

МИНОБРНАУКИ РОССИИ
Федеральное государственное бюджетное образовательное учреждение
высшего образования
**«САРАТОВСКИЙ НАЦИОНАЛЬНЫЙ ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЙ
ГОСУДАРСТВЕННЫЙ УНИВЕРСИТЕТ ИМЕНИ
Н.Г. ЧЕРНЫШЕВСКОГО»**

Кафедра русской и зарубежной литературы

«Игра престолов» Джорджа Мартина: от романа к сериалу

АВТОРЕФЕРАТ БАКАЛАВРСКОЙ РАБОТЫ

Студенки 4 курса 421 группы
направления 45.03.01 – Филология

Института филологии и журналистики

Абдуллаевой Ламии Сагифовны
фамилия, имя, отчество

Научный руководитель
Профессор, д.ф.н., профессор

должность, уч. степень, уч. звание

Зав. кафедрой

зав.кафедрой, к.ф.н., доцент

должность, уч. степень, уч. звание

подпись, дата

И. В. Кабанова

инициалы, фамилия

подпись, дата

Ю.Н. Борисов

инициалы, фамилия

Саратов 2020 год

Введение

В данном исследовании рассматривается экранизация романа Джорджа Мартина «Игра престолов» (1996) в качестве первого сезона одноименного сериала (2011) с точки зрения современной теории экранизации. В нём мы анализируем роман Мартина на предмет теоретического потенциала его воплощения в кино, а затем применяем подход Брайана Макфарлейна к сериалу с позиции соотношения экранизации с романом-первоисточником.

Создание Дж. Мартином цикла «Песнь Льда и Пламени», первой частью которого является «Игра престолов», заставило критику увидеть в нём «американского Толкина». Мартиновский этап в эволюции жанра фэнтези, полагает, например, Лев Гроссман¹, связан с отказом от восприятия мира как непрестанной борьбы между Добром и Злом, появлению в фэнтези неоднозначных героев, которых писатель изображает с высокой психологической достоверностью. Эти и другие особенности открыли новые возможности жанра, книги Мартина приобрели статус «обновлённого» фэнтези.

В отечественной критике стилизованная под Средневековье «Песнь Льда и Пламени» рассматривается в качестве эталона «исторического» направления жанра фэнтези². Книги Мартина привлекают читателей по разным причинам: писатель разрушает типичные штампы жанра; он ведёт игру с читателем – многие события одной книги меняют смысл при прочтении следующих; писатель любит своих героев и заставляет читателя разделить его чувства.

«Песнь Льда и Пламени» – пожалуй, второй (после «Властелина колец» Толкиена) текст в жанре фэнтези по степени внимания к нему критики.

¹ Grossman, Lev. "Books: The American Tolkien" [Электронный ресурс]. URL: <https://web.archive.org/web/20081229125934/http://www.time.com/time/magazine/article/0%2C9171%2C1129596%2C00.html>

² Злотницкий, Дмитрий. «Игра престолов» vs реальное средневековье [Электронный ресурс]. URL: <https://www.mirf.ru/book/igra-prestolov-realnoe-srednevekove> ; Бунтуй, бунтуй, что умирает свет...»: Михаил Назаренко о творческом пути Джорджа Мартина [Электронный ресурс]. URL: <https://fantlab.ru/work92452> ; Между Льдом и Пламенем [Электронный ресурс]. URL: <http://old.mirf.ru/Reviews/review1439.htm>

Сборники эссе «Beyond the Wall...»¹ и «Mastering The Game of Thrones»² анализируют различные аспекты цикла. Отдельно стоят исследования, сопоставляющие «Песнь» со Средневековьем, средневековой литературой, акцентирующие исторический реализм в экранизации цикла³. В книге «Gods of Thrones...» предлагается свежий взгляд на религиозное разнообразие «Песни Льда и Пламени»⁴. Женские персонажи цикла рассматриваются в сборнике статей «Queenship and the Women of Westeros...» (2019)⁵. Джозеф Рекс Янг ставит целью изучение «Песни» в рамках современных теорий жанра фэнтези⁶.

