

Структура повествования и постклассическая реальность в фэнтези-саге Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» и киносериале «Игра престолов»

Лариса Пискунова

Кандидат философских наук, доцент, кафедра истории философии,
философской антропологии, эстетики и теории культуры,
Уральский федеральный университет
Адрес: ул. Мира, д. 19, г. Екатеринбург, Российская Федерация 620002
E-mail: lppiskunova@gmail.com

Игорь Янков

Кандидат философских наук, старший научный сотрудник,
Лаборатория сравнительных исследований толерантности и признания,
Уральский федеральный университет
Адрес: ул. Мира, д. 19, г. Екатеринбург, Российская Федерация 620002
E-mail: iyankov@yandex.ru

Основная цель статьи: выявить специфику влияния структуры повествования на характер высказываний (литературного и кинематографического) и связь нарративных особенностей с социальным содержанием. В начале XXI века киносериал превращается в «серьезное» искусство и играет роль, во многом аналогичную классическому роману XIX века. Нарратив «Игры престолов» отражает постклассический характер структурирования социальной реальности. Сочетание принципиально различных жанров, взаимодействие магической (сказочно-мифологической) и «реалистической средневековой» реальности в одном повествовательном пространстве, сюжетная асинхрония и т.п. — все это противоположно по своему содержанию одномерному пространству романов раннего модерна, описанному Бенедиктом Андерсоном в качестве феномена, лежащего в основании национального современного государства и общества. Осуществление этих принципов приводит к ряду повествовательных парадоксов, связанных с фигурой автора, с его «политической» властной позицией и с подвижным «местом» в реальности, а также порождает проблему с завершением произведения. Обесценивание базового мифа (инфляция катарсиса) ведет к дурной бесконечности удлиняющегося сюжета или к его принципиальной незавершенности. Эти повествовательные особенности киносериала отражают проблемы структурирования постклассической реальности как поля сосуществования разнокачественных социальных феноменов.

Ключевые слова: нарратив, миф, постклассическая и постколониальная реальность, катарсис, сакральное и профанное

Состояние зрителя после просмотра фильма, как емко заметил в одном из своих докладов Марк Липовецкий, можно сравнить с похмельем¹. Зрительское же ощущение поклонников широко популярного сегодня киносериала «Игра престолов» по выходе последнего сезона схоже с депрессивным состоянием одного из центральных героев, Джона Сноу, который в финале киносаги отправляется на Север. И это не удивительно: катарсис, будучи важнейшим состоянием, в которое традиционно погружает зрителя финал произведения, не состоялся. Смертей героев много — а катарсиса нет.

За восемь сезонов, растянувшихся на восемь лет (2011–2019), «Игра престолов» приучила нас к непредсказуемым поворотам сюжета, внезапной гибели героев и неожиданным открытиям. Финал сериала также полон ошарашивающих сюрпризов, однако главное ощущение от нагромождения этих ходов сводится к тому, что сама форма неожиданного сюжетного поворота отделилась от своего содержания и стала самодовлеющей.

Удаляясь с каждым сезоном от своей литературной основы — цикла фэнтези-романов Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени», — сюжет сериала становился все уже как по охвату персонажей, так и изображаемой социальной среды со всем многообразием составляющих ее взаимодействий и противоречий. В последних сезонах сюжет отчетливо персонифицируется, превращаясь в историю движения навстречу друг другу двух героев, вместе с этим нарастает ощущение неизбежной трагедии. Многообразие иных сюжетных линий редуцируется, в результате чего оказываются фактически обесценены события предшествующих сезонов, а сериал лишается прежней привлекательной ауры. Очевидно, сценаристам было трудно — а то и невозможно — удержать ту художественную широту литературного оригинала, которая присутствовала в книгах Мартина. Впрочем, Мартин как раз и взялся за написание саги потому, что она помимо прочего позволяла выйти за рамки сериальных ограничений. Однако сейчас для нас важен не столько изначальный замысел писателя, сколько получившийся результат и специфика его параллельной киноверсии — сериала «Игра престолов».

Нельзя не отметить, что эти своего рода «зазоры» между сериалом и книгами, по которым он снимался, имеют особое значение как для понимания того, что стоит за социальной реальностью вселенной «Песни льда и пламени», так и для описания специфики восприятия «Игры престолов» зрительской аудиторией.

И романский цикл, и сериал привлекательны не только драматическим повествованием и демонстрацией насилия и секса. Сага Дж. Р. Р. Мартина представляет интерес и как произведение «низкого жанра», ориентированного на прямую демонстрацию радикальных форм человеческого поведения, и как сочетание тонкой игры высокой драмы с трагедиями человеческих судеб, и в качестве продукта

1. Из доклада М. Н. Липовецкого «Больше, чем ностальгия: поздний социализм в сериалах 2010-х гг.» на Международной научной конференции «Мания/магия истории: прошлое вместо настоящего и будущего» (г. Екатеринбург, 21–24 мая 2019 г.). Программу см.: https://philos-urgi.urfu.ru/fileadmin/user_upload/site_15519/Programma_Manija.pdf.

