

Министерство образования и науки Российской Федерации
ФЕДЕРАЛЬНОЕ ГОСУДАРСТВЕННОЕ БЮДЖЕТНОЕ
ОБРАЗОВАТЕЛЬНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ВЫСШЕГО ОБРАЗОВАНИЯ
«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»

Кафедра русской и зарубежной литературы

Художественный мир «Игры престолов» Джорджа Р.Р. Мартина

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студентки 4курса 421 группы
направления подготовки 45.03.01 – Филология
Института филологии и журналистики

Шиндровой Дарьи Анатольевны

фамилия, имя, отчество

Научный руководитель

проф., д.ф.н., проф.
должность, уч. степень, уч. звание

Кабанова Д.И. 17

подпись, дата

И.В.Кабанова

инициалы, фамилия

Зав. кафедрой

зав.кафедрой, к.ф.н., доцент
должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

Ю.Н. Борисов

инициалы, фамилия

Саратов 2017

Введение

Джордж Мартин (George Martin, род. в 1948 г.) – американский писатель, автор популярного фэнтезийного цикла «Песнь льда и пламени» («A Song of Ice and Fire»), совершил настоящий прорыв в жанре фэнтези. Жанр, который за полвека, начиная с Толкиена и до Терри Пратчетта и Нила Геймана пользовался все возраставшей любовью читателей, Мартин поднял из чтения скорее для подростков до уровня литературы, которую всерьез обсуждают ведущие англоязычные критики по обе стороны океана. Он – «правлящий король фэнтези»¹, который резко поднял престиж жанра.

В США и Англии ему посвящена обширная критическая литература. Его часто называют новым Толкиеном, говорят, что Семь Королевств Мартина вполне могут затмить знаменитое Средиземье создателя жанра. Однако даже сочувственно настроенные к Мартину исследователи признают неровность в художественном уровне романов цикла². Так, Э. Сильверлок отмечает, что два последних тома получили отрицательные отзывы за снижение темпа в развитии сюжета и огромное количество новых персонажей, которые недостаточно способствуют развитию сюжета. Мэтт Хилльярд пишет, что, в сравнении с классиком жанра Дж.Р. Толкиеном, миру Мартину не хватает пластичности, визуальности и ландшафтности. Он подменяет их социальным ландшафтом и панорамной картиной общества. Обман читательских ожиданий поклонника фэнтези критик видит в огромном количестве смертей главных и

¹ Mullan J. «Martin is the reigning laureate of fantasy fiction» // The Triumph of Fantasy Fiction. 2015 [Электрон. ресурс] <https://www.theguardian.com/books/2015/apr/03/george-rr-martin-game-of-thrones-and-the-triumph-of-fantasy-fiction>

² Silverlock Ash. George R.R. Martin: Genius or Hack? [Электрон. ресурс] <https://ashsilverlock.com/2012/02/03/george-r-r-martin-genius-or-hack/>; Hilliard Matt. A Song of Ice and Fire 1 – 4 by George R R Martin. [Электрон. ресурс] <https://matthilliard.wordpress.com/2010/08/14/a-song-of-ice-and-fire-by-george-r-r-martin/>; Doyle S. Enter Ye Myne Mystic World of Gayng-Raype: What the “R” Stands for in “George R.R. Martin”. 2011 [Электрон. ресурс] <http://tigerbeatdown.com/2011/08/26/enter-ye-myne-mystic-world-of-gayng-raype-what-the-r-stands-for-in-george-r-r-martin/>

второстепенных персонажей, в разрозненности сюжетных линий, в ретардации кульминации. В рамках гендерного подхода Сэди Дойл дает крайне нелицеприятную оценку творчеству Мартина, объясняя это тем, что Мартин пишет расистское произведение, полное кровавых сцен насилия, сцен растления малолетних и инцеста, примеров возмутительного отношения к женщинам.

Число рецензентов, акцентирующих сильные стороны цикла, значительно больше, и достоинства Мартина в целом определяются через его новаторство в жанре фэнтези. Как историческую фэнтези рассматривает романы цикла А. МакКинти¹, видящий в саге перенесение войны Алой и Белой розы в мир толкиеновской фэнтези. С ним согласен Д. Ланчестер², который подчеркивает особую жестокость мира Мартина: это пропитанная кровью, предательством, нестабильностью среда, насыщенная политическим соперничеством, в котором никто не находится в безопасности. «Песнь льда и пламени» как альтернативная эпическая фэнтези рассмотрена Э. Флад³, и наиболее широкий контекст для осмысления романов Мартина предлагает Нед Виццини⁴, считающий, что Мартин возвращается к пред-фэнтезийной парадигме.

Отечественная критика по Мартину сведена больше к рецензиям и отзывам, основными из которых являются критические работы Дмитрия Злотницкого⁵ и Алексея Мальского⁶.

