одной из самых изучаемых эпох. Обращение к античности имеет символическое значение в советской культуре: античная мифология становится частью идеологического конструкта советской картины мира, в которой особое внимание занимает героизация личности [Коновалова, 1998]. Обращение к мифологическим конструктам было, по мнению исследователей, продиктовано «желанием через традиционные, присущие человеческому сознанию мифологические конструкции легитимизировать свою власть» [Некрасова, 2002].

Тематика героизации и героического в контексте советской культуры начала XX в. была рассмотрена ранее в статье Т. И. Ерохиной [Ерохина, 2020]. Принимая установки автора, который отмечал сущность и онтологическую значимость героического в советской культуре как проявления высокой нравственности, репрезентации идеалов общества, героизации коллективного начала в противовес индивидуальному [Ерохина, 2020], отметим, что истоки героического советское искусство обнаруживало в античной мифологии. В советской культуре античные образы становились своего рода иллюстрациями идеологических конструктов, в свою очередь, анимация, прежде всего, ориентированная на юного зрителя, становилась частью пропаганды и советской воспитательной системы, что связано с социокультурными представлениями о ней [Ромашова, 2011]. Мультипликация, наряду с игровыми фильмами, «позволяет делать выводы о механизмах формирования исторического и социального сознания. Мультипликация, как и другие виды искусства, направлена на моделирование и развитие ценностных установок» [Васильева, 2015].

Наиболее репрезентативно обращение к античной мифологии представлено в советской

мультипликации. В отечественной киностудии «Союзмультфильм» есть ряд работ, посвященных греческой мифологии: цикл «Легенды и мифы Древней Греции» (режиссер А. Г. Снежко-Блоцкая), включающий в себя пять мультипликационных фильмов («Возвращение с Олимпа» (1969), «Лабиринт. Подвиги Тесея» (1971), «Аргонавты» (1971), «Персей» (1973), «Прометей» (1974)), «Икар и мудрецы» (режиссер Ф. Хитрук, 1976), «Геракл у Адмета» (1986), «Рождение Эраста» (1989), «Дафна» (1990), «Нимфа Салмака» (1992), «Полифем, Акид и Галатей» (1995) режиссера А. Петрова.

Безусловно, наиболее репрезентативным в контексте исследования стал цикл А. Г. Снежко-Блоцкой, включающий в себя мультфильмы, созданные с 1969 по 1974 г. Весь этот цикл объединен общей темой, отраженной в названии практически всех анимационных фильмов, — темой героя.

Выбор героических сюжетов в контексте советской культуры не случаен. В мифосистеме особую роль играют персонажи. Все явления и события в мифе персонифицированы, выражены через персонажей и с ними связаны. Среди персонажей греческого мифа важнейшую роль играли божества (как главные персонажи мифа) и герои (являющиеся полубогами-полулюдьми). Герой в культуре становится базовым концептом, раскрывающим типологические черты той или иной культуры: «Времена меняются, и герои меняются вместе с ними. Но категории “культурный герой” и “герой культуры” указывают на важнейшие “точки входа” в предметную область при исследовании любой культуры — от культуры архаического типа до типа современной массовой культуры» [Найдорф, 2013].

Но если для мифа боги являются главными персонажами, то в художественной культуре (эпосе, сказке), как правило, сюжет связан с героями, а боги уходят на второй план. В советской мифосистеме на первый план выходят культурные герои, которым в мифосистеме отводится особая роль: культурные герои совершают подвиги во имя людей, поскольку их деятельность связана с развитием человечества. Как отмечает Е. А. Ермолин, культурный герой представляет идеи гармонии, борется с хаосом, становится идеалом нравственности, образцом для подражания [Ермолин].

В этом контексте цикл А. Г. Снежко-Блоцкой демонстрирует нам советскую идеологическую трактовку греческих героических сюжетов: все мультипликационные фильмы объединены героическим пафосом и героической эстетикой:

«Мультфильмы Снежко-Блоцкой опираются на мифы о героях. Античные герои — потомки богов, но они смертны, как люди. Герои обладают силой и сверхчеловеческими возможностями, они призваны совершать подвиги и восстанавливать справедливость среди людей. Вспомните Геракла и его двенадцать подвигов — вот эталонный герой» [Гринкевич, 2020].

