УДК 82-312.9

**ОТРАЖЕНИЕ АНТИЧНОЙ ИСТОРИИ
И ГЕОГРАФИИ В ЦИКЛЕ РОМАНОВ ДЖ. МАРТИНА
«ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»**

© А.Е. Нестерова

Аннотация. Выявлены античные аллюзии в цикле романов Дж. Мартина «Песнь Льда и Пламени». Определена специфика функционирования исторических сюжетов античности в этом цикле, состоящая в творческой переработке и адаптации жанровой парадигмы фэнтези известных античных мифов и фактов истории. Обозначены черты сходства между городскими и архитектурными образами Дж. Мартина и урбанистическими реалиями Древней Греции и Древнего Рима.

Ключевые слова: американская литература; античность; Дж. Мартин; «Песнь Льда и Пламени»; фэнтези; компаративистика

Мировая литературная традиция предполагает определенную преемственность жанров, образов и сюжетов. На данный момент те или иные признаки предшествующих эпох прослеживаются почти во всех современных произведениях словесного творчества.

«Песнь Льда и Пламени» – цикл романов Дж. Мартина, который начал публиковаться в 1996 г. и до сих пор не завершен. Оставшиеся две книги – «Ветра зимы» и «Грезы о весне» – все еще находятся в разработке, в то время как сериал, снятый студией «Hot Vox Office» на основе этого цикла, закончился 19 мая 2019 г.

Вселенная «Песни Льда и Пламени», конечно же, вымышлена, но при этом Дж. Мартин заимствует и адаптирует множество сюжетов из истории, литературы и мифологии. Большинство исследователей в своих работах предпочитают опираться на традицию Средневековья, что, в общем, является довольно очевидным решением, поскольку именно этот отрезок в истории человечества зачастую становится «действующей площадкой» для произведений, написанных в жанре фэнтези (например, у Дж. Толкина, Р. Желязны или А. Сапковского).

Однако именно античность оказала колоссальное влияние на развитие западноевропейской культуры, из которой, в свою очередь, произошла и американская, а именно ее представителем является Дж. Мартин.

Нашей задачей в данной статье является анализ исторических и географических реалий, которые заимствует автор из традиции Древней Греции и Древнего Рима. Не все из них являются прямыми отсылками,

подразумеваемыми при написании, многие носят скорее реминисцентный характер бессознательного сопоставления.

Первое, к чему необходимо обратиться, чтобы создать некий фундамент нашего исследования – это история. Мир Семи Королевств основан на классификации событий в хронологическом порядке, которые берут свое начало задолго до основного повествования и имеют свои наименования (например, Век героев, или Долгая Ночь) и хронотопические особенности. Некоторые из них имеют прототипы в реальной истории Западной Европы, как отмечает М.В. Кирчатов: «“The Arrival of the Andals”, “Ten Thousand Ships”, “the Doom of Valyria” are analogous to the fall of the Roman Empire and the Migration Period in the history of Western Europe» [1, с. 27].

Цикл романов протяжен во времени и пространстве, его основу составляет масштабный военный конфликт за Железный трон. Не зря семантика названий каждой книги так или иначе соотносится с разными этапами борьбы в прямом или метафорическом смысле.

Такое противостояние вошло в историю Великобритании как война Алой и Белой розы, даже фамилии противоборствующих сторон здесь созвучны: Йорки – Старки и Ланкастеры – Ланнистеры. Итак, сюжетной основой становится конфликт, заимствованный из более позднего периода истории, но он не является в цикле единственным. В качестве примера, отвечающего теме исследования, рассмотрим Троянскую войну.

События тех времен известны нам в большей степени именно из художественного произведения – «Илиады» Гомера. Согласно ему, конфликт берет свое начало из, так называемого, «любовного треугольника» между Менелаем, Еленой и Парисом. «Вечным богиням она красотой подобна» [2, с. 65] – такой предстает перед читателем женщина, обольщенная Парисом и похищенная им у законного супруга. Это событие становится катализатором для всего последующего действия.

Данный сюжет заимствует и адаптирует Дж. Мартин для создания конфликта, разворачивающегося за пятнадцать лет до начала основного повествования, однако именно он приводит к той расстановке политических сил, которую мы видим в начале «Игры престолов». Лианна Старк – невеста Роберта Баратеона – «еще ребенком обещала стать женщиной невероятного очарования» [3, с. 51], получала знаки внимания от уже женатого Рейгара Таргариена и на турнире в Харренхолле была провозглашена им королевой любви и красоты, что было расценено родней девушки и ее женихом как нарушение куртуазного этикета. Неизвестно достоверно, отвечала ли Лианна взаимностью, но через некоторое время она была похищена принцем, что и послужило еще одной причиной со-

бытия, известного как восстание Роберта Баратеона, которое и привело к смене власти в Вестеросе.

