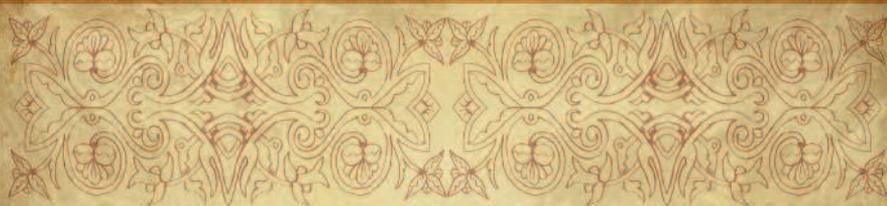


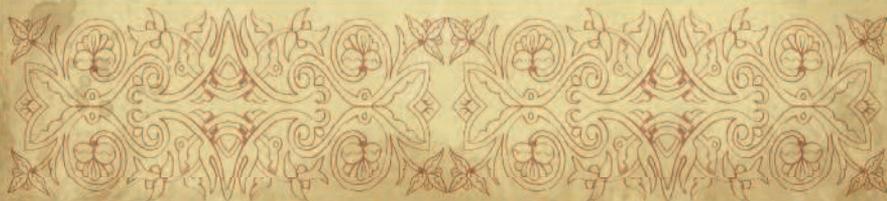


**#сказкистаройруси**  
**Facebook** – talesofoldrus  
**Instagram** – @amokrus  
**Вконтакте** – toroc



# СКАЗКИ СТАРОЙ РУСИ

РИСУНКИ И ТЕКСТ  
РОМАНА ПАПСУЕВА







...Если в зрелых летах 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*



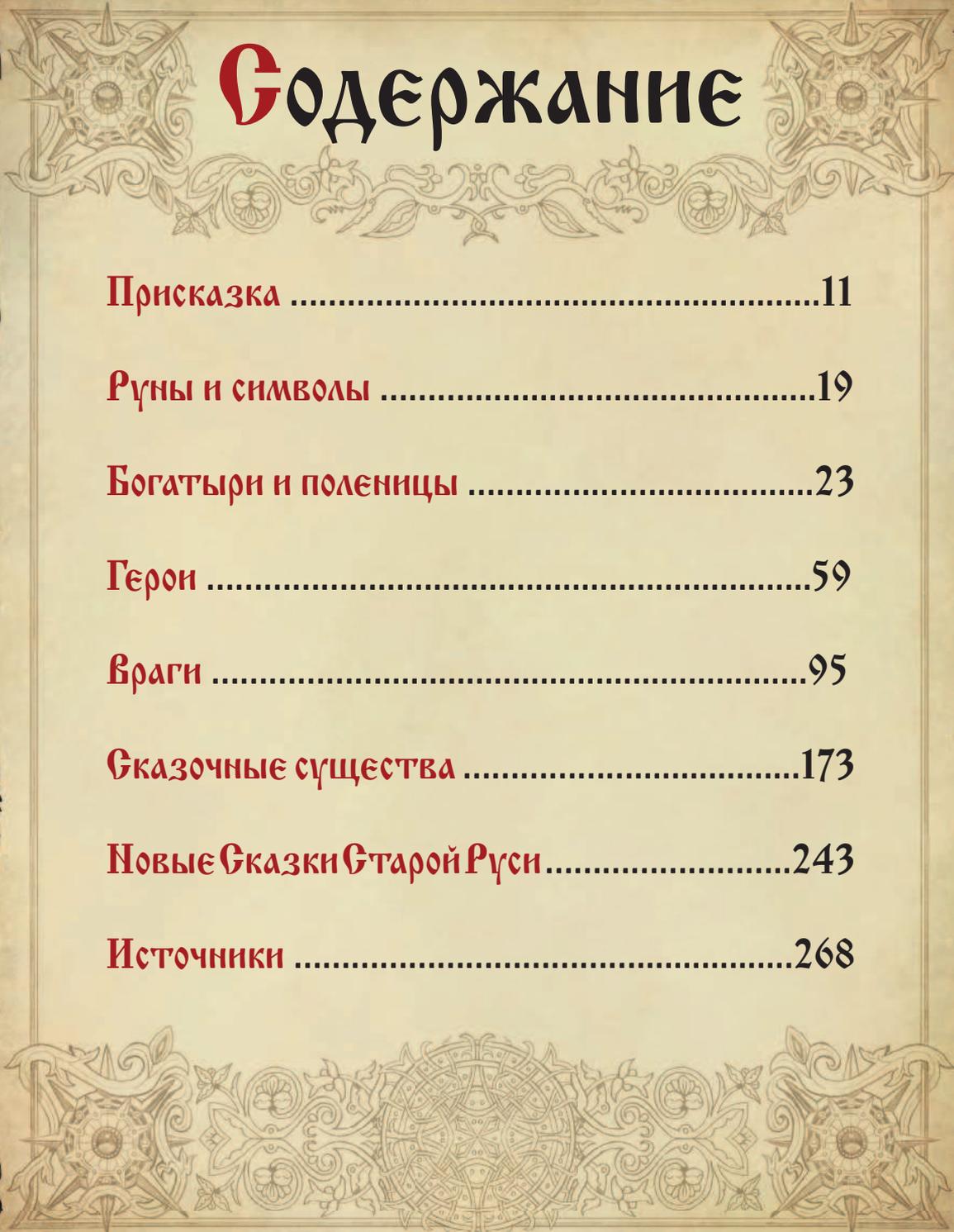


*Грдимирские горы.  
Велигорская долина и одноименная крепость*





*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



НАРОДНЫЕ  
РУССКИЕ  
СКАЗКИ  
АНТАЛОГ

НАРОДНЫЕ  
РУССКИЕ  
СКАЗКИ  
АНТАЛОГ

МИФЫ  
НАРОДОВ  
МИРА  
2  
К.Я

МИФЫ  
НАРОДОВ  
МИРА  
1  
К.Я

БОРИС РЫБАКОВ

ДРЕВНЯЯ РУСЬ  
СКАЗАНИЯ  
БЫЛИНЫ  
ЛЕТОПИСИ

БОРИС РЫБАКОВ

ЯЗЫЧЕСТВО  
ДРЕВНЕЙ  
РУСИ

БОРИС РЫБАКОВ  
ЯЗЫЧЕСТВО  
ДРЕВНЕЙ  
РУСИ

WILDS OF OLD RUSS  
SKETCHBOOK  
by Roman Pashov



**К**ак известно, без присказки сказка —

что без ползьев салазки.

У этой книжки тоже должно быть

вступленье-объяснение.