сложного обращения писателя с историческим материалом. Последнее позволяет знатокам истории погружаться в анализ пронизывающих сагу исторических аллюзий и заимствований. В таком двойном и даже тройном кодировании скрывается значительная доля успеха и популярности «Игры престолов».

Какова же специфика изображения истории в повествовании подобного рода? И как структура самого повествования формирует характер произведения как целого? Каким образом эта повествовательная структура связана с актуальными социально-политическими процессами?

* * *

Попробуем рассмотреть повествовательную структуру сериала «Игра престолов», поместив ее в широкую перспективу социокультурной ситуации зрелого модерна и постмодерна.

В Новое время с формированием общества модерна складывается классическая прогрессистская философия истории и научная историография; этот же период характеризуется возникновением национальных исторических нарративов — нарративов «о нас» как неких тотальных общностях. В одном поле с этими процессами происходит и зарождение особой литературной формы — классического романа. Как убедительно показал в своей работе «Воображаемые сообщества» Бенедикт Андерсон (Андерсон, 2016), формирование романа не просто совпадает со становлением национальной идеи и национального государства, но оказывается одним из условий складывания национального современного сознания.

Конституирующую роль для жанровой формы романа играет линейная модель времени. Иными словами, это одномерное и единое историческое время, в пределы которого укладывается все действие романа; время, которое объединяет героев в одно общее «мы» и позволяет читателю осознать то, что называется одновременностью. Герой классического романа — человек Нового времени; роман представляет историю его становления, развития, трансформации и падения в столкновении с надчеловеческими силами. Таким образом моделируется, условно говоря, «правильный мир правильного человека» — антропоцентричная по своей природе реальность романа. При этом классический романский нарратив, равно как и нарратив исторического повествования, выстраивая развитие событий в их хронологической последовательности, из прошлого в будущее, ведется из будущего в прошлое — т. е. ввиду знания финала. Такой нарратив требует «подгонки» событий под известный финал: он опускает «лишние» детали и располагает в особом порядке главные и второстепенные, т. е. «нормальные», обладающие высокой степенью правдоподобия, и условно-художественные, эпизоды.

Именно рациональный мир классического романа, по мысли Андерсона, послужил в свое время соразмерным и продуктивным образцом для формирования одномерного, «правильного», социального пространства — национального, гражданского, правового, рыночного, имеющего национальный литературный

язык и единую непротиворечивую историю, — т.е. основы национального государства. Оно обеспечивалось как указанной выше однородностью времени, так и «забвением», т.е. вытеснением за пределы рационального мира так называемых «лишних» деталей — гетерогенных элементов, которые в силу своей иной или неопределенной природы не укладывались в общую картину.

XX век продемонстрировал радикальное усложнение мира, более того — его сложность, будучи активно видимой, начала восприниматься не в качестве помехи, а как принципиальное условие существования реальности. На это же время закономерным образом приходится кризис классической романной формы, который совпадает с кризисом наивной идеологии модерна, претендующей на одномерное общество. К началу XXI века мировая литература отличается широкой представленностью сложных повествовательных форм, бурный расцвет, в частности, переживает фэнтези-литература — эти виды художественной словесности качественным образом не укладываются в линейную логику классического нарратива эпохи зрелого модерна. Одномерное пространство модерна, пространство национальных государств с их линейной историей также начинает дробиться, фрагментироваться, теряя прозрачность. В этой ситуации и создается фэнтези-сага Дж. Р. Р. Мартина и ее сериальная киноверсия.

При этом показательно не только то, как усложняется повествовательная и временная структуры этого произведения (будь то книжная или сериальная формы его бытования), но и те взаимоотношения, которые выстраиваются между циклом романов и сезонами киносериала.

Как мы отметили выше, литературный текст саги Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» и сериал «Игра престолов» структурно не совпадают. Само взаимодействие романов и сериала порождает темпоральные парадоксы и отношения циклического типа, аналогичные парадоксам времени внутри сюжета саги. Подобно тому, как Бран Старк, путешествуя во времени, вторгается в прошлое и таким образом влияет на настоящее (эпизод с появлением Ходора), сериал, обогнавший в выходе на киноэкраны публикацию очередных частей романной серии, оказывается в парадоксальной ситуации переложения, влияющего на свой незавершенный источник. Будет ли Мартин повторять в своих книгах показанное в сериале или предпочтет создать альтернативные сюжетные ходы — неизвестно. Сам факт опережающего завершения киносериала задает специфику ожиданий и переживаний читателей и зрителей. Реакция зрителей на заключительные сезоны, их массовое неудовлетворение получившимся результатом и гадание, насколько он соответствует «истинному» тексту, который «должен быть» написан Мартином, включены в текущую историю саги. Все это ставит под вопрос саму возможность «истинного», «корректного», «адекватного» ее завершения.

Подобный рецептивный фон «Игры престолов» следует признать не случайным курьезным фактом, но одной из закономерностей существования саги как современного художественного произведения, представляющего собой фасеточное целое, составленное из подвижных, принципиально незавершенных, как бы

постоянно становящихся, элементов, и существующее в контексте дискредитации некогда абсолютного статуса «оригинала». Все это, собственно, и создает особый дух «Игры престолов».

