

Кризис секулярности в трансмедийной вселенной «Игры престолов»

Мария А. Штейнман

*Национальный исследовательский университет
«Высшая школа экономики»,
Москва, Россия, philology@mail.ru, mshteynman@hse.ru*

Аннотация. В данной статье социальная реальность «Игры престолов» не рассматривается как своего рода модель или реконструкция средневекового мироустройства, несмотря на ряд реалий. Напротив, предполагается, что «Игру престолов» следует воспринимать скорее как развернутое во времени отображение реальности конца XX – начала XXI в. Особое место занимает вопрос о кризисе секулярности и его проявлений на различных уровнях трансмедийного нарратива «Игры престолов».

Ключевые слова: «Игра престолов», миф, секулярность, фэнтези, трансмедийный сторителлинг

Для цитирования: Штейнман М.А. Кризис секулярности в трансмедийной вселенной «Игры престолов» // Studia Religiosa Rossica: научный журнал о религии. 2024. № 2. С. 156–171. DOI: 10.28995/2658-4158-2024-2-156-171

Crisis of secularity in the transmedia universe of “Game of Thrones”

Maria A. Shteynman

HSE University, Moscow, Russia, philology@mail.ru, mshteynman@hse.ru

Abstract. Social reality of the “Game of Thrones” is considered in this article not as a model or a kind of reconstruction of Middle Ages reality. On the contrary we argue that “Game of Thrones” as well as original “Song of Ice and Fire” should be studied through the prism of social and cultural trends of the 20th – beginning of 21st centuries. Special attention is paid to the issue of secularity and its crisis occurred on the different levels of transmedia storytelling of the “Game of Thrones”.

Keywords: Game of Thrones, myth, secularity, fantasy, transmedia storytelling

For citation: Shteynman, M.A. (2024), "Crisis of secularity in the transmedia universe of 'Game of Thrones' ", *Studia Religiosa Rossica: Russian Journal of Religion*, no. 2, pp. 156–171, DOI: 10.28995/2658-4158-2024-2-156-171

Введение в «Игру престолов»: «средневековость» против повседневности

Из массы англоязычных и русскоязычных работ, посвященных «Игре престолов» [Ларрингтон 2018; Лушкау 2018; Травин 2020], следует выделить работы О.В. Кильдюшова [Кильдюшов 2020] и А.В. Марей [Марей 2020]. Оба автора особое место уделяют как различным социокультурным и политическим аспектам, так и специфике внутренней реальности этого феномена, и в том числе – художественному (и историческому) времени.

А.В. Марей, в частности, хотя видит в «Песне льда и пламени» аналог европейского позднего Средневековья [Марей 2020, с. 161], но при этом подчеркивает, что мир Дж. Мартина представляет собой «отражение аналогичных чувств и ожиданий современного западного общества, помещенное в пространство воображаемого прошлого». Он видит в текстах Мартина не просто пример культурной традиции позднего модерна, но и «наиболее яркие страхи и ожидания, которые современное общество связывает с государством».

О.В. Кильдюшов, в свою очередь, отмечает в качестве одних из черт «смешение жанров high fantasy и исторического романа, типичный для научной историографии реализм в изображении структур господства и низовых культурных практик» [Кильдюшов 2020, с. 142]. Еще один важнейший аспект, упоминаемый в статье, – это «перманентно-критическое состояние» всех сторон жизни, кризис исходного порядка с нарушением баланса сил. Наконец, автор выделяет черты модерна в «Игре престолов», куда входят не только размывание этических категорий «добра» и «зла», но и конструктивные принципы «имманентизма, реализма, перспективизма и эмансипации, характерных для языков самоописания и самолегитимации проекта современности» [Кильдюшов 2020, с. 144].

Остается предположить вслед за Кильдюшовым, что системный кризис, охватывающий, по его словам, весь социальный космос, по сути дела становится частью повседневности вселенной «Игры престолов». Причем, как подчеркивает автор, этот кризис отнюдь не предполагает последующее упорядочивание и возвращение гармонии.

И здесь необходимо остановиться на категории повседневности. Если следовать за А. Лефевром, то повседневность можно понимать как концепт, порожденный изменившейся реальностью XX в., которая, в частности, подразумевает «крах связи с моралью, историей, природой, религией, городами, пространством...» [Лефевр 2007, с. 34]. В этом контексте предлагаемый Лефевром код повседневности сможет помочь расшифровать современный мир. Автор задается вопросом: «Не является ли сверхъестественное, поражающее, даже магическое, частью реального»? Более того, по его убеждению, именно концепт повседневности может «раскрыть экстраординарное в обычном» [Лефевр 2007, с. 35]. Для нас крайне важна эта логика, поскольку вся медиавселенная «Игры престолов» и может быть расценена именно как попытка Дж. Мартина и режиссеров сериала рассмотреть экстраординарность нашей повседневности.

