

и навыков командной работы, памяти, анализа, воображения, расширения круга друзей и полезных знакомств.

1. Книжный клуб МГУ [Электронный ресурс]. – Режим доступа: [https://vk.com/bookclub\\_msu](https://vk.com/bookclub_msu). – Дата доступа: 04.09.2024.

2. Кукушкина, А. Г. Педагогический потенциал книжного клуба [Электронный ресурс] / А. Г. Кукушкина, Д. В. Карпова // Непрерывное педагогическое образование как фактор развития региональной экосистемы: сб. матер. Всерос. науч.-практ. конф., Великий Новгород, 17–18 мая 2022 г. – Великий Новгород, 2023. – С. 232–237. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_53230646\\_68901498.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_53230646_68901498.pdf). – Дата доступа: 10.09.2024.

3. Матехина, О. Г. Воспитание читательской культуры студентов на примере проведения мероприятий «Читаем вместе» [Электронный ресурс] / О. Г. Матехина // Сибир. гос. индустриальный ун-т, Современ. пед. образование. – 2021. – № 3. – С. 61–66. – Режим доступа: <https://cyberleninka.ru/article/n/vospitanie-chitatelskoj-kultury-studentov-na-primere-provedeniya-meropriyatij-chitaem-vmeste>. – Дата доступа: 10.09.2024.

4. Шатунова, О. В. Литературные квизы в библиотеке: новые возможности приобщения детей и молодежи к чтению [Электронный ресурс] / О. В. Шатунова // Берковские чтения – 2023. Книжная культура в контексте международных контактов : материалы VII Междунар. науч. конф. : в 2 т., Брест, 24–25 мая 2023 г. – М., 2023. – С. 425–429. – Режим доступа: [https://elibrary.ru/download/elibrary\\_54038985\\_18989236.pdf](https://elibrary.ru/download/elibrary_54038985_18989236.pdf). – Дата доступа: 11.09.2024.

УДК 82-131:82.09

**Б. Н. Тупчиенко,**

*аспирант учреждения образования «Белорусский государственный университет культуры и искусств», Минск, Беларусь*

## **РЕПРЕЗЕНТАЦИЯ ОБРАЗА ДОБРЫНИ НИКИТИЧА В ТВОРЧЕСТВЕ РОМАНА ПАПСУЕВА**

**Аннотация.** В статье проводится сравнительный анализ интерпретаций образа Добрыни Никитича в былинах («Три года Добрынюшка стольничал», «Добрыня и змей», «Добрыня и Василий Казимиров») как идеального, устоявшегося образа богатыря и творчестве художника Р. Папсуева, его проекте «Сказки старой Руси». Мастер кисти придерживается традиционного взгляда на образ богатыря, соединяя его с визуальным стилем героя компьютерных игр.

**Ключевые слова:** былины, Добрыня Никитич, Роман Папсуев, компьютерные игры, постмодернизм.

**В. Tupchienko,**  
*Postgraduate Student of the Educational Institution "Belarusian State  
University of Culture and Arts", Minsk, Belarus*

### **REPRESENTATION OF THE IMAGE OF DOBRYNIA NIKITICH IN THE WORKS OF ROMAN PAPSUEV**

**Abstract.** The article provides a comparative analysis of interpretations of the image of Dobrynya Nikitich in epics ("Dobrynushka was a stolnik for three years", "Dobrynya and the dragon", "Dobrynya and Vasily Kazimirov") as an ideal, established image of a hero, and the work of the artist R. Papsuev in his project "Tales of Old Russia". The master of the brush adheres to the traditional view of the image of the hero, combining it with the visual style of the hero of computer games.

**Keywords:** epics, Dobrynya Nikitich, Roman Papsuev, computer games, postmodernism.

Интерпретация мифологических героев под эгидой постмодернизма прочно вошла в искусство Запада и Востока. В Союзном государстве Беларуси и России сохранение ценностных ориентиров, устоев, акцент на самобытности культуры, к которой относится мифологический персонаж, занимает центральное место в данной проблематике. Творчество Романа Папсуева (1974 г. р.) – художника, иллюстратора, дизайнера компьютерных и видеоигр, – пример поиска баланса между традицией и современными ценностными, эстетическими ориентирами. В связи с этим актуальной видится задача сравнения литературного источника как носителя ценностных идей, идеалов и его трактовки в визуальных образах. Цель статьи – сравнить былинный образ Добрыни Никитича с его интерпретацией в книжной графике Р. Папсуева.

