



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

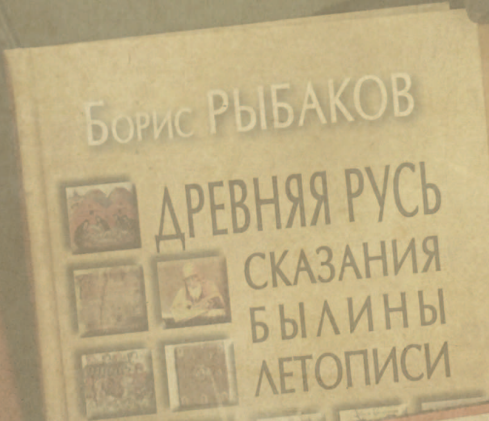


Содержание

Присказка	9
Руны и символы	17
Богатыри и поленицы	21
Герои	43
Враги	59
Сказочные существа	103
Новые сказки Старой Руси	139
Источники	168
Ф.А.О	170



BLANC





Как известно, без присказки сказка —
что без полозьев салазки.
У этой книжки тоже должно быть
вступление-объяснение.

Будучи автором текста и иллюстраций, для начала немного расскажу о себе и о «Сказках Старой Руси»: тогда вы лучше поймете, как мне пришла в голову идея проекта, о чем он и почему я решил им заняться.

Примерно с 2000-го года я пишу книги. Опубликовал четыре романа и пару рассказов. Кроме того, я художник-иллюстратор. Иллюстрировал книги многих авторов и довольно много рисовал для цикла романов Джорджа Мартина «Песнь Льда и Огня». Писательство в итоге забросил, а вот рисовать продолжил и с 2008-го стал художником в игровой индустрии. Участвовал в разработке многих игр, на некоторых проектах был ведущим художником. Со временем у меня сформировалось ясное представление как об индустрии в целом, так и о работе художника в ней.

Как-то раз я завел записную книжку со смешной обложкой, которую назвал «**Monsta Panopticum**» – в нее я зарисовывал разных фэнтезийных персонажей, в том числе монстров. Альбом для скетчей¹ скоро закончился, а идеи для персонажей остались, поэтому решил, что нужно начать новый скетчбук. Осталось лишь определиться с тематикой.

И тут позволю 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.

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 очень мало игр с использованием славянской мифологии. В качестве основного сеттинга³ разработчики использовали классическое «западное» фэнтези. Причина этого проста и меркантильна в своей основе – считалось, что славянская мифология не рассчитана на зарубежных пользователей, что это сугубо наш внутренний продукт. Соответственно, продажи подобного продукта 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 именно на классическое фэнтези и такое мнение в индустрии бытует до сих пор, и лично меня этот факт всегда сильно печалил.

Несмотря на то что мои тогдашние познания в славянском фольклоре сейчас я бы назвал рудиментарными, тем не менее прекрасно понимал: славянский фольклор богат образами, на его основе можно придумать различные игровые вселенные.

В общем, так и получилось, что я, выбирая тему для будущего скетчбука, задумал совместить русские сказки со стандартными игровыми фэнтези-штампами. Решил, что запущу такой веселый проект для себя и друзей в Фейсбуке, где стану упражняться в рисовании, а заодно практиковать «зарядку для фантазии». Было ясно, насколько это тонкая тема, – мои визуальные решения могли не понравиться. Но я хотел попробовать.

Так у меня на столе и появилась новая записная книжка с нелинованной бумагой, в которой я стал зарисовывать концепты персонажей.

Проект назвал «**Сказки Старой Руси**» (**Tales of Old Rus'**).

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.



Название тоже было выбрано не случайно. Я хотел сразу отделить выдуманный мной мир от реальной истории, поэтому отказался от общеизвестных исторических наименований, к примеру таких, как Древняя Русь.