Все названные выше работы свидетельствуют о признании мастерства Джорджа Мартина. Динамика публикации названных исследований свидетельствует о том, что столь беспрецедентный интерес к произведению в жанре фэнтези вызван экранизацией цикла.

В 2007 году канал HBO получил права на экранизацию «Песни Льда и Пламени». Шоураннерами сериала «Игра престолов» выступили Дэвид Бениофф и Д. Б. Уайсс. С 2011 г. на протяжении восьми лет зрители всего мира ждали весны, когда по воскресным вечерам на канале HBO в праймтайм, с 9 до 10 вечера, шла премьера очередной серии нового сезона. Это было крупное событие в культуре – в сети, помимо официального сайта проекта, возникли десятки тематических сайтов, созданных его поклонниками. Занятые в сериале актеры за эти годы выросли до звездного статуса. Цитаты из сериала

¹ *Lowder, James*. Beyond the Wall: Exploring George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire, From A Game of Thrones to A Dance with Dragons. Dallas: Smart Pop Books, 2012. 240 p.

² *Battis, Jes*. Johnston, Susan. Mastering The Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire. McFarland: 2015.

³ *Pavlac, Brian* (Ed.). Game of Thrones versus History: Written in Blood. Hoboken, NJ, 2017. [Электронный ресурс]. URL: https://books.google.ru/books?id=N1E_DgAAQBAJ&pg=PR5&hl=ru&source=gbs_selected_pages&cad=3#v=onepage&q&f=false ; *Jamison, Carol Parrish*. Chivalry in Westeros: The Knightly Code of A Song of Ice and Fire. Jefferson North Carolina: McFarland, 2018 ; *Carroll, Shiloh*. Medievalism in A Song of Ice and Fire and Game of Thrones. D.S. Brewer, 2018. [Электронный ресурс]. URL: https://books.google.ru/books/about/Medievalism_in_a_Song_of_Ice_and_Fire_an.html?id=9GnGtAEACAAJ&redir_esc=y

⁴ *Hubbard Ron A., Le Donne Anthony*. Gods of Thrones: A Pilgrim's Guide to the Religions of Ice and Fire. Independently Published, 2018. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/42416709-gods-of-thrones>

⁵ *Rohr, Zita, and Benz, Lisa* (Eds.) «Queenship and the Women of Westeros: Female Agency and Advice in Game of Thrones and A Song of Ice and Fire». Palgrave Macmillan, 2019. [Электронный ресурс]. URL: https://books.google.ru/books?id=fBC9DwAAQBAJ&pg=PR4&hl=ru&source=gbs_selected_pages&cad=2#v=onepage&q&f=false

⁶ *Young, Joseph Rex*. George R. R. Martin and the Fantasy Form. Routledge, 2019. [Электронный ресурс]. URL: <https://www.goodreads.com/book/show/43211068-george-r-r-martin-and-the-fantasy-form>

становились мемами, появились разнообразные товары с логотипами на основе сериала. Проект стал одним из самых прибыльных на телевидении, а также удостоился множества наград, таких как «Эмми», «Хьюго» и «Золотой глобус».

Актуальность исследования состоит в том, что цикл Мартина «Песнь Льда и Пламени» и созданный на его основе сериал «Игра престолов» представляют сверхпопулярный, но при этом уникальный феномен в современной культуре, в котором качественная литературная основа нашла на редкость адекватное воплощение в кино. Многие зрители сериала испытали потребность прочесть романы Мартина, а его читатели стали зрителями. В сознании публики возникло единство рецепции литературного произведения и произведения кинематографа. Об этом свидетельствует и подход в новейших исследованиях, когда ученые обращаются одновременно к тексту романа и к кинотексту. Наша работа пополняет круг подобных исследований.

Новизна этого исследования заключается в применении метода структурного анализа нарратива, который был выдвинут Р. Бартом и развит Б. Макфарлейном для анализа кинонарратива, с целью проанализировать адаптацию романа «Игра престолов» в первый сезон одноименного сериала.

