

Муниципальное бюджетное учреждение дополнительного образования

Игринский районный дом детского творчества

Удмуртская республика, п. Игра

Республиканский конкурс «Отечество: история, культура, природа, этнос»,

номинация «Просветительский проект»

Творческий проект «ДОМ МИРА»



Автор: Агафонов Максим Игоревич, 20.01.2010 г., 8 класс

МБУДО Игринского районного ДДТ,

Адрес учреждения: п.Игра, ул. Тракторная, 20.

Домашний адрес: Удмуртская республика,

п.Игра, ул. Юбилейная, 58,

Руководитель: Краснова Светлана Леонидовна

педагог дополнительного образования

МБУДО Игринского районного ДДТ

Адрес учреждения: п.Игра, ул. Тракторная, 20.

2024 год

Оглавление

№	Наименование	Стр.
1	Введение. Обоснование темы и её актуальность	2
2	Краткая характеристика районов исследования	3
3	Методика и результаты исследования	4
4	Выводы	8
5	Заключения	9
6	Литература и источники информации	10
7	Приложения	11



Рисунок 1 Фрагмент из мультфильма. Автор Агафонов Максим

Введение

С недавних пор я увлёкся созданием мультфильмов, но меня всегда привлекала история нашего народа. Я уже раньше писал исследовательские работы об особенностях культуры и истории Игринского района и в целом Удмуртии. Поэтому мне пришла в голову идея объединить оба своих увлечения и создать мультфильм про мифологию удмуртов.

Мифология у удмуртов очень обширная, уникальная и невероятно интересная. Всего Божеств около 40, но выделяют 3 основных: Инмар, Куазь и Кылдысин. Каждый из них находится в своём ярусе мира. У удмуртов мир трёхъярусный: верхний, где обитают божества, средний, где живём, мы, люди, и нижний – страна вечного мрака, холода и смерти. Инмар – главный из Богов, владеющий верхним ярусом. Куазь относился к среднему ярусу и управлял погодой. А Кылдысин правил в нижнем ярусе.

Актуальность исследования. До 7 класса я мало знал об истории моего народа, а той информации, которую дают на уроках краеведения совсем мало. В наше время я считаю актуально популяризовать данный материал через мультфильм. Мультфильмов о миропонимании удмуртского народа трудно найти, а те, что есть, рассказывают конкретно о какой-либо легенде, не давая зрителю полного представления о мировоззрении наших предков, и созданы преимущественно в технике пластилиновой анимации. На фоне этого я решил обобщить понимание удмуртов о строении мира и создать мультфильм в технике покадровой компьютерной анимации.

Цель работы – создание мультфильма о религиозно-мифологическом представлении удмуртского народа о мире.

Задачи:

1. Проанализировать информацию по данной теме
2. Написать сценарий мультфильма
3. Создать мультфильм (раскадровка, создание черновой версии, создание чистовой версии, озвучивание, монтаж)
4. Демонстрация

Место и сроки подготовки проекта: Удмуртская республика, п.Игра;
октябрь-ноябрь 2024 года

Краткая характеристики районов исследования:



Рисунок 2 Карта Удмуртии

Основная часть удмуртского народа проживает в Республике Удмуртия, за её пределами – в республиках Башкортостан, Татарстан, Марий Эл, в Кировской и Свердловской областях, в Пермском крае. Помимо России небольшие группы удмуртов живут в Казахстане и на Украине.

Удмуртская республика расположена на Востоке Восточно-Европейской равнины, в междуречье Камы и Вятки. Её площадь – 42,1 тыс.кв.метров. В нашей республике 25 районов и 6 городов.

Столица республики – город Ижевск. По территории Удмуртии проходят

многочисленные малые реки, среди которых Чепца, Кильмезь и Вало– притоки Камы и Вятки [3].

Методика и результаты исследований

Для дальнейшей работы я буду использовать следующие методы исследования:

- анализ и синтез материала по данной теме;
- метод мультипликации;
- демонстрационный метод.