Отдельный вопрос касается специфики медиарепрезентации художественной вселенной Дж.Р.Р. Мартина. Разницу между кроссмедийным и трансмедийным нарративами можно определить, исходя, в частности, из сочетания медийных и сюжетных элементов. Ключевое значение, на наш взгляд, здесь принадлежит параметру сюжетной разомкнутости: кроссмедийный сюжет тяготеет к принципу адаптации (т. е. переноса сюжета с одного медианосителя на другой), в то время как трансмедийность подразумевает расширение художественной вселенной на уровне различных носителей, где исходный литературный сюжет оказывается дополненным сериалом/игрой и т. д.

Цикл из пяти романов (в русском переводе «Игра престолов», «Битва королей», «Буря мечей», «Пир стервятников», «Танец с драконами»¹ выходил с 1996 по 2011 г., при этом выход последней из опубликованных книг совпал с первым сезоном сериала «Игра престолов» НВО. Тесное сотрудничество создателей сериала Д. Бениоффа и Д.Б. Уайсса с Дж. Мартином на протяжении минимум первых шести сезонов обеспечило устойчивый эффект слияния литературного текста и его телевизионной адаптации. Седьмой и восьмой сезоны, в свою очередь, основаны исключительно на сюжетных линиях еще неопубликованных к моменту написания этой статьи книг. Соответственно, нарратив постепенно переходит из формата кроссмедийной адаптации в трансмедийную, поскольку начиная с шестого сезона (где Джон Сноу воскресает из мертвых), сюжет сериала начинает расширяться, а порой и замещать собой сюжет книжного цикла. Более того, смысловые акценты

¹ «Танец с драконами» вышел на русском языке в двух томах – «Танец с драконами. Грезы и пыль» и «Танец с драконами. Искры над пеплом».

в седьмом и, в особенности, восьмом, финальном сезоне оказываются разительно изменены по сравнению и с предыдущими сезонами, и с книгами. В итоге зачастую мы сталкиваемся с ситуацией, когда название «Игра престолов» относится и к книжному циклу, и к сериалу.

Секулярность, магия и «расколдовывание»

Вопрос о теологии медиавселенной «Игры престолов» поднимается многими исследователями [Куропаткина 2019; Солдаткина 2019; Штейнман 2019; Кильдюшов 2020; Марей 2020]. Однако гораздо важнее вопрос не внутреннего устройства религиозной жизни литературной/сериальной реальности, а позиции автора по отношению к религии в созданном им мире. Здесь на первый план выходит концепция секулярности.

Ч. Тейлор вводит понятие «самодостаточного, эксклюзивного гуманизма», который, как он предполагает, и составляет основу современной секулярности: «Секулярная эпоха есть такая эпоха, когда затмение всех целей по ту сторону собственно человеческого процветания становится мыслимым, или, лучше сказать, когда жизнь в условиях такого затмения превращается в нечто реально вообразимое не только для элиты, но и для широких масс народа» [Тейлор 2017, с. 548].

Секулярность, в свою очередь, связана с понятием «расколдовывания» мира, которое Тейлор вводит вслед за М. Вебером. Для Тейлора оно является одной из конститутивных черт модерна, а его появление, в свою очередь, обуславливается «подавлением “магической” и неофициальной религии» [Тейлор 2017, с. 34]. Говоря о прошлом, Тейлор подчеркивает, что люди тогда жили в «заколдованном мире», при этом в термин вкладывается «домодерное понимание вещей», то есть «мир духов, демонов и моральных сил, среди которых жили наши предки» [Тейлор 2017]. Здесь крайне важен сам перечень – в одном ряду оказываются сверхъестественные явления (духи и демоны) и категория морали.

Но что вкладывал в понятие «расколдованного мира» сам Вебер? Он называл его одним из конститутивных признаков эпохи наряду с рационализацией и интеллектуализацией [Вебер 1990, с. 734], которые, в свою очередь, приводят к тому, что «высшие благороднейшие ценности ушли из общественной сферы». Расколдовывание мира связано с кризисом ценностей – и с десакрализацией изначально сакральной сферы.

Драматизм эпохи, по Веберу, заключается несколько в другом. Человек стоит перед выбором: либо признать, что общественная

жизнь отныне лишена ценностей, но при этом сохранить рационалистический взгляд на окружающую реальность, либо вернуться к церкви, но при этом ему будет необходимо «принести в жертву свой интеллект» [Там же]. Однако при этом сам Вебер постоянно использует формулировки наподобие «жизнь знает только вечную борьбу богов» [Вебер 1990, с. 730], «богами и их борьбой правит судьба, но вовсе не наука» [Вебер 1990, с. 726]. Складывается ощущение, что в своих размышлениях Вебер отнюдь не превозносит процесс «расколдовывания мира», как это кажется Тейлору. По его мнению, судьба времени (равно как и судьба культуры) заключается в следующем: человечеству предстоит взглянуть в лицо тех древних богов, которые оно не замечало в течение тысячелетия под влиянием «величественного пафоса христианской этики».