Объектом исследования являются бартовские ядерные и интегративные функции в романе, а также способы их воплощения в телесериале.

В качестве предмета исследования был выбран первый роман из фэнтези-цикла Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени» – «Игра престолов», – а также первый сезон одноименного телесериала.

Нами были поставлены следующие **задачи**:

1. Рассмотреть отечественные и западные работы по теории экранизации с тем, чтобы выработать теоретическую базу исследования.
2. Проанализировать роман «Игра престолов» в соответствии с выбранным теоретическим подходом.
3. Применить этот подход для анализа первого сезона «Игры престолов» (2011) с точки зрения соотношения киноверсии с литературным оригиналом.

Работа состоит из введения, теоретической и практической глав, заключения и списка использованных источников из 67 названий.

Основное содержание работы

Введение содержит краткие биографические сведения о Джордже Р. Р. Мартине, обзор критических мнений о цикле «Песнь Льда и Пламени», краткую информацию о телесериале «Игра престолов», определение цели и задач исследования.

В первой, теоретической главе приводятся сначала основные труды по теории экранизации советских и российских киноведами с целью проследить эволюцию осмысления литературы как источника для кинематографа и основные подходы к понятию экранизации. Далее рассматриваются основные методы анализа экранизаций, предложенные в классических и современных работах киноведами.

Мы выяснили, что в исследованиях таких теоретиков, как В. Б. Шкловский и Бела Балаш, выражается мысль о независимости кино от других видов искусства – идея «чистого кино». Исследованию экранизаций в отечественной теории кино не уделялось большое внимание, киноадаптации часто не воспринимались всерьёз. По этим причинам теоретики называли экранизации «злом» (В. Б. Шкловский), либо старались избегать написания адаптированных сценариев (Бела Балаш). В более современных исследованиях экранизация не воспринимается с негативной коннотацией, как это было раньше. В целом, на раннем этапе становления кинематографии вопросу экранизации не посвящалось столько исследований, сколько после 1945 г.

Начиная с работы Джорджа Блустоуна в 1957 году и по сей день вопросы экранизации в западном киноведении продолжают развиваться в разных направлениях. Литературное произведение рассматривается как «сырой материал» для обработки в кино (Дж. Блустоун); с целью разграничения элементов, переводимых или непереводаемых на язык кино, применяется структурный анализ повествовательных текстов (Б. Макфарлейн); экранизации исследуются с целью дать практическую установку для сравнения и анализа

произведений обеих сфер искусства (Десмонд и Хокс). Почти во всех работах делается акцент на различиях средств выражения в кино и литературе, а именно, что в первом таковыми являются визуальные, звуковые и вербальные средства, в литературе же – только слово. Соответственно, критерий верности оригиналу (*fidelity*) воспринимается в основном отрицательно – произведение не может быть экранизировано «целиком и полностью» из-за разницы языка двух искусств.

Таким образом, теория экранизации претерпела значительные изменения. Если сначала теорией кино занимались в основном энтузиасты кинематографа, то со временем, по мере превращения кино из развлечения в искусство, теория кино постепенно превратилась в самостоятельную дисциплину, и теория киноадаптации заняла в ней особое место.

В практической главе нашего исследования была применена теория экранизации Брайана Макфарлейна, изложенная в его монографии «*Novel to Film*». Остановимся подробнее на этой работе.

Теоретик предлагает разделение процесса экранизации на «перевод» (*transference*) и киноадаптацию (*adaptation proper*). Под первым подразумевается процесс, в ходе которого нарративные элементы романа легко переносятся в фильм, а под киноадаптацией понимается поиск соответствующих романским элементам кинематографических эквивалентов. Для сопоставления нарратива в романе и фильме Макфарлейн опирается на исследования Ролана Барта. Последний выделяет функции «дистрибутивные», то есть собственно функции нарратива (относятся к действиям и событиям, по своей природе они «горизонтальные», связаны между собой в тексте линейно и относятся к понятию «делать»), и «интегративные» – признаки (единица отсылает не к следующей за ней и ее дополняющей единице, а к более или менее определенному представлению, необходимому для раскрытия сюжетного смысла; психологические характеристики, символика; относятся к понятию «быть»).

