

УДК 74

<https://doi.org/10.36906/KSP-2023/75>

Кравченко С.Н.

ORCID: 0000-0002-8591-8667, канд. пед. наук

Богданова Е.А.

*Нижневартровский государственный университет
г. Нижневартовск, Россия*

СОХРАНЕНИЕ ЭТНОКУЛЬТУРНОГО НАСЛЕДИЯ НА ЭЛЕКТРОННЫХ НОСИТЕЛЯХ (НА ПРИМЕРЕ ИГРОВОГО ПРОЕКТА «ЛЕГЕНДА О ВОРОНЕ»)

Аннотация. В статье рассматривается проблема сохранения нематериального этнокультурного наследия, анализируются проекты, выполненные за последнее время, предлагается свой собственный игровой проект.

Ключевые слова: нематериальное этнокультурное наследие; ханты; игра; вороний день.

Kravchenko S.N.

ORCID: 0000-0002-8591-8667, Candidate of Pedagogical Sciences

Bogdanova E.A.

*Nizhnevartovsk State University
Nizhnevartovsk, Russia*

PRESERVATION OF ETHNO-CULTURAL HERITAGE ON ELECTRONIC MEDIA (USING THE EXAMPLE OF THE GAME PROJECT “THE LEGEND OF THE RAVEN”)

Abstract. The article examines the problem of preserving intangible ethnocultural heritage, analyzes projects completed recently, and proposes its own game project.

Keywords: intangible ethnocultural heritage; Khanty; game; crow's day.

В современном пестром, быстро меняющемся и разнообразном мире все большую актуальность приобретает проблема сохранения культуры малых народностей. С уменьшением численности населения, со стремительным ростом урбанизации все отчетливее становится видно, какой кризис претерпевают коренные народы на территории Российской Федерации [3]. Вынужденные оторваться от своей естественной среды и оказавшиеся в индустриальном и постиндустриальном мире, где нет возможности заниматься традиционными занятиями и передавать опыт из поколения в поколение в силу разрушенных семейных связей, они утрачивают свое нематериальное этнокультурное наследие [10], которое согласно российскому законодательству включает в себя устное творчество и традиции, формы традиционного исполнительского искусства, обычаи и празднества, обряды и другие формы народного культурного достояния [12].

Сегодня остро стоит вопрос не только сохранения этнокультуры, но и ее популяризации и актуализации в современном урбанизированном и виртуальном пространстве.

В России как многонациональном государстве есть много различных примеров, как разные регионы справляются с этой задачей. В данной статье мы рассмотрим их и постараемся предложить свой собственный способ актуализации и популяризации этнокультуры ханты и манси на опыте других регионов.

Можно условно разделить все способы работы с этнокультурным наследием на две большие группы: сохранение и актуализация. К первому направлению относятся такие способы как документирование фольклора (на цифровых носителях в том числе) и музеизация наследия, в то время как второе направление больше направлено на вписывание этнокультуры в современную реальность. Эти два направления не четко ограниченные, они часто совмещаются и проникают друг в друга, но их цель всегда одна: передача этнокультурного наследия будущим поколениям.

Сохранение этнокультурного наследия чаще всего в различных регионах не отличается: документирование устного фольклора на материальные и электронные носители с последующим изданием, создание краеведческих музеев. Сегодня всю большую популярность набирают так называемые музеи под открытым небом, где не только собраны предметы этнической культуры, но и демонстрируется, каким образом они циркулируют в быту.

Этнокультура владеет внутренним потенциалом к развитию и адаптации к меняющимся условиям, а потому не правильно и не целесообразно вычеркивать ее из современного мира, называя устаревшей и изжившей себя. Как пишет Рындина О.М., этническим культурам присуща внутренняя диалектика, благодаря которой они и жизнеспособны: с одной стороны, инвариантность, с другой – вариативность. Именно вариативность позволяет сегодня выживать этнической культуре, впуская в традицию цифровые технологии [9]. Мифологизированность сознания и магическое мышление людей из традиционных культур уступили место научной картине мира, однако даже сегодня человечество считает важным сохранять связи с прошлыми поколениями и переосмысливать свое этнокультурное наследие, выискивая новые пути использования ее элементов в своей повседневной жизни.