Отметим, что творчество А. Г. Снежко-Блоцкой не ограничивается греческой мифологией: ей принадлежит большое количество анимационных фильмов, ставших экранизацией сказок и народов мира, авторских сказок («Храбрый заяц», «Конек-горбунок», «Гуси-лебеди», «Сказка о мертвой царевне и семи богатырях», «Рики-Тикки-Тави», «Кот, который гулял сам по себе» и др.). Также обратим внимание, что А. Г. Снежко-Блоцкая была режиссером мультфильмов по советским произведениям: «Сказка о Мальчише-Кибальчише», «Баранкин, будь человеком!».

Тем не менее предметом нашего внимания стал греческий цикл режиссера, который, на наш взгляд, наиболее репрезентативно раскрывает советское понимание героического в культуре. Обращаясь к образу Геракла, отметим ряд существенных характеристик, свойственных этому персонажу в указанном цикле. Во-первых, мультфильм о Геракле («Возвращение с Олимпа») открывает цикл «Легенды и мифы Древней Греции». Это единственный мультфильм данного цикла, который не назван по имени героя, но задает определенный ракурс трактовки героического, который станет основой конструирования модели героя в греческом цикле. Во-вторых, в этом мультипликационном фильме подвиги Геракла представлены как воспоминания героя, не являясь, таким образом, сюжетообразующим началом. В-третьих, изменен мифологический хронотоп: время в мультфильме имеет отсылки к современности.

Таким образом, в центре внимания авторов мультипликационного фильма не подвиги Геракла как таковые, а осмысление этих подвигов. Мультфильм начинается с изображения пирующих богов на Олимпе, Геракл, также причисленный к сонму богов, отпрашивается у Зевса на один день, чтобы посетить Землю. Именно там, на Земле, он вспоминает подвиги, совершенные им по воле богов. Возникает конфликт оценки значимости подвигов персонажами мультфильма: ворон напоминает Гераклу подвиг добывания яблок из садов Гесперид, который, как нам известно по текстам мифов, стал двенадцатым подвигом Геракла, освободившим его от власти

царя Эврисфея. Кроме того, ворон напоминает, что все подвиги Геракл совершает по воле богов. Геракл же свои лучшим подвигом считает подвиг освобождения Прометея, поскольку Прометей принес людям огонь. Отметим, что важным акцентом интерпретации подвига становится вопрос, который Геракл задает Прометею (он спрашивает, где же теперь огонь, который титан принес людям). В ответ Прометей показывает на грудь Геракла, который понимает, что огонь в его сердце — это и есть огонь Прометея. Для советского зрителя подобный акцент отсылает к известной легенде — об огненном сердце Данко М. Горького. Итогом истории Геракла становится его решение остаться на Земле, поскольку зло не истреблено в полной мере. Появляется обращение к современности, нарушающей мифологический хронотоп: Геракл видит гидру, которая оборачивается нацистской символикой (свастикой), и меднокрылых птиц, сбрасывающих бомбы на людей, а также прикованного к скале раба, отсылающего вновь к образу Прометея.

Геракл не хочет быть богом и возвращает себе человеческое начало. При этом образ героя приобретает трагический характер: «Геракл готов защищать человечество бесчисленное количество раз, но и монстрам на Земле нет конца, поэтому его борьба может показаться даже бессмысленной. Геракл — социальный идеал, и в античности, и в советское время, поэтому Снежко-Блоцкая и делает его ключевым персонажем. В мультфильме расцветают идеи антропоцентризма, общие для античной и советской культуры: высшая ценность — человек, его “внутренний огонь”, его сопротивление судьбе в лице богов и стремление помочь другим. Геракл в мультфильме соответствует социалистическому идеалу личности: он гуманен — сострадает людям; он непримирим ко злу и несправедливости...» [Гринкевич, 2020].

Образ Геракла становится идеологическим вектором интерпретации греческих мифов в цикле А. Г. Снежко-Блоцкой, реализацию которого мы обнаруживаем и в следующих мультфильмах. Тесей, Ясон и Персей (герои следующих мультфильмов А. Г. Снежко-Блоцкой) также отличаются героичностью, которая демонстрирует их готовность служить людям, а не богам. Образ героя становится образцом поведения для советского человека, который был «идейной личностью, ставящий на первое место общественный интерес, разделяющей цели и принципы коммунистической идеологии» [Смирнов, 1973, с. 220]. Ключевой в одноименном анимационном фильме

становится фраза Прометея: «Я хотел помочь людям. Это же так просто! Неужели вы не понимаете?», — она повторяется многократно.