Барт разделяет собственно функции на кардинальные (или ядерные) и функции-катализаторы. Он пишет, что «функция является кардинальной, когда соответствующий поступок открывает некую альтернативную возможность, имеющую значение для дальнейшего хода действия... Кардинальные функции - это моменты риска в повествовании; зато катализаторы, заполняющие пространство между этими альтернативными точками, создают своего рода зоны безопасности, спокойствия, передышки»¹.

И кардинальные функции, и функции-катализаторы не зависят напрямую от языка – они представляют те элементы повествования, которые могут быть переданы вербально или аудиовизуально и, соответственно, переносятся из литературы в кино без изменений. Среди интегративных функций, которые подразделяются на «признаки в точном смысле слова», то есть помогающие «раскрыть характер персонажа, его эмоциональное состояние, обрисовать атмосферу, в которой разворачивается действие», и «информативные», «позволяющие идентифицировать людей и события во времени и пространстве», только последние могут быть перенесены в кино напрямую. Для изображения «признаков в точном смысле слова» следует трансформировать литературные средства в кинематографические, они и представляют главную проблему в процессе экранизации.

Макфарлейн подходит к экранизации по принципу структурного анализа Барта, поэтому в его работе фокус направлен на изучение изменений в процессе переноса литературного произведения на большой экран.

Вторая глава является практической и состоит из двух разделов.

В первом разделе, «**Ядерные и интегративные функции в романе Дж. Мартина «Игра престолов»**», выделяются ядерные и интегративные функции в романе Дж. Мартина «Игра престолов».

Начинается раздел с единственного типа функций, которые могут быть перенесены в кино напрямую – с подкласса интегративных функций, с

¹ Барт, Ролан. Введение в структурный анализ повествовательных текстов [Электронный ресурс]. –URL: http://philologos.narod.ru/texts/barthes_recits.htm (дата обращения: 16. 05. 2019).

функций информативных. Анализ информантов позволил выделить особенности созданного Мартином мира и увидеть параллели с реальной историей, с европейским Средневековьем.

Прежде всего, были рассмотрены внетекстовые элементы романа – это карты и Приложение. Пять карт в начале «Игры престолов» облегчают автору и читателю ориентацию в огромном воображаемом эпическом мире, придают этому миру дополнительную степень обоснованности. В свою очередь, Приложение в конце романа дает информацию о знатных домах Семи Королевств. Оно оформлено почти как родословные книги средневековой аристократии, что подчёркивает «историчность» повествования. Иллюзия подлинности событий создается также с помощью обозначения времени действия. Автор указывает возраста персонажей, длительность тех или иных событий «истории» мира «Игры престолов», а также упоминает легенды о древних существах. Одна из особенностей фэнтези-мира Мартина состоит в том, что периоды холода и тепла, лето и зима сменяются непредсказуемо, причем каждый сезон может длиться несколько календарных лет. В «Игре престолов» также представлены различные вымышленные религии и языки.

Писатель отмечал, что вдохновением к созданию «Песни» служили реальные исторические события. Прежде всего, это война Алой и Белой розы. Параллель создаётся уже на уровне имен главных конфликтующих домов: Старки – Ланнистеры, Йорки – Ланкастеры. Война в романе разворачивается в связи с большим количеством претендентов на трон, что снова отсылает нас к Войне роз. Так, писатель создаёт вымышленное пространство, похожее на реальный мир, но также разительно от него отличающееся.