Начал свой проект в начале октября 2015 года. Первым делом я нарисовал, конечно, Илью Муромца. Каноничный персонаж былин, олицетворение русского эпоса. Только нарисовал 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 рисовались по одной схеме: берем стандартный образ героя, «въевшийся в мозг» с детства, переиначиваем 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.

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

И в скором времени я уже забыл про изначальную идею о «вселем проекте», «чисто для себя и друзей» и т. п. Дело принимало крутой оборот, и проект стал превращаться в нечто большее. Без ложной скромности могу сказать, что проект получился уникальным.

Во-первых, он разлетелся по Интернету без какой-либо рекламы с моей стороны, 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». В результате статьи-исследования стали неотъемлемой частью проекта, поэтому они и включены в этот артбук.

В процессе работы, изучая каноничные тексты русского фольклора, я узнал очень-очень 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 мы все 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 тогда жили. И мир этот был далек от совершенства. Что такое гуманизм, права человека, здоровый образ жизни и тому подобные вещи, древние люди не знали. Поэтому описывали, додумывая, то, что видели вокруг, используя как устные сказания, так и собственную фантазию, стараясь привить подрастающему поколению какие-то свои базовые ценности.

Но мир давно изменился. И представления о воспитании, актуальные в стародавние времена, воспринимаются теперь как нечто за пределами варварского. 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.

TALES OF OLD RUS' SKETCHBOOK BY ROMAN PAPSUEV

DISGUSTING MEN
ОТРАВИТЕЛЬНЫЕ МУЖИКИ

МУЗЫКА ПОДКАСТЫ ВИДЕО ИГРЫ КИНО ИСТОРИЯ ТЕСТЫ

Популярные: Ассасины, Гашлиц, Уильям Берроуз и Курт Кобейн — найдите личнее

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

Russian folklore heroes and villains



Художник нарисовал персонажей русских народных сказок и сделал это смело

Подписаться на AdMe

Поделиться в Facebook

Рассказать ВКонтакте

Иллюстратор из России Роман Папсуев 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.

№1 в РОССИИ
metro
Алёнушка стала охотницей на ведьм

Tales of Old Rus': Illustrations
Papsuev

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.

Если кратко, то я хотел сказать: наглухо законсервированная культура вырождается и вымирает. Если она не развивается, не интегрируется в мир, то она обречена сгинуть на задворках истории и стать предметом интереса лишь для отдельных специалистов. Примеров тому немало.

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.

Вот можно считать, что мой проект – как раз такая попытка.

Формулируя для себя суть нового проекта, я принял волевое решение: рисовать свою, авторскую версию, вдохновляясь не крайне сомнительным поведением былинных и сказочных героев, а какими-то отдельными описательными элементами, которые встречались в исходных текстах Афанасьева и Толстого, а также в справочной литературе. То есть как автор я решил, что не стану выписывать буквально 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.

Ориентироваться я решил не только и не столько на «внутренний рынок», повторять визуальные решения классиков вроде Билибина или Васнецова я не собирался. Классика останется классикой, мои картинки никаким образом ее не отменяют. Мифология, которую я решил создавать, должна стать максимально универсальной и «современной». 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 меня исключить одну из базовых составляющих реального мира.

В мире Старой Руси нет земных религий. Вообще.

Это осознанный и сложный выбор для меня, поскольку в сказках и былинах многое завязано именно на православной религии. Однако тема верований настолько сложная, что я волевым решением постановил: в моем выдуманном мире вообще нет земных религий. Там будет своя собственная, альтернативная мифология, но, поскольку в разработке вселенной я ориентируюсь на упрощение, свойственное любой компьютерной игре, у меня будет, если хотите, классическая борьба Добра со Злом.

Схема универсальна, понятна всем и вряд ли вызовет гнев даже у самых ярых защитников любой из конфессий. Поэтому религиозные термины, употребляемые в текстах, я отношу исключительно к неким предметам, символам или действиям, связанным с магией.