Интересен и тот факт, что, согласно мифу, беременная мать Париса увидела во сне, что рождает горящий факел, из которого выползает множество змей [4]. Рейгар же, с которым мы сопоставляем данного античного героя, носит прозвище Принц-Дракон или Последний дракон и фамилию Таргариен – дома, на гербе которого изображено данное мифическое существо. А что есть дракон, если не змей, извергающий пламя.

Еще одно событие, аналоги которого мы можем обнаружить в Античности, именуется Роком Валирии. Это государство – родина Таргариенов – располагалось на действующих вулканах под названием Четырнадцать огней, они освещали город и являлись источником полезных ископаемых для жителей. Но однажды произошла катастрофа, разрушившая весь Валирийский полуостров и земли, прилегающие к нему, – одновременное извержение всех вулканов в результате землетрясения.

Здесь нельзя не вспомнить трагическое событие, имевшее место в истории Древнего Рима – уничтожение Помпеи в 79 г. н. э. в результате извержения Везувия, которое последовало за землетрясением, случившимся несколькими годами ранее. Благодаря сохранившимся письмам Плиния Младшего – свидетеля катастрофы – мы с достоверной точностью знаем о том, как все происходило: «во многих местах из Везувия широко разлился, взметываясь кверху, огонь, особенно яркий в ночной темноте <...>. Мы видели, как море отходит назад; земля, сотрясаясь, как бы отталкивала его. Берег явно продвигался вперед; много морских животных застряло в сухом песке. С другой стороны, черная страшная туча, которую прорывали в разных местах перебегающие огненные зигзаги; она разверзалась широкими полыхающими полосами, похожими на молнии, но большими» [5, с. 106-109].

Данные события имеют между собой много общего и являются легендарными среди людей современности (как нашей, так и жителей Вестероса).

Вслед за историческим временем Вселенной Льда и Пламени следует обрисовать и ее географическое пространство. Сразу отметим, что исследователи обнаруживают схожесть расположения Семи Королевств и расположения графств Великобритании VI–XI вв.: Уэссекса, Суссекса, Эссекса, Кента, Восточной Англии, Нортумбрии и Мерсии [6]. Как и в случае с использованием исторических событий данной страны, Дж. Мартин опирается и на картографические ее особенности, однако в частных ситуациях заметна также опора на античные образцы географии и архитектуры.

Применяя принцип «от большего к меньшему», начнем с Эссоса – земель, составляющих вторую значительную часть пространства, описанного автором. Вольные города, расположенные на этом континенте, представляют собой собрание городов-государств, которые отсылают читателя к полисам Древней Греции, в каждом из которых существовала своя собственная государственная система и свод законов. Подобное мы наблюдаем и в землях за Узким морем, раздробленность которых достаточно велика по сравнению с Вестеросом, объединенным под началом короля.

Выше мы уже упоминали Валирию и историю ее падения в сравнении с Помпеями, однако один из наиболее известных исследователей античного мира, отраженного в цикле романов, – А. Лушкау – сопоставляет эту империю с Римом, и не без оснований: «валирийские дороги до сих пор вдоль и поперек пересекают Эссос: ровные, надежные и долговечные, они представляют собой эквивалент одного из величайших римских достижений – дорожной сети» [7, с. 9]. Также автор отмечает, что высокий валирийский язык, на котором говорят образованные люди Семи Королевств и Эссоса для демонстрации своего культурного уровня, сходен с сохранившейся после падения Римской империи латынью.

Отдельно нужно отметить, что черты Рима как одного из наиболее известных античных городов, прослеживаются сразу в нескольких локациях мира Дж. Мартина. Например, бойцовые ямы городов Залива Работорговцев являются почти точной копией Колизея со сходным назначением: «Бои имеют под собой глубокую религиозную основу и являются кровавым жертвоприношением богам Гиса. Искусство смерти Гиса – это не резня, а демонстрация смелости, ловкости и силы, угодных богам. Победители не испытывают недостатка в еде, внимании и осыпаны почестями, а проигравших – чтят и помнят. <...> Все мужчины обожают кровопролитие, и ямы помогают удовлетворить это чувство. Это делает мой город спокойнее. Для преступников, приговоренных к смерти на песке, ямы олицетворяют судебный поединок – последний шанс доказать невиновность» [8, с. 50].