Если попытаться применить концепцию Тейлора к феномену «Игры престолов», то получится движение от расколдовывания к заколдовыванию, или же, возможно, от секуляризации к постсекуляризации.

Однако семантический водораздел между сакральным и профанным, между секулярным и религиозным проходит не по линии религии, но по линии магии. Религия (прежде всего, культ Семерых) сведена к набору обрядов и социальных функций, тогда как магия обозначает собой сферу непознанного. Дж. Мартин устами септона Лювина заставляет науку признать это: «Мне думается, даже боги умирают... Все меняется. Возможно, некогда магия была в мире могущественной силой, но теперь это больше не так <...> Драконы исчезли, великаны вымерли, Дети Леса вместе со всем своим знанием преданы забвению»². В томе «Пир стервятников» архимейстер Марвин скажет то же самое о мастерах Цитадели: «В мире, который создает Цитадель, нет места магии, пророчествам и стеклянным свечам, а уж драконам тем более»³.

Складывается следующее ощущение: Мартин децентрализует христианство, распределяет его внешние атрибуты монотеизма (христианства) между различными культами внутри книги – культ Семерых, культ Красного бога, культ Утонувшего бога, при этом каждый из культов наделяется дополнительными деталями, создающими своего рода культурную индивидуальность. Она-то и вводит читателя в заблуждение, побуждая его искать и выстраивать параллели с реальными элементами нашей истории и культуры.

На деле же читатель застаёт реальность Вестероса и Эссоса как кристально секулярную: культы существуют сугубо формально, на

² Мартин Дж.Р.Р. Битва королей: пер. с англ. М.: АСТ, 2016. С. 355.

³ Мартин Дж.Р.Р. Пир стервятников: пер. с англ. М.: АСТ, 2016. С. 696.

уровне своего рода общественного договора, как часть управления обществом. Единственной четко определенной силой, управляющей Вестеросом, является наука, репрезентируемая орденом мейстеров Цитадели.

Однако с развитием событий мы наблюдаем, как каждый из этих культов внезапно актуализируется: в Королевской гавани появляются «воробьи» и новый Верховный септон («Его воробейшество»), с его проповедями против роскоши и во имя обновления веры, объединяющий в себе черты Дж. Савонаролы и Мартина Лютера. Мелисандра, жрица Красного бога, начинает демонстрировать не просто чудеса (как якобы светозарный меч Станниса), но сверхъестественные способности.

То же самое касается и другого служителя этого культа – Торо-са из Мира. Шут, шарлатан и пьяница в его лице уступают место жрецу Красного бога Ррглора, совершающему чудеса воскрешения из мертвых (Берик Дондаррион). Более того, сам Дондаррион оказывается в силах делегировать часть этой сверхъестественной силы для воскрешения убитой Кэтлин Старк, которая трансформируется в Бессердечную (аналог зомби, обладающей тем не менее сознанием и памятью о своей прежней личности).

Еще один аспект магии – это культ Многоликого бога в Браавосе. По сути дела, именно действия служителей этого бога, Безликих, наиболее похожи на привычную нам магию: они меняют обличья, либо проведя рукой по лицу, как Якен Хгар, либо в буквальном смысле присваивают внешность и личности других людей, как служители Черно-белого дома в Браавосе. И Мартин, и шоураннеры HBO всячески подчеркивают, что Многоликий бог – это смерть. В одном из своих интервью Мартин прямо говорит, что хотел создать в книге культ смерти, поскольку только это божество выполняет обещанное (в то время как религии, говорящие о вечной жизни, не даруют ее своим последователям). Итак, получается, что сверхъестественная магия Многоликого (как и магия Красного бога) находится в распоряжении людей, которые: а) поклоняются смерти, и б) используют эту магию для поддержания культа и личной власти внутри системы.

На Севере, в свою очередь, выстраиваются иные силовые линии. Бран видит вещие сны, в которых ему является Трехглазый ворон. Джон Сноу сталкивается на Стене и за Стеной во время вылазок Ночного дозора с упоминающимися в легендах Иными и Белыми ходами. Сознание самого Джона, равно как и его сводных сестер и брата Арьи Старк и Брана (чьи лютovolки остаются в живых) становится открыто сознанию их тотемических двойников. Недаром Джона и Брана в разное время называют оборотнями.