Изучив литературу и интернет-источники можно отметить, что удмуртам, как и многим народам, была свойственна трихотомическая модель мира. К примеру, исследователи Удмуртского государственного университета выделили несколько групп. Среди них:

Низшие божества (духи):

олицетворяющие природу:

Нюлэсмурт — лесной человек

Лудмурт — полевик, луговик

Вумурт, Вупуш — водяной

Толпери — дух ветра

олицетворяющие разнообразные болезни:

Кыль — злой дух

Мыж — болезнь, порча

Чер — злой дух эпидемических болезней

Обилие болезнетворных духов и божеств в религиозно-мифологическом плане свидетельствует о многотрудной жизни удмуртов.

олицетворяющие дом и хозяйственные постройки:

Коркамурт (Корка кузё) — домовый

Гидкуамурт (Гид кузё) — усадебный человек

Мунчомурт (Мунчо кузё) -банный человек

Представления о духах-матерях:

Ву мумы — мать воды

Пызеп мумы, Чупчи мумы — матери рек Пызеп и Чупчи

Вожо мумы — мать особого переходного времени — летнего и зимнего солнцестояния;

Музьем мумы - мать земли

Пужмер мумы — мать инея и ветра

Матери-небожители:

Ин мумы — мать неба

Шунды мумы — мать солнца

Толэзь мумы — мать луны

Гудыри мумы — мать грома

Инву мумы — мать небесной воды [6].

О высших божествах пишут многие авторы, В.Е.Владыкин в учебном пособии по краеведению пишет:

Инмар (ср.с финским Ильмари, Ильмаринен) – бог неба, представитель верхнего мира.

Кылдысин – творец, бог земли (Му Кылдысин и Кереметь), представляют нижний мир

Куазь – бог атмосферы, погоды, представляет средний мир [3].

Кроме этих божеств вотяк признает существование духов, по своей природе подобных человеку, но превосходящих последнего силою и могуществом. Их жилище — природа. К числу этих духов-полубожеств относятся: *Ву-Мурт, Нюлэс-Мурт, Луд-Мурт, Искал-Пыдо-Мурт, Палэс-Мурт, Кузь-Пине-Мурт, Корка-Мурт, Гондырь, Тодьы-Мурт.*

(см.Приложение№1)

На сайте объединения Воршуд исследователи выделяют ещё одну группу родоплеменные божества. Известны три наименования особых божеств покровителей семьи, рода, которые проживали в куале: Воршуд, Мудор, Инву. Наблюдаются различные вариации относительно их значимости в религиозной практике и верованиях разных локальных групп удмуртского населения. Наиболее разработанным является образ Воршуда/Вожшуда. В научной литературе утвердилась трактовка наименования божества воршуд как

хранитель счастья (от вордыны 'хранить, оберегать, содержать' и шуд 'счастье, участь, доля, жребий') Слово воршуд имеет несколько значений, следует различать Воршуд — родовое божество и воршуд — неодушевленные предметы: священный короб со всеми содержащимися в нем жертвенными приношениями"; символическое изображение духа-покровителя, хранящееся в куале; место, на котором размещались короб или изображение; родовую группу и совокупность людей, поклоняющихся этому божеству; особые привески, которые свидетельствовали о принадлежности этой группы людей к определенному роду [5].

Таким образом, число богов у вотяков весьма велико. Чувствуя свою зависимость от них вполне или только отчасти, вотьяк постоянно просит того или другого из них, а иногда нескольких вместе — не вредить ему, удовлетворить его нужды.

Ярким отражением трехчастного деления мира могут послужить предметы, окружающие человека. Не умея читать и писать человек старался отражать свое мироощущение и понимание окружающего мира через орнаменты и знаки, которые мы увидим в декоре предметов быта, на тканых и вышитых изделиях. Культ зверей, растительности, солнца, дождя, умерших предков являлись неотъемлемыми частями жизни древнего общества. Они развивались столетиями и на них влияли не только языческие традиции, но и повлияли другие религии (христианство, ислам, буддизм).

Хочу привести пример с исследовательской работы Красновой Ангелины, где она исследовала трехчастное деление мира в традиционном костюме удмуртов конца 19 нач.20 века в обозначениях орнаментов и по расположению на деталях костюма (Приложение №1, схема №1).

