



ЗАРУБЕЖНАЯ ЛИТЕРАТУРА

Foreign Literature

И.Н. Пупышева, О.В. Павловская, А.И. Павловский (Тюмень)

ПОПУЛЯРНОСТЬ ДЖ. МАРТИНА В СОВРЕМЕННОЙ МЕДИЙНОЙ СИТУАЦИИ: ИГРА ПРЕСТОЛОВ КАК ИГРА ОЖИДАНИЯМИ

Аннотация. Исследуя популярность романов Дж. Мартина, мы предположили, что он адаптировался к новой медиа-ситуации. Мы сравниваем произведения Мартина с работой той же традиции, которая достигла популярности раньше: «Песнь льда и огня» с романами Толкина о Средиземье. Толкин авторитарен по отношению к читателю. Мартин напоминает гейм-мастера. Роман Толкина следует строгому плану, в то время как Мартин только устанавливает правила игры. Число главных героев Толкина ограничено, они доживают до конца романа. У Мартина огромное количество героев, они взаимозаменяемы. У Толкина мотивы главных героев объясняются христианскими ценностями, зло изображается в преувеличенном виде. Реализм Мартина доходит до натурализма. Романы Толкина основаны на принципе «туда и обратно», в то время как романы Мартина характеризуются как незаконченные «серии».

Ключевые слова: медийная ситуация; «высокое» фэнтези; эпический роман; Дж. Мартин; Дж. Толкин; взаимоотношения автора и читателя; игра ожиданиями; кинематографичность текста; игровой характер текста; интерактивность.

I. Pupyшева, O. Pavlovskaya, A. Pavlovskij (Tyumen)

The Popularity of G. Martin in the Modern Media Situation: Game of Thrones as Game with Expectations

Abstract. Exploring the popularity of G. Martin's novels we suggested that he was adapted to the new media situation. We compare Martin's works with the work of the same tradition, which had reached the popularity before: "A Song of Ice and Fire" with Tolkien's novels on Middle-earth. Tolkien assumes an authoritarian attitude to the reader. Martin reminds the game master. Tolkien's novel is subject to a strict plan, whereas Martin only sets the game rules. The number of Tolkien's main characters is limited, they survive to the end of the novel. Martin's heroes are immense in number, they are interchangeable. Tolkien explains the main characters' motives with Christian values, the evil is depicted in exaggerated form. Martin's realism reaches naturalism. Tolkien's novels are based on the principle of "there and back", while Martin's novels are characterized as an unfinished "series".

Key words: media situation; high fantasy; epic novel; G. Martin, J. Tolkien; relationship of author and reader; game with expectations; cinematic properties of text; game character of text; interactivity.



Завершение эпохи «человека читающего», отмеченное еще провидцем М. Макклэном¹, проявилось в том, что тиражи бестселлеров уменьшились: люди предпочитают не только другие «медиа», но и «экранную» версию текста. В таком культурном контексте громкий успех книги противоречит всем тенденциям. Речь не о деградации чтения, в определенном смысле этот навык получает новый – революционный – виток развития. Публикация обнаружила пути преодоления издательских посредников, и «тексты», реагирующие буквально на все, стали частью повседневности. К. Мартынов дополняет Р. Барта, говоря об этом процессе: «Автор не умер, а переехал на Facebook»². Такие условия существенно осложняют появление новых значимых фигур в литературе.

Однако бывают исключения, каким стал Дж. Мартин, чьи тиражи перевалили за 60 миллионов экземпляров на 45 языках. Цифры сопоставимы с количеством самых продаваемых книг в истории человечества. Безусловно, определенный процент успешности обеспечен довольно качественной экранизацией. Но сюжет сериала имеет разительные сюжетные расхождения с текстом, а интерес к книге не угасает. Проблематизируя таким образом появление значимых фигур на литературной арене, мы пытаемся выявить связанные с этим факторы.

Гипотеза исследования заключается в том, что Дж. Мартин смог адаптироваться к новой медийной ситуации, в которой оказался и писатель, и читатель. Т.е. его успех отчасти связан с адаптацией к изменившемуся «медиапространству».

