

Юлія Балодис

КВЕСТ КАК ФОРМА АКТУАЛИЗАЦИИ ФОЛЬКЛОРА В УСЛОВИЯХ КУЛЬТУРЫ ИНФОРМАЦИОННОГО ТИПА

В данной статье автор рассматривает квест как своеобразный вариант популяризации фольклора и актуальную форму культурно-досуговой деятельности. Рассмотрено содержание современных квестов в различных странах и квест-движение в Беларуси.

Yuliya Balodis

QUEST AS A FORM OF FOLKLORE UPDATING IN THE CULTURE OF INFORMATION TYPE

In this article the author considers the quest as a peculiar variant of popularization of folklore and an actual form of cultural and leisure activity. The content of modern quests in different countries and quest movement in Belarus are considered.

В условиях информационного типа культуры, формирования «цивилизации развлечений» и «менеджмента впечатлений» популярным направлением современного досуга становятся квесты.

Этот термин произошел от английского слова quest — «поиск, предмет поисков, поиск приключений, исполнение рыцарского обета». Он восходит к традиционному способу построения сюжета, известному еще из древних фольклорных произведений, и предполагает путешествие персонажей к цели через преодоление различных трудностей [1].

В дальнейшем квест как прием стал активно использоваться в профессиональной литературе, особенно, в жанре фэнтези. В конце XX в. квесты пережили «второе рождение» в связи с развитием ролевого движения. В наше время игры такого типа эволюционировали из сферы видео, компьютерной и телефонной игровой реальности.

Эти исторические особенности повлияли на многозначность трактовки квестов. В настоящее время слово «квест» используется в следующих значениях:

1. Квест как задание в ролевых играх, которое требуется выполнить персонажу или персонажам для достижения общей игровой цели. После его выполнения они получают необходимый опыт, деньги, репутацию, вещи, одежду или оружие, которые помогают участникам достичь некоего места и расправиться с врагами.
2. Квест как компьютерная игра-повествование или игра-приключение, в которой управляемый игроком герой продвигается по сюжету и взаимодействует с игровым миром посредством применения предметов, общения с другими персонажами и решения разнообразных логических задач.
3. Квест как собственно интеллектуальная игра, в которой игрокам нужно решить задачу по поиску выхода из комнаты.
4. Квест как разновидность городского ориентирования — это интеллектуально-экстремальный вид игр на улицах города и за его пределами («Дозор», «Encounter», «Схватка» и др.).
5. Квест как вид салонных детективных игр с заданиями средней трудности, предназначенных для общения и развития широкой аудитории, проходящих в современных городских кафе или клубах.

Организаторы первых современных «живых квестов» (в России — «квесты в реальности») постарались перенести в реальность содержание и атмосферу распространенных браузерных игр типа «escape the room» (от англ. «совершать побег, избегать, ускользать, выпадать из памяти, вытекать»), например Crimson Room. Такие квесты были очень популярны у молодежи в 1990 г. и в начале 2000-х гг. В дальнейшем квест-движение развивалось параллельно в Европе и Азии. В Японии, Гонконге и Китае эскейп-румы существуют с 2007 г. История квестов в России началась в 2012 году в Екатеринбурге, когда «Улитка. Квеструм» открыла локации в стиле «эскейп»: «Начало» (классика) и «Палата № 6» (хоррор).

В нашей стране первые подобные опыты в игровом сегменте культурно-досуговой деятельности проводились в свободное время (как правило, поздним вечером или ночью в выходные дни) на улицах крупных городов среди жителей, обладающих развитыми интеллектуальными потребностями и способностями, имеющими в своем распоряжении автомобиль. В последние годы квесты переместились в специальные помещения (квест-румы), которые, как правило, размещаются в торгово-развлекательных центрах или арт-пространствах.