В традиционной одежде удмуртского костюмного комплекса все, что выше пояса связано с небесным миром. Солнце, к примеру могли изобразить по-разному: это и круг с точкой посередине, многоступенчатые розетки, овал, просто окружность, даже в виде 3 конских голов (солнце бегущее по небу). А среди украшений мы еще увидим «конские головы» повернутые в разные

стороны, как утверждают ученые это изображение восходящего и заходящего солнца. Солнце – источник жизни на нашей планете. Без солнца не было бы света тепла, поэтому во многих предметах, окружающих человека не только на одежде, мы видим изображение солнца. На свадебных нагрудниках обычно основным орнаментальным мотивом является восьмилучевая розетка («лунный узор» — «толэзё»). «Свадебный узор «толэзё» — женский лунный знак. способствующий плодовитости его носительниц. Мир удмурта был связан с землей, а работу с землей проводили по лунному календарю. Поэтому женщина, как и земля, чтоб была плодovита.

На фартуке чаще мы увидим узоры, связанные с окружением человека. А по подолу платья и по низу фартука мы увидим связь с подземным миром или связь с водой (река - как связь с умершими). Именно на фартуке и по подолу мы увидим знаки «засеянного поля», к примеру, ромб с точкой посередине, «плодородия»: ромб, крест, треугольник, насечки, зигзаги и др.

Удмурты верили, изображая те или иные знаки, они притягивают удачу, здоровье, отгоняют зло, защищают себя от нечистой силы и сглаза.

Изучив различные источники, я начал работать над созданием мультфильма. Основой для сюжетов моего мультфильма стал ДОМ МИРА, представленный Владимиром Владыкиным, с которого начинается раздел «В народе говорят» в книге «Золотые гусли» Т.Г.Владыкиной-Перевощиковой.

При создании мультфильма, я использовал профессиональную бесплатную программу для рисования и анимации с открытым исходным кодом - Krita . Она создана художниками, которые хотят, чтобы инструменты для рисования были доступны каждому. Я выбрал эту программу по причине использования её уже в прошлом, удобства, понимания механик и особенностей движка и полного соответствия необходимым мне характеристикам и функциям. А программой для монтажа стал бесплатный кроссплатформенный видеоредактор с открытым исходным кодом Shotcut по тем же причинам, что и Krita.

Выводы

Изучение мифологии, легенд и мифов удмуртов стало для меня настоящим открытием, погружением в мир древних сказаний и уникальных культурных традиций. Я узнал о том, как удмуртский народ воспринял окружающий мир, как они объясняли природные явления и гармонию с природой через своих богов и духов. Каждый миф нес в себе глубокую смысловую нагрузку и отражал философию жизни, основанную на уважении к природе и предкам.

Создание мультфильма на основе этих сюжетов стало для меня не только творческим вызовом, но и возможностью передать эту богатую культурную историю современному зрителю. Я стремился сохранить аутентичность и разнообразие традиционных образов. Этот опыт научил меня важности культурного наследия. Кроме этого укрепил желание продолжать исследовать легенды, мифы, поверья и быт удмуртов и других народов нашей страны.

В процессе создания мультфильма получил опыт и улучшил знания и умения в рисовании, написании сценариев, озвучивании, монтаже и в целом создании мультфильма.

С целью просвещения и популяризации среди школьников данный мультфильм можно использовать среди младших школьников с целью ознакомления с мировоззрением наших предков. А для старших школьников с целью популяризации и изучения исторических материалов. К примеру, использования в других исследовательских работах. **Данный мультфильм можно будет найти в открытых источниках интернета по ссылке:**

На данный момент мой мультфильм уже посмотрели в нескольких объединениях Игринского районного дома детского творчества на занятиях ко Дню государственности и поставили высокую оценку.