Целью исследования является обнаружение в произведении Дж. Мартина отличительных особенностей, которые могут быть интерпретированы как детерминированные новой медийной ситуацией, что подразумевает необходимость сравнения «Песни льда и пламени» с произведением, сопоставимым с ним по ряду существенных параметров, но относящимся к иной медийной ситуации. В основе исследования – *сравнительный метод*, предполагающий приведение достаточных оснований для выявления общих тенденций в двух литературных произведениях. Наша *первостепенная задача* заключается в подборе фигуры, сопоставимой с Дж. Мартином по популярности и отнесенной к той же жанровой традиции. *Следующей задачей* является установление различий между произведениями, и, если факторы, обусловившие эту разницу, окажутся убедительно связанными с развитием медийной среды, мы будем считать, что гипотеза получила подкрепление.

Для определения традиции, в которой пишет Дж. Мартин, будем опираться на дискуссию по поводу жанрового своеобразия фэнтези, некоторые итоги которой (например, в работах С.Л. Кошелева, О.К. Кулаковой, С.Н. Арзуманян, С.С. Галиева) позволяют наметить границы фэнтези. С.С. Галиев рисует панораму заинтересованности в определении жанра и намечает основные векторы поиска этого своеобразия³. Демаркация фэнтези отвечает на вопрос «чем фэнтези не является?» и лишь ограничивает круг авторов, сопоставимых с Дж. Мартином. Попутно выявляются крите-



рии, на основе которых можно увидеть сходство некоторых произведений, а порой и традиций. Такую осторожность мы обосновываем аргументом С.С. Галиева об опоре фэнтези не на конкретную жанровую традицию, а на своеобразно скоординированный набор жанров⁴. Полагаем, что такой набор может оказаться варьируемым и определяемым функционально вокруг общего вектора, направленного на «анимистический эскапизм», предложенный С.С. Галиевым. Причем обращенность к «чуду жизни», выявленная им у Дж. Толкина, вполне находима и у Дж. Мартина, что наводит на мысль об общей линии.

Внушительной представляется традиция рассмотрения сюжета фэнтези как разновидности инициации (С.Л. Кошелев, Р.И. Кабаков, С.Н. Арзуманян): выделение в этом ключе сюжетных элементов типа «отлучки», «ведьм-помощников», «вредителей-искусителей», «путешествия по ту сторону жизни»⁵ (С.Н. Арзуманян) подталкивает к сопоставлению саги Дж. Мартина с «Властелином колец» (поскольку о связи со сказкой одним из первых заговорил именно Дж. Толкин в размышлениях «О волшебных сказках»).

Таким образом, отнеся Дж. Мартина к традиции, начавшейся с Дж. Толкина, выделим некоторые жанровые критерии, на основании которых и будем проводить сопоставление: элементы сказочной инициации, связь с мифологией, обоснованная О.К. Кулаковой и Н.В. Петровой как интертекстуальная; кульминационное противостояние света и тьмы; действие, предполагающее сюжетную разветвленность и развитие характеров (часто до «Героев»); а также широкую включенность в главное событие (народы, расы, живое в целом)⁶. Кроме того, общая функциональная направленность на анимистический эскапизм решается часто за счет возможности «наивного прочтения», стройного хронотопа и художественного мира.

С формальной точки зрения, «Песнь льда и пламени» соответствует всем приведенным критериям. «Наивное» прочтение играет сюжетобразующую роль: перед нами история Старков, Таргариенов, Ланнистеров, ведущая их к великой битве. Кроме того, очевидна сюжетная разветвленность (связь между линиями устанавливается не сразу), динамичны персонажи: Дейенерис учится править; Тирион обнаруживает и развивает способности к «игре престолов»; Арья старается усмирить свой гнев и т.д. Прослеживается космогоническая укорененность, способствующая целостности и обособленности художественного мира. Воспроизведение средневекового быта «налицо», но благодаря собственной мифологии, перед нами незнакомое «средневековье», «прошрое», которого не могло быть. Таким образом, мы относим «Песню» к традиции возвышенного фэнтези.

Логичным представляется сравнение «Песни» с романами Дж. Толкина, признанного автором «классических» произведений «высокого фэнтези»: «Хоббит, или Туда и обратно», «Властелин колец» и «Сильмариллион». Продажи измеряются в 150 миллионов экземпляров, однако не стоит забывать о «форе» почти в 60 лет. Произведения Дж. Толкина несомненно



соответствуют всем выбранным критериям. Сравнение представляется выгодным, поскольку Дж. Толкин – едва ли не «отец» данного жанра и создатель канона, а Дж. Мартин – самый знаменитый его представитель в настоящее время, т.е., хронологически, это максимальный «разброс», позволяющий четче видеть различия подходов.

