

УДК 82-312.9

МИФОЛОГИЧЕСКИЕ АЛЛЮЗИИ В ОБРАЗАХ ГЕРОЕВ ДЖ. МАРТИНА (ЦИКЛ РОМАНОВ «ПЕСНЬ ЛЬДА И ПЛАМЕНИ»)

© А.Е. Нестерова

Аннотация. Выявлены античные аллюзии в цикле романов Дж. Мартина «Песнь льда и пламени». Определена специфика функционирования исторических и мифологических сюжетов античности в этом цикле, состоящая в творческой переработке и адаптации жанровой парадигмы фэнтези из известных античных мифов и исторических фактов древнего Средиземноморья. Обозначены черты сходства между персонажами, созданными Дж. Мартином, и их прототипами в истории и мифологии Древней Греции и Рима.

Ключевые слова: американская литература, античность, Дж. Мартин, «Песнь льда и пламени», фэнтези, компаративистика

«Песнь льда и пламени» – цикл романов Дж. Мартина, который начал публиковаться в 1996 г. и до сих пор не завершен. Две финальные книги – «Ветры зимы» и «Грезы о весне» – все еще находятся в разработке, в то время как сериал, снятый студией “Home Box Office” на основе этого цикла, закончился 19 мая 2019 г.

Выбор темы статьи обусловлен актуализацией античных мотивов и образов в литературе новейшего времени и связанной с этим необходимостью исследования закономерностей функционирования античной образности в современном художественном пространстве. Одно из наиболее известных произведений современности – «Песнь льда и пламени» Дж. Мартина – включает в себя многочисленные аллюзии 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».

Эпический стиль предполагает примат общего над индивидуальным. Данный принцип соблюдается и в отношении к эпическому герою, выступающему выразителем черт коллективного идеала. Он олицетворяет собой народные судьбы, но при этом является самостоятельной личностью, таким образом выступая связующим звеном между отдельным человеком и всем человечеством. При этом герой может испытывать весь спектр эмоций, побеждать или проигрывать, но при этом оставаться ли-

шенным эгоистическими черт, а вместо этого существовать в единстве с общенародными интересами.

Персонажи Дж. Мартина в этом отношении синкретичны, они не всегда отвечают всем принципам создания эпического героя. Здесь же нужно сказать о том, что автор избирает отличную от традиционного построения произведения структуру повествования. Она состоит из так называемых POVов (с англ. – point of view) более двух десятков персонажей с разным положением, культурным и образовательным уровнями. При этом каждый из них является одинаково значимым для сюжета цикла, создавая полиповествовательную конструкцию, в которой нет стандартного главного героя. Это представляет определенную сложность для исследователя, поскольку нельзя однозначно акцентировать внимание на том или ином персонаже, определив его в качестве ведущего.

Отсюда мы задаемся вопросом – кто главный герой цикла и как его определить? Однозначного ответа дать нельзя, ведь не зря эпос отличается большим количеством сюжетных линий, для каждой из которых значимым является определенный персонаж. В этом случае «Песнь льда и пламени» – это, скорее, «Илиада», нежели «Одиссея», поскольку дает читателю представление не об одном герое, а о цепочке событий, происходящих с десятками одинаково значимых персонажей в разных частях света. А. Лушкау в своей книге «Античный мир «Игры престолов»» [1] в связи с этим предлагает следующее название – «Вестеросиада», что видится нам вполне закономерным.

Исследований, посвященных данной проблеме, не так много (за исключением, конечно, работы А. Лушкау), поэтому мы будем опираться и на собственные размышления и умозаключения, возникшие по ходу прочтения «Песни льда и пламени» и древнеримской и древнегреческой литературы, истории и мифологии.

Когда речь заходит об эпическом герое, нельзя не сказать об отдельных персонажах, отвечающих определенным канонам изображения характера. Первым приходит на ум Джейме Ланнистер – гордый златовласый воин, говорящий: «Я единственный в своем роде» [2, с. 635]. Брат королевы, глава Королевской гвардии, хорош собой и известен каждому живущему в Семи Королевствах – что может быть более показательным для героя? Но при этом Джейме носит прозвище «Цареубийца», состоит в кровосмесительных отношениях с родной сестрой и вместо выигранных битв во время действия основных событий приносит своему дому лишь поражения (в сражении у Шепчущего леса с Роббом Старком, а после – в бойцовой яме, события, происходящие в которой, приводят к потере руки). Интересно и то, что с утратой своего внешнего лоска Джейме обретает новые, положительные личностные качества, что весь-

ма нехарактерно для античного эпоса, ведь герои в нем даже на смертном одре остаются прекрасными (как Гектор в «Илиаде»).