Один из наиболее сопоставимых с реальным прототипом город – это Браавос. В одном из интервью Дж. Мартина спросили, на что он больше похож – на Венецию или Родос, на что интервьюер получил следующий ответ: «Вообще-то говоря, понемногу от того и другого, и еще в нем есть немного от Амстердама и Брюгге» [9]. Наибольшее количество сходств, безусловно, прослеживается именно с Венецией, как в истории, так и в географии. Построен Браавос беглыми рабами, его часто называют «городом сотни островов», поскольку стоит он почти на воде, пересеченный множеством каналов, по которым курсируют гондолы в качестве средст-

ва передвижения. Как и Венеция, из-за своей географической изоляции долгое время Браавос не принимал участия ни в каких политических событиях соседних государств, а после – яростно протестовал против разрешенного во многих городах Эссоса рабства. Так же именно в Венеции был создан первый общественный банк – Монтеньева – один из возможных прототипов Железного банка Браавоса, деньги из которого брал, в том числе, и король Роберт.

Родос, упоминаемый интервьюером в данном контексте, отсылает нас к главной достопримечательности «города сотни островов» – статуе Браавосского Титана при входе в залив: «Он стоял, упершись широко расставленными ногами в берега пролива, развернув плечи над верхушками скал. Ноги из того же черного гранита, что и утесы, на бедрах защитный фартук из позеленевшей бронзы, панцирь тоже бронзовый, на голове полушлем. Волосы сделаны из крашенных конопляных веревок, в пещерах глаз горят большие костры. Левая рука охватывает бронзовыми пальцами вершину утеса, правая, воздетая в воздух, держит обломок меча» [10, с. 101].

Таким же грандиозным описывалось одно из античных сооружений – бронзовая статуя Колосса Родосского, возведенная греками в честь бога солнца Гелиоса, которого изображали столь же большим, как и Браавосского Титана. И то и другое сооружения входят в списки, так называемых, «чудес». В мире Льда и Пламени их всего шестнадцать – семь природных и девять рукотворных, а определенная схожесть прослеживается не только между двумя статуями. Великая пирамида Гиса, расположенная среди руин древнего города, отсылает читателя к пирамиде Хеопса в Египте. Даже наименование их местоположения фонетически сходно, поскольку египетская пирамида расположена в Гизе.

Стена – «колоссальный белый утес, выраставший до половины неба» [3, с. 183] возрастом 8000 лет также является одним из Рукотворных чудес и имеет свой древний прототип, подтвержденный самим Дж. Мартином: «the Wall comes from Hadrian's Wall <...>. Of course fantasy is the stuff of bright colours and being larger than real life, so my Wall is bigger and considerably longer and more magical. And, of course, what lies beyond it has to be more than just Scots» [11]. Вал Адриана – это сооружение протяженностью в 117 километров, построенное римскими легионерами в начале II века н. э. для защиты от набегов кельтских племен. Конечно, высотой она была многим меньше – всего пять метров, но фантазия автора воплотила это строение на страницах книги с большим размахом.

В заключение необходимо еще раз обратиться к главному городу Римской империи. Основанный Ромулом, он, на данный момент, занимает семь холмов, однако в самом начале таковых было всего три – Па-

латин, Капитолий и Квиринал, на каждом из которых воздвигались важные административные и религиозные строения. Королевская Гавань – столица Семи Королевств также была заложена на трех холмах, носящих имена завоевателей Вестероса и основателей города – Эйгона и его сестер – Висеньи и Рейнис. На каждом из трех возвышений находятся здания, определяющие жизнедеятельность столицы. Самый высокий из них – холм Эйгона – венчает Красный замок – главная королевская резиденция. Как и в свое время на Палатине, здесь живут преимущественно венценосная семья и аристократия. На холме Висеньи расположено главное святилище Вестероса – Великая Септа Бейлора, также на Капитолии в Древнем Риме располагался храм, в котором почиталась Капитолийская триада – Юпитер, Минерва и Юнона. Холм Рейнис занимает здание Драконьего Логова, которое некогда служило домом для огнедышащих ящеров Таргариенов.