Отдельно следует отметить элементы тотемизма в случае культа Старых богов Севера – поклонение чардревам в богороцах и изображение лютovolков на знамени рода Старков. Именно поэтому Джон Сноу уговаривает Эддарда Старка оставить в живых детенышей лютovolка – скорее как символ силы рода, нежели как реальные обереги и уж тем более как материальное воплощение тотема.

И здесь уместным будет обратиться к концепции Дюркгейма: «...тотем на самом деле: материальная форма, в которой в изображении людей представлена эта нематериальная субстанция, эта энергия, рассеянная по разным видам существ, являющаяся подлинным и единственным объектом культа» [Дюркгейм 2018, с. 345]. Наследники королей Севера, Старки являются не только сторонниками архаических культов, но и носителями «устаревших» понятий о политической добродетели (Эддард Старк). Однако секулярный мир Юга (Королевская гавань, прежде всего) несет угрозу их этосу, равно как и жизни. Тем важнее, что сериал в итоге делает акцент именно на этом – приводя к власти в итоге Брана Старка.

Иными словами, читатель наблюдает, как доминанта рациональности сменяется иррациональностью, а материализм уступает место сверхъестественным силам. Причинно-следственные связи также меняют свою природу. Реальность утрачивает свою предсказуемость в тот момент, когда в мир возвращается магия. А магия возвращается вместе с драконами, проклянувшими в пламени из каменных яиц, принадлежащих Дейенерис Таргариен.

Джордж Мартин сознательно устанавливает параллель между: а) появлением драконов на юге Эссоса, и б) появлением Белых ходоков на севере Вестероса. Магия (читай: иррациональное и сверхъестественное) становится фактором развития событий. И спусковым крючком становится казнь Эддарда Старка – с ним из Вестероса уходит тип разумного и справедливого правителя. Ему на смену приходит сотерианская модель – легенда о новом воплощении Азора Ахая, который должен будет спасти Вестерос во время новой Долгой зимы.

Сам Джордж Мартин уделяет особое внимание выстраиванию концепции магии. В одном из интервью 2019 г. он признается, что находится под сильным влиянием Толкина⁴. Пожалуй, следует признать, что предложенная им формулировка «магия – это

⁴ *Knight R., George R.R. Martin on the lessons Game of Thrones took from Tolkien.* URL: <https://www.ign.com/articles/2019/05/09/george-rr-martin-on-the-lessons-game-of-thrones-took-from-tolkien?sf102506892=1> (дата обращения 20.06.2023).

знание» является ключевым отличием «Песни льда и пламени» от «Властелина колец». Миру Толкина магия/волшебство приписуется ему по определению, но само наличие магии определяется существованием Кольца всевластья и связанных с ним остальных девятнадцати. После уничтожения главного Кольца все остальные – включая и три кольца эльфов – теряют свою силу. В финале, как мы помним, эльфы и маги навсегда покидают Средиземье, а вместе с ними уходит и магия. По формулировке самого Толкина, наступает эпоха людей.

В случае с сагой Джорджа Мартина ситуация обратная – степень проявленности магии увеличивается от книги к книге, что в дальнейшем подкрепляется сериалом: дети Леса, король Ночи, живые мертвецы, чудеса и видения Красной жрицы. Однако все эти явления – что крайне важно – находятся как бы на периферии цивилизации, если принять Королевскую гавань, где во дворце находится Железный трон в качестве семантического центра Вестероса. Его наличие парадоксальным образом как бы исключает магию. Еще заметнее этот момент в сериале. Единственное проявление магии в Королевской гавани до 8-го сезона – это наличие драконьих черепов в подземелье Красного замка и – затем – появление Дейенерис на драконе в 6–7-м сезонах. Восьмой сезон, соответственно, заканчивается разрушением Королевской гавани, дворца и ритуальным уничтожением Железного трона в драконьем огне, равно как и гибелью самой Дейенерис от руки возлюбленного. Один легитимный правитель уничтожает другого, столь же легитимного – и уходит, оставляя за собой пустоту. Магия замыкается на самой себе – и уничтожает саму себя.

«Заколдовывание» мира: Дейенерис Таргариен и драконы

Рассмотрим теперь подробнее лейтмотив правителя, который репрезентирует Дейенерис Таргариен – один из самых неоднозначных персонажей саги.

Дейенерис соединяет в себе сотериологические и апокалиптические черты.

Основное доказательство ее избранничества – пророчество об Азоре Ахае, которое неоднократно цитируется в книге: «В пророчестве сказано: когда воссияет красная звезда и опустится тьма, Азор Ахаи возродится вновь среди дыма и соли и пробудит драконов из камня»⁵. Комета появляется на небе в ту ночь, когда из

⁵ Мартин Дж.Р.Р. Буря мечей: пер. с англ. М.: АСТ, 2017. С. 296.

