

# Бесконечная игра престолов

17 сентября 2012 г.



Джордж Р.Р. Мартин  
*Песнь льда и пламени*

(5 из 7 запланированных томов).

Bantam, 1996-2012. Бумажное издание, 5232 страницы, \$75.

**В** сегодняшнем радикально скептическом постмодернистском мире повествовательность, рассказывание историй, смущает тем, что подразумевает смысл. Простое построение сюжета, имеющего начало, середину и конец, в котором события отобраны и расставлены с определенной художественной целью, предполагает некое смысловое намерение, стремление привнести в мир смысл, даже если в рассказе он предстает неуловимым и загадочным. Поэтому всепроникающим тропом модернистской и постмодернистской литературы является ирония. Повествование строится не для придания смысла, а для того, чтобы поставить под сомнение само придание смысла. Повествовательные головоломки Кафки дают нам знакомый модернистский пример, а произведения Томаса Пинчона – постмодернистский. «Процесс» или «Выкрикивается лот 49» – это не просто последний нервный смешок над жизнью, а последний смех над самим повествованием. И все же люди продолжают сочинять истории и читать их. Можно сказать, что мы ничего не можем с собой поделать, и в этом отчасти заключается повод для насмешки. Сартр подвел этому итог, назвав человека бесполезной страстью, существом, обреченным искать смысл в мире, в котором его нет.

Что происходит, когда писатель-постмодернист сталкивается с проблемой смысла в сфере толкиновского фэнтези? Одним из ответов может служить грандиозный цикл Джорджа Р.Р. Мартина «Песнь льда и пламени», экранизируемый теперь на канале *HBO* под названием первой книги из пяти (на сегодняшний день) «Игра престолов». Мартин работает над книгами цикла с 1991 года, и продано уже 22 млн. экземпляров. В отзыве журнала *Time*, который издательство помещает на заднюю обложку каждой книги, Мартин назван «американским Толкином». В этом есть своя фантомная правда, но я бы уточнил это утверждение, сказав, что Мартин – это американский Бальзак или Золя XXI века в жанре фэнтези. При чтении первых пяти книг серии, а они просто огромны (третья, «Буря мечей», занимает более 900 страниц, а пятая, «Танец драконов», – около 1000), возникает ощущение, что повествование может продолжаться бесконечно, во все больше и больше расходящихся сюжетных линиях, растекающихся подобно рукам гигантской дельты. Сейчас Мартин работает над шестой книгой «Ветра зимы».

Первая книга, в которой основное внимание уделено дому Старков и его начавшемуся конфликту с домом Ланнистеров, достаточно сдержанна, поскольку в ней преимущественно развивается вариант Войны Роз, повествуемый автором «глазами» членов семьи Старков, одного Ланнистера и выжившей в изгнании дочери предыдущей королевской семьи Дейенерис Таргариен. Книга хорошо скомпонована благодаря сосредоточенности на одной семье, относительно ограниченному месту действия и преобладающей сюжетной линии – уничтожению этой семьи. История Дейенерис разворачивается в другой части мира и функционирует, за исключением исторической связи, независимо от Старков. К тому времени, когда мы доходим до четвертой и пятой

книг (общим объемом около 1600 страниц), которые охватывают один и тот же временной промежуток, но в разных местах и с разными персонажами, число героев, в перспективе которых ведется повествование, и, соответственно, сюжетных линий, увеличивается с восьми в первой книге до двадцати одного, а второстепенных персонажей – до такого количества, которого мне и не счесть; множится число знатных домов и локаций, а также карт и приложений со списками персонажей по их принадлежности к тому или иному дому. По сравнению с этим «*Властелин колец*», чей объем заставил призадуматься издателя, выглядит как короткий рассказ Хемингуэя. У меня есть ощущение, что мир Мартина снова на чем-то сосредоточится, когда в нем установится связь между историей Дейенерис и историей остальной частью планеты, но сколько времени на это понадобится автору, остается только догадываться.

**М**артин – по-настоящему увлекательный писатель, обладающий большой изобретательностью и выносливостью, пишущий ясную, непретенциозную прозу, подходящую для популярной литературы. Его цель – заставить читателя глотать страницы. И проза этому не помеха, хотя сюжет может быть. Он создал средневековое фэнтези, кровавое и гротескное как якобинская драма. Поначалу это хорошо работало, но теперь история стала настолько обширной и размытой, что трудно удержать в голове все ее части – мне, во всяком случае, приходится возвращаться назад в попытках восстановить связность каждой сюжетной линии после того, как в нее вмешалось множество других. Гигантский разброс истории Мартина, преумножение персонажей и предысторий делают то, как он управляется со своим повествованием, почти столь же интересным, как и сама история: что он теперь будет делать, чтобы у читателя сошлись концы с концами?