Сценарии современных квестов более-менее разнообразны и позволяют игрокам пережить острые ощущения (приключения в заброшенных замках, подземельях, на космических кораблях, в логове преступника и др.). При разработке каждого квеста авторы создают максимально реалистичные интерьеры и спецэффекты, стараясь не повторяться в многочисленных заданиях и головоломках. Если игрокам не хватает выделенного организаторами времени (от 15 минут до 1 часа) на прохождение, двери все равно откроются, но участники выйдут из нее проигравшими.

Квесты подобного типа получили мощное развитие в России в 2013-2014 гг. благодаря компании «Клаустрофобия» [2], которая открыла в Москве первые оригинальные квесты «Советская квартира» и «Психиатрическая больница» в декабре 2013 г., а также по франшизе еще две популярные игровые комнаты («Побег из Синг-Синга» и «Мотель «Австралия»). Пробные комнаты разместились в творческом кластере «ArtPlay на Яузе» и получили положительную рецензию известного дизайнера и блогера Артемия Лебедева. Вскоре после этого «Клаустрофобия» вышла на первое место в рейтинге столичных развлечений. Спустя несколько месяцев заработали первые квесты «Клаустрофобии» в Санкт-Петербурге и Нижнем Новгороде. Начала быстро складываться федеральная сеть.

Сегодня под этим брендом открыто 95 квестов в России, Республике Беларусь, Украине, Эстонии, Германии, Андорре и Франции. Около восьмидесяти квестов находятся в разработке, в том числе в таких странах, как Великобритания, Швейцария, Чехия, Испания. В 2014 году «Клаустрофобия» была включена в список «Лучшее в городе» в Москве, а также номинирована на Премию компании РосБизнесКонсалтинг по итогам 2014 г. в категории «Стартап Года».

В сентябре 2014 года бренд «Клаустрофобия» представил новый формат «комнатных» игр — квесты с актерами. Это смесь игры и интерактивного театрального действия с настоящими актерами, где участники становятся главными героями и управляют развитием сюжета. В отличие от классических квестов, здесь сделан акцент не на решении различных логических

задач, а на испытываемых игроками эмоциях. Так, первый квест-перформанс от «Клаустрофобии» под названием «Коллекционер» позволяет испытать различные оттенки страха. У игроков популярны также такие квесты с актерами, как «Одержимость», «Грим» и «Квестомафия: цена бессмертия».

В августе 2015 г. «Клаустрофобия» запустила первые детские квесты в торговом центре «Авиапарк»: «Тайна Бабы Яги», «Смешарики. В поисках друга» и «Подземелье Красных гномов» для подростков 10-14 лет. Эти квесты также направлены на развитие внимания и логики, однако задачи не такие сложные. Кроме того, детские квесты проходят в присутствии аниматоров. Недавно в «Авиапарке» был запущен новый игровой формат «Аркада». Эта игра напоминает классические аркадные видеоигры. Более 20 командных мини-игр собраны на территории в 500 квадратных метров и разделены на 5 маршрутов, каждый из которых требует примерно 15 минут на прохождение. Цель игры — набрать как можно больше очков.

В настоящее время ряд оригинальных и качественных квестов действует в Санкт-Петербурге. Одним из стандартных проектов является Rabbit Hole («Кроличья нора», размещается в «Лофт Проекте «Этажи»). Он был создан инициативной группой молодых сотрудников магазина «КнигиПодарки». Ребята оборудовали в подвале две комнаты для игр — «Кабинет» и «Лифт». Первая представляет с собой кабинет профессора-химика, жившего примерно в 1860–1870-х гг. Здесь собрано множество старых изданий, записных книжек и фотографий, каждую из которых необходимо осмотреть. Поэтому для прохождения квеста требуется команда из нескольких человек. Второй квест «Лифт» ориентирован на поэтапное решение головоломок. За реакцией игроков, благодаря системе видеонаблюдения, следят администраторы, добавляя те или иные спецэффекты.