Второй тип интегративных функций – те, что помогают созданию атмосферы действия. Основное содержание действия – борьба за власть, которая сопровождается политическими интригами, насилием; центральная проблематика – истоков зла, ответственности человека за зло, расплаты за зло. Поэтому текст создает атмосферу страха, ужаса, бесконтрольного насилия, которому отдельные персонажи романа бросают вызов. В этой части мы сразу

провели параллель с сериалом для демонстрации того, каким образом были переданы интегративные функции.

Атмосфера страха создается с самого начала романа. В прологе трое разведчиков Ночного Дозора, охраняющего жителей Вестероса от опасностей далекого Севера, сталкиваются с мистическими ожившими мертвецами Иными. Использование автором приемов литературы мистики и ужаса усиливает ощущение опасности и передает чувство животного страха. В телесериале преследование Иными, а также детально показанные убийства двух разведчиков, музыка и актёрская игра передают ту атмосферу, которая была создана в прологе книги.

Значительное место в романе отведено сновидениям персонажей, которые могут быть предупреждением о грядущей опасности, нести успокоение и придавать героям силы. Данный тип интегративных функций в процессе экранизации может быть передан языком кинематографии, особенно сны, видения вполне возможно экранизировать. Однако анализ сериала показал, что эти эпизоды подверглись значительному сокращению, либо были переданы иными способами.

Созданию определенной атмосферы действия способствуют и мифы о прошлом Вестероса. Они придают роману эпичности и масштабности, а рассказы о возникновении Семи Королевств создают особую атмосферу, заставляют читателя поверить в реальность происходящего.

При любой экранизации важным элементом для создания определённой атмосферы действия является саундтрек. В «Игре престолов» для каждого сюжета, персонажа и события была создана соответствующая музыкальная тема. Так, композитору Рамину Джавади удалось создать запоминающийся саундтрек, который соответствует атмосфере каждой сцены, где присутствует музыка.

Последний тип функций – кардинальные, или ядерные функции – по Барту-Макфарлейну, это те, без которых история перестает быть опознаваемой историей, это базовое сцепление событий и характеров внутри сюжета. У

Мартина нет однозначности героев, в них намешано хорошего и дурного, все дело в пропорциях. И вот чтобы эту психологическую сложность передать, автор использует систему повествователей. В «Игре престолов» повествование ведется от третьего лица, однако, каждая глава называется именем какого-либо персонажа, и события рассматриваются с его/ее точки зрения. В этих главах мы можем проследить за ходом мыслей центральных персонажей, нам изнутри показаны их чувства и эмоции.

В романе выделены три сюжетные линии: события на континенте Вестерос, которые приведут к длительной борьбе за престол; линия Дейенерис Таргариен, дочери свергнутого короля; наступление племени одичалых и древних созданий – Иных. Мы ограничились подробный анализ первой линией, поскольку она является основной в романе. В центре этой линии находится расследование убийства десницы короля, которое проводит благородный северянин Эддарт Старк. Для этого герой покидает родной Север и отправляется вместе с королем на Юг. С каждой страницей читатель всё больше узнаёт о моральном разложении Юга, о неискренности власти, которая находится в руках интриганов, шпионов, людей со своими интересами. Критика неоднократно отмечала убедительность, с которой Мартин описывает механизмы работы политики.

Второй раздел, «Анализ первого сезона сериала «Игра престолов» как экранизации одноименного романа», анализирует способы переноса выделенных конкретных функций из романа на экран.

Рассмотренные нами *информативные функции* в телесериале включают начальные титры, пространство сериала (места съёмок), прямую визуальную внешнюю характеристику (также дизайн костюмов).

Карта созданного Мартином мира визуализируется в заставке сериала. Из привычной плоскостной карты, которая предпослана роману Мартина, как будто из-под земли прорастают основные города и замки Семи королевств, в миниатюре возникают основные места действия в сериале. Это облегчает зрителю ориентацию в хитросплетениях сюжета и одновременно может

расцениваться как зримое выражение смысла романа, визуализация в мультипликации невидимых «пружин интриг» Семи Королевств.