¹ McKinty A. When and where are George RR Martin's Game of Thrones novels set? 2014 [Электрон. ресурс] <https://www.theguardian.com/books/booksblog/2014/mar/17/game-of-thrones-george-rr-martin-song-ice-fire>

² Lanchester, J. When did you get hooked? [Электрон. ресурс] <https://www.lrb.co.uk/v35/n07/john-lanchester/when-did-you-get-hooked>

³ Flood A. George RR Martin revolutionised how people think about fantasy [Электрон. ресурс] <https://www.theguardian.com/tv-and-radio/2015/apr/10/george-rr-martin-revolutionised-how-people-think-about-fantasy>

⁴ Vizzini N. Game of Thrones': George R.R. Martin fights the genre wars [Электрон. ресурс] <http://herocomplex.latimes.com/books/game-of-thrones-george-r-r-martin-fights-the-genre-wars/>

⁵ Злотницкий Д. Не только «Песнь...» Фантастика Джорджа Мартина [Электрон. ресурс] <http://old.mirf.ru/Articles/art1654.htm>

⁶ Мальский А. Что написал Джордж Мартин кроме «Игры престолов». 2017 [Электрон. ресурс] <https://www.mirf.ru/book/fantasy/dzhordzh-martin-ne-tolko-igra-prestolov>

С учетом критического обзора был избран **материал** исследования – первого романа эпопеи, «Игра престолов», как роман наиболее высокого художественного уровня. **Цель работы** – конкретизация всеми отмечаемого новаторства Мартина в жанре фэнтези через обращение к одному, но чрезвычайно важному аспекту романа, который пока не становился предметом специального анализа, – к описанию и анализу особенностей конструирования автором художественного мира в его разновидности фэнтези.

Для достижения этой цели предстоит решить следующие **задачи**.

1. Рассмотреть объем понятия «художественный мир литературного произведения» (дать историю термина, его концепции и их основные интерпретации).

2. Наметить специфику художественного мира в жанре фэнтези, его связь с мифом, историей, волшебством.

3. Рассмотреть основные компоненты художественного мира «Игры престолов» (образы пространства/времени, символику пространственных образов, трактовку автором персонажей, весьма отличную от норм фэнтези, роль волшебного у Мартина) и выявить в ходе анализа опоры Мартина на различные литературные традиции, степень его оригинальности в синтезе этих традиций.

Новизна и актуальность работы обусловлены как исключительной популярностью творчества Мартина в мире, в том числе в России, так и необходимостью осмысления внутренних закономерностей жанра фэнтези с тем, чтобы уяснить меру новаторства этого писателя в жанре эпической фэнтези.

Первая глава работы посвящена решению первой и второй задач, что составляет теоретическую базу исследования; третья задача решается во второй, практической, главе работы. Заключение подводит основные итоги проведенного исследования. Библиография к работе насчитывает 52 источника, из них 13 на английском языке.

Содержание основной части

В первой главе рассматриваются концепция «художественный мир литературного произведения» и систематизируются наблюдения теоретиков фэнтези по поводу закономерностей построения художественного мира в этом жанре.

Первый параграф, «Понятие «художественного мира», содержит теоретическую базу понятия «художественный мир», а также исследует компоненты, составляющие художественный мир произведения. Многие теоретики сходятся на том, что в основе художественного мира лежит пространство, которое создает автор или писатель. Также в литературном произведении создается и особый психологический мир. Он связан с созданием специальной «психологической среды», в которой обитают персонажи, в которой действуют законы психологии данного конкретного произведения. «Социальный» мир будет характеризоваться цельностью и автономностью. Огромное значение играет нравственный мир произведения, который обладает свойством исторической подвижности в большей степени, чем остальные аспекты художественного мира, потому что нормы морали постоянно меняются с развитием культуры.

По В.Е. Хализеву, «мир литературного произведения – это воссозданная в нем посредством речи и при участии вымысла предметность»¹. Наиболее крупные единицы мира – это персонажи, которые составляют систему, и события, из которых складывается сюжет. Мир включает в себя следующие компоненты – действия героев, их портретные характеристики, явления психики, а также предметы интерьера и пейзажные зарисовки. Речь героев – монологи и диалоги – является частью художественной предметности. Самым малым элементом художественной предметности будут единичные подробности, или детали

¹ Хализев В. Е. Теория литературы: [Учебник для вузов]. М., 1999. С. 46.

изображаемого. С развитием литературы предметный мир произведения становился более подробным и детальным.

Второй параграф, «Художественный мир фэнтези», посвящен проблеме определения феномена фэнтези как жанра и выявлению особенностей построения художественного мира в произведениях фэнтези. Теоретики фэнтези сходятся на том, что, начиная с Толкиена, фэнтези всегда создаёт так называемый «вторичный мир», вторичный по отношению к нашей действительности.

