

#сказкистаройруси
Facebook – talesofoldrus
Instagram – @amokrus
Вконтакте – toroc





СКАЗКИ СТАРОЙ РУСИ

РИСУНКИ И ТЕКСТ
РОМАНА ПАПСУЕВА







...Если в зрелых годах мы любим останавливать свой взор на детских играх и забавах и если при этом невольно пробуждаются в нас те чистейшие побуждения, какие давно были подавлены под бременем вседневных забот, то не с той ли теплою любовью и не с теми ль освежающими душу чувствами может образованный человек останавливать свое внимание на этой поэтической чистоте и детском простодушии народных произведений?

А. Н. Афанасьев






*Градмирские горы.
Велигорская долина и одноименная крепость*





Заброшенное святилище Лесовика



Содержание

Присказка	11
Руны и символы	19
Богатыри и поленицы	23
Герои	59
Враги	95
Сказочные существа	173
Новые сказки Старой Руси	243
Источники	268



BLANC

НАРОДНЫЕ
РУССКИЕ
СКАЗКИ
АН. АФАНАСЬЕВА

НАРОДНЫЕ
РУССКИЕ
СКАЗКИ
АН. АФАНАСЬЕВА

МИФЫ
НАРОДОВ
МИРА
2
К.Я

МИФЫ
НАРОДОВ
МИРА
1
А.К

БОРИС РЫБАКОВ

ДРЕВНЯЯ РУСЬ
СКАЗАНИЯ
БЫЛИНЫ
ЛЕТОПИСИ

БОРИС РЫБАКОВ

ЯЗЫЧЕСТВО
ДРЕВНЕЙ

БОРИС РЫБАКОВ
ЯЗЫЧЕСТВО
ДРЕВНЕЙ

WILES OF OLD RUS
SKETCHBOOK
By Roman Paryshev



Как известно, без присказки сказка —

что без ползьев салазки.

У этой книжки тоже должно быть

вступленье-объяснение.



Для начала немного расскажу о себе и о «Сказках Старой Руси»: так вы лучше поймете мой замысел и причины, по которым я решил заняться этим проектом.

По профессии я художник-иллюстратор. Иллюстрировал книги Веры Камши, Ника Перумова, Вадима Панова, Дмитрия Казакова. Довольно много рисовал для цикла романов Джорджа Мартина «Песнь Льда и Огня» (кто не читал, тот уж наверняка смотрел телесериал «Игра Престолов», созданный по этим романам). С 2008-го работаю в игровой индустрии. Участвовал в разработке многих игр, был ведущим художником некоторых проектов. Со временем у меня сформировалось ясное представление как об индустрии в целом, так и о работе художника в ней. Я узнал много нового, овладел игровым сленгом, изучил визуальные штампы, которые появлялись в этой сфере и с течением времени эволюционировали.

Как-то раз, в процессе подготовительных работ к новому игровому проекту, я завел записную книжку со смешной обложкой, своего рода маленький альбом, который назвал «**Monsta Panopticum**» – в него я зарисовывал разных фэнтезийных персонажей, в том числе монстров. Альбом для скетчей¹ скоро закончился, а идеи для персонажей остались, поэтому я решил, что нужно начать новый скетч-бук. Осталось лишь определиться с тематикой.

И тут позволяю себе небольшое отступление с коротким экскурсом в историю.