Очевидной для современного романа в жанре фэнтези представляется медийная разветвленность. И.Д. Винтерле перечисляет следующие основные формы продолжения первоначального литературного текста фэнтези: экранизация, компьютерная игра, комикс, саундтрек, артефакты, туризм, литературные дополнения и фанфикшн⁷. Из них только первые две являются собственно медийными явлениями, все остальные формы могут существовать и без использования средств медиа.

Это позволяет нам ввести понятие *«медийной ситуации»*, под которой мы подразумеваем возможность дополнений и интерпретаций, открытость для «гипер(медиа)текстуальности», и в то же время включение «чтения» в более широкий процесс освоения информационного потока. Термин представляется нам вполне адекватным и актуальным в общем контексте теорий медиадетерминизма и цифрового сдвига (К. Мартынов, к примеру, развивает тему письма и чтения в цифровой медиакультуре).

Можно утверждать, что творчество Дж. Толкина и Дж. Мартина протекало в принципиально разных медийных ситуациях. Время Дж. Толкина – эпоха читательского бума. Средства массовой коммуникации не подразумевают интенсивной, постоянной и одновременной обратной связи. Произведение не скоро становится известным, а потому и кино на его основе снимается не сразу. В результате, экранизация и читательская реакция не влияют на процесс написания книги.

На примере Дж. Толкина хорошо видно, как в этом случае дополняется первоначальный литературный текст фэнтези. Дж. Толкин посвятил миру Средиземья три книги, в одной из которых («Сильмариллион») контурно прочерчена судьба мира, а две другие («Властелин колец» и «Хоббит») являются ее подробными фрагментами, причем прописанными принципиально разным языком, что создает иллюзию диалога разных авторов в создании истории о мире Средиземья. В самом тексте «Властелина колец» присутствуют постоянные отсылки к ключевым событиям и персонажам из контекста, задаваемого «Сильмариллионом».

Позднее, благодаря изданию Кр. Толкиным ранних текстов своего отца, в которых присутствовали альтернативные развития некоторых событий в Средиземье (например, концовка судьбы Турина Турамбара)⁸, произошла легитимация противоречий в интерпретации истории мира.

Становление «новых медиа» дают автору возможность видеть реакцию читателей практически сразу после выхода произведения в «неотфильтрованном» виде. При этом существенно меняется соотношение между первичным текстом и его продолжениями. Продолжения приобретают возможность влиять на развитие сюжета многотомного произведения, т.к. зачастую появляются между выходом первого и последнего



тома. И.Д. Винтерле отмечает такую способность у экранизаций⁹. Применяя к фэнтези термин «интертекстуальность» в расширенном смысле, предложенном Н.В. Петровой и О.К. Кулаковой¹⁰, можно утверждать, что в новой медийной ситуации принципиально меняется именно интертекстуальность фэнтези: текст развивается при опоре как на «чужие голоса» (аллюзии, ссылки на тексты других авторов), так и на «чужие» медийные интерпретации собственных коллизий.

Изменение медийной ситуации трансформирует привычные роли в триаде писатель-персонаж-читатель. *Дж. Толкин, как создатель жанровой традиции, занимает авторитарную позицию по отношению к читателю.* Оптика читателя настраивается им совершенно недвусмысленно: через говорящие имена, сложный экзистенциальный выбор героя, захваченного коллизией, через моральную и фактическую победу над врагом. Следовательно, герой поименован, показан в действии, оценен. Не претендуя на исчерпывающий анализ, выделим эти черты в образе Фродо Бэггинса. Он благозвучно (для хоббита) назван, имеет не совсем обычное происхождение (родня легендарному Бильбо), быстро, уже в начале путешествия, обзаводится слугой (благодаря чему ни разу не показан за бытовыми хлопотами) и спутниками (которые эволюционируют на протяжении романа сначала в пажи при правящих особах, а далее в рыцари). Фродо спасает мир, делает выбор, идейно значимый для произведения (прощает сначала Боромира, потом Горлума, в конце Гнилоуста и Сарумана), претерпевает муки и глумление (будучи захваченным в плен), искушается (кольцом, неоднократно), идет на гору и приносит там жертву (сначала все свои вещи, потом палец, а психологически – жизнь: он уверен, что погибнет на Ородруине). После чего не столько живет, сколько доживает, чтобы при удобном случае быть изъятым из мира, как Галахад. Непосредственные, «личные» враги Фродо – это отталкивающие и противоестественные создания Тьмы (Шелоб, орки), временно подпавшие под влияние магии положительные персонажи (Боромир, бывший хоббит Смеагорл) и как бы поделенный на две ипостаси змей-искуситель, обольщающий речью – Грима Гнилоуст [Червослов] и Саруман. Один из героев сразу маркируется отталкивающим именем, второй столь же быстро настораживает надменностью, в поступках оба – предатели, оба наносят ощутимый (фатальный) вред, причем вырубка леса Фангорн и испоганенный этой парой Шир делают их преступниками не только перед человеком, но и перед природой. Дж. Толкин не оставляет им ни одной приятной черты: зло могущественно, но прозрачно. Все противники Фродо, даже невольные, в конце произведения умирают.