огня погребального костра кхала Дрого появляются драконы. «Она возвещает о моем приходе, – говорила себе Дени, глядя в ночное небо. – Боги послали ее, чтобы указать мне путь»⁶. Сами драконы при этом знаменуют не только возвращение в мир магии, но и – что не менее важно – появление новой, практически универсальной формы власти, которая вызывает желание ею обладать. Предсказательница говорит, что люди «будут приходить днем и ночью, чтобы посмотреть на чудо, вновь пришедшее в мир, а увидев, они его возжелают. Ибо драконы – это огонь, облеченный плотью, а огонь – это власть»⁷.

Важнейшая социокультурная функция Дейенерис – спасительница, избавительница от рабства. И здесь в полном соответствии с теорией Н. Фрая необходимо вспомнить мифологему Исхода и образ Моисея. В первом же из трех городов Залива Работоторовцев Дейенерис освобождает рабов. Описание Астапора в книге при этом напоминает ветхозаветный Египет: его улицы и площадь вымощены красным кирпичом, из которого сделаны и ступенчатые пирамиды⁸. Его жителям дается следующая характеристика: «Из кирпича и крови выстроен Астапор, и люди в нем из кирпича и крови»⁹. И далее соратник Дейенерис добавляет, что «кирпичи Астапора красны от крови сделавших их рабов»¹⁰. Напомним, что в книге Исхода сказано, что фараон принуждал народ Израилев делать именно кирпичи: «И в тот же день фараон дал повеление приставникам над народом и надзирателям, говоря: не давайте впредь народу соломы для делания кирпича, как вчера и третьего дня, пусть они сами ходят и собирают себе солому, а кирпичей наложите на них то же урочное число, какое они делали вчера и третьего дня, и не убавляйте; они праздны, потому и кричат: пойдем, принесем жертву Богу нашему; дать им больше работы, чтоб они работали и не занимались пустыми речами» (Исх.: 5, 5-9). Пирамиды также присутствуют в двух остальных городах – Юнкае и Миэрине, подчеркивая сходство социокультурной матрицы Залива Работоторовцев с Египтом.

В Астапоре Дейенерис сначала освобождает из рабства Безупречных, а затем движется к следующему городу, Юнкаю, и требует, чтобы господа отпустили всех рабов на волю. Далее и книги, и вслед за ними сериал транслируют общий образ – освобожденные называют Дейенерис матерью. Так сходятся две линии – она отныне становится и матерью людей, и матерью драконов.

⁶ Там же. С. 154.

⁷ Там же.

⁸ Там же. С. 273.

⁹ Там же. С. 274.

¹⁰ Там же.

Однако смыслы, связанные с образом Дейенерис, определяют не только метафорой драконов. Сюжет книжной саги обрывается на том моменте, когда пережившая второе огненное крещение (в пламени Дрогона) Дейенерис встречает в степи дотракийцев. Сериал, однако, подхватывает и развивает этот мотив. Героиня объединяет все кхаласары в один, делая дотракийских воинов своими кровными всадниками. Таким образом, она становится воплощением хаоса, угрожающего Вестеросу.

В сериале НВО есть еще одно важное расхождение с книгой. В восьмом фильме пятого сезона есть один из ключевых моментов для понимания не столько самой Дейенерис, но той модели правления и взаимодействия с социумом, который она репрезентирует. Она обсуждает с Тирионом, кто в Вестеросе может ее поддержать, и утверждает, что это будут «простые люди». Тирион выдвигает контраргумент, что в Миэрине без поддержки влиятельных домов завоевать трон ей будет невозможно, но единственные, на кого она потенциально может опереться, – Тиреллы. Дейенерис отвечает: «Ланнистеры, Таргариены, Баратеоны, Старки, Тиреллы. Все они лишь спицы в колесе. Сначала одни наверху, потом другие. А колесо все вращается, давя тех, кто оказался на земле». На реплику Тириона «Остановить колесо? Красивая мечта. Вы не первая, кто об этом мечтает», Дейенерис дает ответ: «Я не хочу останавливать колесо. Я хочу сломать колесо».

Катящееся колесо – образ, привнесенный шоураннерами НВО, обладает целым рядом ассоциаций, укорененных в культуре и Востока, и Запада – от Калачакры в индуизме и буддизме до римского Колеса фортуны, от «*Carmina Burana*» и до цитаты из «Манифеста коммунистической партии» К. Маркса и Ф. Энгельса. Собственно, игра в данном контексте сродственна сквозной метафоре книжной саги и сериала, поскольку «игра престолов» обозначает бесконечную череду перемен правящих домов.

Тема колеса как части социальной реальности действительно появляется у Маркса и Энгельса в «Манифесте коммунистической партии», где излагается идея построения бесклассового общества посредством организованной классовой борьбы. В частности, т. н. средние сословия (мелкие промышленники, торговцы, ремесленники и крестьяне) воспринимаются не как революционные, но как консервативные и даже реакционные элементы, поскольку, защищая свои интересы, они «стремятся повернуть назад колесо истории»¹¹.