Группа Lostroom, учитывая ажиотажный спрос на квесты у современной молодежи, в течение года собирается открыть в Петербурге шесть комнат с квестами. Пока работает только одна — «Киберпанк»; в ней для решения одной из головоломок нужно использовать шлем виртуальной реальности. В комнате практически нет предметов, которые можно перевернуть, рассмотреть, разломать и изучить. Создатели Lostroom сильно рисковали, отходя от привычных сценариев: создать и оправдать киберпанк-историю не так просто. В итоге получился стильный и атмосферный квест, хорошо проработана среда и учтены потребности различных игроков. Организаторы внимательно подошли к созданию мелких деталей (магнитная карта, легенда, история игрового пространства). Задания достаточно сложные.

Успешно действуют квест-румы в Кирове, Новосибирске, Омске. Сегодня франшиза отдельных, особенно популярных оригинальных российских проектов («Клаустрофобия», «Под замком» и др.) вышла за пределы России (Казахстан и др.). В начале 2016 г. только в Алматы насчитывалось более 20 различных квест-румов. Они отличаются друг от друга степенью вложения финансовых средств (от минимальных, например, в случае «советской» ретро-стилистики, до крупнобюджетных). Однако, несмотря на затраты на открытие и запуск игр, деятельность большинства предприятий квест-направления является рентабельной; она обусловлена стабильным потоком клиентов.

В настоящее время эскейп-румы и квест-румы активно продвигают свой продукт на рынке культурных товаров и услуг в Беларуси. Как правило, за основу организаторы выбирают историко-культурный, криминальный, медицинский, паранормальный или хоррор-сюжет, чтобы погрузить игроков в непривычную для них психоэмоциональную атмосферу. Группу игроков запирают в помещении, из которого они должны выбраться за определенное время, решая головоломки и находя предметы. В настоящее время игрокам дается возможность и самим принять участие в разработке сюжета квеста.

Однако, в Республике Беларусь квесты пока существуют исключительно в столице и крупных городах. Открыт ряд коммерческих квест-румов («Сух-рум», «Quest Plaza», «Game Room» и др.). Самый бюджетный и, в то же время разносторонний, на наш взгляд, проект — «Взаперти». В последние годы организации культуры (Национальный художественный музей, Национальный исторический музей и др.) с целью привлечения дополнительного внимания посетителей, развития их интеллектуальных способностей, актуализации национальной истории и культуры, а также коммерциализации культурного продукта также организуют квесты для различных возрастных групп населения разнообразные.

Однако, несмотря на отдельные положительные примеры, в квестах, которые проводятся за рубежом и коммерческими структурами в нашей стране, на наш взгляд, неоправданно акцентируется внимание на деструктивных аспектах жизнедеятельности человека и уделяется мало внимания распространению знаний о белорусской истории, фольклоре, профессиональном искусстве.

Список литературы:

1. Квест [Электронный ресурс]. – Режим доступа : <https://ru.wikipedia.org/wiki/Квест>. – Дата доступа : 02.04.2018.
2. Клаустрофобия [Электронный ресурс]. – Режим доступа : [https://ru.wikipedia.org/wiki/Клаустрофобия_\(квесты\)](https://ru.wikipedia.org/wiki/Клаустрофобия_(квесты)). – Дата доступа : 02.04.2018.

Людмила Домненкова

ТЕКСТИЛЬНЫЙ ОРНАМЕНТ КАК ОТРАЖЕНИЕ СТИЛЯ ЭПОХИ

В статье концентрируется внимание на изменениях в структуре орнамента, его мотивах и организации на плоскости на примере византийского, ренессансного и барочного текстиля; отмечается воздействие на развитие текстильного орнамента мировоззренческих основ рассматриваемых стилей.

Ludmila Domnenkova

TEXTILE ORNAMENT AS THE REFLECTION OF EPOCH STYLE

The article focuses on the changes in structure of ornament, its motives and organization on the plane on the example of Byzantine, Renaissance and Baroque textiles; the impact on the development of textile ornament ideological foundations of the considered styles.