Не останавливаясь подробно на художественных особенностях мультфильмов цикла «Легенды и мифы Древней Греции», отметим, что и визуальные образы, созданные в рисованных фильмах, близки советскому эстетическому идеалу: герои отличаются атлетическим телосложением, монументальностью, имеют правильные черты лица. Исследователи справедливо обращают внимание на синтетический характер внешнего облика героев: «Они одинаково похожи и на героев с росписи греческих ваз, и на рабочих или колхозников с советских плакатов. Этот сплав двух канонов дает необычный результат: вроде бы, греческие лица Ясона, Тесея и Персея кажутся зрителю знакомыми и потому приятными. А Геракл в мультфильме “Возвращение с Олимпа” и вовсе напоминает былинного богатыря» [Гриневич, 2020].

Но героический идеал, воплощенный в образе Геракла в 1970-е гг. (периода «застоя»), в 1980-е гг. трансформируется (годы «перестройки»).

Отметим, что режиссер А. А. Петров также обращается к циклу мультипликационных фильмов по сюжетам греческой мифологии, но его мультфильмы изначально имеют не героический характер. «Рождение Эраста» (1989), «Дафна» (1990), «Нимфа Салмака» (1992), «Полифем, Акид и Галатейя» (1995) — все эти мультфильмы основаны на известных греческих мифах, но, во-первых, ориентированы на взрослого зрителя, поскольку посвящены похождениям бога любви Эраста (Амура) и отличаются эротичностью и откровенностью изображений обнаженных тел. Во-вторых, для них характерен поиск новых художественных средств, вследствие чего анимационные фильмы А. А. Петрова отличаются от советских мультфильмов и значительно опережают свое время.

Обращаясь к образу Геракла, созданному режиссером в первой работе по мотивам греческих мифов — «Геракл у Адмета», мы отмечаем новые грани героического. Прежде всего, сюжет мультфильма следует сюжету мифа, при этом, несмотря на то, что название фильма отсылает нас к Гераклу, сам герой появляется во второй части мультфильма и играет второстепенную роль. Главным персонажем становится Адмет, мультфильм подробно повествует о его путешествиях и попытке найти себе замену, чтобы спасти. Кроме того, спасение жены Адмета Алкесты, хотя и является героическим поступком, не рассматривается как подвиг. Адмет — друг

Геракла, ради него Геракл спасает Алкесту, борясь не с чудовищем, а с Танатом. Геракл не остается у Адмета, поскольку его ждет подвиг, который он должен совершить, находясь на службе у царя Эврисфея.

Таким образом, сохраняя героическую трактовку образа Геракла, А. А. Петров акцентирует внимание на ином измерении мифа: в центре сюжета страх человека перед смертью, его испытывает и Адмет, и все персонажи, с которыми он встречается и которых просит заменить его на смертном ложе; любовь и самопожертвование, которое проявляет жена Адмета Алкеста, готовая умереть ради любимого мужа; скорбь и раскаяние Адмета, для которого жизнь без жены становится страшнее смерти. Меняется и образ Геракла: суровый герой-борец превращается в весельчака, пирующего и обижающегося на хозяина, который не разделяет с ним веселье, танцующего от радости и смеющегося над своими шутками, когда он приводит Алкесту, скрытую от посторонних взглядов, в качестве жены для Адмета.

От прежнего образа остается внешний вид героя-атлета, чья сила и мощь проявляются в гармонически сложенном теле. Вместе с тем особая техника рисования, к которой прибегает режиссер, выступая в этом фильме и в качестве мультипликатора, — трехмерное объемное изображение, близкое к игровому кинематографу, создающее иллюзию реальности (в противовес условности, изначально присущей анимации), — акцентирует внимание на мимике Геракла, придавая его образу психологизм и глубину.

