



Татьяна СТАЛОВИЧ

ЛЕГЕНДЫ О МИНСКЕ: представление с помощью мобильного приложения

Во все времена людям было свойственно проявлять интерес ко всему чудесному и таинственному, относиться к могущественным силам природы и всему необъяснимому с некоторой долей страха и уважения. Несмотря на высокий научный и культурный уровень развития современного общества, в нём сохраняются архаические представления о прошлом, берущие свое начало из древнейших мифологических и религиозных систем видения мира.

В 2017 году белорусская столица, город Минск, отмечал 950-летие со времени первого упоминания о нём в летописи. По случаю такого события декан исторического факультета БГПУ им. Максима Танка А.В.Касович предложил нескольким преподавателям подготовить пособие для среднего и старшего школьного возраста "Битва на Немиге". В ходе работы над пособием было изучено огромное количество материала о истории города, многое не вошло в пособие. Некоторые наработки послужили основой для проведения в 2017 г. под моим руководством исследовательской работы о легендах Минска учащимися СШ № 83 П.Климашевской и А.Пилюгиным. Им было пред-



ложено прочитать несколько дореволюционных изданий, сравнить описанные в них легенды, выделить характерные особенности.

Анализ различных дореволюционных, советских и современных источников позволил выявить легенды, в которых события излагались по-

СТАЛОВИЧ Татьяна Олеговна.

Учитель истории средней школы № 83 имени Г.К.Жукова г. Минск, магистр педагогических наук. Родилась в Минске. В 2011 г. закончила БГПУ имени Максима Танка по специальности "История. Социально-политические дисциплины". С 2011 по 2017 гг. работала преподавателем истории и социально-политических дисциплин в Минском государственном областном колледже. С 2016 г. работает в БГПУ преподавателем кафедры всеобщей истории и методики преподавания истории по совместительству, с 2017 г. — учителем истории в средней школе № 83 им. Г.К.Жукова г. Минск. Имеет первую квалификационную категорию. В 2017 г. окончила магистратуру БГПУ по специальности "Теория и методика обучения и воспитания (учащейся и студенческой молодежи)". Сфера научных интересов: активизация познавательной деятельности учащихся с помощью электронных средств обучения.





другому, в неизвестных вариантах. В ходе работы с дореволюционными изданиями мы смогли узнать первоначальный текст некоторых легенд, сравнить его с поздними интерпретациями.

Основными источниками стали работы М.Я.Гринבלата, Д.Д.Бохана, Ю.А.Татарикова. В них подробно анализируются понятия «легенды», «предания», зафиксированы легенды о Минске.

Ценным для исследования стал труд журналиста, переводчика, общественного деятеля Д.Д.Бохана (1878—1942) «Минские предания и легенды», изданный в 1901 г., в котором излагаются легенды о Минске в литературной форме.

Подробный анализ легенд и преданий, их генезис, фиксирование письменных источников и варианты интерпретации изложены в трудах белорусского советского фольклориста, этнографа, историка М.Я.Гринבלата (1905—1983).

Термин «легенда» возник в средневековье. Первоначально легендами назывались жития святых, которые читались в день их памяти, позднее — притчи о животных, растениях, предметах христианского культа религиозно-дидактического содержания. В широком смысле легенда — это жанр фольклора с фантастическим сюжетом, воспринимаемым рассказчиками и слушателями как достоверный.

В науке есть такая классификация легенд: этиологические или космогонические — про-

исхождении Вселенной, небесных светил, земли, человека, животных; этносоциальные или историко-культурные — о происхождении племён, народов, классов и различных социальных и культурных явлений; духовно-этические — о Боге, святых, происхождении праздников.

В результате анализа легенд о Минске возникла необходимость их классифицировать. Мы решили разделить их по содержательному принципу (см. схему).

Фантастическая легенда — это рассказ, в котором присутствует сказочный персонаж, например чудовище, кровожадный змей, как в легенде «Красавица и чудовище». По преданию, в глубоких пещерах около реки Свислочь жил кровожадный змей. Он требовал дань от местных жителей в виде разнообразных яств, а также похищал людей.

Раз в год обязывал окрестные селения, расположенные вдоль реки, предоставлять ему десять красивых девушек. Красавиц выбирали по жребию. Однажды жребий пал на девушку, суженым которой оказался известный богатырь. Он за свою невесту решил сразиться со змеем. Между кровожадным змеем и богатырём состоялся жёсткий и кровопролитный поединок. Легенда имеет два варианта развязки: первый вариант — богатырь побеждает змея, освобождает невесту, и живут они долго и счастливо, второй — битву со змеем богатырь выиграл, но сам был смертельно ранен. Хру-

