ВКЛЮЧЕННЯ ФОЛЬКЛОРНИХ ТЕКСТІВ У ВІДЕОІГРИ: ПІСНІ ЖАНРУ ШАНТІ У ГРІ «ASSASSIN'S CREED IV: BLACK FLAG»

В статті досліджується включення фольклорних текстів шанті у відеогрі Assassin's Creed IV: Black Flag. Подається короткий огляд досліджень трудових пісень та здійснюється огляд особливостей жанру шанті та того, як вони реконструйовані всередині відеогри.

Ключові слова: шанті, фольклор, відеогра, трудові пісні, народна творчість.

Розробники відеоігор, як і автори традиційних видів мистецтва, давно почали звертатися до фольклору: в пошуках натхнення чи для запозичення окремих елементів та навіть і для створення ігор, що тією чи іншою мірою базуються на культурній спадщині певного народу. У даній статті ми маємо на меті дослідити один з прикладів включення фольклорних текстів у відеогру, а саме використання шанті у грі «Кредо асасина: Чорний прапор» (Assassin's Creed IV: Black Flag).

Згідно зі словником літературознавчих термінів, трудові пісні – найдавніші за походженням. Вони створювались в процесі тяжкої групової праці і допомагали ритмізувати працю, чим полегшували її (Лесин В.М., Пулинець О.С. Словник літературознавчих термінів. – Київ, 1971. — 485 с.).

В українській науці серед дослідників жанру можна назвати  М. Грушевського, який писав про значення цих пісень так: «чисто фізичним значенням ритму, що економізує трату енергії, надаючи їй правильно розмірений темп» (Грушевський M. C. Історія української літератури: В 6 т. 9 кн. Т. l./Упоряд. В. В. Яременко; Авт. передн. П. П. Кононенко; Приміт. Л. Ф. Дунаєвської. — К.: Либідь, 1993. — 392 с.).

Серед закордонних дослідників детально питання трудових пісень розглядав К. Бюхер у своїй праці «Робота і ритм», у якій він розглядає трудові пісні різних народів. За поглядами вченого, поезію породив енергійний ритмічний рух тіла, особливо ж той рух, який ми називаємо роботою. І це стосується як формальної, так і матеріальної сторони поезії (Бюхер К. Работа и ритм. Рабочие песни, их происхождение, эстетическое и экономическое значение. – СПб.: Книжный магазин и контора изданий О.Н. Поповой, 1899. – 207 с.).

Походження слова «шанті» (англ. sea shanty або chantey) достеменно невідоме, та зазвичай його виводять від французького слова chanter – «співати». Це жанр трудових пісень, які виконували як супровід роботи на борту великих торгових вітрильних суден (Cecil J. Sharp.English folk-chanteys : with pianoforte accompaniment, introduction and notes. – London, 1914. – 75 p.). Перш за все, це жанр англійського фольклору, проте з розвитком мореплавства, посилення контактів між різними країнами, відкриттям Америки, започаткуванням колоній та торгівельних шляхів до них, на тексти впливали як інші європейські народи та їх мови, так і народи Африки (яких в колоніальні часи часто використовували як робочу силу на кораблях).

Назва «шанті» почали використовувати лише в другій половині ХІХ ст., коли почали з’являтися збірки пісень цього жанру. Одне з перших використань цього терміну в опублікованій праці належить Дж. Е. Кларку «Сім років життя моряка», яка вийшла у 1867 році: «якір повернувся на судно з піснею «Oh, Riley Oh» та «Carry me Long», і буксир пішов у бік причалу в Брукліні» (George Edward Clark. Seven Years of a Sailor's Life – Boston: Adams & Co., 1867 – 358 p. ). Через цей факт деякий час дослідники народної творчості висували думку, що шанті – пізній жанр, який до того не існував. Проте цей погляд заперечували дослідники, які зробили важливий внесок в дослідження шанті. Перш за все йдеться про С. Дж. Шарпа та С. Хагілла. Зокрема, С. Дж. Шарп у своїй праці «Англійські фолк-шанті» писав: «скільки років може бути традиції шанті – не можна сказати точно, але традиція співати під час роботи на судні серед моряків згадувалася принаймні з ХV ст., наприклад, можна згадати про яскравий опис подорожі в «Complaynt of Scotland» (близько 1450 року) знімає всі сумніви» (Cecil J. Sharp.English folk-chanteys : with pianoforte accompaniment, introduction and notes. – London, 1914. – 75 p.).

Шанті перш за все належать традиціям британських островів, і вже по-друге – іншим національним морським традиціям. На жанр також сильно вплинули пісні афроамериканців, які виконувались під час завантаження суден із бавовною в портах південних штатів. Тому найбільш відомі шанті – англійською мовою ,а пізніше вони були створені або перекладені іншими європейськими мовами. Репертуар шанті складався під впливом тогочасних популярних пісень: пісень менестрелів, маршів та народних пісень.