Современная реальность диктует новые способы взаимодействия человека с культурой в принципе: больше индивидуальности, больше личного соприкосновения, единоличный диалог индивида с окружающим миром, – а потому очень часто сохранение этнокультурного наследия означает не просто документирование и каталогизацию предметов нематериального этнокультурного наследия (превосходным примером чего можно считать многотомную серию книг «Памятники фольклора народов Сибири и Дальнего Востока», издаваемое еще с 1970-х годов Сибирским отделением РАН [2]), но и внедрение их в современную среду: как в реальную, так и в виртуальную.

Одним из очень популярных и успешных направлений на данном поприще является этнотуризм.

Так, например, на Камчатке проводятся этнические фестивали и организовываются этнодеревни – поселения, призванные познакомить людей с укладом жизни коренных народов [1]. А культуре и быту народов финно-угорской группы посвящен «Финно-угорский

этнопарк» в республике Коми, где есть возможность посмотреть в рамках экскурсий на подземный город, останки динозавров или коми подворье. В дополнение к экскурсионным программам на территории этнопарка проходят мастер-классы по изготовлению предметов ДПИ и по приготовлению блюд национальной кухни, проводятся различные национальные игры [6]. Нельзя обойти стороной и музей-заповедник под открытым небом «Малые Корелы», являющийся по сути масштабным собранием памятников деревянного зодчества и коллекций предметов быта русского севера, в которые входят средства передвижения, орудия труда, мебель, разнообразная утварь [5]. А в Ханты-Мансийске есть этнографический музей «Торум Маа», посвященный культуре ханты и манси. Расположенный под открытым небом, он предоставляет возможность окунуться в жизнь северных народов: посетить летнее стойбище, святилище с настоящими идолами, посмотреть на различные постройки и даже пройти охотничью тропу с ловушками [7].

Большой упор в такой деятельности делается на проведение мастер-классов, на различные традиционные праздники, на концерты местных коллективов. Это очень персональный способ актуализации этнонаследия, потому что каждый участник такого действия лично соприкасается с культурой и пропускает ее сквозь себя: будь то создание своими руками амулета, слушание традиционных песнопений или участие в празднике.

Очень важным для актуализации этнонаследия является внедрение каких-либо его элементов в окружающую нас материальную среду: в моду, в архитектуру, в дизайн. Ханты-Мансийск, например, славится своими постройками в виде традиционных чумов [11], а в разных регионах создается одежда с национальными орнаментами или использованием фасонов. Вывески и объявления в автобусах на национальных языках тоже помогают создать доброжелательную и пробуждающую интерес к местным культурам атмосферу [8].

Важно понимать, что наиболее необходимым условием для актуализации этнокультуры является создание обстановки, в которой самим представителям данной этнокультуры будет комфортно и не стыдно быть самими собой, – а, следовательно, у них будет и желание не только развивать свою культуру, но и знакомить со своей культурой.

Нематериальное этнокультурное наследие отличным образом актуализируется и в мультипликации. Советский период подарил нам множество замечательных мультфильмов, основанных на фольклоре в том числе и северных народов: «Кутх и мыши» (1985 год) по мотивам древнечукотского предания «Сказание о вороне Кутха», «Рыбья упряжка» (1982 год) по мотивам сказов сразу нескольких северных народов, «Дочь солнца» (1963 год), тоже снятый по мотивам сказок народов Севера.

Сегодня популярным направлением становится и создание игр на основе фольклора. Они не только знакомят реципиента с разными сказаниями или персонажами, но и позволяют погрузиться в атмосферу самостоятельно, позволяют воссоздать ощущение непосредственного участия в происходящем, примерить на себя мифологическую картину мира, присущую традиционным по своей сути этнокультурам. Одним из самых известных примеров является игровая вселенная Ведьмака (The Witcher) – цикл игр, созданный на основе

книг Сапковского. Игры позволяют окунуться в мистическую фольклорную атмосферу, в которой можно встретить разнообразных мифологических персонажей, познакомиться с часто встречающимися архетипами и сюжетами и услышать народные мотивы в саундтреке.