* * *

Намеченные нами специфические черты фэнтези-саги «Песнь льда и пламени» и сериала «Игра престолов» наиболее отчетливо вырисовываются на фоне предшествующих киноэпопей. Очевидной парой для сопоставления романисту Дж. Р. Р. Мартину выступает, конечно, Дж. Р. Р. Толкиен.

На контрасте с циклом Мартина создаваемый Толкиеном мир как повествование целен — это развертывание одного ведущего конкретного сюжета, в рамках которого главный герой и персонажи спасают мир, совершая подвиг самопожертвования. Чудесный, «божественный», но «грешный» мир Толкиена подчиняется упорядочивающей силе постепенного очеловечивания (приход времени людей). От книги к книге Толкиен ностальгически расстается с мифом и чудесным, и подвиг Фродо — это уже подвиг человека, противостоящего чудовищным силам, т. е. христианский по своей природе сюжет, традиционно структурирующий общество модерна.

В отличие от Толкиена, в книгах Мартина рисуется постклассический и постколониальный мир. На этом основании распространенное указание на прямое сходство «Песни льда и пламени» и «Властелина колец» следует признать некорректным. Их различие прослеживается как на уровне способов структурирования художественного высказывания, так и на уровне структурирования собственно сюжета.

Напомним: нарратив классического романа подчиняется линейной логике развития сюжета, он историчен и в его центре — «рациональный» герой, развивающийся вместе с перипетиями сюжета. Романное пространство и время едины и «вытесняют» за свои границы — либо в область условно «непроговариваемого», либо в сферу художественных метафор (т. е. участки текста с отчетливо большей мерой художественной условности) — все, что иерархически «ниже» и не укладывается в линейную логику. Напротив, эпический нарратив, существующий в условиях неоднородного постклассического, постколониального мира, утрачивает единую точку зрения, из которой ведется повествование, а вместе с ней и иерархический императив классического романа: те его элементы, которые прежде оказывались «вытесненными» в силу высокого градуса художественной условности (как «всего лишь» художественное, метафорическое), уравниваются в правах с обязательными, «нормативными» элементами, приобретая особое живое наполнение и реанимируясь в своей магической силе.

Так, в частности, в своем повествовании Дж. Р. Р. Мартин прибегает к следующим приемам:

- прежде всего это — нарушение конвенций, разрушение читательского ожидания. В радикальном виде этот прием реализуется в череде повторяющихся убийств главных героев и опрокидывании прежних статусов героев от эпизода к эпизоду. Мартин, как известно, «убивает всех»;
- разнообразие точек зрения, из которых видятся события (множественная фокализация), отсутствие привилегированного героя-рассказчика и, как следствие, — смешение линий романного повествования, когда различные эпизоды саги принципиально не выстраиваются на единственной временной оси, функционируя как одновременные;
- изображение в пределах одного произведения различных реальностей, которые относятся к разнородным и принципиально несовместимым мирам.

Нельзя сказать, что какой-либо из перечисленных приемов Мартина принципиально нов, однако их частота и радикальность способны поразить читателя и зрителя. Кроме того, эти приемы соседствуют с множеством традиционных «реалистических» повествовательных ходов и художественных описаний — т. е. с тем, что, по определению Ролана Барта, участвует в создании «эффекта реальности» за счет проработки деталей и узнаваемости образов (Барт, 1989). В нашем случае «реалистическая» составляющая повествования Мартина позволяет отнести изображаемые события к эпохе Средневековья, а в самом эпическом нарративе увидеть черты исторического романа. Именно привычные с рецептивной точки зрения конвенции реалистической прозы задают определенные читательские/зрительские ожидания на первых порах, которые впоследствии не оправдываются.

В качестве иллюстрации укажем на один показательный эпизод «Игры престолов». На заседании Малого совета королевский десница Тайвин Ланнистер, умный, сильный и расчетливый политик, получает донесения о состоянии дел как в подведомственном ему Вестеросе, так и в остальном мире за его пределами. Так он узнает, что где-то далеко за морем у юной Дейенерис появились Драконы, в то время как на Севере за Стеной объявились страшные и ужасные Белые Ходоки и армии мертвецов.

Очевидно, что Драконы, Белые Ходоки и ходячие мертвецы — это вымышленные персонажи условно «сказочного» мира, и это на первый взгляд не тема для настоящего политика, серьезного и правильного. Недаром один из зрителей сериала отозвался в фейсбуке: «...было бы правильно, если бы Дейенерис со своими драконами так и оставалась бы в Эссексе!» Эта ориентация реципиента на реалистическую по своей природе нормативность сформирована пространственными и сюжетными иерархиями «классического» мира. С такой позиции мир политической борьбы Вестероса представляется «правильным» миром «взрослой» рациональности, а пространство за Стеной и в глубинах Эссекса — сферой экзотики колониального мира, мира ориентального. Или, если привлечь другие понятия, «за Стеной» и «за Узким Морем» — это сфера мифа, магии и фрейдовского бессознательного, от которой «правильный» мир отделяется отчетливо считываемыми маркерами маргинального — Стеной и (узким) Морем.