Объект исследования – былины «Три года Добрынюшка стольничал» [9], «Добрыня и змей» [3], «Добрыня и Василий Казимиров» [2] и графическое изображение Добрыни Никитича Р. Папсуева [6, с. 32–33, 35–37]. Предмет исследования – выявление сходства и различия образа Добрыни Никитича в литературных источниках и в их интерпретациях.

Былины представляют собой соединение мифоэпической и исторической традиций. Согласно В. Я. Проппу, их отличительными чертами являются опора на борьбу с идейным врагом, обобщение и идеализация, песенная форма [8]. Главным идейным врагом в русских былинах выступает Золотая Орда или образы, воспринимающиеся как ее воплощение: Змей Горыныч, Тугарин Змеевич и др. В былинах разновременные культурные и исторические пласты под влиянием устной традиции сказителей соединяются между собой и видоизменяются.

Рассмотрим образ известного былинного героя – Добрыни Никитича, – идеального воплощения славянского эпического героя-богатыря, которому посвящены три былины: «Три года Добрынюшка столыничал» [9], «Добрыня и змей» [3] и «Добрыня и Василий Казимиров» [2].

В образе героя проявляется характерная для эпоса в целом черта – стремление к славе, но в отличие от западноевропейского эпоса (правитель одаривает золотом подчиненных), в былинах князь на пиру «привечает» богатыря (позволяет садиться возле себя, своих приближенных или выбрать место самому). Основопологающей для богатыря является защита православной веры от врагов: язычников, захватчиков и сверхъестественных сил. Все богатыри находятся на службе у князя и исполняют его волю, но могут пойти на подвиг без приказа правителя. Так, Добрыня Никитич в первый раз побеждает Змея Горыныча и устанавливает с ним договор самовольно [3, с. 214–215]. Используются традиционные, устоявшиеся эпитеты, призванные подчеркнуть его силу, доблесть, ум, и т. д., подробно внешний облик богатыря не описывается. Акцентируется внимание на дорогих одеждах и оружии: плеточке шелковой [3, с. 217], луке со стрелами, копье и мече.

Добрыня Никитич – идеальный воин и защитник веры. Он имеет явную связь со сверхъестественным. Так, мать Добрыни Никитича «чесна вдова Афимья Александровна» [2, с. 226] обладает способностями к пророчеству и оборотничеству, что в народной традиции ассоциируется с ведьмами (более подробно, опираясь на полесские материалы, образ ведьмы в славянском фольклоре описала Л. Н. Виноградова [1]); напрямую ведьмами или колдуньями в былинах их не называют.

Рассмотрим интерпретацию образа Добрыни Никитича современным российским художником Р. Папсуевым.

В основу проекта художника «Сказки старой Руси» (2015) положена идея объединения героев русских мифов, легенд и сказок в единой игровой вселенной. Такая задумка была необычной для игровой индустрии, в которой среди разработчиков игр сложилось тяготение к созданию фэнтезийных реальностей (Воркрафт, Скайрим и т. д.) с опорой на мифы средневековой Европы. К славянской мифологии разработчики относились с предубеждением, считая, что мировой охват будет достигнут только с опорой на узнаваемые образы Европы. Проект Папсуев начал с публикации набросков персонажей из сказок и былин в социальных сетях. Сейчас материал проекта выходит в книгах. Первая книга «Сказки старой Руси: Истоки» [6] – сборник устоявшихся образов-иллюстраций (Василиса Премудрая, Илья Муромец и др.) и подробных описаний их жизненных перипетий.

тий. Вторая – «Сказки старой Руси. Битва за Лукоморье» – сборник сказок-интерпретаций, соединенных между собой единым миром [4]. Вышедшее за ней в 2 томах «Диво чудное» больше сконцентрировано на описании мира, его истории и т. д. [5]. Следующие 2 тома «сказок» – наброски художника [7]. Задачей Р. Папсуева было не отображение исторической реальности, а создание единой условно-эпической реальности с переосмысленными былинными и сказочными персонажами. Автор намеренно отходит от описания реальной религии (что было характерной чертой былин), однако сохраняет незыблемыми мораль и ценностные ориентиры. Для воплощения образа Добрыни Никитича Р. Папсуев подробно изучил тексты былин. В созданном образе богатыря художник старался сохранить его узнаваемость и ориентацию на традиционные ценности, но и осовременить его, пояснить сегодня реципиенту противоречия в его характере.