Сюжеты таких игровых проектов строятся вокруг фольклорных сказаний, включают в себя какие-то эпизоды или мотивы: например, игра «Черная Книга», созданная пермскими разработчиками, повествует о обычаях и традициях в пермской губернии на рубеже 19-го и 20-го веков, вплетенных в историю молодой девушки, ставшей знаткой (ведьмой). Игра «Человеколось» от той же студии позволяет нам пройти путь вместе с шаманом сквозь три мира и найти различные амулеты, которые являются копиями музейных экспонатов данного региона.

Очень важной чертой игр как вида искусства является погружаемость реципиента в игровой процесс, который достигается либо через ассоциирование себя с игровым персонажем, либо через интеракции с игровым процессом и окружением. Игрок взаимодействует с миром не как сторонний наблюдатель, не способный никак повлиять на происходящее, но как полноправный член вселенной внутри игры: игровой персонаж становится его глазами, ушами, ногами и руками, а иногда даже и ртом. Таким образом, одновременно находится в двух мирах: своем собственном современном и смоделированном внутри игры, где он существует по правилам смоделированного мира. И чтобы наш современный человек не потерялся в фольклорных сказаниях и разных терминах, такие игры, основанные на фольклоре и этнокультуре, часто включают в себя разного рода словари, энциклопедии, бестиарии.

Таким образом, в современных условиях у нас есть инструменты не только для сохранения нематериального этнокультурного наследия посредством более традиционных документирования и каталогизации, но и для актуализации этнокультуры в сознании современного человека, живущего в урбанизированном индустриальном и постиндустриальном обществе.

Создание игрового проекта. Одним из самых популярных и интерактивных способов актуализации нематериального этнокультурного наследия сегодня – это игры. Как было сказано выше, игры позволяют воспринять фольклор в рамках личного персонализированного опыта погружения, а потому мы считаем этот инструмент довольно многообещающим и, что самое главное, доступным для реципиента.

Наш проект был выполнен в рамках итогового экзаменационного задания по дисциплине «Animation» («Анимация») в Лиепайском Университете (Латвия), в котором упор был в первую очередь на программирование и интерактивный процесс.

В качестве основы сюжета для нашего игрового проекта мы взяли одну из интерпретаций легенды о Вороне, которая призывает своими криками весну. По одной из хантыйских легенд земля покрылась трескучими морозами, опустилась вечная ночь, бушевали ураганы и метели, которые довели людей до отчаяния. Долго длилось это горе, но однажды залетела в эти края Ворона и, увидев пустую тихую землю вокруг, испугалась и изо всех сил крикнула. Так силен

и громко был ее крик, что проснулась природа, засияло солнце, растаяли снега, – все живое пробудилось [4].

Первый этап заключался в продумывании игрового процесса, в постановке понятных целей и задач перед игроком, в выстраивании композиции кадров (фреймов) и логики происходящего. Было решено, что главная цель игрока – помочь главной героине, Вороне, пробудить природу от зимнего сна. Как можно увидеть на раскадровке, представленной ниже, геймплей представляет из себя довольно простой алгоритм: игрок видит покрытые сугробами предметы, кликает на них – и Ворона кричит на предметы, меняя их на «весенние» версии.



Рис. 1. Первые мысли и идеи
<https://clck.ru/38qnBz>

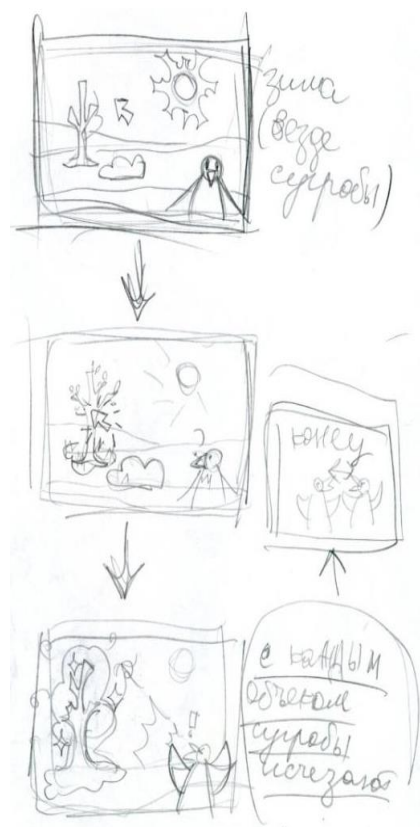


Рис. 2. Раскадровка [<https://clck.ru/38qnAC>]

Вторым этапом нашей работы были поисковые эскизы: общая стилистика и цветовая гамма, образ Вороны и флоры и фауны, которая будет появляться на экране. Мы решили остановиться на упрощенном дизайне с вкраплениями декоративного фона и с использованием стилизованных мотивов национального орнамента.