Здесь нужно обратиться к другому Ланнистеру – Тириону. А. Лушкау находит множество соответствий между ним и одним из наиболее известных героев античности – Одиссеем, несмотря на то, что внешне Тирион скорее Терсит из «Илиады»:

Был косоглаз, хромоног; совершенно горбатые сзади
Плечи на персях сходились; глава у него подымалась
Вверх острием и была лишь редким усеяна пухом [3, с. 44].

Но ведь и Одиссей – далеко не классический античный воин. Он невысок ростом и изображается взрослым мужчиной, а не юношей, тогда как именно молодость считалась в древности образчиком не только красоты, но и мужества.

В первую очередь стоит отметить такую черту его характера, как хитрость. Именно ей славен Одиссей, она же позволяет Бесу управлять людьми и добиваться своего обходными путями. Не зря он дружен с Мастером над шептунами – Варисом, который знает гораздо больше, чем говорит, собирая информацию из самых разных источников. Именно острый ум помогает Лаэртиду положить конец Троянской войне, поскольку тот является человеком, предложившим идею изобретения известного и поныне Троянского коня. Тирион с помощью своего ума спасает Королевскую гавань во время битвы со Станнисом на Черноводной, когда перекрывает огромной железной цепью выход из устья реки, заманивая корабли противников в западню. Даже непосредственно Тирион говорит о себе следующим образом: «Ум – вот мое оружие. У брата Джейме есть меч, у короля Роберта боевой молот, а у меня разум» [4, с. 126].

Однако не только хитрость как главная определяющая черта сближает Тириона и Одиссея, но и огромное количество увлекательных путешествий, пережитых ими. Из всей свиты Ланнистеров именно Тирион выказал желание увидеть Стену, а во время обратного путешествия в столицу несколько раз попадал в неприятности, которые замедляли его путь и при этом позволяли побывать в доселе невиданных местах. В качестве пленника он посещает Орлиное гнездо, по дороге к которому сталкивается в составе группы с воинственно настроенными жителями гор, а после также участвует в сражении на Зеленом Зубце против армии Севера. Помимо Арьи, он единственный, кто покидает пределы Семи королевств, переплывает Узкое море и убеждается в существовании драконов. Думается, из всех мужских персонажей цикла только он соверша-

ет такое длинное путешествие, что и роднит Тириона с Одиссеем, чье имя стало нарицательным обозначением долгого странствия.

Также в данной статье мы хотели бы затронуть не только образы братьев-Ланнистеров, но и поразмышлять о Таргариенах. О происхождении и развитии этого благородного дома Вестероса известно довольно много как из основных книг цикла, так и из сопутствующей литературы, вроде отдельных повестей или путеводителя «Мир льда и пламени». Нам представляется возможным соотнести Таргариенов с Олимпийскими богами по причинам, которые будут высказаны далее. Отдельно стоит сказать, что в данном случае мы не будем персонализировать свое исследование, заостряя внимание на отдельных мифологических личностях или персонажах Дж. Мартина, а, скорее, обрисуем общую картину, основываясь на довольно известных фактах.

Начнем с истории появления этого рода на территории Вестероса. Они проживали на землях Валирии и были (и остаются) одними из тех, кто мог управлять драконами, подчинять их собственной воле. Родина Таргариенов располагалась на действующих вулканах под названием Четырнадцать огней, они освещали город и являлись источником полезных ископаемых для жителей. Здесь мы усматриваем первое сходство, заключающееся в том, что местом обитания третьего поколения богов считалась гора Олимп, расположенная в Греции.

Боги управляют делами на земле, сойдя с недостижимых небес, и именно с небес сходит Эйгон Завоеватель со своими сестрами, когда верхом на трех драконах они прилетают на территорию Вестероса и, королевство за королевством, устанавливают там собственную государственную систему всего за два года.