¹¹ Маркс К., Энгельс Ф. Манифест коммунистической партии. URL: <https://www.marxists.org/russkij/marx/1848/manifesto.htm> (дата обращения 23.06.2023).

Х. Арендт понимает описанное в «Манифесте» бесклассовое общество как «царство свободы, которое могло бы стать концом истории и которое часто интерпретируется как секуляризация христианской эсхатологии или иудейского мессианизма» [Арендт 2014, с. 33]. Более того, с точки зрения авторов «Манифеста», «законы, мораль, религия – все это для него не более как буржуазные предрассудки, за которыми скрываются буржуазные интересы».

Если рассматривать заявление Дейенерис в этом контексте, то ее цели очевидны – отныне она собирается не победить в игре престолов, а устранить ее как таковую и навсегда изменить порядок вещей. Если при всей жестокости игра престолов была все же конвенциональна и ее участники были относительно уверены в ее правилах, то отсутствие правил означает хаос.

Это подтверждается предыдущим разговором Дейенерис с Даарио в пятом сезоне о том, как управлять Мизрином и победить Сынов Гарпии. Наемник дает ей совет собрать в день коронации элиту города и уничтожить их всех. На возмущенное восклицание Дейенерис «Я королева, а не мясник» тот отвечает: «Все правители – мясники или мясо».

Опыт правления Дейенерис в Астапоре, Юнкае и Мизпорине четко показывает ее движение от героя сотерианского к герою эсхатологическому, причем поворотным моментом трансформации является роль мессии, которую она выбирает, принимая решение «сломать колесо».

Восьмой сезон «Игры престолов» с каждой новой серией все очевиднее демонстрирует если не «марксистские», то «условно-революционные» черты в образе Дейенерис. При этом – что крайне важно – упомянутая «революционность» сочетается в ней с мессианством. В тот момент, когда героиня принимает решение не повернуть колесо миропорядка, не остановить его, но сломать, она начинает претендовать на создание нового мира. Иными словами, отныне ее целью больше не является достижение Железного трона.

Говоря словами Н. Фрая, квест Дейенерис – это квест мессии, в рамках которого герой спускается из высшего мира и возвращается обратно, возвышая вместе с собой человечество [Frye 1976, p. 111].

И этот квест в семантическое поле «Игры престолов» привносят именно авторы сценария сериала НВО. Налицо если не редактура, но дополнение проблематики книжной саги.

В четвертой серии она говорит Варису: «Я живу, чтобы освободить мир от тиранов. Это моя судьба. И я исполню долг любой ценой». После разрушения Королевской гавани в финальной, шестой серии она обращается к Безупречным с развалин Красного

замка: «Вас оторвали от матерей и вырастили рабами. Теперь вы освободители. Вы освободили жителей Королевской гавани от тирана. Но война не окончена. Мы не отложим копья, пока не освободим всех людей мира. От Винтерфелла до Дорна, от Ланниспорта до Кварта, от Летних островов до Нефритового моря! Женщины, мужчины и дети слишком долго страдали от этого колеса. Вы уничтожите его вместе со мной?»

Крайне важно, к кому обращается Дейенерис – это дотракийцы и Безупречные. И те и другие: а) не обладают собственностью, и б) иерархией внутри своего сообщества, поскольку единственным вождем является сама Дейенерис. Более того, в сериале они показаны максимально унифицированно, что исключает любые проявления индивидуальности.

Таким образом, общество дотракийцев укладывается в определение клана, данное Дюркгеймом: «Мы называем кланом орду, которая перестала быть самостоятельной и стала элементом более обширной группы». Клан он также уподобляет семье: «Именно порождаемые общностью крови связи главным образом соединяют их» [Дюркгейм 1996, с. 183]. Отсюда – понятия о коллективной мести и коллективной ответственности. Главы кланов представляют собой «единственные общественные власти» [Дюркгейм 1996, с. 184].

Черта подобных обществ – коммунизм как «необходимый продукт этой особой сплоченности, поглощающей индивида в группе, часть в целом» [Дюркгейм 1996, с. 187]. Следствием этой сплоченности становится коллективная личность. В книге, как и в сериале, Безупречные описаны именно как подобное общество, единицы которого лишены не только собственности, но и имен. Собственно, Серый Червь – это и есть воплощение коллективной личности Безупречных, на которых опирается Дейенерис.

Контраргумент – свобода, которую предоставила Дейенерис своим рабам, – в свою очередь, не выдерживает идеи «насильственного освобождения» всего мира, которой она одержима в финале («Но война не окончена. Мы не отложим копья, пока не освободим всех людей мира»). Кроме того, книги убедительно показывают, что даже освобожденные от рабства Астапор и Миэрин де-факто погружаются в хаос. Кроме того – и это неоднократно подчеркивает Дж. Мартин – в Вестеросе отсутствует рабство.