Заключение

Создание мультфильма, основанного на легендах и мифах, представляет собой уникальную возможность погрузить зрителей в богатый мир фольклора и древних поверий. Каждый миф — это не просто рассказ о богах или героях, это зеркало культуры, отражающее её ценности и страхи. Синтезируя визуальные элементы современных технологий с традиционными сюжетами, можно создать захватывающий и образовательный контент, который привлечет внимание как детей, так и взрослых.

Важным аспектом является адаптация мифов к современным реалиям, с сохранением их сущности и духа. Это требует тщательного исследования и уважительного отношения к источникам, чтобы не потерять глубину и значимость каждого рассказа. Использование выразительных анимационных техник и оригинальных подходов к звуковому сопровождению усиливает погружение в атмосферу волшебства и приключений.

Таким образом, мультфильм о легендах и мифах не только развлекает, но и обогащает зрителей знаниями о прошлом, восстанавливая мост между поколениями, вдохновляя детей мечтать и исследовать необъятный мир историй, который пережил века.

В 1995 году по материалам Павла Николаевича Луппова в альманахе Памятники Отечества (Всероссийского общества охраны памятников истории культуры) была статья Вотская языческая религия, где написано: «Языческая религия до сих пор ещё не выяснена в надлежащей степени, да едва ли удастся когда-нибудь выяснить её».

Чтобы не утратить то, что собрано нашими учеными необходимо популяризировать не только через печатные издания. В будущем я хотел бы продолжить изучать особенности культуры удмуртов и создавать мультфильмы, постоянно узнавая что-то новое и просвещая других.

Литература и источники информации

1. Зарни Крезь/Золотые гусли. Из сокровищницы народной мудрости. Составитель Владыкина-Перевозчикова Т.Г. Ижевск: Удмуртия, 2015.- 304с.:ил.
2. Древние мастера Прикамья: Очерки/ Отв.ред. и сост. Н.И.Шутова. – Ижевск: Удмуртский институт истории, языка и литературы, 1994. – 108с.:ил.
3. Владыкин В. Е., Христолюбова Л. С. Этнография удмуртов: Учебное пособие по краеведению. – 2-е изд., перераб. и доп. – Ижевск: Удмуртия, 1997. – 248 с.: ил.
4. Памятники Отечества. Полное описание России. УдмуртияАльманах Всероссийского общества охраны памятников истории и культуры.33, №1-2, 1995г. - 192с.: ил.

Интернет-источники:

5. Картина Мира – Воршуд. - [Электронный ресурс] – Режим доступа: https://vorshud.unatlib.ru/index.php/Картина_мира (дата обращения октябрь 2024г.)
6. Религиозные верования удмуртов. Удмуртский государственный университет. - [Электронный ресурс] – Режим доступа: <https://studfile.net/preview/9252047/> (дата обращения октябрь 2024г.)

Приложение №1

Высшие божества

Инмар

На вершине удмуртского Олимпа возвышался могущественный бог Инмар. Слово "Инмар" исследователи переводят по-разному: "ин" — небо, "мар" — что, т. е. "что на небе" [Верещагин 1889: 73].

Очевидно, образ удмуртского Инмара восходит к пра-финно-угорскому божеству, чье имя связано с названием неба, воздуха (ильма, юма): 1) фин., кар. — Ильмаринен, саам. — Ильмарис, коми — Ён, хант. — Илем, манс. — Элем; 2) фин. — Юма-ла, эст. — Юммал, саам. — Юбмел, мар. — Юмо [КЭСК: 99; Мифы народов мира И, 1982: 564].

Кылчин

Наряду с Инмаром, в верховную триаду входил Кылдысин/Кылчин — добрый дух, содействующий приплоду скота [Holmberg 1913: 32—64]. Образ Кылдысина, один из древнейших, первоначально ассоциировался, очевидно, вообще с творческим началом, созиданием (отсюда "кылдыны" — творить, создавать) и восходит к корню "кыл" — слово. Именно слову придавалась магическая функция творения, созидания, мир созидался в процессе названия [Донских 1984: 18—19]. Постепенно образ Кылдысина приобрел сложное мифологическое содержание. Будучи одним из наиболее популярных в религиозно-мифологической системе, он имел довольно значительное количество воплощений: Вукылчин — Творец воды, Юрткылчин, Гидкылчин — хранитель дома, хлева, скотного двора, Нуныкылчин — божество, покровительствующее родам или вообще детям [Емельянов 1921: 129].