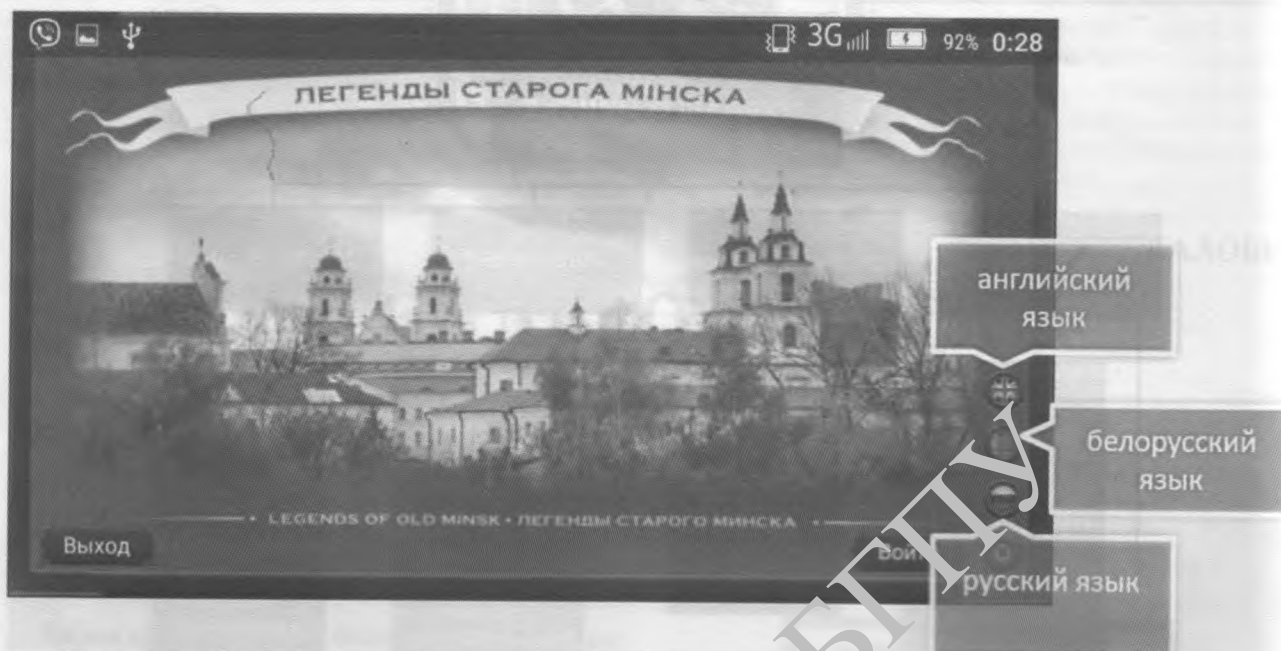


Рисунок 1. Страница меню приложения для мобильных устройств "Легенды старого Минска".



Рисунок 2. Карта города с указанием мест, о которых сложены легенды.

стальный гроб с телом героя опустили на дно Сви-слочи, аккурат в то место, где под водой скрылся поверженный змей. Легенда рассказывает, что ещё многие десятилетия, когда уровень воды в реке опускался, над водой показывались огромные рёбра убитого чудовища.

Топонимическая легенда — это рассказ о происхождении названия определённого географического объекта. Топонимическая легенда — жанр устной народной несказочной прозы, изначально предполагает определённую долю достоверности и объясняет происхождение названий населённых

пунктов или других географических объектов.

В качестве примера опишем легенду о Золотой Горке. Бытует множество вариантов происхождения данного названия. Одним из них говорится о том, что в старые времена эту местность использовали для сокрытия кладов из золота, поэтому возникло такое название — Золотая Горка.

Существует другая версия легенды. После ликвидации здания каперы один врач, выйдя из каплицы, свёл шпиль, растопил его на земле и бросил несколько жемчужных шпиль. Он призвал горожан сделать постройку на строительство



Рисунок 3. Страница приложения "Легенды старого Минска".

каменного костёла. Посыпались медные, серебряные и золотые монеты. Образовалась небольшая горка. Люди так и назвали это холмистое место — Золотая Горка.

Третья легенда гласит, что название появилось в период золотой осени, когда эта местность, покрытая лиственным лесом, преображалась — окрашивалась в яркие желтые, багряные, золотые тона. В солнечную погоду холм сиял от золотых листьев клёна, поэтому и получил такое название. Четвёртая легенда рассказывает, что сюда, на холмистое место, на постои Игуменского тракта заворачивали богатые купцы.

Сакральная легенда — это рассказ с частично религиозным содержанием. В одной легенде рассказывается о монахе Антонии, которому на пороге храма явился сей старец с золотом. Мысль о несметных богатствах захватила сознание монаха. Чтобы разбогатеть, он отправился на поиск сокровищ. Когда Антоний нашел золото, это увидел коридивый Фёдор Комар и потребовал половину.