Если же взглянуть с точки зрения постклассического, постколониального мира, учитывая специфику его художественного нарратива, сферы «за Стеной» и «за Морем» (при всех возможных попытках интерпретаторов увидеть в этих образах исторические прототипы) как раз и оказываются тем, что «нормальный», рациональный мир «вытесняет»² за свои пределы. В мире же «Песни льда и пламени» и «Игры престолов» эта, условно говоря, *сфера Другого* включается в жизнь средневекового Вестероса на правах соположения, полноправно входя вместе с тем и в сложный мир произведения как целого.

Специфика такого мира заключается в том, что он находится в состоянии бесконечного становления, его границы условны: они сдвигаются, разъезжаются, явления мира Другого прорываются в мир этот и оказываются уже не «там», а «тут» — вплоть до того, что становятся его частью и условием его существования. «Чудесное», «сказочное» (прежде застывшее в форме метафор) в ходе такого усложнения оживает, материализуется. Все это создает дополнительную динамику сюжета, но вместе с тем и порождает проблемы: с одной стороны, под вопрос ставится возможность соединения разноконвенциальных элементов повествования саги в пределах экранного целого сериала, а с другой стороны, возникает эффект длящейся сериальности, о котором речь пойдет ниже.

* * *

Важнейший принцип совмещения несочетаемого реализуется в «Игре престолов» на разных уровнях. На *жанровом* уровне это совмещение элементов разных жанров: классической мелодрамы, исторического сериала и сказочной истории эпического толка, а также сериала про зомби. На уровне *сюжета* помимо разрыва сюжетных линий происходит их смешение; мы наблюдаем принципиальную *асинхронность* событий, представленных этими сюжетными линиями. На содержательном уровне в аспекте *телесного* и *стихий* это — сосуществование живых людей и мертвецов, в целом совмещение смерти и жизни, льда и пламени и т. д. Все перечисленное работает на слом одномерности пространства — пространство раскалывается, однако не рассыпается, а динамически перетекает из одной формы в другую; правда, происходят эти метаморфозы не гладко, а конфликтно.

Одним из явлений такого многомерного мира выступает *трансформация линейного времени*, которая состоит не только в указанной асинхронности эпизодов и фрагментов повествования, но также в своего рода «выворачивании» самого

2. Как «вытесняются» за пределы актуальной повестки дня простого обывателя сообщения о событиях мирового масштаба — отдаленных политических противостояниях, военных конфликтах, обвалах на нефтяных биржах и т. д. Для обыденного сознания все это оказывается фактами как бы из иного измерения. Дж. Р. Р. Мартину удается обнажить параллельность существования этих сфер, этих измерений и представить их как в разрыве, так и во взаимозависимости — на этом и строится гетерогенный постклассический мир его саги, с той лишь разницей, что по всем своим атрибутам он средневековый.

времени. Такие эффекты неизбежно порождаются материализацией тропов. На этом моменте остановимся подробнее.

Как мы отмечали выше, в отличие от классической саги, в саге Мартина повествование ведется не с точки зрения внеположного событиям книги «всеведущего» повествователя, а от имени тех или иных героев — полноценных действующих лиц. Горизонт восприятия таких героев ограничен их субъективным восприятием, и поэтому неожиданные удары из внешнего, не контролируемого ими мира воспринимаются особенно драматично. Одновременно с отсутствием «объективного» повествователя («внешнего наблюдателя») оказывается невозможным и линейный сюжет, выстраивающийся в свете заранее известного финала.

Эпизоды сериала и главы книги не следуют единому хронологическому порядку и потому не создают единого одномерного поля событий. Это обстоятельство Мартин специально оговаривает в каждой книге.

Отдельные персонажи, в частности, Трехглазый Ворон (Бран Старк), могут вторгаться в прошлое и нарушать линейный порядок событий.

Миры Ходоков и Драконов (т.е. топосы) с точки зрения «нормального» мира «Игры престолов» относятся к области сказок и прошлого (это уже — хронология). Таким образом, их вторжение в пространство Семи Королевств выступает не только «оживлением» сказаний, но и непосредственным оживлением прошлого. И, следовательно, своеобразным присутствием прошлого в мире настоящего.

Указанное смешение времен и топосов — один из наглядных признаков постклассического, постколониального мира, в котором разные, казалось бы, радикально разведенные друг от друга миры, центр и периферия, «вытесненное» и доминирующее (условно «нормальное») оказываются видимыми друг для друга и вступают в непосредственное взаимодействие, создавая различные культурные и социальные гибриды и монстры. Пространство современного мегаполиса, пространство и время политических противостояний демонстрируют разные примеры подобного смешения³. «Средневековые практики» оказываются в современном мире не далеким прошлым, но частью повседневной реальности.