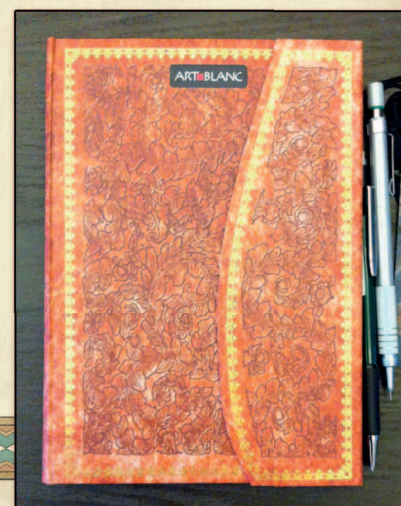
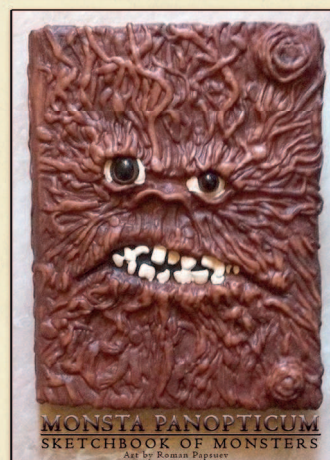
Я человек взрослый, застал еще Советский Союз и рос, как большинство людей моего поколения, на классике – фильмах Роу и Птушко, картинах Васнецова и Билибина. Сказки люблю с детства, из этой любви и выросла страсть к фэнтези и научной фантастике. Помню, как в свое время в Россию потоком хлынуло зарубежное фэнтези. Толкиен, Говард, Ле Гуин, Желязны, Кук, Мартин, тысячи новых авторов со своими уникальными и невероятными мирами.

Потом появились игры, в стране стала зарождаться игровая индустрия. Игр было много, разных жанров, но мы поговорим конкретно об РПГ², основанных на сказочных сюжетах. К сожалению, на рынок выходило мало игр с использованием славянской мифологии. В качестве основного сеттинга³ разработчики использовали классическое «западное» фэнтези, где действуют орки, гномы, эльфы и прочие. Причина этого проста и меркантильна в своей основе – считалось, что славянская мифология не рассчитана на зарубежных пользователей, избушки на курьих ножках, лешие и мавки-навки – сугубо наш внутренний продукт. Соответственно, продажи подобных игр заведомо ограничены внутренним рынком и в лучшем случае окажутся весьма скромными.

А классическое фэнтези известно повсюду, особенно после успеха World of Warcraft. Поэтому отечественные разработчики ориентируются в первую очередь на классическое фэнтези – считают, что только оно позволит завоевать внимание большой аудитории. Такое мнение бытует до сих пор, и лично меня этот факт всегда печалил. Очень хотелось доказать, что славянская мифология может быть интересна и зарубежной аудитории, поскольку базовые принципы, заложенные в этой мифологии, по сути своей универсальные, понятны каждому человеку, вне зависимости от того, где он живет.

Несмотря на то, что мои тогдашние познания в славянском фольклоре были рудиментарными, я прекрасно понимал: славянский фольклор богат образами, на его основе можно придумывать различные игровые вселенные.

В общем, так получилось, что, выбирая тему для будущего скетч-бука, я задумал совместить русские сказки со стандартными игровыми фэнтези-штампами. Решил, что запущу веселый проект для себя и друзей в Фейсбуке, где стану упражняться в рисовании, а заодно практиковать «зарядку для фантазии». Уже тогда я осознавал, насколько это тонкая тема, – мои визуальные решения мог-



¹ Зарисовок. – *Здесь и далее примеч. автора.*

² Ролевая игра (*от англ.* Role-playing game – RPG).

³ Сеттинг – среда, в которой происходит действие художественного произведения, настольной или компьютерной игры; место, время и условия действия. Сеттинг можно определить как набор правил и внутренней истории некоего окружения.

ли никому не понравится. Многие их просто не поймут, думал я, а кто-то даже оскорбится.

Тем не менее, у меня на столе появилась новая записная книжка с нелинованной бумагой, в которой я стал зарисовывать концепты персонажей. Проект я назвал «Сказки Старой Руси» (Tales of Old Rus'). Название было выбрано не случайно. Я хотел сразу отделить выдуманный мной мир от реальной истории, поэтому отказался от общеизвестных исторических наименований, таких, как Древняя Русь.