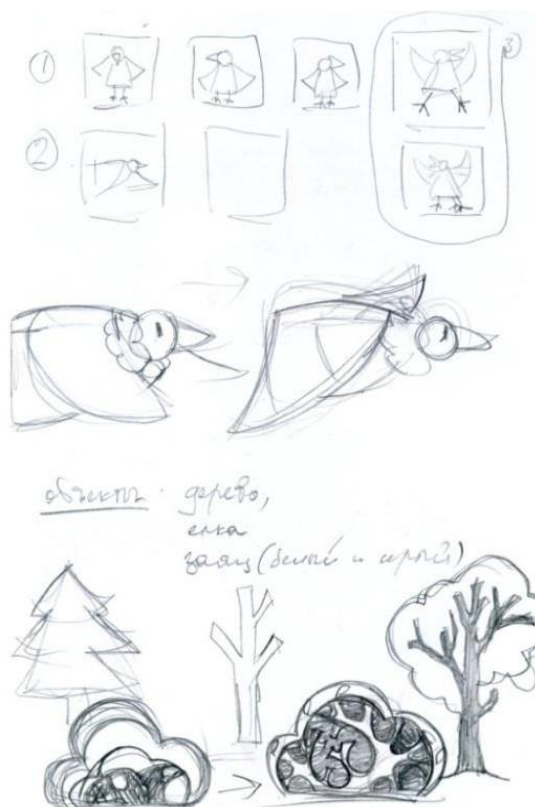


Рис. 3. Эскизы фреймов с объектами (<https://clck.ru/38qn5n>)

Третий этап – создание элементов игры: фреймы с вороной, элементы фауны и флоры, «зимний» фон и «весенний» фон. Главной задачей на данном этапе было создать простые элементы, с которыми можно было бы легко манипулировать на этапе разработки, но которые бы одновременно с этим выражали и основную идею, стоящую за каждым фреймом. Так, например, Ворона представлена в виде семи фреймов, каждый из которых отвечает за определенные эмоцию и движение.

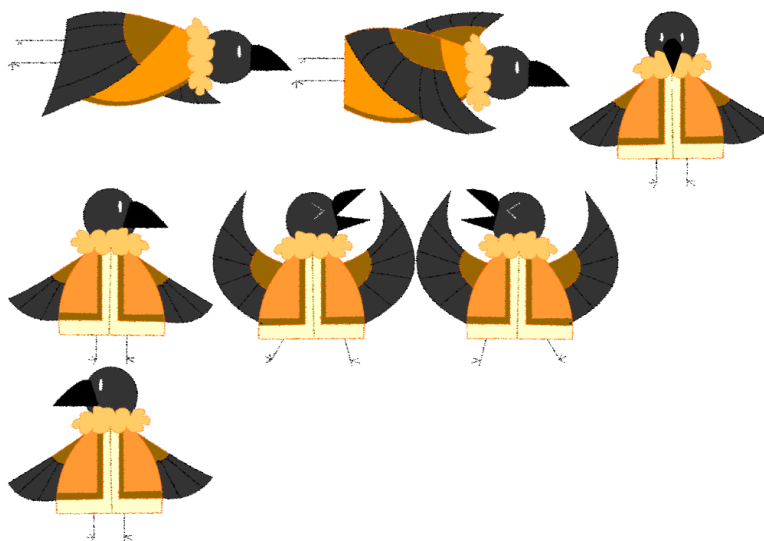


Рис. 4. Лист персонажа “Ворона” (<https://clck.ru/38qn5n>)