3. Частным примером здесь может служить структура названий улиц и районов в пределах того или иного современного российского города: очень часто это поле сосуществования непримиримых разновременных феноменов — как в Екатеринбурге, где только сопротивление части жителей улицы Толмачева не позволило переименовать ее в Царскую целиком. Это, в свою очередь, исключило ситуацию, в которой улица Царская пересекалась бы с проспектом Ленина. Однако феномен «выворачивания» времени в современных условиях реализуется не только в прямом сосуществовании каких-либо названий «с историческими корнями», но и в сложных формах идентификаций. Так, например, нам известен анекдот, рассказывающий об уроке истории в наши дни в Калининграде, где оказалась возможной фраза: «С наших аэродромов взлетали самолеты, чтобы бомбить наши города». Ее парадоксальность создается совмещением в пределах одного предложения и одного грамматического времени совершенно разных фрагментов историко-политической картины. С одной стороны, «наши» — это политическая и государственная идентификация (связь со страной), а с другой — пространственная (связь с определенной территорией). Конечно, Калининград — пример радикальный, однако сегодня, строго говоря, весь современный мир пронизан подобными примерами, хотя и не столь наглядными.

Отсутствие объединяющей внешней объективной позиции повествователя в книгах Мартина также связано с этической подвижностью каждого героя и персонажа в рамках меняющихся контекстов его судьбы. Нельзя назвать Мартина проповедником этического релятивизма, что может сделать наивный интерпретатор, но он показывает сложную драму персонального выбора того или иного героя, оказывающегося в результате своих успехов в «неадекватной» позиции и терпящего неожиданное для себя и читателя крушение. Ничего подобного нет и не может быть в повествованиях типа «Властелина колец»⁴.

Помимо отмеченных нами парадоксов времени особая структура повествования в «Песни льда и пламени» и «Игре престолов» включает и собственно нарративные парадоксы, которые, в свою очередь, оказываются связаны с проблемой власти. Нарратив как таковой, являясь формой осмысления феномена времени посредством связи эпизодов и героев, способен активно формировать ту или иную социокультурную ситуацию. Так, нарративные структуры классического романа с его утверждением власти рассказчика/повествователя послужили условием формирования современного национального общества (Андерсон, 2016), а множественная фокализация художественного повествования XX века, предполагающая временную и качественную подвижность авторских позиций, стала симптомом усложнения социального пространства.

В связи с этим выделим ряд принципиальных, на наш взгляд, моментов, связанных с парадоксами нарративизации саги, неизбежно проявившимися в сериале. В заключительных кадрах Сэм Тарли демонстрирует написанную им «Песнь льда и пламени», и это ставит несколько вопросов о статусе ее автора и характере самого текста. С одной стороны, Сэм Тарли предстает нарратором саги, изображающим и ее события, и самого себя, погруженного в их гущу; с другой стороны, получается, что Сэм напрямую отождествляется и одновременно не совпадает с Автором-писателем (Дж. Мартином). Здесь происходит пересечение объектного и метауровней. Некоторым образом, ситуация Сэма напоминает парадоксальные отношения Брана Старка и Трехглазого Ворона, в которых также обнаруживается проблема отношений разных уровней реальности. Важно то, как такое смешение сказывается на характере повествования. Превратившись в Трехглазого Ворона, Бран не только утратил многие человеческие качества, но и оказался не способен к цельному линейному нарративу. Он объясняет близким, что видит все в виде фрагментов — таким образом, он оказывается поставлен в условия постклассического повествования самой сутью ситуации. Многоголосье повествования саги совпадает с этой фрагментарностью взгляда Брана Трехглазого Ворона. Но кино-сериал выпрямляет это многоголосье и игру уровней повествования. Кроме того, возникает подозрение, что повествование от лица Сэма Тарли (в киносериале)

4. Необходимо отметить, что в сериале, в отличие от книжной версии саги, оптика героев, описывающих происходящие события из своего горизонта, выражена значительно слабее, а иногда совсем теряется. Самым выразительным примером и художественным достижением киносаги в этом отношении можно назвать изображение Битвы Бастардов, представленное глазами Джона Сноу.

написано в пользу победителей Старков, что само по себе является напоминанием о необходимости критического отношения к «наивным» натуралистическим формам повествования и учета их субъективности, т. е. ангажированности точки зрения рассказчика.

* * *

Как мы уже отмечали, контрастирующее на фоне привычного исторического нарратива многоголосие книги Мартина в телесериале удержать не удалось: отдаляясь от своего литературного источника, повествование сериала стремительно «сужается» к финалу, значительно редуцируя богатый набор персонажей, их конфликтов, позиций и интересов. Побочные сюжетные линии, будучи перенесенными на киноэкран, выполняют роль всего лишь филеров (т. е. пустышек, заполнителей экранного времени). Магия, лютоволки, Король Ночи и многое другое в сериальной версии саги для концовки не значимо, и это девальвирует все сезоны в целом. В итоге власть традиционного сериального формата оказывается сильнее, а потому в последнем, восьмом, сезоне «Игра престолов» возвращается из ранга «серьезного кино», которого она достигла за семь предшествующих сезонов, к примитивному, «низкому» жанру демонстрации человеческих страстей ошарашивающими публику методами.

Важно оговориться отдельно, что «Игра престолов» видится нам ярким примером того, какую трансформацию переживает жанр⁵ сериала сегодня: из сферы «низких» жанров, некогда противопоставленных экранным полотнам «большого» кинематографа, он перемещается в область если не «высокого» искусства, то как минимум «серьезного кино», в то время как полнометражные киноблокбастеры все чаще оказываются продуктами для невзыскательных подростков.