**Д**ля 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 скетчей<sup>1</sup> 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 РПГ<sup>2</sup>, основанных на сказочных сюжетах. К сожалению, на рынок выходило мало игр с использованием славянской мифологии. В качестве основного сеттинга<sup>3</sup> 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 универсальны, 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.

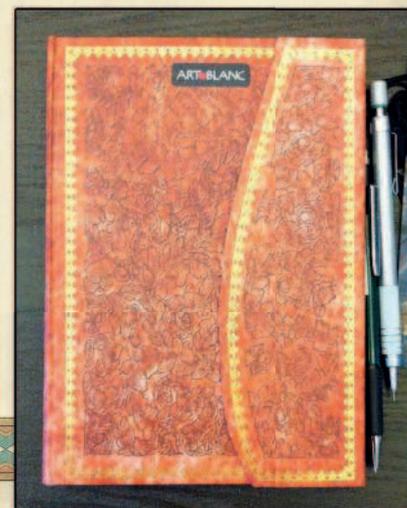
В общем, так получилось, что, выбирая тему для будущего скетч-бука, я задумал совместить русские сказки со стандартными игровыми фэнтези-штампами. Решил, что запущу веселый проект для себя и друзей в Фейсбуке, где стану упражняться в рисовании, а заодно практиковать «зарядку для фантазии». Уже тогда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



<sup>1</sup> Зарисовок. – *Здесь и далее примеч. автора.*

<sup>2</sup> Ролевая игра (*от англ.* Role-playing game – RPG).

<sup>3</sup> 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 понравиться. 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, 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.