Дж. Мартин строит повествование принципиально иначе. Он не подсказывает читателю оценку, именуя всех важных героев одинаково выразительно, не обозначает одну кульминационную точку противостояния врагов (их много); выборы не подкрепляются наглядной причинно-следственной связью с пользой или эстетически привлекательным жестом, этически спорны. Оценки автора скрыты, больше того, в интервью *Galaxy's Edge*



Magazine он заявляет, что «любит их всех»¹¹; эволюция героев не очевидна – они меняются не линейно. И хотя у Дж. Мартина не бросаются в глаза культурологические аллюзии, текст полон исторических загадок и отсылок, требующих читательских прогнозов – поворота в «игре престолов». Не дать читателю разгадать загадку (удержать интерес к книге) – авторская задача. *Дж. Мартин напоминает проводника по разным локациям, гейм-мастера, гибко реагирующего на ситуацию, в которую включены выдуманные герои в развивающемся сюжете и игроки-читатели.*

Но подобное изменение ролей приводит к отличиям, проявляющимся в самом тексте произведения:

1. Сюжетообразующим принципом у Дж. Толкина является подача мира через восприятие героя: *именно Братство Кольца ведется автором от приключения к приключению.* Сначала такой же прием мы видим и у Дж. Мартина. Но довольно скоро у читателя появляется устойчивое впечатление «неправильности» мартиновского сюжета, которое в дальнейшем только нарастает. Эта ощущение складывается из множества отдельных неожиданностей, которые совместно создают впечатление «несоответствия» некоторым ожидаемым правилам построения сюжета и его «неправильности».

Так, первые главы «Игры престолов», написанные от лица Брана Старка и Дейенерис Таргариен, рисуют нам противоположные интерпретации событий, связанных с концом правления Дома Таргариенов. Оба персонажа вводятся как положительные герои, а оттого их оценка главных фигур произошедшего переворота (например, принца Рейегара) серьезно дезориентирует.

Особенной темой является смерть ключевых персонажей. С первых страниц таковым кажется Нэд Старк, герой положительный и активный. Полной неожиданностью становится его скорая казнь. Почти в равной степени значимыми оказываются его дети, но сохранность их жизней тоже не кажется приоритетной задачей Дж. Мартина. Ни жизнь, ни честь, ни здоровье. Как правило, персонаж – структурная основа романного повествования. Читатель Дж. Мартина остается дезориентированным в отношении центрального и периферийного. Так формируется готовность к смене «рассказчика» и действующих лиц. Читатель ожидает гибели персонажей. Такое «пренебрежение» героем усиливает значение надвигающегося апокалипсического будущего, общей героической миссии и позволяет считать *художественный мир важнейшим сюжетообразующим элементом. И ведет автор по этому миру не персонажа, а читателя, которой волен идентифицировать себя с кем угодно в любом эпизоде.*

Дж. Мартин расширяет традиционные возможности манипуляции персонажами и сюжетом. Главные герои и центральные сюжетные линии – инструмент формирования читательского восприятия, и если их мало, возможности манипуляции сюжетом сокращаются, а читателю становится легче предугадать развязку и «доживших». В «Песни льда и пламени» число значимых героев столь велико, что само понятие «главный герой»



утрачивает смысл. Дж. Мартин подменяет историю персонажей историей мира, в котором все персонажи либо уже являются «главными», либо легко могут оказаться таковыми (в ситуации безальтернативности).