Монах решил расправиться с юродивым. Однако его постигла кара, которую Д.Бохан описал так: *"Хочет отрок Антоний вытащить из ящичка другую руку — не может: что-то сжимает её, крепко-крепко — это золото впивается в руку и тянет вниз; в то же время земля под ногами монаха стала как будто мягче, и его ноги увязали глубже и глубже. В страшном ужасе хочет монах выпрямиться — и не может: он уже наполовину погряз в мягкой земле, и топкая трясина засасывает его сильнее и сильнее. И не Фёдка Комар сто-*

ит перед ним, а тот самый старик, которого он видел в соборе, с сожалением смотрит на него, одной рукой указывая вниз, на болото, а другой далеко-далеко забрасывает золотые монеты, которые, словно желтые змейки, катятся по земле. Так появилось Комаровское болото".

К мистическим мы отнесли легенду "Таинственная монахиня", поскольку в ней описываются действия неких сверхъестественных сил и их влияние на человека. В легенде описывается, что произошло в имении Уткино. Некогда здесь жил князь Андрей Зацепин. Из Италии он привёз молодую девушку Анну, которая из-за холодного климата заболела. Врачи говорили, что её нужно отвезти на юг для лечения, но князь отказался. И она приняла схиму, торжественную клятву (обет) соблюдать особо строгие (аскетические) правила поведения, однако вскоре умерла. Князь Андрей погоревав решил жениться на дочери польского помещика, но его планам не суждено было осуществиться. В один из дней в зал вошла, медленно отворив дверь, бледная тень женщины в черном монашеском одеянии. Это была покойная княгиня Анна. Бледный как смерть князь Андрей бросился из зала, но его ноги подкосились, и он, как сноп, без движения, упал навзничь... Через час он скончался.

Легенды, представленные нами в исследовательской работе "Легенды о Минске: интерпретация в современном контексте", проверены временем. Мы не описывали так называемые "городские слухи" и "историйки", существующие относительно недавно и еще не ставшие легендами.

Поскольку мобильные устройства активно используются в повседневной жизни, мы разработали приложение для мобильных устройств "Легенды старого Минска". Для мест, отмеченных на карте приложения, студентами исторического факультета БГПУ были разработаны паспорта экскурсий. В паспорте отражено содержание, цели и задачи, маршрут экскурсии, а также изложен текст экскурсии.

Приложение написано с использованием языка программирования C# в Unity3d. Unity3d — это инструмент для разработки двух- и трёхмерных приложений и игр, работающий под операционными системами Windows, Linux и OS X. Он является современным кросс-платформенным движком для создания игр и приложений, разработанным Unity Technologies. С его помощью можно создавать приложения не только для компьютеров, но и для мобильных устройств (например, на базе Android), игровых приставок и других девайсов. Это технический аспект нашего исследования. Для наполнения приложения были отобраны наиболее известные и занимательные легенды о Минске ("Белая Панна", "Дом с привидениями", "Золотая горка", "Призрак Ратуши", "Комаровка", "Красавица и чудовище", "Минская икона Божией Матери", "Свислочь и Менеск", "История Ратуши"), представленные на белорусском, русском и английском языках.

После выбора языка необходимо нажать на кнопку "Войти" и откроется карта с нанесёнными на нее указателями, как показано на рисунке 3. Пользователь может выбрать указатель, затем прослушать легенду на любом из трёх языков, при этом на экране мобильного устройства появляются иллюстрации — фотографии либо открытки иллюстрирующие места, которые описаны в легенде. Они находятся в свободном доступе на различных сайтах либо хранятся в фондах Национальной библиотеки Беларуси.

Сегодня приложение доступно по QR-коду. Поскольку возможности мобильных устройств постоянно растут, они могут активно использоваться для образовательных и туристических целей.

Подводя итог проведённой работы, можно утверждать, что легенды всегда привлекали исследователей. Они являются нематериальным ресурсом, который можно использовать при организа-



ции тематических маршрутов туристов с помощью мобильных приложений.

Долгая и кропотливая работа над исследовательской работой на протяжении года дала результаты. Она не только помогла школьникам профессионально и лично самоопределиться, но и дала опыт исследовательской деятельности, познания истории своего города. Работа в 2018 г. была отмечена дипломом первой степени в конкурсе исследовательских проектов в социально-образовательной сфере, организованный в рамках декады студенческой науки в БГПУ, а также стала одним из победителей городского конкурса интернет-проектов "Пространство открытых возможностей", организованной Минским городским институтом развития образования.

Литература

1. Бокан Д. Д. *Минские предания и легенды*. Минск, 1901.
2. Загорувский Э. М. *Древний Минск*. Минск, 1963.
3. *Легенды і паданні / Нацыянальная акадэмія навук Беларусі, Інстытут мастацтвазнаўства, этнаграфіі і фальклору імя К. Крапіва*. 2-е выд., дапоўненае і дапрацаванае. Минск, 2005.
4. *Минск. Старый и новый*. Автор-составитель В. Г. Воложинский. Минск, 2007.
5. *Минские старина*. Минск, 1909—1913. Вып. 1/ под редакцией критика и писателя Д. Скрыпченко. — 1909.
6. *Минские старина*. Минск, 1909—1913. Вып. 2/ под редакцией Д. Скрыпченко. 1911.
7. Татаркина В. А. *Белорусские старина*. Минск, 2002.