Начал я проект в начале октября 2015 года. Первым делом нарисовал, конечно, Илью Муромца. Классический персонаж быллин, олицетворение русского эпоса. Только нарисовал я его по законам игрового концепт-дизайна. С огромными наплечниками, гигантским мечом, богато украшенной броней. Широкие плечи, маленькая голова, огромные руки-ноги... Минимум реализма и «исторической правды», максимум фантазии и визуальных игровых штампов. За Ильей последовали Баба-яга, Алеша Попович, Кощей... И все они создавались по одной схеме: берем стандартный образ героя, «въевшийся в мозг» с детства, переинтерпретируем его на «игровой» лад, добавляем фантазии на тему...

Картинки неожиданно «выстрелили» и понеслись по Интернету. В итоге появилась ответственность перед зрителями-читателями, а значит, пришлось менять общий подход к проекту.

Я стал изучать первоисточники, тексты былин и сказок из сборников Афанасьева и Толстого, копался в Сети, бессонными ночами рылся в словарях и энциклопедиях...

В скором времени я забыл про изначальную идею о «веселом проекте», «чисто для себя и друзей». Дело принимало крутой оборот, и проект превратился в нечто большее. Без ложной скромности могу сказать: он получился уникальным.

Во-первых, картинки разлетелись по Интернету без какой-либо рекламы с моей стороны, а это лучший показатель того, что тема людям нравится и интересна.

Во-вторых, я объяснял, почему так рисую. Мало кто из художников возьмет на себя труд объяснить зрителям, почему он нарисовал что-то именно так, а не эдак. Ведь проще сказать пресловутое: «Я художник, я так вижу». С моей стороны это был довольно рискованный шаг, однако я надеялся на образованность своих зрителей-читателей и считал, что им будет интересно узнать что-то новое о славянском фольклоре, ведь мне самому эта тема показалась невероятно занимательной. Да и заглянуть в голову художника, понять, как он придумывает образы, почему нарисовал персонажей так, а не иначе, — тоже, как выяснилось, многим интересно. В результате статьи-исследования стали неотъемлемой частью проекта.

В процессе работы, изучая канонические тексты русского фольклора, я узнал много нового, такого, о чем раньше и не подозревал. Например, сразу выяснилось, что оригинальные тексты сказок и былин сильно отличаются от адаптированных вариантов, которые публиковались для детей и на которых все мы выросли. В оригинальных текстах все намного жестче, кровавее и сомнительнее с точки зрения современной морали.

Разумеется, ясно, что вся исходная мифология, как славянская, так и других культур, основана на представлениях людей о мире, в котором они жили. И мир этот был далек от совершенства. Что такое гуманизм, права человека, Женевская конвенция, здоровый образ жизни и тому подобные вещи, древние люди не знали. Поэтому описывали, додумывая, то, что видели

TALES OF OLD RUS' SKETCHBOOK BY ROMAN PAPSUEV



DISGUSTING MEN
ОТРАВИТЕЛЬНЫЕ МУЖИКИ

Популярные: Ассасины, гашки, Уильям Верроуз и Курт Ковели — найдите лишние

Сказки старой Руси: художник перенес персонажей русских былин в мир темного фэнтези

Hot Trending Fresh Sections · Video Cosplay GIF Food NSFW GIF WTF Games

Russian folklore heroes and villains

«На днях посмотрел с друзьями сериал про Илью Муромца. Стоит отметить, что игровой дизайн персонажей довольно сложный, интересный и необычный»

баба яга

ADME Творчество Свобода Жизнь

Кощей Василиса Премудрая

Художник нарисовал персонажей русских народных сказок и сделал это смело

Подписаться на ADME Поделиться в Facebook Рассказать ВКонтакте

Иллюстратор из России Роман Пасуев решил пофантазировать, как бы выглядели герои русских сказок и былин в стиле фэнтези. Чтобы правильно изобразить персонажей, он внимательно изучил первоисточники и справочную литературу. В итоге изображения получились оригинальными и непохожими на интерпретации других художников.