С. Галиев¹ утверждает, что существуют принципы, которые отличают фэнтези от других жанров. Первый – это синтетизм. По мнению исследователя, фэнтези соединяет в себе миф и литературу, вследствие чего и не может быть единого мнения по поводу классификации жанра. Принцип синтетизма тесно связан со временем, поскольку в фэнтези оно разделяется на время мифологическое и время эмпирическое. Второй принцип – это «параллельность» описываемого в фэнтези мира. Третий важный принцип – «мифологизм», связанный со временем и пространством. Миф является основой фэнтези, он придает ей правдоподобность и ощущение реальности. Художественный мир любого произведения в жанре фэнтези будет конструкцией чисто фантастического/мифологического мир, в котором автору предоставлена свобода от всех привычных ограничений реальности, зато и требуется от него создание некоего законченного, целостного в своей автономности, самодостаточного мира.

Во **второй главе** четыре параграфа рассматривают последовательно основные компоненты художественного мира «Игры престолов»: художественное время, пространство, особенности характеристики основных

¹ Галиев С.С. Классификация жанра фэнтези . Произведения Дж. Р. Р. Толкина / Андреевские Чтения. Литература XX века: итоги и перспективы изучения. М.: 2010. Литература XX века: итоги и перспективы изучения. М.: 2010. С. 247.

персонажей, и волшебные, магические элементы этого мира. «Вторичный мир» «Игры престолов» в целом представляет собой характерный для жанра фэнтези автономный самодостаточный мир, населенный людьми, представителями животного мира и существами фантастической природы.

Первый параграф, «Время в художественном мире «Игры престолов», исследует, как взаимодействуют в романе время псевдоисторическое, в создании которого автор опирается на реальную историю европейского Средневековья, и время волшебное, мифологическое. Последнее присутствует в тексте не просто в форме воспоминаний о прошлом Вестероса, но активно взаимодействует со временем историческим в тех эпизодах романа (жизнь Ночного Дозора, воскрешение драконов), которые окажутся самыми важными за пределами первого тома, для сюжетного развития эпопеи в целом.

Второй параграф, «Пространство в художественном мире», рассматривает способы конструирования художественного пространства в романе. Как и Толкиен, Мартин предпосылает тексту романа географическую карту своего мира. В отличие от полностью вымышленной карты Толкиена, в карте Мартина отдельные элементы достаточно близко повторяют реальные географические карты. Если общие географические границы мира Мартина имеют сходство с реальными прототипами, то климат характеризуется необычной сменой времен года. Продолжительность года составляет привычные нам двенадцать месяцев, однако времена года сменяют друг друга с непредсказуемой периодичностью: лето и зима могут длиться по несколько лет. Мы можем заметить очевидную оппозицию Север-Юг, в которой символика обеих сторон света традиционна для европейской культуры, по крайней мере, со времен г-жи де Сталь, которая впервые разграничивала литературы по духу на северные, германские, и южные, романские. Весь набор традиционных для этой оппозиции характеристик задействован у Мартина.

Ось Север-Юг материализуется в романе в образе дороги, ведущей из Королевской Гавани в Винтерфелл и далее до самой Стены. Дорога эта называется Королевский тракт, и в силу особенностей хронотопа дороги – места неожиданных случайностей – многие перипетии сюжета разворачиваются на этой дороге, в ее тавернах, гостиницах, городках.

Джордж Мартин использует еще один традиционный образ европейского пространства – образ леса. Так же, как средневековая Англия была покрыта лесом, северная и центральная части Вестероса покрыты лесами.

Таким образом, символика пространства в «Игре престолов» специально не акцентируется, но поскольку она базируется на древнейших универсальных представлениях о пространстве европейской культуры вообще, она обладает чертами архетипичности, то есть повышенно воздействует на читателя.

Третий параграф, «Герои художественного мира», исследует особенности построения образов персонажей в «Игре престолов» на примере пяти героев первого тома. Повествование в романе ведется через восприятие восьми персонажей, которые чередуются по главам. У каждого из них свое видение происходящих событий, своя психологическая точка отсчета, в чем-то их взгляды пересекаются, в чем-то остаются индивидуальными. Поэтому у читателя по мере развертывания повествования эти индивидуальные восприятия постепенно выстраиваются в целостную картину художественного мира произведения. В первом томе события передаются через мировоззрение Эддарда, Кейтилин, Джона, Тириона, Сансы, Арьи, Брана и Дейенерис. Отличительной чертой Джорджа Мартина является то, что его герои раскрываются в действии. По поступкам героев можно судить об их характерах и о том, каковы герои на самом деле. Персонажи Мартина не статичны, по мере повествования мы видим, что они могут меняться и открывать в себе новые качества. Часто наши суждения о них могут зависеть от разных точек зрения на их действия и поведение.