«Боги» Таргариены не похожи на людей. У них серебристо-золотые волосы и глаза различных фиолетовых оттенков, от лилового до индиго, — явление уникальное на территории Семи королевств. Но не столь уникальное для земель Эссоса, которые можно небезосновательно сравнить с древними античными городами.

Например, бойцовые ямы городов Залива Работорговцев являются почти точной копией Колизея со сходным назначением. А 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»¹.

¹ 7Королевств: мир Игры престолов и Песни Льда и Пламени // Старейший русскоязычный сайт «Песни Льда и Пламени» Джорджа Р.Р. Мартина и сериала

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» [5, 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 Браавосский Титан.

В городах Эссоса у потомков валирийцев встречаются некоторые внешние черты, роднящие их с теми, в ком течет кровь Таргариенов. Подобные случаи происходили и в Вестеросе после его захвата Эйгоном, особенно на Драконьем Камне – родовом гнезде семьи. Таких детей, бастардов или их потомков, называли отпрысками дракона, и у некоторых из них сохранялись способности к приручению огнедышащих ящеров, отношение к ним простого люда было уважительным, а девушкам, которых почтили своим вниманием господа, завидовали. Так и полубоги в античной мифологии всегда являются людьми исключительными, со способностями, отличающими их от простых смертных.

Род Таргариенов принес в мир особое оружие, выкованное, по легенде, в пламени драконов и с помощью магии, недоступной для остальных. Валирийская сталь – так называется материал, из которого его изготавливали, – чрезвычайно редка, поскольку секрет ее изготовления был утрачен после Рока Валирии. Здесь нельзя не вспомнить кузнеца Гефеста, чья броня и оружие доставались лишь лучшим из лучших (как Ахиллесу в «Илиаде» и самому Зевсу Громовержцу, чьи молнии были изготовлены олимпийским кузнецом). Римский «аналог» Гефеста – Вулкан является одним из действующих лиц «Энеиды» Вергилия и по просьбе Венеры кует доспехи главному герою. Здесь стоит сделать уточнение: в Вестеросе в большей степени распространены именно мечи из валирийской стали, в то время как доспехи встречаются лишь у одного персонажа – Эурона Грейджоя, который нашел их на дымящихся руинах древнего государства. Они описываются как легкие, словно

шелк, и покрытые валирийскими иероглифами. Это значит, что так же, как и оружие, они имеют магическую природу.

Да и сами драконы – уникальные существа, тайны управления которыми навсегда доступны лишь одному дому, чьим девизом не зря являются слова: «Пламя и кровь».

Крови Таргариенами действительно было пролито немало, но все же во время их правления люди жили под надежной защитой от внешних врагов. Дейенерис так вспоминала своего предка: «Эйегон Завоеватель принес в Вестерос кровь и огонь, но после подарил стране мир, справедливость и процветание» [6, с. 876].

Однако люди оказались беззащитны перед самими драконами в человеческом обличье, поскольку никогда не знали, будет ли следующий правитель мудрым или сумасшедшим. Не зря Барристан Селми произносит: «Каждый ребенок знает, что Таргариены всегда балансировали на грани безумия. Ваш отец не первый. Король Джейсхерис как-то сказал мне, что безумие и величие – это две стороны одной монеты. Каждый раз, когда рождается новый Таргариен, боги подбрасывают монету, и весь мир, затаив дыхание, следит, какой стороной она ляжет» [6, с. 870].

Подобные психические отклонения современный человек может легко объяснить с помощью биологии и генетики. И здесь мы можем сказать еще об одной сходной черте между Олимпийскими богами и Таргариенами – о близкородственных связях: «Век за веком Таргариены выдавали сестру за брата – начиная с Эйегона-завоевателя, бравшего в жены собственных сестер. Следует хранить чистоту крови. Визерис тысячу раз говорил ей, что в их жилах течет кровь королей, золотая кровь древней Валирии, кровь Дракона. Драконы ведь не соединялись с полевыми зверями, так и Таргариены не мешали своей крови с кровью простонародья» [4, с. 41-42].

Это характерно и для античной мифологии, где, например, Гера для Зевса – одновременно сестра и жена. При этом инцестуальные связи в Семи королевствах порицаются, что видно из отношения людей к близнецам Ланнистерам. Но Таргариены на то и почти боги – они не простые смертные, им позволено то, что недоступно и неправильно для всех остальных. Они находятся на так называемой эпической дистанции, которая разделяет мир людей и олимпийские вершины.