2. Естественным продолжением этой тенденции видится построение сюжета. У Дж. Толкина наблюдается классическая схема «туда и обратно»: хотя такое наименование содержится только в одной из книг серии, оно приложимо и к «Властелину колец». Спасти мир и вернуться к нормальной жизни – вот непосредственная задача героев трилогии. В тексте Дж. Мартина не просматривается однозначной логики «квеста», нет единого задания, которое должны выполнить все положительные герои. Создается стойкое впечатление, что у Дж. Толкина роман подчинен строгому замыслу, а Дж. Мартин лишь задает правила игры. По той же причине выборы положительных героев Толкина не только благородны, но совершенно логичны и принимаются без споров, даже если речь идет о столь щекотливых вопросах, как, например, обретение властных полномочий:

«– Дорого обошлась наша победа, – произнес Имрахиль. – В один день и Гондор и Рохан лишились своих Правителей. Но если у рохирримов есть Йомер, то кто же будет править Гондором? А между тем властитель здесь, у ворот. Надо призвать Арагорна, – твердо закончил он.

Тогда человек в плаще откинул капюшон и вышел в свет фонаря над дверью.

– Я здесь, – сказал он.

Это был Арагорн. <...>

– Я пришел по просьбе Гэндальфа, – продолжал он, – и не как Правитель, а как простой воин. Городом до выздоровления Фарамира должен править вождь Дол Амрота. Но я хочу, чтобы в битве с Врагом все наши силы подчинялись одному начальнику. В этой войне одной воинской доблести недостаточно. Нужна еще и мудрость. Поэтому пусть Гэндальф руководит нами.

Имрахиль и Йомер согласились с ним»¹².

У Мартина «игра престолов» занимает львиную долю сюжета, и ни на один из тронов Семи королевств нет однозначного претендента.

3. Столь же глубоко различается идейный мир произведения двух авторов. Так, принципиальное отличие текста Дж. Мартина от текста Дж. Толкина заключается в его специфической реалистичности. Если для Дж. Толкина земной мир является всего лишь ареной борьбы сверхъестественных сил Добра и Зла, то в мире Дж. Мартина акцент переносится на межчеловеческую борьбу и столкновения политических сил. Почти с самого начала «Властелина колец» в качестве главного «злодея» определяется Саурон. В «Песни льда и пламени» нет постоянных и однозначных претендентов. Существенно, что все они в совершении своих негативных поступков руководствуются не служением inferнальному злу, а вполне обыденными чувствами. Соответственно, задачи и дилеммы перед персонажами иные. Проблемы положительных героев Дж. Толкина приходят извне (искушение кольцом, встреча с нежитью), в то время как проблемы



героев Дж. Мартина – внутренние (зависть, предательство, лицемерие, честолюбие, адюльтеры и государственные перевороты).

Кроме того, романы Мартина изобилуют персонажами, не имеющими власти над своей судьбой:

«Однажды такой вояка оглядывается по сторонам и видит, что его друзей и родных больше нет, и он воюет среди чужих, под знаменем, плохо ему знакомым. Он не знает, где он и как попасть обратно домой, а лорд, за которого он сражается, не знает его по имени, однако приказывает ему стоять насмерть со своим копьем, серпом или мотыгой. Потом на него обрушиваются рыцари с закрытыми сталью лицами, и гром их атаки заполняет собой весь мир...»¹³.

У Толкина ловкая манипуляция или собственная глупость и инертность не могут служить причиной выбора зла. Это всегда прямое воздействие с одной стороны – и марионеточное послушание с другой, причем оно заканчивается сразу после устранения силы: «Все хитрости, все паутины измен и коварства, все замыслы и планы – все это вдруг рухнуло в его черном сознании. По всему темному царству прошел трепет, его рабы дрогнули, войска остановились, а их предводители, вдруг лишенные разума и воли, заколебались и пришли в смятение»¹⁴.

Волшебство мира Дж. Мартина сначала таково же, как в европейском Средневековье – это истории о том, чего люди не видели, и что для потомков может оказаться объяснимым без всякой магии. Сверхъестественное постепенно проникает в Семь королевств, но даже к середине повествования большинство его персонажей не столкнулись воочию ни с колдовством, ни с потусторонними силами, ни с необычными расами.

Очень реалистично выглядят и человеческие отношения в мире Дж. Мартина. Если во «Властелине колец» союзы между народами и людьми заключаются навсегда: договор Гондора и Рохана, служба неупокоенных мертвецов вернувшемуся королю, дружба Леголаса и Гимли, любовь Арагорна и Арвен, то все союзы, заключаемые персонажами «Песни льда и пламени», разваливаются стремительно. Предельно прочным выглядел основанный на взаимной дополнительности, совместном преступлении и страсти многолетний союз Серсеи и Джейме, но и он рушится.