«Это сказки, попавшие в мир игр. Моя цель — не перечеркнуть наше великое наследие, а лишь попытаться взглянуть на него с другой точки зрения».

ADMe.ru под впечатлением.

metr

Алёнушка стала охотницей на ведьм

Новый взгляд. Московский художник, иллюстратор Роман Пасуев решил пофантазировать, как бы выглядели герои русских сказок и былин в стиле фэнтези. Чтобы правильно изобразить персонажей, он внимательно изучил первоисточники и справочную литературу. В итоге изображения получились оригинальными и непохожими на интерпретации других художников.

«Это сказки, попавшие в мир игр. Моя цель — не перечеркнуть наше великое наследие, а лишь попытаться взглянуть на него с другой точки зрения».

ADMe.ru под впечатлением.

Tales of Old Rus': Illustrations Papsuev

вокруг, используя как устные сказания, так и собственную фантазию, стараясь привить подрастающему поколению базовые ценности.

Но мир давно изменился. Представления о воспитании, актуальные в стародавние времена, воспринимаются теперь как нечто за пределами варварское. Повторю, это характерно для любой мифологии, не только славянской. Конечно, надо помнить предков и их традиции, да и вообще каждому человеку нужно как следует знать историю хотя бы своей страны. Но люди, говорящие о том, что «надо жить, как предки», что мы «сохраним традиции», зачастую попросту не знают, как именно жили предки и какие традиции у них были. А узнав, еще подумали бы, призывать ли к той жизни, которой жили наши прапрапрадеды.

Что касается былин, то, безусловно, нельзя эпос воспринимать буквально.

Следует рассматривать его больше с точки зрения символизма и общих моральных посылов. Отсюда и идут адаптации — убираем лишнее, варварское, оставляем понятное современникам и правильное с точки зрения общечеловеческих ценностей, которые, в свою очередь, основаны на идеях гуманизма. И получаем произведение, которое влияет на неокрепшие умы подрастающего поколения. К слову, я разделяю такой подход и считаю, что адаптировать сказки под современный мир — необходимо.

Наглухо законсервированная культура вырождается и вымирает. Если она не развивается, не интегрируется в мир, то она обречена сгнить на задворках истории и стать предметом интереса лишь узких специалистов.

Это касается и визуальной составляющей. Вдумайтесь: те образы из русских сказок, к которым мы все привыкли, придуманы и разработаны в конце XIX и начале XX века. За сто лет было крайне мало попыток придумать на основе сказок что-то новое.

Формулируя для себя суть нового проекта, я принял волевое решение: рисовать свою, авторскую версию, вдохновляясь не крайне сомнительным поведением былинных и сказочных героев, а отдельными описательными элементами, которые встречались в исходных текстах Афанасьева и Толстого и в справочной литературе. Я решил, что стану изучать и исследовать отношения между героями, черты характера, отдельные элементы из описаний внешности, изучать снаряжение, детали биографии, — но в итоге все будет представлено в моей собственной фэнтезийной интерпретации.

То есть я как автор решил, что не стану выписывать тех самых героев былин и сказок, что присутствуют в каноничных, исходных текстах, а буду на основе этих текстов заниматься современным мифотворчеством. Это будет моя собственная «кабинетная мифология». Мой собственный сеттинг, собственный выдуманный мир.

Понятно, что ничего особо новаторского в этом подходе нет, по большому счету, я пошел по пути любого автора, который творил, основываясь на теме. Другое дело, что делать я это стал с точки зрения человека, живущего в XXI веке и имеющего непосредственное отношение к производству игр. Поэтому и мой подход к формированию вселенной Старой Руси является по-своему уникальным: я разрабатываю не конкретное произведение, а подробнейший базис, на основе которого потом можно создать сотни романов и сотни игр.