Хочу также заметить: то, что в проекте не будет религий, не означает, что проект – неязыческий. Это категорически не так. Как было сказано выше, я предлагаю свою версию ми-



ротворения, мироздания, и – в который раз напомню – нужно не забывать, что мир Старой Руси – это альтернативная вселенная.

Свои сказки я решил делать «взрослыми», не для детской аудитории. Дети пусть растут на старых добрых адаптированных сказках, незачем им ужасы всякие смотреть.

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 из 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 нужно 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.

Скоро сказка сказывается, да не скоро дело делается.

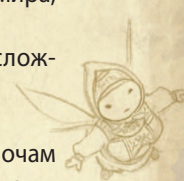
Исследования, фантазирование, рисование, все это – вне рабочего времени, по ночам и по выходным, плюс работа над другими проектами, и в итоге такой график привел к тому, что артбук готовился очень долго. Не хотелось торопиться, хотелось сделать все правильно.

И вот первый результат перед вами. В итоге получился сборник картинок и статей в стиле «игрового фэнтези». В них представлены мои авторские трактовки тех образов, что известны с детства каждому.

Есть в этом сборнике 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.

Представленную книгу не стоит воспринимать как самостоятельное, цельное произведение. Это скорее обильно иллюстрированный сборник разных по объему и стилистике статей на тему славянского фольклора. И это ни в коем случае не научное исследование темы, и я отдаю себе отчет, что никакой академической ценности мои творения не несут. Они призваны в первую очередь развлекать. Это чистой воды поп-культура.

Также нужно понимать, что представленные образы не окончательные, они могут изменяться со временем, в процессе работы над проектом. Опубликованные здесь картинки – лишь эскизы на тему. То, что мы в игровой индустрии называем «концепт-артом». То же касается и текстов – идеи, которые я включаю в статьи-главы, довольно сырые и могут быть серьезно доработаны и даже переработаны.



Вполне возможно, что на определенном этапе к проекту подключатся другие авторы – как писатели, так и художники. Собственно, уже сейчас этот процесс начался. Например, некоторые идеи по персонажам артбука мне подсказал Леонид Сиротин (он известен и как писатель Леонид Алехин), а какие-то особенности мира родились благодаря дискуссиям с Вадимом Пановым.

Не устану повторять, что я намеренно дистанцировался от нашего с вами мира и исторических реалий. «Сказки Старой Руси» – это альтернативная реальность, своего рода Отражение, как у Желязны в «Хрониках Амбера». Да, она основана на славянском фольклоре, но все остальное, вплоть до географии, радикально изменено. Это новая фэнтезийная вселенная со знакомыми героями. И потенциально эта вселенная сможет вместить в себя и другие переработанные мной мифы – сказания народов мира (в последнем разделе артбука представлены несколько персонажей из других мифологий).

На сегодняшний день уже проделана огромная работа над лором вселенной, определено мироустройство, уточнены метафизические, географические, экономические, политические аспекты этой альтернативной реальности. И кто знает, возможно, вскоре вы сможете найти «знакомых незнакомцев» в книгах серии, пока еще не существующей, которая будет называться **«Новые сказки Старой Руси»**.

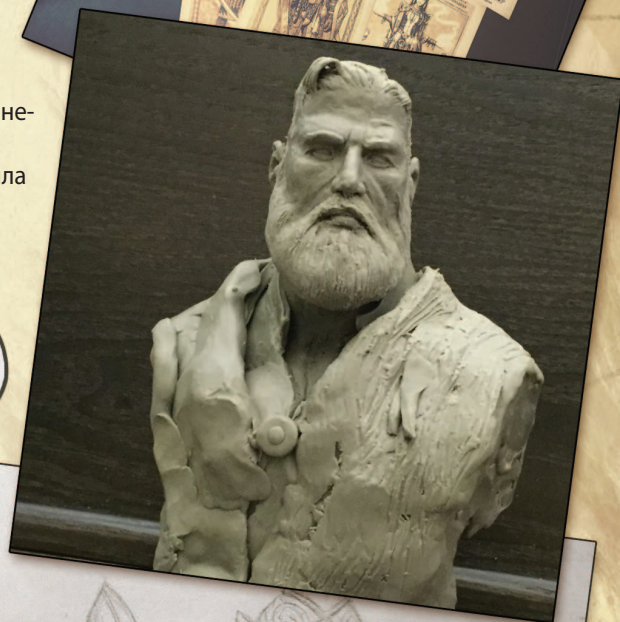
Напоследок хочу искренне поблагодарить всех тех, кто проявил интерес к проекту на страницах Интернета. Всех, кто поддерживал и ободрял меня, не давая забросить это непростое начинание, всех, кто советовал и критиковал.