Мартин работает с четырьмя жанрами, каждый из которых способствует разрастанию. Первый – фэнтези. Огромный, но неоконченный труд Эдмунда Спенсера «*Королева фей*» был задуман как иллюстрация двадцати четырех добродетелей в двадцати четырех книгах. Спенсер завершил шесть и начал седьмую, и уже этого было предостаточно. Опубликованное фэнтези Толкина по сравнению с его личным архивом – это десятая часть айсберга над водой; к счастью, мы получили только эту десятую, и, возможно, даже слишком много. Фэнтези – это жанр для писателей и читателей, которые любят населять и исследовать воображаемые миры. Миростроение имеет для фанатов жанра особое значение, и чем оно масштабней, тем лучше. Потенциалом для неограниченного расширения обладают также романы Нового времени, в основе которых лежит мотив квеста или плутовских походов. Примерами могут служить «*Дон Кихот*» и «*История Тома Джонса*». Еще один жанр, это, конечно, рыцарский роман, например, свод «*Смерть Артура*», тоже эпически длинный и квестовый. Чрезвычайно обширным должен быть и современный социальный роман, стремящийся изобразить и проанализировать целое общество на всех уровнях; здесь первенство принадлежит Бальзаку и Золя.

«*Песнь льда и пламени*» содержит элементы всех этих «экспансивных» жанров, и каждый из них провоцирует автора на создание или захватывание целого мира, предъявляя соответствующие вызовы к структуре повествования. Независимо от жанра, некоторые писатели просто любят изображать персонажей и охотно создают их во множестве. Чосер обещал дать каждому из своих тридцати паломников по четыре рассказа, а это ошеломляющие сто двадцать. Но успел завершить только двадцать – его амбициозный замысел, как и у Спенсера, оказался протяженной его жизни. Мартин любит, чтобы персонажей было много. И погодите-ка! Во всем этом много денег. Выпускаются карточные, настольные и видеоигры, календари, адаптации комиксов, HBO снимает сериал. Зачем же прекращать музыку?

**К**огда проект столь масштабен, а автор столь пристрастен к разным жанрам, способным его вместить, неудивительно, что «*Песнь льда и пламени*» не просто огромна, но и потенциально незавершима, и здесь я возвращаюсь к постмодернизму и отношению Джорджа Р.Р. Мартина к Джону Р.Р. Толкину. В мире, населенном существами, рассказывающими и поглощающими истории, в котором от повествования больше не ожидают, что оно будет

служить проводником какого-либо глубокого смысла, мы, возможно, обречены на истории, которые никогда не достигают завершения. Теперь, когда прием иронии многократно разыгран, а иронический эффект историй, призванных отменить самую возможность интерпретации, безнадежно устарел, нам остается лишь собственно конструирование историй, которые не могут никуда прийти, но и не могут закончиться. *«Песнь льда и пламени»* тому пример.

Эдмунд Уилсон написал знаменитую язвительную рецензию на *«Властелина колец»*, в которой решительно отнес его к категории книг для мальчиков. Мало женщин, нет секса. Герои, в основном, выжили. Концовка слишком радужная. Уилсон не поставил автору на вид отсутствие самоиронии, но для модерниста Уилсона это, вероятно, было наихудшим из грехов. Автору следовало изобразить жизнь куда более мрачной и отнюдь не такой благородной. Если уж он не был способен к насмешке над собой, то хотя бы хихикнул. Но нет, для Толкина так же немыслимо смеяться над собой, как для католика посмеяться над причастием. Как ни странно, отсутствие иронии – это у Джона Р.Р. и Джорджа Р.Р. общее. Хотя некоторым из персонажей Мартина присуща ирония, он, как кажется, осознает, что авторская ирония исчерпана. Он откровенно исходит из гоббсовской предпосылки, что жизнь человека в естественном состоянии (а его герои никогда от него не далеки) «одинока, бедна, мерзка, жестока и коротка», и подчиняет своих героев этому закону. В книге много секса и насилия (а что касается секса, то *HBO* добавляет еще). Мартина нисколько не затрудняет убивать главных героев, какими бы замечательными или отвратительными они ни были: в конечном итоге все попадают в одну и ту же мясорубку битв и предательств, независимо от их моральных качеств и читательских симпатий. Одна из причин популярности его цикла – это «клиффхэнгерность»: самые увлекательные персонажи могут лишиться жизни на любой странице.