Наконец, в своем последнем разговоре с Джоном Сноу в заключительной серии финального сезона она убеждает его присоединиться к ней, чтобы – внимание – строить новый мир и вместе с ней сломать колесо. В этот момент уже совершенно очевидным становится тот факт, что идея насильственного облагораживания мира ценой чужих жизней уже полностью овладела наследницей

Таргариенов. Когда же Джон пытается апеллировать к милосердию, она обрывает его. При этом авторы сценария заставляют героиню практически цитировать «Манифест коммунистической партии»: «Мелкое милосердие не годится. Нужный нам мир не может быть построен теми, кто верен прежнему миру». Сравним с первоисточником: «Законы, мораль, религия — все это для него <пролетариата> не более как буржуазные предрассудки, за которыми скрываются буржуазные интересы». И далее: «У пролетариев нет ничего своего, что надо было бы им охранять, они должны разрушить все, что до сих пор охраняло и обеспечивало частную собственность»¹².

Что же происходит в итоге? Два максимально мифологизированных героя (Дейенерис Таргариен и Джон Сноу), каждый из которых обладает чертами спасителя (по Н. Фраю) и харизматичного правителя (по М. Веберу и Э. Дюркгейму), терпят поражение. Дейенерис погибает от руки Джона, который, заметим, стремится спасти мир от очередного тирана. А сам Джон, совершив преступление, лишает себя возможности править, а Вестерос — шанса обрести обещанного справедливого короля, чья сакральность не уступала бы Арагорну из «Властелина колец».

В финале заключительной серии последнего сезона «Игры престолов» акценты расставляются следующим образом: Тирион, как типичный веберовский политик, легко манипулирует собравшимися на совет наиболее влиятельными фигурами и убеждает их выбрать своим королем наименее влиятельного среди них — Брана Старка. При этом его аргументы носят совершенно современный характер, поскольку опираются на столь актуальную сейчас концепцию сторителлинга: «Что объединяет народ? Войска? Золото? Флаги? Истории»¹³. В мире нет ничего сильнее хорошей истории. Ее не остановить. Ни одному врагу не победить. Он наша память. Хранитель всех наших историй... Наши триумфы, наши поражения. Наше прошлое. Кто лучше сможет вести нас в будущее».

Итак, «Игра престолов» как трансмедийный коммуникативный феномен демонстрирует неразрешимый на данный момент конфликт между сакральным и профанным, равно как секулярными и постсекулярными моделями сознания в обществе.

¹² Маркс К., Энгельс Ф. Манифест коммунистической партии....

¹³ В оригинале — stories.

Благодарности

Статья подготовлена в рамках проекта «Ремедиация мифологии и актуальные трансмедийные практики: литература, кинематограф, видеоигры» № 22-00-070 Программы «Научный фонд НИУ ВШЭ» в научно-учебной группе «Фэнтези как трансмедийный феномен».

Acknowledgements

The publication was prepared within the framework of the Academic Fund Program at HSE University (grant no. 22-00-070 “Remediation of Mythology and Actual Transmedia Practices: Literature, Cinema, Video Games”).

Литература

- Арендт 2014 – *Арендт Х.* О насилии: пер. с англ. М.: Новое издательство, 2014. 148 с.
- Вебер 1990 – *Вебер М.* Наука как призвание и профессия // Вебер М. Избранные произведения: пер. с нем. М.: Прогресс, 1990. С. 707–735.
- Дюркгейм 1996 – *Дюркгейм Э.* О разделении общественного труда: пер. с фр. М.: Канон, 1996. 432 с.
- Дюркгейм 2018 – *Дюркгейм Э.* Элементарные формы религиозной жизни: пер. с фр. М.: Элементарные формы, 2018. 736 с.
- Кильдюшов 2020 – *Кильдюшов О.В.* Социальный порядок и политическая теология в «Игре престолов»: чем культовый сериал интересен для теоретической социологии // Социологическое обозрение. 2020. Т. 19. № 1. С. 139–159.
- Куропаткина 2019 – *Куропаткина О.* Религия как институт и личный выбор в сериале «Игра престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов: Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. С. 67–76.
- Ларрингтон 2018 – *Ларрингтон К.* Зима близко: средневековый мир «Игры престолов» / Пер. с англ. А. Козырева. М.: РИПОЛ-Классик, 2018. 368 с.
- Лефевр 2007 – *Лефевр А.* Повседневное и повседневность // Социологическое обозрение 2007. Т. 6. № 3. С. 33–36.
- Лушкау 2018 – *Лушкау А.* Валар Моргулис: античный мир «Игры престолов». М.: РИПОЛ-Классик, 2018. 352 с.
- Марей 2020 – *Марей А. В.* Карлик, внук и банкир: интуиции современного государства в Вестеросе // Социологическое обозрение. 2020. Т. 19. № 1. С. 160–182.
- Тейлор 2017 – *Тейлор Ч.* Секулярный век: пер. с англ. М.: ББИ, 2017. 967 с.
- Травин 2020 – *Травин Д.Я.* Историческая социология в «Игре престолов». СПб.: Страта, 2020. 414 с.