Духу романа Джорджа Мартина соответствуют и пейзажи, выбранные для съемок сериала. Первый сезон «Игры престолов» создавался на территории Северной Ирландии, на Мальте и в Канаде. Кроме того, создатели сериала прибегли к использованию визуальных спецэффектов. Несмотря на то, что это фэнтези, в экранизации «Игры престолов» немного присущих жанру элементов. Более того, ответственные за визуальные эффекты люди в различных интервью называли создание реалистичного материального мира Вестероса самым сложным в работе. Это может быть объяснено стремлением создателей к псевдоисторизму, к созданию пространства, похожего на эпоху Средневековья.

Не менее интересный аспект создания сериала – дизайн костюмов. Художником по костюмам в первых пяти, а также в седьмом сезоне была Мишель Клэптон – трёхкратный лауреат премии «Эмми» за лучшие костюмы в «Игре престолов». Она создала индивидуальный стиль для каждого семейства Вестероса, а при перемещениях героев меняется и их внешний вид. Мишель Клэптон сумела передать собственное видение этого вымышленного мира посредством детальной разработки костюмов для экранизации «Игры престолов».

Результаты анализа *ядерных функций* показали, что все основные события книги воспроизведены, но многие сцены подверглись сокращению, что-то было добавлено или заменено. Сюжет романа передан максимально бережно. В этой части мы сосредоточили внимание на том, что является подлинным ядром художественного впечатления – на образах главных героев в романе и в его экранизации. Образы многих рассмотренных нами персонажей в целом соответствуют романным (Шон Бин как Эддард Старк, Питер Динклейдж как Тирион Ланнистер, Кит Харингтон как Джон Сноу). Наиболее яркие различия были подмечены в образах романских «злодеев» – близнецов-любовников Серсеи и Джейме Ланнистеров (Лина Хиди и Николай Костер-Валдау). В книге нет ни одной положительной характеристики этих

персонажей, за исключением их любви к их детям. При экранизации были добавлены сцены, смягчающие их образы, придающие им неоднозначность и сложность. Итак, ядерные функции в экранизации сохраняют верность оригиналу. Неожиданные сюжетные повороты, убийства главных героев (кульминационное событие романа – казнь Эддарда Старка, обвиненного в предательстве) вполне могли отвратить зрителя, но «Игра престолов» покоряет именно своей новизной и непредсказуемостью.

В Заключении подводятся итоги нашего анализа адаптации романа «Игра престолов» в первый сезон одноименного сериала.

Анализ романа показывает, насколько обширен и сложен мартиновский мир. Писатель придал своей истории достоверности, черпая вдохновение из реальных исторических событий. Кроме того, соответствуя основному содержанию действия – борьба за власть, интриги и насилие, – роман создаёт определённую атмосферу, а именно атмосферу страха, ужаса, бесконтрольного насилия. Множественность повествователей в книге запечатлевает мысли, эмоции и чувства конкретного персонажа, а три сюжетные линии проходят параллельно друг другу, в этом романе редко пересекаясь друг с другом. Изначальные сомнения Мартина в возможности экранизации этого масштабного полотна вполне понятны. Однако работа авторов сериала показала, что это возможно.

Исследование показало особую изобретательность создателей сериала при переносе на экран интегративных функций романа, для чего они задействовали все технические возможности современного кино: 3D графика, бесшовная склейка мультипликации с кадром, снятым в реальности, информативность пространственных образов (особенно титров), детальная проработка костюмов, то есть исключительная тщательность в создании материального мира кинопроизведения.

А близкое и равномерное по отношению к тексту романа воспроизведение ядерных сюжетных функций оказалось подкреплено блестящей игрой актеров, которые глубоко вжились в персонажей Мартина и

по окончании работы признавались, что «Игра престолов» навсегда останется для них вершиной актерской карьеры, неповторимым успехом.

Грамотное, высокопрофессиональное обращение кинематографистов с замечательной литературной первоосновой, романом Джорджа Мартина «Игра престолов», обеспечило взрывную популярность первого сезона сериала и его последующее превращение в легенду кинематографа 2010-х годов.