Этот присущий Дж. Мартину реализм можно увидеть на любом уровне, в разработке любого отдельно взятого персонажа. К примеру, в сравнении женских типов заметно, что Дж. Толкин ограничился декоративной и достаточно традиционной ролью женщины в жестоком мире, каждая из его героинь – это Прекрасная Дама, вдохновляющая мужчину на подвиг, она абстрактно-молода и бездетна. У Дж. Мартина мы видим совершенно другую картину, мечемся от мощных материнских фигур Кэйтилин и Серсеи до бойцов Красотки и Арьи, от женщин-вождей вроде Аши и Дейенерис до безвольно-безответных красавиц вроде Сансы Старк.

Ту же тенденцию видим в сценах жестокости и насилия. У Дж. Толкина мелкая, бытовая жестокость вроде распределения чужого добра в хобби-



чьей норе или черствости отца по отношению к сыну показана как отступление от этической нормы и всегда искуплена, причем по-христиански – через раскаяние и страдание. У Мартина ею «поражены» абсолютно все персонажи, включая тех, кто вызывает безусловные симпатии:

«Без бороды Пицель казался не столько старым, сколько ветхим. Тирион, побрив его, поступил крайне жестоко. Кто-то, а Джейме знал, что значит потерять часть себя – ту часть, которая и делает тебя тобой. Борода Пицеля, белоснежная и мягкая, будто шерсть ягненка, доходила почти до пояса. Великий мейстер любил поглаживать ее, рассуждая о важных материях. Она придавала ему облик мудреца и скрывала разные неприглядные вещи: отвисшую кожу на подбородке, капризный маленький рот, недостающие зубы, бородавки, морщины, старческие пятна»¹⁵.

Сожаление о содеянном приходит к героям редко.

С другой стороны, у Толкина масштабно описание Мордора: это бесплодная земля, по которой неудержимо маршируют полчища орков. Они избивают маленьких хоббитов, дают ужасную пищу и жгучее питье, наводящее на мрачные апокалипсические мысли. Насилие не оправданно, тотально, противостоять ему можно лишь интуитивно и на пределе напряжения. Тем не менее, решающая битва произойдет в предначертанный срок, и вне ее ничего необратимого не совершится. Раны Йовин, Фарамира, Фродо, Мерри благородны и необременительны, а лечение состоит в разминании травки в руках короля, мистическом погружении в душу пациента и эльфийских заклинаниях.

У Дж. Мартина никто – и меньше всего ребенок или девушка – не застрахован от насилия и смерти. Тяжкое увечье получает Джейме Ланнистер – первый мечник лишается рабочей руки. Остатки человеческого облика вместе с носом теряет карлик Тирион. Невероятно страшен и озлоблен Пес, причем этому персонажу досталось от родного брата в раннем детстве. Жестоки забавы на родине Теона Грейджоя, жестоки роды, через которые проходит каждая из героинь, жестоки правила вступления в супружеские права и условия войны. Болезни героев затяжные и неприглядные. За счет этого натурализма жестокость Дж. Мартина стоит «на одной полочке» со всеми жизненными проявлениями – страстью, борьбой, соперничеством.

4. Совершенно очевиден не только классический характер толкиновских персонажей, но даже определенная их сценичность: они полностью соответствуют амплу героев (в частности, автор не дает им совершить ничего подлого или унижительного). Переломные моменты повествования (например, волевое усилие) фиксируются остановкой, жестом, мимическим каноном, монологом «к публике»: «Казалось, надежда уже умерла в его душе, ан нет, она вдруг возгорелась с новой, неожиданной силой. Лицо Сэма стало строгим, почти суровым, воля окрепла, а по телу пробежала дрожь, словно он превращался сейчас в какое-то существо из стали



и камня, неподвластное ни отчаянию, ни усталости, ни бесконечным дорогам...»¹⁶ и далее.

Дж. Мартин отступает от этого, он не сценичен, а кинематографичен. Волевое усилие показано через действие и диалог:

«Арья стояла на конце мола, бледная, дрожащая, вся в мурашках <...>

– Обыкновенный меч, – произнесла она вслух – и поняла, что это неправда.

Игла – это Робб, Бран и Рикон, мать и отец. Даже Санса. Это серые стены Винтерфелла и смех его жителей. Это летний снег, сказки старой Нэн, сердце-дерево с красными листьями и пугающим ликом, запах земли в теплице, северный ветер, сотрясающий ставни ее комнаты. Это улыбка Джона Сноу, который ворошил ей волосы и называл маленькой сестрицей. При мысли о нем глаза Арьи наполнились слезами. <...>

Пусть Многоликий забирает все, но это он не получит.