Однако решающим в определении художественного статуса и ценности произведения становится фактор его завершенности/незавершенности, во многом обусловленный его жанровой природой. Таким образом, на пути превращения сериала в качественное кинопроизведение, как видим, встает проблема его бесконечного продолжения и адекватного завершения. На первый взгляд она является оборотной стороной совершенно внешнего, внеположного сфере искусства фактора коммерческой успешности продукта, побуждающего создателей множить число серий и сезонов. Но здесь нельзя не учитывать и внутренней сюжетной ло-

5. Процесс перехода «низкого» жанра в статус «высокого» можно проиллюстрировать как примером романа, который превращается в произведение высокой художественной словесности в XIX веке (Агамбен, 2018), совпадая со становлением современного общества, так и историей самого киноискусства. Если в начале XX столетия кинематограф считался видом «низкого», массового искусства, то в течение века он медленно поднялся вверх по лестнице художественного признания, выработав внутри себя довольно сложную стратификацию «высоких», «низких» и переходных жанров. В этой иерархической системе переход сериала на позиции «серьезного кино» происходит в начале XXI века одновременно с общими процессами расширения сферы воспроизводства структур повседневности современных горожан, с ростом числа индивидуальных гаджетов для просмотра фильмов.

гики конкретного произведения, которая также может подчиняться установке на его продолжение, «дление» и порождение собственных вселенных. Это, в свою очередь, и характерно, как нам представляется, для мира «Песни льда и пламени». Иными словами, в нашем случае оказывается важна содержательная взаимосвязь между тем, что изображается в сериале, и его длиной. И здесь мы вновь подходим к вопросу о связи структуры нарратива, логики мифа, катарсиса и трансформации линейного сюжета.

* * *

Как известно, и литература, и театр, и кинематограф как формы художественного творчества восходят к первоначальным мифоритуальным формам. Миф и соответствующий ритуал повествуют о первоначале — следовательно, о рождении и обновлении (дети сменяют отцов, старое уходит — новое рождается, конфликты ищут пути разрешения и т. д.). Жертва и жертвенный обмен составляют содержательную основу, сердцевину ритуала. Аристотелевский катарсис (сопереживание зрителей гибели героя и последующее очищение души) наследует ритуальным жертвоприношениям, посредством которых общество поддерживает себя на протяжении смены времен, и выступает способом обновления. Драматизм катарсического переживания обеспечивается тем, что жертва приносится не «понарошку», а «всерьез», участники ритуала в реальности эмоционально переживают смерть и новое рождение.

Не будем восстанавливать весь ход развития мировой культуры и искусства, укажем лишь на наиболее яркий пример из XX века — историю создания киноэпопеи «Звездные войны». Как известно, ее режиссер Дж. Лукас ориентировался на мифоритуальную концепцию Дж. Кэмпбелла, изложенную в книге «Тысячеликий герой» (Кэмпбелл, 2016), и в качестве канвы для своей кинокартины взял выведенную Кэмпбеллом на основании исследования мифов различных народов мира сюжетную матрицу мономифа.

Специфика ритуала состоит в его цикличности: это — процесс, который вновь и вновь воспроизводится. При этом «эффективность» ритуала предполагает окончательность и завершенность каждого конкретного цикла как если бы он был последним. Так, например, в очередной раз просматривая культовую кинокартину вроде американских «Звездных войн» или советской «Иронии судьбы», зритель заново переживает своего рода ритуальную смерть и новое рождение героев и соответствующего социума.

Тем не менее, как отмечает Ж. Бодрийяр, современная культура тяготеет к *вытеснению смерти и символического обмена* простой циркуляцией знаков (Бодрийяр, 2013). «Серьезные» суровые мифы превращаются в условные добрые сказки, переживание трагического замещается щекотанием нервов, ритуальное обновление и начало нового цикла — сериальным *продолжением*. Последнее, в частности, отчетливо демонстрирует нам массовая кинокультура сегодняшнего дня, в кото-

рой широкое распространение находит жанр так называемого «продолжения» той или иной культовой ленты — будь это та же «Ирония судьбы» или «Звездные войны». Вторичные киноленты обесценивают и выхолащивают (кастрируют) первоначальную мифоритуальную структуру восприятия исходного, оригинального произведения. Оказывается, что в нем («там, в начале») решение было не окончательным, цикл был неполноценным. Получающийся на выходе «сериал» эксплуатирует первичную энергию мифа, «растягивает» ее, превращая еду в жвачку.

Как можно оценить то, что произошло в сериале «Игра престолов» с позиции мифоритуальной логики и катарсиса?

С точки зрения первичной логики мифа Джон Сноу не может выжить. Очевидно, что этот герой выступает некоторым аналогом Снегурочки Александра Островского, также являясь продуктом связи несоединимых по природе льда и пламени и задающим динамику сюжета. Но если в Снегурочке эта несоединимость была изначально задана как элемент романтической традиции и ее таяние обеспечивало восстановление мирового порядка, то в «Игре престолов» схожее функциональное содержание образа героя выявляется постепенно и оказывается элементом большой сети обменов и жертв.