Мы считаем, что эволюция образа Геракла в отечественной мультипликации связана не только с особенностями художественных экспериментов А. А. Петрова. Социокультурные изменения, происходящие в СССР в период «перестройки», приближающие распад Советского союза, смену идеологии и переосмысление канонов советского искусства, приводят к изменению концепции героического в отечественной культуре.

### Заключение

Концепт героического, наиболее репрезентативно отраженный в образе героя, является онтологически значимым для советской культуры: «Подобно архаическим представлениям вся идеологическая система базируется на функции героя» [Блошенко, 2012].

Построение советской мифосистемы требовало осмысления героического и его репрезентации в искусстве. Обращаясь к античной мифологии, советская мультипликация, раскрывая образ Геракла, конструирует социальный идеал героя,

совершающего подвиги во имя человечества, борющегося со злом, отказывающегося от праздной жизни, готового принести себя в жертву. Подобный образ героического в целом и Геракла в частности представлен в мультипликационном цикле «Легенды и мифы Древней Греции» режиссера А. Г. Снежко-Блоцкой, и прежде всего в мультфильме «Возвращение с Олимпа». Эстетика мультфильма также соответствует воспеванию героической мощи и силы, свойственных советскому идеалу народного (былинного) героя.

Изменения, связанные с эволюцией советской культуры, период перестройки, для которого свойственно появление новых тем и отказ от идеалов советской культуры периода «застоя», приводят к изменению концепции героического. Подвиг героя во имя народа сменяется сражением ради друга и его семьи, героическая тематика уступает место осмыслению человеческих чувств — страха, любви, самопожертвования — ради любимого. Пафос героического, целью которого было спасение мира от хаоса и мирового зла, сменяется обращением к камерному миру семьи и психологическому осмыслению характеров персонажей. В цикле мультипликационных фильмов по греческим мифам А. А. Петрова, открывающемся фильмом «Геракл у Адмета», герои играют второстепенную роль, приобретая новые (не героические, а человеческие) проявления: радость, чувство юмора, веселость, добродушие. Служение идеалам советской власти сменяется обращением к внутреннему миру человека, национальная и идеологическая принадлежность которого не определяется.

#### Библиографический список

- Архангельский Ю. Е. Сущностные противоречия советской культуры / Ю. Е. Архангельский, М. К. Найденко, В. И. Лях // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2018. № 31. С. 282-293.
- Асенин С. Мир мультфильма: Идеи и образы мультипликации социалистических стран. Москва : Искусство, 1986. 288 с.
- Барт Р. Мифологии / Ролан Барт ; пер. с фр., вступ. ст. и коммент. С. Зенкина. Москва : Акад. Проект. Фр. проект, 2010. 351 с.
- Блошенко Е. В. Элементы архаического мифа в советской культуре // Философия и культура. 2012. № 2 (20). С. 10-13.
- Васильева В. П. Советская мультипликация как исторический источник: историография и подходы к изучению // Актуальные проблемы исторических исследований: взгляд молодых ученых : сборник материалов четвертой Всероссийской молодежной научной конференции. Новосибирск : ИИ СО РАН, 2015. С. 254-260.
- Волков Анатолий Алексеевич. Мультипликационный фильм. Москва : Знание, 1974. 40 с.
- Гринкевич М. Греческие мифы в работах «Союзмультфильма». URL: <https://animationschool.ru/2020/09/04/grechskie-mify-v-rabotah-soyuzmultfilma/> (дата обращения: 19.01.2022).
- Ермолин Е. А. Культурный герой. URL: <http://www.academia.edu/31229887> (дата обращения: 19.01.2022).
- Ерохина Т. И. Героизация личности и быта в советской культуре начала XX в.: генезис и трансформация // Ярославский педагогический вестник. 2020. № 4 (115). С. 147-155.
- Ерохина Т. И. Максим Горький: культурный герой и память культуры // Верхневолжский филологический вестник. 2018. № 4 (15) С. 217-222.
- Капков С. В. Энциклопедия отечественной мультипликации. Москва : Алгоритм, 2006. 812 с.
- Карлейль Т. Герои, почитание героев и героическое в истории. Москва : Эксмо, 2008. 864 с.
- Киященко Н. И. Героическое как категория эстетики // Эстетика. Категории. Искусство. Москва : Искусство, 1965. С. 88-93.
- Коновалова Ж. Ф. Миф в советской истории и культуре / М-во общ. и проф. образования РФ. С.-Петербург. гос. ун-т экономики и финансов. Санкт-Петербург : Изд-во С. — Петерб. гос. ун-та экономики и финансов, 1998. 140 с.
- Кривуля Н. Г. Лабиринты анимации : Исслед. художеств. образа рос. анимац. фильмов второй половины XX века. Москва : Грааль, 2002 (ПИК ВИНТИ). 295 с.
- Лосев А. Ф. Диалектика мифа. Москва : Правда, 1990. 635 с.
- Лотман Ю. М. О языке мультипликационных фильмов // Об искусстве. Санкт-Петербург : Искусство, 1998. С. 671-675.
- Мелетинский Е. М. Культурный герой // Мифы народов мира : в 2-х т. ; под ред. С. А. Токарева. Т. II. Москва : Советская энциклопедия, 1982. С. 25-28.
- Найдорф М. И. «Герой культуры» в картине мира: к теории культурологического исследования // Вестник Русской христианской гуманитарной академии. 2013. Том 14. Выпуск 4. С. 293-304.
- Некрасова Е. С. Мифологические конструкции в советской культуре и искусстве // Альманах «Studia culturae», Studia culturae. Выпуск 2. Санкт-Петербург : Санкт-Петербургское философское общество, 2002. С. 179-188.
- Ромашова М. В. От истории анимации к истории детства в СССР: постановка проблемы // Вестник Пермского университета. 2011. Выпуск 3 (17). С. 114-119.
- Советский человек: Формирование социалистического типа личности. 2-е изд., доп. Москва : Политиздат, 1973. 414 с.
- Элиаде М. Аспекты мифа. URL: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/el\\_esp/01.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/el_esp/01.php) (дата обращения: 19.01.2022).