Тексти шанті набували форм, що відповідали різній роботі, яку виконували матроси на вітрильних кораблях. Така робота, як правило, вимагала скоординованих та синхронних групових зусиль, в основному тягнучих або штовхаючих дій, включали підняття якоря та встановлення вітрил. Тобто, головна функція шанті – прагматична.

Жанр характеризується гнучкою ліричною формою, що на практиці передбачало значну імпровізацію та здатність подовжити або скоротити пісню, залежно від обставин. Його відмінною рисою є форма питання та відповіді, що виконуються заспівувачем та рештою працівників хору. Заспівувачем, якого називають шантіменом, зазвичай ставав дотепний чоловік з сильним голосом та гострий на язик. Шанті виконували без інструментального супроводу, й співали їх лише в робочому, а не в розважальному контексті.

«Кредо асасина: Чорний прапор» (Assassin's Creed IV: Black Flag) – мультиплатформенна комп'ютерна гра в жанрі пригодницького екшена, розроблена компанією Ubisoft Montreal. Є шостою за рахунком грою в серії Assassin's Creed, а дата виходу – 29 жовтня 2013 року.

Сюжет – вигадана історія, вмонтована в реальну світову історію, яка розповідає про багатовікову боротьбу між орденом Асасинів, які борються за мир та свободу волі,та орденом Тамплієрів, які прагнуть досягти миру тотальним контролем. Основна історія гри відбувається в Карибському басейні ХVІІІ ст. під час Золотого віку піратства (події гри припадають на роки з 1715 по 1722). Герой гри – горезвісний валлійський пірат Едвард Кенуей.

Студія-розробник відома тим, що намагається максимально передати дух епохи, передати реалії часів, в яких відбуваються події гри: історичні особистості, відомі архітектурні пам’ятки та місця, історичні події, архітектура, життя людей. Зокрема, в цій грі намагалися показати і всі аспекти мореплавання, тому в грі наявні справжні фольклорні тексти трудових пісень, відомих як шанті.

В грі під час мореплавства команда героя ходить кораблем, кожен виконує якусь роботу, і в процесі цього команда може почати співати. В грі наявні 35 пісень шанті, і виконуються вони згідно з правилами, описаними С. Дж. Шарпом та С. Хагіллом: текст має формат «заклику та відгуку», в якому один голос (шантімен) співає сольні лінії, якими зазвичай є куплети, а решта матросів повторють слова приспіву. Шантімен був звичайним матросом, який керував іншими лише під час співу. Зазвичай шантімен самовисувався, але аби його прийняла команда, він, звичайно, мав бути дотепним чоловік з сильним голосом та гострим на язик (адже часто могло скластися так, що доводилося імпровізувати).

Тематичний спектр шанті був доволі широким, бо не обмежувався самою лише морською тематикою, адже часто тексти шанті створювалися через запозичення з балад та пісені менестрелів. Хоча більша частина, звичайно, стосувалася близьких для моряків тем: важке плавання («Padstow's Farewell», «The Fish Of The Sea»), гуляння в порту чи про п’яних моряків («So Early in the Morning», «Drunken Sailor»), співали також про жінок («Good Morning Ladies All»), та про те, як моряки мали покидати дівчину, коли йшли в плавання («Leave Her Johnny») тощо.

Тести пісень, віднайдені в грі, безперечно є справжніми, адже ми віднайшли їх і в збірках шанті, зокрема в збірці С. Дж. Шарпа та С. Хагілла. Єдине, за що можна критикувати розробників – якщо, як ми з’ясували в практичній частині, дослідники й схилялися до того, що шанті з’явилися значно раніше ХІХ ст., проте деякі тексти для гри точно є анахронізмами, адже явно були створені пізніше ХVIIІ ст., тобто вони не відповідають хронології подій гри.

Проте, з іншого боку, багато гравців дізналися про сам жанр шанті саме з гри, відкрили його для себе та зацікавилися, почали дізнаватися більше, і, головне, слухати вже поза межами гри, а просто в плейлистах серед іншої, вже сучасної музики.

Отже, у відеоігри можуть бути включені реальні народні уснопоетичні тексти. Більше того, оскільки гра має не тільки аудіальний, а й візуальний характер, в межах гри можливо реконструювати й відобразити реальні умови, за яких текст виконувався, та показати його практичну функцію.

UDC 795.02/.08:316.7](045)

Khailo Alona

ORCID: https://orcid.org/0000-0002-1216-7399

Senior Research Officer

Retrospective bibliography department

The Book Chamber of Ukraine named after Ivan Fedoriv

Kyiv, Ukraine

e-mail: ria14@ukr.net