Добрыне Никитичу в книге «Сказки старой Руси. Истоки» посвящены 3 изображения [6, с. 32–33, 35–37]. На первом изображении богатырь дан в полный рост на фоне ковра, за границы которого выходят очертания фигуры. Воин облачен в тяжелую броню, на голове – остроглавый шлем, закрывающий верхнюю часть лица; на воротнике – сплетенные змеи (отсылка к борьбе богатыря со Змеем Горынычем); на центральной нагрудной пластине – солнце. Постоянные мотивы в костюме Добрыни Никитича (элементы тяжелой брони, металлические солнца на налобной повязке) символизируют служение князю Владимиру и столицу «старой Руси» Великоград [6, с. 20]. В правой руке богатыря – меч с выгравированными тремя рунами («Рост, опыт, обучение», «Воин» и «Атака») [Там же]; в левой руке – щит, оббитый кожей Змея Горыныча, по замыслу художника «стреляющий огнем» [Там же, с. 36]; на поясе – плетка-семихвостка, мертвая вода и палица. Статичная поза Добрыни и тяжеловесные доспехи создают монументальный образ нестигаемого воина. Р. Папсуев руководствовался эстетикой компьютерной игры, использовал гиперболизацию образов богатырей. Все они – большого роста (под 3 метра), с большими ступнями и ладонями, преувеличенной мускулатурой, но с маленькой головой. В костюме героя акцент сделан на доспехах и оружии. Оружие характерно для героя былин, с некоторыми дополнениями. Художник характеризует богатыря как «классический персонаж былин», нарисованный «по законам игрового концепт-дизайна» – «с огромными наплечниками, гигантским мечом, богато украшенной броней» [Там же, с. 13].

На втором изображении Добрыня Никитич представлен без шлема в украшенном одеянии с фибулой в форме солнца, на плечах – отороченный мехом плащ. Темно-русые волосы до плеч (перехвачены

кожаной налобной лентой с нашитыми по периметру металлическими солнцами), усы и короткая густая борода. На монохромном изображении художник выделил ярко-зеленые глаза. В данном случае сделаны акценты на национальном костюме и положении Добрыни при дворе князя.

На третьем рисунке богатырь предстает без налобной повязки, с серьгой в ухе, одетым в вышитую по вороту рубаху (в народной традиции вышивка по подолу, вороту и нижним краям рукавов рубахи призвана защитить от «нечистой силы»). В этом изображении проявляется его связь с народом.

Итак, представленные 3 ипостаси – воин, защитник родной земли, непоколебимый и нестигаемый; приближенный князя, служащий при дворе; молодой мужчина как представитель народа – характерны и для былинного героя. При этом Р. Папсуев добавил в визуальное решение образа элементы, характерные для персонажей компьютерных игр. Их соединение подчеркивает изначальные смыслы. В образе Добрыни Никитича прослеживается отказ от популярной идеи деконструкции образа с точки зрения «серой морали». Хотя и без абсолютной идеализации, герой в интерпретации Папсуева остается героем.

---

1. *Виноградова, Л. Н.* Народная демонология и мифо-ритуальная традиция славян / Л. Н. Виноградова. – М., 2000. – (Традиционная духовная культура славян : современные исследования). – С. 230–245.

2. Добрыня и Василий Казимиров // *Былины* / вступ. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скаля. – М., 1955. – С. 222–247.

3. Добрыня и змей // *Былины* / вступ. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скаля. – М. : Гослитиздат, 1955. – С. 212–221.

4. *Папсуев, Р.* Битва за Лукоморье : в 2 кн. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2021. – (Новые сказки Старой Руси).

5. *Папсуев, Р.* Диво чудное : в 2 т. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2020.

6. *Папсуев, Р.* Сказки старой Руси. Истоки / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2019. – 272 с.

7. *Папсуев, Р.* Сказки старой Руси. Наброски : в 2 кн. / Р. Папсуев. – М. : Эксмо, 2022.

8. *Пропп, В. Я.* Русский героический эпос / В. Я. Пропп. – М., 1999. – С. 6–8.

9. Три года Добрынюшка стольничал // *Былины* / вступ. ст. и прим. Н. В. Водовозова ; ил. худож. П. П. Соколова-Скаля. – М., 1955. – С. 204–211.