Арья зашлепала вверх по ступенькам в чем мать родила, крепко держа Иглу. На середине лестницы под ноги ей подвернулся расшатанный камень. Присев, она попыталась расшатать его еще больше, выковыривая ногтями крошки извести. После долгих усилий камень подался, и она обеими руками вытащила его.

– Здесь с тобой ничего не случится, – сказала она Игле. – Никто не будет знать, где ты лежишь, только я»¹⁷.

В этом нам видится преодоление традиций романтизма, ставшее возможным в результате смещения фокуса: у Дж. Толкина усилена выразительная составляющая, в то время как у Дж. Мартина паритетным образом представлена изобразительная.

Таким образом, подтверждается наше первоначальное предположение: новая медийная ситуация сформировала новый тип взаимодействия в треугольнике автор-читатель-персонаж. При этом ценность художественного мира превысила значение центральных персонажей. Избыточный характер игры, на который указывал Й. Хейзинга, очевиден именно в романах Дж. Мартина: щедрое «распыление» персонажей, сюжетных ходов, психологических миниатюр служит не столько оптимальной подаче авторской позиции, сколько «погружению в эпоху» и вовлечению в общее псевдосоциальное действие. Дж. Мартин востребован и интересен современному читателю, что, на наш взгляд, обусловлено во многом именно тем, что он органично «вписывает» художественный текст в общий информационный поток и позволяет читателю играть в процессе чтения.

ПРИМЕЧАНИЯ

¹ Макклуюэн Г.М. Понимание Медиа: Внешние расширения человека. М.; Жуковский, 2003. С. 5–8.

² Мартынов К. Век писателей: текст и письмо в новых медиа // Логос. 2015. № 2. С. 4.

³ Галиев С.С. Классификация жанра фэнтези. Произведения Дж.Р.Р. Толкина



// Андреевские Чтения. Литература XX века: итоги и перспективы изучения. М., 2010. С. 240–252.

⁴ Галиев С.С. Классификация жанра фэнтези. Произведения Дж.Р.Р. Толкина // Андреевские Чтения. Литература XX века: итоги и перспективы изучения. М., 2010. С. 241–243.

⁵ Арзуманян С.Н. Фэнтези и литературная сказка // Ученые записки Института УНИК. Вып. 3. М., 2012. С. 15–22.

⁶ Петрова Н.В., Кулакова О. К. Различные подходы к определению интертекстуальности // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2011. № 2. С. 131–136.

⁷ Винтерле И.Д. Современное фэнтези как мультижанровое явление // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2011. № 6 (2). С. 93–96.

⁸ Винтерле И.Д. Мультимедийность жанра фэнтези как проявление принципа незавершенности // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2014. № 2 (3). С. 25–26.

⁹ Винтерле И.Д. Роль кинематографа в развитии современной литературы фэнтези // Вестник Нижегородского университета им. Н.И. Лобачевского. 2010. № 4 (2). С. 828–829.

¹⁰ Петрова Н.В., Кулакова О.К. Различные подходы к определению интертекстуальности // Вестник Иркутского государственного лингвистического университета. 2011. № 2. С. 135.

¹¹ Джордж Мартин объяснил, почему «убивает» любимых всеми героев «Игры престолов» // LiveLib. URL: <https://www.livelib.ru/blog/news/post/19271-dzhordzh-martin-obyasnil-pochemu-ubivaet-lyubimyh-vsemi-geroev-igry-prestolov> (дата обращения 17.03.2017).

¹² Толкин Дж. Возвращение короля. СПб., 1992. С. 141.

¹³ Мартин Дж. Пир стервятников. М., 2007. С. 387

¹⁴ Толкин Дж. Возвращение короля. СПб., 1992. С. 240.

¹⁵ Мартин Дж. Пир стервятников. М., 2007. С. 126.

¹⁶ Толкин Дж. Возвращение короля. СПб., 1992. С. 222–223

¹⁷ Мартин Дж. Пир стервятников. М., 2007. С. 329–330.

References (Articles from Scientific Journals)

1. Martynov K. Vek pisateley: tekst i pis'mo v novykh media [An Epoch of Writers: Text and Writing in New Media]. *Logos*, 2015, no. 2, p. 4. (In Russian).