24. Melat Helen À l'Est de Pixar: le film d'animation russe et soviétique [website]. Paris, 2019. URL: <https://slovo.episciences.org/volume/view/id/364> (дата обращения: 19.01.2022).

### Reference list

1. Arhangel'skij Ju. E. Sushnostnye protivorechija sovetskoj kul'tury = Essential contradictions of Soviet culture / Ju. E. Arhangel'skij, M. K. Najdenko, V. I. Ljah // Vestnik Tomskogo gosudarstvennogo universiteta. Kul'turologija i iskusstvedenie. 2018. № 31. S. 282-293.
2. Asenin S. Mir mul'tfil'ma: Idei i obrazy mul'tplikacii socialisticheskikh stran = Cartoon world: Ideas and images of animation of socialist countries. Moskva : Iskustvo, 1986. 288 s.
3. Bart R. Mifologii = Mythologies / Rolan Bart ; per. s fr., vstup. st. i komment. S. Zenkina. Moskva : Akad. proekt. Fr. proekt, 2010. 351 s.
4. Bloshenko E. V. Jelementy arhaicheskogo mifa v sovetskoj kul'ture = Elements of archaic myth in Soviet culture // Filosofija i kul'tura. 2012. № 2 (20). S. 10-13.
5. Vasil'eva V. P. Sovetskaja mul'tplikacija kak istoricheskij istochnik: istoriografija i podhody k izucheniju = Soviet animation as a historical source: historiography and approaches to study // Aktual'nye problemy istoricheskikh issledovanij: vzgljad molodyh uchenyh : sbornik materialov chetvertoj Vserossijskoj molodezhnoj nauchnoj konferencii. Novosibirsk : II SO RAN, 2015. S. 254-260.
6. Volkov Anatolij Alekseevich. Mul'tiplikacionnyj fil'm = Volkov Anatoly Alekseevich. Animated film. Moskva : Znanie, 1974. 40 s.
7. Grinkevich M. Grecheskie mify v rabotah «Soyuzmul'tfil'ma» = Greek myths in the works of Soyuzmultfilm. URL: <https://animationschool.ru/2020/09/04/grecheskie-mify-v-rabotah-soyuzmultfilma/> (data obrashhenija: 19.01.2022).
8. Ermolin E. A. Kul'turnyj geroj = Cultural hero. URL: <http://www.academia.edu/31229887> (data obrashhenija: 19.01.2022).
9. Erohina T. I. Geroizacija lichnosti i byta v sovetskoj kul'ture nachala HH v.: genezis i transformacija = Glorification of personality and life in Soviet culture at the beginning of the XX century: genesis and transformation // Jaroslavskij pedagogicheskij vestnik. 2020. № 4 (115). S. 147-155.
10. Erohina T. I. Maksim Gor'kij: kul'turnyj geroj i pamjat' kul'tury = Maxim Gorky: cultural hero and memory of culture // Verhnevolzhskij filologicheskij vestnik. 2018. № 4 (15) S. 217-222..
11. Kapkov S. V. Jenciklopedija otechestvennoj mul'tplikacii = Encyclopedia of domestic animation. Moskva : Algoritm, 2006. 812 s.
12. Karlej' T. Geroi, pochitanie geroev i ge-roicheskoe v istorii = Heroes, veneration of heroes and heroic in history. Moskva : Jeksmo, 2008. 864 s.