Ориентироваться я решил не только и не столько на «внутренний рынок», повторяя визуальные решения классиков вроде Билибина или Васнецова не собирался. Классика останется классикой, мои картинку никоим образом ее не отменяют. Мифология, которую я решил создавать, должна была стать максимально универсальной и «современной». Благо визуальные штампы видеоигр понятны многим. Как выяснилось, зарубежные зрители с легкостью угадывали основные характеристики героев, не имея ни малейшего представления, что это за персонаж и какова его история.



Подобный подход ведет к принятию сложных решений. Запланированная мной универсальность мира Старой Руси заставила исключить одну из базовых составляющих реального мира.

В мире Старой Руси нет «земных» религий. Вообще.

В моем мире – своя собственная, альтернативная мифология, но, поскольку в разработке вселенной я ориентируюсь на упрощение, свойственное большинству компьютерных игр, у меня будет, если хотите, классическая борьба Добра со Злом.

Схема универсальна, понятна всем и вряд ли вызовет гнев даже у самых ярких представителей любой конфессии. Поэтому религиозные термины, употребленные в текстах, относятся исключительно к неким предметам, символам или действиям, связанным с магией.

Хочу также заметить: то, что в проекте не будет христианства, не означает, что проект – неоязыческий. Это категорически не так. Как было сказано выше, я предлагаю свою версию миротворения, мироздания, и – в который раз напомним – нужно не забывать, что мир Старой Руси – это альтернативная вселенная.

Резюмируя, можно разделить поставленные передо мной задачи следующим образом.

Этап 1. Взять за первоначальную основу русский (и в целом славянский) фольклор, выделить определенное количество интересных героев, которые смогли бы существовать в «игровом мире». Использовать как источник каноничные тексты былин, а также сборников Афанасьева и Толстого, чтобы определить описания героев, а также основные черты их характеров.

Этап 2. Продумать, каким образом эти герои могли бы существовать в «игровой вселенной». Любая РПГ имеет в своей основе лор – легенду-сюжет, а персонажи в РПГ имеют определенную историю и игровые характеристики. И мне нужно «обработать» с этой точки зрения выбранных мифологических героев. То есть, придумать для них новые сказки.

Этап 3. Нарисовать героев, используя визуальные штампы компьютерных игр и западного «классического» фэнтези, чтобы добиться универсальности образов. Чтобы персонажи стали героями компьютерной игры именно с точки зрения изобразительного воплощения. А вот что касается характеров, поведения и сути персонажей, я буду больше ориентироваться на каноничные тексты сказок, лишь адаптируя их для лучшего раскрытия самих персонажей и мира, в котором они живут.

Когда я окончательно определился с форматом своего проекта, осталось самое сложное – все это придумать и нарисовать.

И вот результат перед вами: в главах и иллюстрациях, выполненных в стиле «игрового фэнтези», представлены мои авторские трактовки героев, известных каждому с детства.

Есть здесь и информация по существам, которых мало кто знает, но они являются частью славянского фольклора. Они показались мне интересными и подходящими для «игровой вселенной» – вымышленного мира Старой Руси.

В конце арбука приведен список использованной литературы, и вы сможете найти указанные книги в Интернете или в библиотечной полке, чтобы, просмотрев их, лучше понять логику создания образов.

Представленную книгу не стоит воспринимать как самостоятельное научное исследование темы, и я отдаю себе отчет, что никакой академической ценности мои творения не имеют. Они призваны развлекать. Это чистой воды поп-культура.

Структурно книга оформлена следующим образом: сначала представлен первоначальный скетч персонажа, затем в текстовой части рассказывается об исследовании, которое позволило прийти к выбранному образу. Далее в «Резюме» кратко суммируются основные черты персонажа и дается дополнительная информация, не вошедшая в основную статью. Ну и в «Рабочих набросках» опубликованы отдельные картинки, относящиеся к персонажу, и самые первые зарисовки, когда образ только-только намечался.

Нужно, однако, понимать, что представленные образы не окончательные, они могут измениться со временем, в процессе работы над проектом. Опубликованные здесь картинки – лишь эскизы на