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

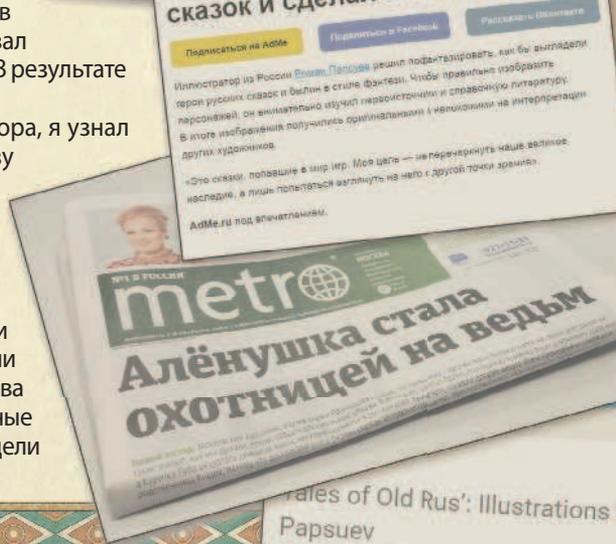
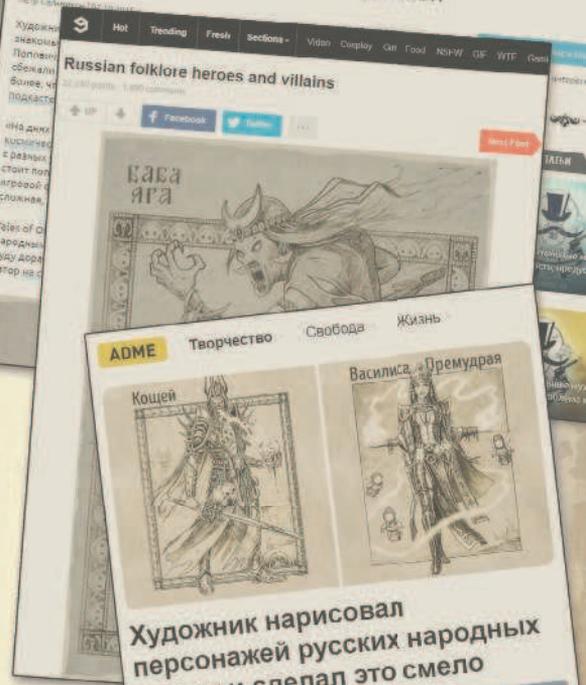
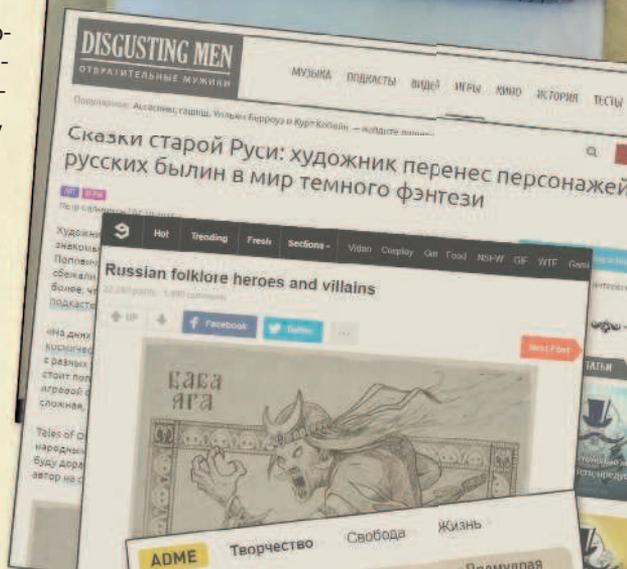
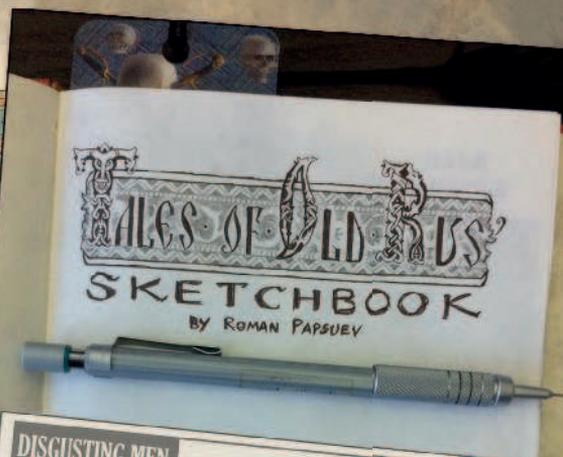
В скором времени я забыл про изначальную идею о «веселом проекте», «чисто для себя и друзей». Дело принимало крутой оборот, и проект превратился в нечто большее. Без ложной скромности могу сказать: он получился уникальным.

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': 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», повторять визуальные решения классиков вроде Билибина или Васнецова не собирался. Классика останется классикой, мои картинчики 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 ярых 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 артбука приведен список использованной литературы, и вы сможете найти указанные книги в Интернете или на 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