Куазь

Вместе с Инмаром и Кылдысином у северных удмуртов и бесермян почитался Куазь — божество атмосферы, погодных явлений. Триада богов Инмар, Кылдысин, Куазь порой осознавалась как некое единство.

Особое место в верованиях удмуртов занимало понятие воршуд.

Воршуд — сложное понятие, которое означало: 1) родовую или семейную святыню, хранящуюся в куале. Обычно это воршудная коробка, в которой содержалось несколько серебряных монет, беличья шкурка, крылышки рябчика, челюсть щуки, перья тетерева, ритуальная посуда, кусок жертвенного хлеба, мука, крупа, ветка дерева. Словом, здесь была сосредоточена своеобразная материализованная предметная информация об окружающем мире на всех его важнейших структурных уровнях, это символическая модель мира, его микрокосм, своего рода "Ноев ковчег"; 2) абстрактное божество-покровитель рода или семьи и совокупность идей, представлений, связанных с ним; 3) конкретное орнито-, зоо-, антропоморфное изображение божества: гуся с серебряным клювом, быка с золотыми рогами, какого-то идола и т.д.; 4) экзогамное объединение родственников по материнской линии, имеющих одного покровителя. Каждый воршуд имел свое имя. Исследователями зафиксировано около 70 таких имен (Можга, Бигра, Пурга, Какся, Боня, Вортча и т.д.), ведущих свое происхождение, по-видимому, от тотемических предков. В честь покровителя-воршуда устраивались моления по каждому сколько-нибудь важному поводу.

Это многообразие богов требовало соответствующего осмысления, интерпретации, выработки норм культового этикета — всеми этими вопросами ведали служители культа (клир). Они же в значительной степени были и непосредственными творцами тех или иных религиозно-мифологических идей, распространителями их среди своих соплеменников, а также своеобразными посредниками между божествами и общей массой верующих

Главное божество вотяков-язычников **Инмар**. Это — источник всего доброго; он — творец неба, живет постоянно на солнце, — добр настолько, что вотяки не боятся его. Ему приносятся только благодарственные жертвы. Как изображался Инмар, вотяки не знают и вообще имеют о нем очень смутные представления.

Вторым божеством является **Кылдысин** или **Му-Кылчин** — это творец, промыслитель земли.

Третье влиятельное божество — **Кереметь**, или по-вотски **Луд**. Это бог строгий и взыскательный; он требует благоговейного почитания, особого культа, для поддержания которого назначает особых жрецов. Соблюдение культа Луда сопровождается благоволением божества; пренебрежение же вызывает гнев его.

Духи-полубожества

Ву-Мурт (ву — вода) — водяной человек; его ведению подлежат все воды на земле; живет он в озерах, маленьких речках, в прудах, по преимуществу в глубоких местах. У него есть жена, необыкновенно красивая, сыновья и дочери. Сыновей своих Ву-Мурты женят на дочерях Ву-Муртов соседних вод; свадьбы правят по большей части осенью и весной, при чем свадебный поезд, направляя путь свой по воде, разрывает мельничные плотины и повышает уровень воды во всех встречных речках. Ву-Мурты не прочь родниться и с людьми и вообще нередко появляются среди людей.

Отличить их можно по тому, что левая пола армяка у Ву-Мурта непременно сырая. Ву-Мурт очень богат и награждает богатством тех людей, кого он полюбит: к мельнику, например, приводит помольщиков, к рыбаку загоняет в сети рыбу. Если же он не возлюбит кого, то не только топит в болоте или реке скотину того человека, но и нагоняет на него и его домашних разные болезни. В жертву Ву-Мурту вотяки приносят птиц, баранов и — один раз в год — быка рыжей масти.