Таким образом, отметим, что автор не раз обращается в своем цикле к античным традициям, фактам истории и географическим и архитектурным реалиям. С помощью подобных приемов он добивается более лояльного отношения читательской аудитории, так как подсознательно происходит узнавание отдельных явлений. Нельзя достоверно сказать, каждый ли случай из использованных был продуман Дж. Мартином, однако цитатное и культурно-историческое сопоставление позволяет нам наверняка определить точность той или иной отсылки.

Выбор темы нашего исследования обусловлен все большим развитием и актуализацией изучения новейшей литературы в гуманитарной сфере. Одно из наиболее известных произведений современности – «Песнь Льда и Пламени» Дж. Мартина является большим как по объему и количеству персонажей и сюжетных линий, так и по числу аллюзий на предшествующие этапы развития человечества, в том числе – на Древнюю Грецию и Рим.

Научно-теоретическая ценность работы и ее новизна обусловлены постановкой вопроса о художественных функциях античных мотивов и образов в цикле «Песнь Льда и Пламени».

Список литературы

1. *Kyrchanoff M.W.* Historical grand narratives of the Seven Kingdoms of Westeros: from invention to deconstruction of a traditional medieval historiography // Журнал фронтирных исследований. 2018. № 1. С. 17-46.
2. *Гомер.* Илиада. Библиотека всемирной литературы. Серия первая. Античный мир. М.: Художественная литература, 1967. Т. 3. 781 с.
3. *Мартин Дж.Р.Р.* Игра престолов. 2012. 824 с. URL: <https://book-zip.ru/reader/1335/> (дата обращения: 05.03.2020).

4. *Шопина Н.Р.* Папирусное «содержание» трагедии «Александр» и ее место в творчестве Еврипида // Вестник древней истории. 1986. № 1. С. 117-129.
5. *Гай Плиний Младший.* Письма Плиния Младшего. Книги I–X. М.: Наука, 1982. 408 с.
6. *Старостенко Т.Н.* Исторические основы фантастического мира Дж. Р.Р. Мартина в романе «Игра престолов» по циклу «Песнь льда и пламени» // Science and Education a New Dimension: Philology. 2013. № 13. С. 159-163.
7. *Лушкау А.* Античный мир «Игры престолов». М.: РИПОЛ Классик, 2019. 280 с.
8. *Мартин Дж.Р.Р.* Танец с драконами. 2012. 1237 с. URL: <https://bookzip.ru/reader/1339/> (дата обращения: 21.12.2019).
9. 7Королевств: мир Игры престолов и Песни Льда и Пламени // Старейший русскоязычный сайт «Песни Льда и Пламени» Джорджа Р.Р. Мартина и сериала «Игра престолов». 2005–2019. URL: <https://7kingdoms.ru/> (дата обращения: 05.03.2020).
10. *Мартин Дж.Р.Р.* Пир стервятников. 2012. 776 с. URL: <https://bookzip.ru/reader/1338/> (дата обращения: 21.12.2019).
11. *Martin G.R.R., MacLaurin W.* A Conversation With George R.R. Martin. Interview. 2000. URL: <https://www.sfsite.com/01a/gm95.htm> (accessed: 21.12.2019).

Поступила в редакцию 03.02.2020 г.

Отрецензирована 05.03.2020 г.

Принята в печать 24.03.2020 г.

Информация об авторе:

Нестерова Анастасия Евгеньевна – магистрант по направлению подготовки «Филология». Тамбовский государственный университет им. Г.Р. Державина, г. Тамбов, Российская Федерация. E-mail: nestera98@mail.ru

REFLECTION OF ANCIENT HISTORY AND GEOGRAPHY IN THE SERIES OF NOVELS BY G. MARTIN “A SONG OF ICE AND FIRE”

Nesterova A.E., Master’s Degree Student in “Philology” Programme. Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation. E-mail: nestera98@mail.ru

Abstract. We reveal ancient allusions in the series of novels by G. Martin “A Song of Ice and Fire”. We determine the functioning specifics of the ancient historical plots in this cycle, which consists in the creative processing and adaptation of the fantasy genre paradigm of famous

ancient myths and historical facts. We denote the similarities between urban and architectural images of G. Martin and the urbanized realities of Ancient Greece and Ancient Rome.

Keywords: American literature; ancience; G. Martin; “A Song of Ice and Fire”; fantasy; comparativistics

Received 3 February 2020

Reviewed 5 March 2020

Accepted for press 24 March 2020