Джон Сноу — живой мертвец. Его убивают несколько раз: братья ночного дозора закалывают ножом; в битве бастардов он погибает, но тут же на экране переживает новое рождение; тонет в битве с мертвецами... Приключения Джона Сноу — это типичное путешествие скрытого царя, который собирает силы и магию Неба, Земли, Огня, Воды и соответствующих им социальных сил. Он — интегральное целое; его перерождения отвечают космической миссии поддержания Универсума. Восстановив же Универсум, Джон Сноу должен уступить мир обычным людям — тем, что создадут памятники и ритуалы и с их помощью продолжают поддерживать этот Универсум. Это была бы логика, аналогичная логике «Властелина колец».

Согласно этой же логике не могла бы выжить и Арья — служительница бога смерти и убийца, ничего, кроме смерти, не ведающая. Она откололась от семьи, потеряла лютоволка и ее приключения — это приключения неприкаянной души, зависшей на границе миров. Показателен эпизод, в котором, получив рану в живот, Арья падает в канал, но выживает. Как объясняет Арье Пес (Сандор Клиган) в одном из эпизодов книги Мартина, раненный ею в живот человек обречен на гибель. Арья же в подобной ситуации выживает, что явно указывает на особую роль этого персонажа в саге. Однако сценарий сериала, выпуская эпизод с Псом, значительно обедняет сложную природу образа героини. Тот факт, что Короля Ночи убивает именно Арья, причем в конкретном месте — у Чардрева — и в конкретной ситуации высшего напряжения (и смешения всех границ и правил реальности), отсылает к ритуальным структурам отношения с ужасным, сакральным, травматическим. И здесь опять же наметившаяся тема не получает дальнейшего развития и завершения — в сериале она просто обрывается.

Таким образом, сценаристы «Игры престолов» разрывают «магическую» линию сюжета «Песни льда и пламени», низводя ее до формального, механического дополнения к линии отношений Джона и Дейенерис. Тем не менее им все-таки приходится найти промежуточное решение, согласно которому Джон отправляется в странствие на Север, а Арья — на Запад. Очевидно, эти путешествия, по сути, выступают субститутами смерти (так, на юридическом уровне ссылка в Ночной дозор — это гражданская смерть, в мифологии путешествие на Север — путешествие в страну мертвых, а скандинавская мифологическая великанша Хель (Hell), обитающая одновременно на Севере и за пределами человеческого мира, — правительница царства мертвых). В этом смысле Арья оказывается вечным странником, подобно Одиссею, которому не суждено вернуться домой. Возвращение Одиссея на Итаку — это лишь эпизод его бесконечных путешествий; в конце концов, он должен погибнуть от руки собственного сына Телегона, рожденного нимфой Цирцеей.

В результате сериальные герои саги, проходя через смертельные испытания, продолжают жить и жить, словно вечноживые зомби. С одной стороны, такой эффект отложенного конца требует от создателей сериала большего накала страстей, более острых переживаний, а с другой — в итоге обесценивает эти переживания, лишая зрителей финального катарсиса.

Отмеченное выше свидетельствует о том, что сложность сюжетных ходов «Песни льда и пламени» и парадоксы ее повествования не позволяют сценаристам завершить киносагу традиционным образом. В результате она либо обрывается, либо уходит в бесконечность. А на пересечении этих перспектив стоит Ходор и Hold the Door.

* * *

Подобно мифоритуальной составляющей мира фэнтези-саги Мартина, религиозная сторона жизни его героев в сериале также значительно обедняется и упрощается. Жители Вестероса оказываются лишены религиозного чувства и какого-либо присутствия трансцендентного. В их государстве возможны самые разные формы религиозной терпимости и экуменизма, характерные для позднего модерна. Оживший Джон Сноу не вызывает каких-либо особых переживаний у соратников из Ночного дозора или одичалых, кроме первичного удивления и надежд Красной Жрицы Мелисандры на явление обещанного мессии Ахава.

Северяне поклоняются старым богам через обращения к чардревам. Чардрево выступает главным вместилищем Трехглазого Ворона, который в мире Вестероса является медиатором всех социальных связей, своего рода «интернетом» государства и его общей памятью.

В этом смысле Трехглазый Ворон «Игры престолов» — это воплощение персонифицированного сакрального в понимании Эмиля Дюркгейма, который полагал, что религия как поклонение сакральному подразумевает превращенную фор-

му поклонения самому обществу и таким образом его поддержание (Дюркгейм, 2018). В этом свете избрание Брана Старка на трон, оформленное в сериале лишь как простое политическое решение элит, как компромисс после большой разрушительной войны, можно рассматривать и как особый сюжетный ход, который заключает в себе потенциал для последующего разворачивания новых сюжетов, разрабатывающих избрание на место короля не человека, а институции, вбирающей в себя все. Иными словами, это избрание предстает актом вторичного утверждения сакрального, только не в его чистой форме, а в еще раз превращенной.