Нюлэс-Мурт (нюл — лес, чаща) живет в лесу и подобно Ву-Мурту имеет собственное хозяйство и семью. По одежде и образу жизни он похож на людей. Как люди, Нюлэс-Мурты устраивают браки и пируют. Путь, по которому проехала свадьба Нюлэс-Муртов, отмечается множеством сломанных деревьев. От людей Нюлэс-Мурты отличаются высоким ростом (рост самых высоких деревьев) и черным цветом кожи. Нюлэс-Мурты разрешают зверям залегать в норы и берлоги; посылают охотникам добычу, скотине — корм, помогают войску одерживать победу, благодаря своей особенной способности — производить ветер и бросать песок в глаза.

Луд-Мурт (луд — поле) — полевик. Это маленький человек, ростом не выше пятилетнего ребенка. Рост его может изменяться в зависимости от места, на котором Луд-Мурт находится: между высокими колосьями Луд-Мурт выше, в молодой траве луга он очень мал. Весной при выгоне скота в поле Луд-Мурту читается молитва: „хорошенько сохраняй животных, хорошенько води их в поле, не давай их зверям (волкам)».

Искал-Пыдо-Мурт (искал — корова; пыд— нога) — дух с коровьими ногами. Он до пояса одет в обыкновенный крестьянский костюм; ноги его покрыты шерстью и оканчиваются копытами.

Палэс-Мурт (пал — половина) представляет из себя половину человека: у него одна нога, одна рука, один глаз, но нос и рот как у человека. Он любит пугать людей, являясь перед ними в чаще глухого леса и внезапно исчезая.

Кузь-Пине-Мурт — человек с длинными зубами; живет в лесу и питается человеческим мясом.

Корка-Мурт (корка — изба) — дух вроде домового (у русских), заведывает мужскими и женскими работами, совершаемыми в избе. Иногда за хозяйку дома он исполняет работы — щеплет лучину, колет дрова, прядет и прочее. Корка-Мурты иногда подменивают своих детей людям. Корка-Мурты могут быть обращены в людей; в Сарапульском уезде вотяки указывают целые селения, в которых живут люди, обращенные из Корка-Муртов.

Гондыр (медведь) — родственник Корка-Мурта — заведывает скопами припасов, живет в подполье, в амбарах или даже в погребке (если таковой есть).

Гид-Мурт (гид — конюшня) — конюшеник, домовой, заведывающий домашнею скотиной. Ближе всего он стоит к лошадям. Любимым лошадям он заплетает гривы и хвосты, иногда для них перекладывает овес и сено из яслей нелюбимых лошадей или даже ворует у соседей.

Корка-Мурт, Гондыр и Гид-Мурт живут в человеческих постройках.

Тоды-Мурт (тоды — белый) — дух, живущий в темном углу на полке в бане; по наружности это мужик средних лет, одетый в белую одежду.

Деятельность его, по рассказам вотяков, состоит в подшучивании над людьми в бане.

Баба Обыда—леший в образах женщины с длинными волосами, косматая, высокого роста.

В сказках Баба Обыда, если захочет, помогает людям.

Кроме божеств и полубожеств, покровительствующих людям и могущих дать им счастье и несчастье, вотяки верят в духов, причиняющих человеку только одни беды и несчастья, духов злых. К числу их принадлежит **Кутысь**, **Чер** и **Вожо**.

Кутысь (кутыны — поймать) живет в истоках рек и ручейков, иногда в оврагах; он насылает на людей болезни, преимущественно коросты. Чтобы очиститься от коросты, по указанию туно, бросают в тот или иной ключ крупу, блины, яйца, иногда птиц со связанными ногами (это Куяськоны).

Чер — бог лошадиных болезней, т.е. насылающий болезни на лошадей; он ходит по земле в виде собаки или кошки.

Вожо — бог страха и болезней, происходящих от страха. По имени этого божества называются два периода времени в году — после летнего и зимнего солнцестояния. В “Вожо-Дыр» (так называется это время) нельзя шуметь близ воды (купаться, водить хороводы, мыть белье, переезжать реку с песнями), чтобы не подвергнуться разного рода несчастьям [6].

СХЕМА №1

Схема расположения орнаментов на костюмах



Сюжеты мультфильма ДОМ МИРА