Рис. 5. Лист с предметами флоры (<https://clck.ru/38qn4X>)

Четвертый этап – создание кода для игрового процесса.

```
1
2  this.stop();
3
4  this.start1.addEventListener("click", Begin.bind(this));
5  function Begin() {
6    this.play()
7  }
8
9  this.start.addEventListener("click", Start.bind(this));
10 function Start() {
11   this.play()
12 }
13
14 /*this.sb.addEventListener("click", StopAnimation.bind(this));
15 function StopAnimation() {
16   this.stop()
17 }
18 */
19
20 this.begin.addEventListener("click", StartOver.bind(this));
21 function StartOver() {
22   this.gotoAndPlay(0)
23 }
```

Рис. 6. Код для титульного фрейма (<https://clck.ru/38qmzX>)



Рис. 7. Титульный фрейм (надпись: “Легенда о Небесной Деве”) (<https://clck.ru/38qn3V>)



Рис. 8. Фрейм с “зимним” миром (надпись: “Ох, привет, путешественник! Что-то здесь совсем нет зелени. Давай попробуем пробудить хотя бы одно дерево.”) (<https://clck.ru/38qn2g>)



Рис. 9. Фрейм, где Ворона кричит (<https://clck.ru/38qn6s>)



Рис. 10. Фрейм, где Ворона, пробудив природу, улетает (<https://clck.ru/38qmw4>)

В современном мире очень важно сохранять нематериальное этнокультурное наследие инструментами, которые предоставляет нам окружающая среда: не только музеи старого образца, где собраны коллекции предметов быта, или каталоги с примерами фольклора, но и компьютерные игры, кинематограф и мультипликация, этнотуризм и другие способы.

Наш игровой проект, находящийся в начальном этапе разработки, прекрасно показывает потенциал фольклора, который можно рассказать интерактивными средствами, не просто поверхностно передав реципиенту, но актуализировав его.

Литература

1. Беляева Мария Евгеньевна Нематериальное культурное наследие как ресурс развития этнотуризма в Камчатском крае // Сборник научных статей «Всероссийский конгресс фольклористов». Москва, 2019. № 4.
2. Бурькин А.А. Фольклор коренных народов Севера: осмысление наследия, задачи и перспективы обучения // АРКТИКА. XXI век. Гуманитарные науки. Якутск: Изд-во Северо-Восточного федерального университета им. М. К. Аммосова, 2016. С. 28-42.
3. Онина С.Ф. К проблеме сохранения языка народы ханты // Вестник ЧГПУ. Филология и Искусствоведение. Челябинск, 2010. С. 315-327.
4. Официальный сайт Музея истории и этнографии. <https://clck.ru/38qnQV>
5. Официальный сайт музея-заповедника деревянного зодчества “Малые Корелы”: <https://www.korely.ru>
6. Официальный сайт Финно-Угорского этнопарка. Этнопарк. <https://clck.ru/38qnRx>
7. Официальный сайт Этнографического музея под открытым небом “Торум Маа”. <https://torummaa.ru>
8. Пивнева Е.А. Современные практики поддержки и развития финно-угорских языков в контексте программ сохранения культурного наследия // Вестник НГУ. Серия: История, филология. Новосибирск, 2013. Т. 12. Вып. 3: Археология и этнография. С. 102-113.
9. Рындина О.М. Этническая культура, цифровизация и неотрадиционализм // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2019. С. 264-274.
10. Рындина О.М., Лукина Н.В., Курьянова Т.С., Золотарёва Н.В. Этнокультурное наследие ханты Сургутского района Ханты-Мансийского Автономного Округа – Югры в теоретическом и практическом дискурсе // Вестник Томского государственного университета. Культурология и искусствоведение. 2015. С. 126-131.
11. Творжинская М.Д. Национальные традиции в современной архитектуре Ханты-Мансийска // Известия Российского государственного педагогического университета им. А.И. Герцена. Санкт-Петербург, 2012. С. 101-108.
12. Федеральный закон от 20 октября 2022 г. № 402-ФЗ «О нематериальном этнокультурном достоянии Российской Федерации». <https://clck.ru/33ey9h>

© Кравченко С.Н., Богданова Е.А., 2024