Таким образом, мы обнаруживаем определенные черты сходства между образами Таргариенов и третьего поколения олимпийских богов. В большей степени в данной статье мы опирались на мифологию Древней Греции, нежели античного Рима, однако, как известно, основные образы древнегреческого и древнеримского пантеона сходны. Начиная с происхождения и внешнего вида и заканчивая обычаями, Таргариены

имеют много общего как с отдельными образами олимпийских богов, так и, в общем, с тенденциями изображения в мифологии «населения» Олимпа. Думается, что таким образом автор хотел возвысить Таргариенов, показать значимость и непохожесть этих представителей свергнутого рода на обычных людей, несмотря на то, что и среди последних встречаются поистине эпические герои, отвечающие если не всем, то многим канонам их изображения в античной культуре. И если в случае с Таргариенами античные аллюзии призваны обозначить дистанцию между народом и правящей династией, приравняв их к существам иного мира, почти что богам, то в случае с братьями Ланнистерами все обстоит несколько иначе. С помощью отсылок к античным мифологическим героям – Одиссею, Гектору – Дж. Мартин выстраивает образ Джейме в соответствии со знакомым читателю классическим каноном – как античного воина, прекрасного внешне и искусного на поле боя. Однако потом автор этот образ разрушает, раскрывая внутреннее безобразие этого персонажа и «заставляя» его переродиться в определенный момент сюжетного развития. Другая история происходит с братом-карликом, характер которого Дж. Мартин строит как аллюзию на Одиссея – известнейшего героя античной мифологии. Но при этом герой современного романа наделяется внешностью Терсита, тем самым сигнализируя читателю о том, что фэнтези не может полностью подчиняться мифологическому канону с характерной для него идеализацией внешности и внутренних свойств эпического героя. Компилируя и творчески перерабатывая элементы средневекового антуража, сплавляя их с древнегреческими и древнеримскими мифологическими аллюзиями, Дж. Мартин создает оригинальных и уникальных героев, наделенных яркими и цельными характерами. Некоторые из них в своей основе имеют античные мифологические прототипы, некоторые содержат элементы более или менее явной полемики с античной традицией, что, наряду с прочим, делает героев «Песни льда и пламени» неоднозначными и интересными как для читателей, так и для исследователей.

Список литературы

1. *Лушкау А.* Античный мир «Игры престолов». М.: РИПОЛ Классик, 2019. 307 с.
2. *Мартин Дж.Р.Р.* Битва королей. М.: Изд-во АСТ, 2012. 797 с.
3. *Гомер.* Илиада. М.: Художественная литература, 1967. 781 с.
4. *Мартин Дж.Р.Р.* Игра престолов. М.: Астрель, 2012. 770 с.
5. *Мартин Дж.Р.Р.* Пир стервятников. М.: Астрель, 2012. 754 с.

6. Мартин Дж.Р.Р. Буря мечей. М.: Астрель, 2012. 956 с.

Статья поступила в редакцию 28.05.2021

Одобрена после рецензирования 29.06.2021

Принята к публикации 07.09.2021

Информация об авторе:

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

MYTHOLOGICAL ALLUSIONS IN THE IMAGES OF G. MARTIN'S CHARACTERS (SERIES OF NOVELS "A SONG OF ICE AND FIRE")

Anastasia E. Nesterova, Master's Degree Student in "Philology" Programme, Derzhavin Tambov State University, Tambov, Russian Federation, nestera98@mail.ru

Abstract. We reveal ancient allusions in the series of novels by G. Martin "A Song of Ice and Fire". We define the functioning specifics of historical and mythological plots of antiquity in this series, consisting in the creative processing and adaptation of the fantasy genre paradigm of famous ancient myths and historical facts of the ancient Mediterranean. We outline the similarities between the characters created by G. Martin and their prototypes in history and mythology of Ancient Greece and Rome.

Keywords: American literature, antiquity, G. Martin, "A Song of Ice and Fire", fantasy, comparative studies

The article was submitted 28.05.2021

Approved after reviewing 29.06.2021

Accepted for publication 07.09.2021