На место возвышенной — и вместе с этим трагичной и драматичной — монархии в сериале приходит нечто более приземленное (сцена нового Малого Совета, в котором ньювестеросцы осваивают правила управления страной). Сценаристы не показывают процесс становления новых институтов и экономических практик в почти уничтоженной стране, они персонифицируют все новые отношения в сцене заседания. Таким образом, «трагический» мир «Игры престолов» заканчивается: смерть отступает и скрывается где-то по краям ойкумены Вестероса; Дракон улетает; Арья уплывает, а Джон Сноу отправляется на Север. Бран может увидеть все, проникнув в любой закоулок мира. Но получившийся в финале киносериала мир — это мир отложенных, незавершенных, не прожитых до конца сюжетов.

* * *

Итак, структура повествования в цикле фэнтези-романов Дж. Р. Р. Мартина «Песнь льда и пламени» отражает постклассическую парадигму освоения социальной реальности. Специфика его нарратива заключается в комбинации подвижных авторских позиций, асинхронности повествования, полномочном сосуществовании и взаимодействии гетерогенных онтологий в поле одного произведения. Последовательное осуществление этих принципов привело к повествовательным парадоксам, которые мы постарались проследить в данной работе и которые в рамках классического киносериала стали существенной проблемой, не получив адекватного экранного решения.

Обеднение и упрощение мифоритуальной основы исходного повествования в сочетании с парадоксами «выворачивания» линейного времени нарратива поставило создателей сериала «Игра престолов» перед лицом потенциальной бесконечности истории, лишив ее завершенности, а зрителей — ожидаемого катарсиса.

Литература

- Агамбен Дж. (2018). Человек без содержания / Пер. с итал. С. Ермакова. М.: Новое литературное обозрение.
- Андерсон Б. (2016). Воображаемые сообщества: размышления об истоках и распространении национализма / Пер. с англ. В. Николаева. М.: Кучково поле.

- Барт Р. (1989). Эффект реальности / Пер. с франц. С. Н. Зенкина // Барт Р. Избранные работы: Семиотика. Поэтика. М.: Прогресс. С. 392–400.
- Бодрийяр Ж. (2013). Символический обмен и смерть / Пер. с франц. С. Н. Зенкина. М.: Добросвет, КДУ.
- Дюркгейм Э. (2018). Элементарные формы религиозной жизни: тотемическая система в Австралии / Пер. с франц. А. Аполлонова и Т. Котельниковой. М.: Дело.
- Кэмпбелл Дж. (2016). Тысячеликий герой / Пер. с англ. О. Ю. Чекчурина. М.: Питер.

The Narrative Structure and Postclassical Reality in George R. R. Martin's Epic Fantasy Novels *A Song of Ice and Fire* and the Television Series *Game of Thrones*

Larisa Piskunova

Candidate of Philosophical Sciences, Associate Professor, Department of History of Philosophy, Philosophical Anthropology, Aesthetics and Theory of Culture, Ural Federal University
Address: Mira str., 19, Ekaterinburg, Russian Federation 620002
E-mail: lppiskunova@gmail.com

Igor Yankov

Candidate of Philosophical Sciences, Senior Research Fellow, Laboratory of Comparative Studies of Tolerance and Recognition, Ural Federal University
Address: Mira str., 19, Ekaterinburg, Russian Federation 620002
E-mail: iyankov@yandex.ru

The classical novels of the 19th century corresponded with early modern national society. At the beginning of the 21st century, serials have replaced classical novels in structuring the form of social reality. The narrative structure of *Game of Thrones* corresponded with postclassical, postcolonial social reality. The co-existence of different genres, the different types of co-existence between “realistic medieval” and mythological reality, the co-existence of different narrators without a dominant point of view, and the asynchrony of episodes and the dramatic unexpected turns of plot are specific features of forming non-linear space and time. The specific structure of narrative is connected with the specific position of the author and the relationship between the author, the narrators, and power. The depreciation of the ground mythological structure of narrative is a cause of the inflation of catharsis, and induces unlimited series events or an unfinished principal plot. Features of the narrative of *Game of Thrones* are correlated with the postclassical situation of the co-existence of different social phenomenon that deny each other, but are forced to be connected.

Keywords: narrative, myth, postclassical and postcolonial reality, catharsis, sacral and profane

References

- Agamben G. (2018) *Chelovek bez soderzhanija* [The Man without Content], Moscow: New Literary Observer.
- Anderson B. (2016) *Voobrazhaemye soobshhestva: razmyshleniya ob istokah i rasprostraneniі nacionalizma* [Imagined Communities: Reflections on the Origin and Spread of Nationalism], Moscow: Kuchkovo pole.

- Barthes R. (1989) Jeffect real'nosti [The Reality Effect]. *Izbrannye raboty: Semiotika. Pojetika* [Selected Works: Semiotics, Poetics], Moscow: Progress, pp. 392–400.
- Baudrillard J. (2013) *Simvolicheskij obmen i smert'* [Symbolic Exchange and Death], Moscow: Dobrosvet, KDU.
- Campbell J. (2016) *Tysjachelikij geroj* [The Hero with a Thousand Faces], Moscow: Piter.
- Durkheim E. (2018) *Jelementarnye formy religioznoj zhizni: totemicheskaja sistema v Avstralii* [The Elementary Forms of the Religious Life], Moscow: Delo.