2. Petrova N.V., Kulakova O.K. Razlichnye podkhody k opredeleniyu intertekstual'nosti [Different Approaches to Intertextuality Definition]. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta*, 2011, no. 2, pp. 131–136. (In Russian).

3. Vinterle I. D. Sovremennoe fentezi kak mul'tizhanrovoye yavlenie [Modern Fantasy as a Multi-Genre Phenomenon]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2011, no. 6 (2), pp. 93–96. (In Russian).

4. Vinterle I. D. Mul'timediynost' zhanra fentezi kak proyavlenie printsipa neza-



vershennosti [Multimedia Feature of Fantasy Genre as Manifestation of Incompleteness Principle]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2014, no. 2 (3), pp. 25–26. (In Russian).

5. Vinterle I.D. Rol' kinematografa v razvitii sovremennoy literatury fentezi [The Role of Cinema in the Development of Modern Fantasy Literature]. *Vestnik Nizhegorodskogo universiteta im. N.I. Lobachevskogo*, 2010, no. 4 (2), pp. 828–829. (In Russian).

6. Petrova N.V., Kulakova O.K. Razlichnye podkhody k opredeleniyu intertekstual'nosti [Different Approaches to Intertextuality Definition]. *Vestnik Irkutskogo gosudarstvennogo lingvisticheskogo universiteta*, 2011, no. 2, p. 135. (In Russian).

(Articles from Proceedings and Collections of Research Papers)

7. Galiev S.S. Klassifikatsiya zhanra fentezi. Proizvedeniya Dzh.R.R. Tolki-na [Classification of the Fantasy Genre. The Works of J.R.R. Tolkien]. *Andreevskie Chteniya. Literatura XX veka: itogi i perspektivy izucheniya* [Andrey Scientific Conference. The XXth Century Literature. Results and Research Prospects]. Moscow, 2010, pp. 240–252. (In Russian).

8. Galiev S.S. Klassifikatsiya zhanra fentezi. Proizvedeniya Dzh.R.R. Tolki-na [Classification of the Fantasy Genre. The Works of J.R.R. Tolkien]. *Andreevskie Chteniya. Literatura XX veka: itogi i perspektivy izucheniya* [Andrey Scientific Conference. The 20th Century Literature. Results and Research Prospects]. Moscow, 2010, pp. 241–243. (In Russian).

9. Arzumanyan S.N. Fentezi i literaturnaya skazka [Fantasy and Literary Fairy Tale]. *Uchenye zapiski Instituta UNIK* [Transactions of the Institute of Cultures History]. Issue 3. Moscow, 2012, pp. 15–22. (In Russian).

(Monographs)

10. McLuhan H.M. *Ponimanie Media: Vneshnie rasshireniya cheloveka* [Understanding Media: The Extensions of Man]. Moscow; Zhukovskiy, 2003, pp. 5–8. (Translated from English to Russian).

Ирина Николаевна Пупышева – кандидат философских наук, доцент кафедры философии Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета.

Научные интересы: медиакommunikации, художественный образ, фантастическая литература.

E-mail: I-rinushka@yandex.ru

Ольга Виленовна Павловская – кандидат философских наук, доцент кафедры философии Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета.

Научные интересы: общественные идеалы, современная культура, тенденции современного искусства, фантастическая литература.

E-mail: neydacha@yandex.ru



Алексей Игоревич Павловский – кандидат философских наук, доцент кафедры философии Института филологии и журналистики Тюменского государственного университета.

Научные интересы: кросс-культурные исследования, теория империй, этика, фантастическая литература

E-mail: tiranosawr@yandex.ru

Irina Pupysheva – Candidate of Philosophy, Associate Professor at the Department of Philosophy, Institute of Philology and Journalism, Tyumen State University.

Research interests: media communication, artistic image, fiction literature.

E-mail: I-rinushka@yandex.ru

Olga Pavlovskaya – Candidate of Philosophy, Associate Professor at the Department of Philosophy, Institute of Philology and Journalism, Tyumen State University.

Research interests: social ideals, modern culture, trends in contemporary art, fiction literature.

E-mail: neydacha@yandex.ru

Aleksej Pavlovskij – Candidate of Philosophy, Associate Professor at the Department of Philosophy, Institute of Philology and Journalism, Tyumen State University.

Research interests: cross-cultural studies, theory of empires, ethics, fiction literature.

E-mail: tiranosawr@yandex.ru