- Солдаткина 2019 – Солдаткина Я. «Джоново царство»: христианские образы в мире «Игры престолов» // Игра престолов: прочтение смыслов: Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина. М.: АСТ, 2019. с. 193–218.
- Штейнман 2019 – Штейнман М.А. Трансформация метафоры власти в XX – начале XXI столетия (на примере произведений Дж.Р.Р. Толкина и Дж. Мартина) // Полития. 2019. № 2. С. 28–47.
- Frye 1976 – Frye N. *Spirtus Mundi. Essays on literature, myth, and society*. L., Bloomington: Indian University Press, 1976. 321 p.

References

- Frye, N. (1976), *Spirtus Mundi. Essays on literature, myth, and society*, Indian University Press, Bloomington, London, UK.
- Arendt, H. (2014), *O nasilii* [On violence], Novoe izdatelstvo, Moscow, Russia.
- Weber, M. (1990), “Science as vocation”, in Weber, M., *Izbrannye proizvedeniya* [Selected works], Progress, Moscow, USSR, pp. 707–735.
- Durkheim, E.D. (1996), *O razdelenii obshchestvennogo truda* [The division of labour in societ, Kanon, Moscow, Russia.
- Durkheim, E.D. (2018), *Elementarnye formy religioznoi zhizni* [The elementary forms of the religious life], Elementarnye formy, Moscow, Russia.
- Kildiushov, O.V (2020), “Social order and political theology in the ‘Game of Thrones’: why the cult series is interesting for theoretical sociology”, *Sotsiologicheskoe obozrenie*, vol. 19, no. 1, pp. 139–159.
- Kuropatkina, O. (2019), “Religion as an institution and personal choice in ‘Game of Thrones’”, in *Igra prestolov: prochtenie smyslov: Istoriki i psikhologi issleduiut mir Dzhordzha Martina* [Game of Thrones: Reading the meanings. Historians and psychologists explore the world of George Martin], AST, Moscow, Russia, pp. 67–76.
- Larrington, K. (2018), *Zima blizko: srednevekovi mir “Igy prestolov”* [Winter is coming: The Medieval world of “Game of Thrones”], RIPOL-Klassik, Moscow, Russia.
- Lefevr, A. (2007), “Everyday and everydayness”, *Sotsiologicheskoe obozrenie*, vol 7, no. 3, pp. 33–36.
- Lushkau, A. (2018), *Valar Morgulis: antichnyi mir “Igy prestolov”* [Valar Morghulis: the ancient world of “Game of Thrones”], RIPOL-Klassik, Moscow, Russia.
- Marei, A.V. (2020), “Dwarf, eunuch, and banker: The intuitions of the modern state in Westeros”, *Sotsiologicheskoe obozrenie*, vol. 19, no. 1, pp. 160–182.
- Taylor, Ch. (2017), *Sekuliarnyi vek* [A secular age], BBI, Moscow, Russia.
- Travin, D.Ya. (2020), *Istoricheskaya sotsiologiya v “Igre prestolov”* [Historical sociology in “Game of Thrones”], Strata, Saint Petersburg, Russia
- Soldatkina, Ya. (2019), “ ‘John’s Kingdom’: Christian images in the world of ‘Game of Thrones’”, in *Igra prestolov: prochtenie smyslov: Istoriki i psikhologi issleduiut*

mir Dzhordzha Martina [Game of Thrones: Reading the meanings. Historians and psychologists explore the world of George Martin], Moscow, Russia, pp. 193–218.

Shteynman, M.A. (2019), "Transformation of the metaphor of power in the 20th – early 21st century (on the example of the works of J.R.R. Tolkien and J. Martin), *Politeya*, no. 2, pp. 28–47.

Информация об авторе

Мария А. Штейнман, кандидат филологических наук, профессор, Национальный исследовательский университет «Высшая школа экономики», Москва, Россия; 109028, Россия, Москва, Покровский бульвар, д. 11; philology@mail.ru, mshteynman@hse.ru

Information about the author

Maria A. Shteynman, Cand. of Sci. (Philology), professor, HSE University, Moscow, Russia; 11, Pokrovskii Blv., Moscow, Russia, 109028; philology@mail.ru, mshteynman@hse.ru