Так, герои Джорджа Мартина представляют собой тщательно разработанные образы, отличающиеся особым психологизмом, который проявляется в действиях и поступках героев и в некоторых случаях во внутренних монологах и мыслях героев. Следуя своему принципу правдоподобия, Мартин создает героев максимально приближенными к реальности. Персонажи не делятся на положительных и отрицательных, а выступают как сложноорганизованное сочетание противоположных качеств и черт.

Четвертый параграф, «Волшебные элементы художественного мира», посвящен рассмотрению одного из наиболее важных компонентов для литературы фэнтези – наличию волшебных элементов и магических существ. Джордж Мартин создает не историческую фэнтези, несмотря на огромное количество исторических аллюзий; в его «вторичном мире» присутствует очень значимый волшебный компонент. Кроме людей, в романе действуют существа иной природы – Иные или Белые Ходоки, которые олицетворяют смерть и несут людям угрозу истребления. С защитой от этой угрозы связана линия Ночного Дозора, воинского братства, которое охраняет Стену и защищает цивилизацию Вестероса от угроз дикого Севера. Мир магии – это то, во что, по условиям вторичного мира романа, обитатели Вестероса не верят, однако читатель вынужден принять магию как органичную составную часть художественного мира романа. По сравнению с классической фэнтези в художественном мире Мартина меньше волшебного, и волшебное находится на периферии повествования – это твари, обитающие за Стеной, драконы. Но значимость магических элементов от этого не уменьшается. И по мере развития сюжета проявления магии будут увеличиваться, и волшебное постепенно будет выходить на первый план.

Заключение

Систематизирует выводы из проведенного анализа.

Художественное время романа Мартина – это сочетание псевдоисторического времени, отражающего реалии европейского Средневековья, и волшебного времени, которое является каноничным для произведений жанра фэнтези. В «Игре престолов» преобладает первый тип времени. Писатель погружает нас в мир королевских интриг, лжи и коварства, где каждый борется за власть, и где высокий социальный статус и богатство являются решающими факторами при решении проблем. Волшебное время в первом томе периодически напоминает о себе, но находится на периферии повествования.

Пространство «Игры престолов» имеет в своей основе достаточно традиционную для литературы оппозицию Север-Юг. На их привычном для английской литературы символическом контрасте построены жизнь, привычки и традиции жителей Севера и Юга мартиновского Вестероса. Сами образы персонажей, их черты характера и модели поведения также зависят от пространственной оппозиции.

Два образа пространства обладают у Мартина повышенным символическим значением – это дорога и лес. Дорога традиционно выступает как локус неожиданных встреч и место важных сцен, поворотных для сюжетного развития. Лес – место, характерное для пространства европейского воображения, часто являющееся враждебной силой по отношению к человеку. Однако у Мартина мы находим и другие функции пространства леса, он может выступать и как защита от зла и как источник магии.

Система персонажей – самая необычная составляющая художественного мира Мартина. В мире Мартина нет одного главного героя, как это часто принято в фэнтезийной литературе. У него есть несколько основных героев и огромное количество второстепенных, а также те, которые могут появиться в книге лишь раз, и тем самым создают «массовку» к основному действию, что еще больше

приближает его мир к реальности и делает его более полным и самодостаточным. В «Игре престолов» нет традиционного для фэнтези деления героев на положительных и отрицательных. Каждый его персонаж способен явить себя с новой стороны в различных ситуациях. Более того, ни один из персонажей не застрахован от смерти, несмотря на то, играет ли он важную роль в произведении, занимает ли высокое положение, является ли примером добродетели и справедливости.

Волшебные элементы занимают необычное положение в мире Мартина. Они возникают обрывочно на протяжении первого тома и лишь намекают на то, что весь этот мир проникнут невидимой магией и связан ею. Писатель создает уникальную ситуацию – в его мире фэнтези магия не главное, главное – это люди и проблематика власти. Волшебство здесь имеет две формы – физическую, например, драконы, и абстрактную, как черная магия и связь с потусторонним миром.

Таким образом, мы можем заключить, что популярность Джорджа Мартина и интерес к его творчеству вызваны, в том числе, и особым построением художественного мира, который отличается непредсказуемостью происходящих событий, сочетанием несочетаемого (в большей степени это касается героев), мрачностью (обилие кровавых сцен насилия) и правдоподобием. Более того повествование, строящееся на главах, посвященных разным героям, не позволяет читателю сфокусироваться на какой-то одной сюжетной линии и позволяет ему видеть всю полноту мира, с разных сторон и точек зрения.

Мерфи