Без вашей помощи и вашего участия эта книга не вышла бы в свет.

Что ж, довольно присказок.

Итак...

Здравствуйтесь,
дорогие ребята
и уважаемые товарищи
взрослые!









РҰНЫ И СИМВОЛЫ

Это по большей части справочная глава, которая вам поможет лучше ориентироваться в принадлежности героев.

РҰны в мире Старой РҰси имеют большое значение, ими пользуются как герои, так и злодеи.

Если с символикой все примерно понятно (чисто авторская работа, никакой привязки к реальности), то с рҰнами пришлось серьезно поработать.

Дело в том, что славянских рҰн не существует в природе, поэтому я взял на себя смелость составить собственный «словарик».

Для вас, внимательные читатели, это будет дополнительная игра — читать, что у героев написано на одежде, какие рҰны и символы используются в орнаментах одежды или оружия.

	ВСЕЛЕННАЯ		БЕЛАЯ МАГИЯ		ИСЦЕЛЕНИЕ		СОЛНЦЕ, ДЕНЬ
	МИР		ЧЁРНАЯ МАГИЯ		СИЛА		ЛУНА, НОЧЬ
	ЗЕМЛЯ		ЗАЩИТА ОТ МАГИИ		ТЯЖЕСТЬ, ТВЁРДОСТЬ		ЗВЕЗДА
	РОДИНА		МАГИЧЕСКАЯ АТАКА		ЛЕГКОСТЬ, МЯГКОСТЬ		ИЗМЕНЕНИЕ
	ДОМ		ДОБРО		ГИБКОСТЬ		ПРОРИЦАНИЕ
	ЛЮБОВЬ		ЗЛО		ВОИН		ОЦЕПЕНЕНИЕ
	ЖИЗНЬ		ЗАЩИТА ДУШИ		ВЫНОСЛИВОСТЬ		МЕТКОСТЬ
	НЕЖИТЬ		ИСТОК		АТАКА		ЯРОСТЬ
	СМЕРТЬ		МОЛНИЯ		КОНЦЕНТРАЦИЯ		ПРОРЫВ, ПРЕОДОЛЕНИЕ
	ВОДА		ПУТЬ		РАЗРУШЕНИЕ		РОСТ, ОПЫТ, ОБУЧЕНИЕ
	ОГОНЬ		СКОРОСТЬ		ЗИМА		ОПАСНОСТЬ
	ЛЁД		ТОРМОЖЕНИЕ		ВЕСНА		ГЕРОЙ
	ВОЗДУХ		ВЕЧНОСТЬ		ЛЕТО		ДИКОСТЬ, ВАРВАРСТВО
	ВЕТЕР		ПОМОЩЬ		ОСЕНЬ		ДВЕРЬ, ВРАТА

	ГРОМ		ЯД		ОПОРА, СТОЛП		ЧУЖОЙ, ВРАЖДЕБНЫЙ
	ОСТОРОЖНОСТЬ		ХАОС		ФИЗИЧЕСКАЯ ЗАЩИТА		ОРУЖИЕ
	СПОКОЙСТВИЕ		МАСТЕРСТВО		НАЧАЛО		БОЛЕЗНЬ, ХВОРЬ