В вопросах религии Толкин и Мартин являются противоположностью друг друга. Толкин никогда не изображает религию, но *«Властелин колец»* – глубоко религиозная книга, и католические убеждения Толкина пронизывают ее текст. Критики, в том числе Брэдли Бирзер и Ральф Вуд, отмечают наличие во *«Властелине колец»* специфических сакральных образов, но сакрально все мировоззрение Толкина: мир Средиземья – это внешнее выражение благодати единого бога Илуватара, материальное проявление музыки (Слова) творения, которое Толкин изобразил в двух мифах *«Сильмариллиона»*. *«Властелин Колец»* предполагает в трудных условиях человеческого существования глубину смысла, полностью известную только Богу.

Но хотя Мартин изображает множество религий, его книга не религиозна. Даже когда он пишет о колдовстве и сверхъестественном, он пишет с позиций гоббсовского материализма. Его магия – черная, это сила, которую люди иногда способны использовать для достижения своих целей; религия – это то, к чему они могут обратиться за утешением и комфортом, пусть и безрезультатно. Магия – это своего рода темная технология, религия – плацебо. В его мире четыре основные религии: северный анимизм (чардрева Старков и северян), религия Семерых (многаликий, но единый бог, включающий и три женских фигуры), манихейская религия поединка света и тьмы и культ смерти. В мире Мартина эти религии – просто исторические факты, они рассматриваются с этнографической тщательностью, но ни одна из них не является точным описанием или указателем на глубинные духовные истины. Они – часть человеческого мира Мартина, институциональные факторы в борьбе людей за власть и средства личного утешения и отпущения.

**Б**ывают моменты, когда сходство между *«Песнью льда и пламени»* и *«Властелином колец»* напоминает сходство между живым персонажем и его ожившим трупом. Я говорю не в укор прозе Мартина – он пишет живо, хотя и пространно, – а в отношении рассказываемой им истории, которая не только полна ужасов, но нередко изображает их, придавая макабрический оборот одному из христианских элементов Толкина. Возьмем, к примеру, воскрешение Гэндальфа во *«Властелине колец»*, возвращенного к жизни в Средиземье, чтобы завершить свою миссию духовного лидера Братства кольца. Это истинное воскресение, подобное тому, что описано апостолом Павлом в 1-м послании к Коринфянам, гл. 15. Гэндальф уже не тот, кем был,

а нечто более могущественное и лучшее. Теперь он Гэндальф Белый, и поскольку Арагорн, Гимли и Леголас не сразу узнают его, в этом усматривается сильная аллюзия на явления воскресшего Иисуса, фигуру удивления и радости.

Мартин написал (пока что) два важных воскрешения – а лучше сказать, реанимации: Берика Дондариона и Кейтилин Старк, двух мстителей. Из этих двоих Кейтилин Старк особенно ужасна. В первых трех книгах она – вызывающий читательскую симпатию персонаж, один из главных. Ее и ее сына убивает вероломный вассал. Ее труп три дня плавает в реке, но возвращается к жизни поцелуем Дондариона. Она не Спящая красавица, а ходячий труп, оживленная месть, хуже той женщины, какой была прежде.

Учитывая разные установки, христианскую у Толкина и гоббсовскую у Мартина, можно с полным основанием ожидать, что и озабочены они не одним и тем же. У Толкина это падение и искупление. Он рассказывает историю падения снова и снова: падение эльфов, падение Нуменора, падение каждого, кто наденет кольцо. Его также интересует искупление – через Гэндальфа и, в конечном счете, Галадриэль, Фродо, Сэма и Арагорна. Для Толкина именно схема падения и искупления, «эвкатастрофы» и неожиданного спасения, накладывает отпечаток на историю человечества. Эта схема повторяется снова и снова, но у нее есть начало, середина и конец, и конец – это то, что придает истории смысл.

Мартин озабочен волей к власти, которая, по его мнению, бесконечно воспроизводится без всякой рациональной причины. Сюжет *«Песни льда и пламени»* – это повторение интриг, предательств и ударов в спину. *Игра престолов* не имеет смысла, но герои не могут прекратить игру. Хозяева убивают гостей, гости – хозяев, сыновья – отцов; рыцари убивают невинных, а средневековый Франкенштейн латает в подземелье своего монстра. Нет ни начал, ни концов, есть только бесконечная борьба за власть, борьба, которая так же неизбежна, как и ее последствия. Это история, кошмар, от которого мы не можем проснуться – одно проклятое наваждение за другим. Из этого получается очень длинная история.

---

Крейг Бернталь – профессор английского языка Университета штата Калифорния во Фресно. Он автор книги *«Суд над человеком: христианство и суд в мире Шекспира»* и сборника рассказов *«Совершенство в Бэд Эксе»*. [Прим. Бэд Экс – городок в штате Мичиган, но также название старинного кинотеатра, букв. «Сломанный топор», который фигурирует в заглавном рассказе.]

Статья переведена совместными усилиями Деерl’а, Гугла-переводчика и Е. Ривелиса.