13. Kijashhenko N. I. Geroicheskoe kak kategorija jestetiki = Heroic as a category of aesthetics // Jestetika. Kategorii. Iskustvo. Moskva : Iskustvo, 1965. S. 88-93.
14. Konovalova Zh. F. Mif v sovetskoj istorii i kul'ture = Myth in Soviet history and culture / M-vo obshh. i prof. obrazovanija RF. S.-Peterb. gos. un-t jekonomiki i finansov. Sankt-Peterburg : Izd-vo S. — Peterb. gos. un-ta jekonomiki i finansov, 1998. 140 s.
15. Krivulja N. G. Labirinty animacii = Animation labyrinths : Issled. hudozhestv. obraza ros. animac. fil'mov vtoroj poloviny HH veka. Moskva : Graal', 2002 (PIK VINITI). 295 s.
16. Losev A. F. Dialektika mifa = Dialectic of myth. Moskva : Pravda, 1990. 635 s.
17. Lotman Ju. M. O jazyke mul'tiplikacionnyh fil'mov = About the language of animated films // Ob iskusstve. Sankt-Peterburg : Iskustvo, 1998. S. 671-675.
18. Meletinskij E. M. Kul'turnyj geroj = Cultural hero // Mify narodov mira : v 2-h t.; pod red. S. A. Tokareva. T. II. Moskva : Sovetskaja jenciklopedija, 1982. S. 25-28.
19. Najdorf M. I. «Geroj kul'tury» v kartine mira: k teorii kul'turologicheskogo issledovanija» = Hero of Culture» in the picture of the world: to the theory of cultural research // Vestnik Russkoj hristianskoj gumanitarnej akademii. 2013. Tom 14. Vypusk 4. S. 293-304.
20. Nekrasova E. S. Mifologicheskie konstrukcii v sovetskoj kul'ture i iskusstve = Mythological constructions in Soviet culture and art // Al'manah «Studia culturae», Studia culturae. Vypusk 2. Sankt-Peterburg : Sankt-Peterburgskoe filosofskoe obshhestvo, 2002. C. 179-188.
21. Romashova M. V. Ot istorii animacii k istorii detstva v SSSR: postanovka problemy = From the history of animation to the history of childhood in the USSR: setting the problem // Vestnik Permskogo universiteta. 2011. Vypusk 3 (17). S. 114-119.
22. Sovetskij chelovek: Formirovanie socialisticheskogo tipa lichnosti = Soviet man: Formation of the socialist personality type. 2-e izd., dop. Moskva : Politizdat, 1973. 414 s.
23. Jeliade M. Aspekty mifa = Aspects of myth. URL: [http://www.gumer.info/bibliotek\\_Buks/Culture/el\\_asp/01.php](http://www.gumer.info/bibliotek_Buks/Culture/el_asp/01.php) (data obrashhenija: 19.01.2022).
24. Melat Helen À l'Est de Pixar: le film d'animation russe et soviétique [website]. Paris, 2019. URL: <https://slovo.episciences.org/volume/view/id/364> (data obrashhenija: 19.01.2022).

Статья поступила в редакцию 11.02.2022; одобрена после рецензирования 21.03.2022; принята к публикации 25.03.2022.

The article was submitted on 11.02.2022; approved after reviewing 21.03.2022; accepted for publication on 25.03.2022.