

Торопыгина М.Ю.*

Правила игры: к вопросу об иконографии власти, визуальном решении сериала и финале «Игры престолов»

Аннотация: В статье рассматриваются особенности визуального решения сериала «Игра престолов», которые касаются формальных и смысловых аспектов, а также иконографии персонажей и могут являться ключом к пониманию логики авторов в развитии событий. Большую роль играет цвет, что, с одной стороны, упрощает ориентацию зрителя в вымышленной вселенной Вестероса. С другой стороны, колористическое решение символически напоминает о главной теме литературного произведения Джорджа Мартина, на котором основан сериал: это противостояние льда и пламени. Основной темой «Игры престолов» можно считать исследование феномена власти, энергию которой олицетворяют драконы. Особая роль в этой борьбе за власть принадлежит женщинам, и один из самых противоречивых персонажей здесь Дейнерис, путь которой можно проследить с точки зрения того, как меняется ее иконография. В то же время заставка сериала аллегорически представляет его игровой характер: авторы предложили нам модель всемирной истории, показали силы, которые действуют в борьбе за власть, описали правила игры, структурировали события и определили ценностные ориентиры. Но игра не окончена...

Ключевые слова: «Игра престолов», сериал, иконография, политическая иконография, телемедиэвализм, драконы, цвет в кино, власть, образ правителя/правительницы

УДК 745.04

Abstract: The article considers the visual part of the «Game of Thrones» series, which concern formal and semantic aspects of its structure, as well as iconography of characters and can be the key to understanding the logic of authors in the development of narrative. The colours play a major role, making it easier for the audience to navigate in the fictional universe of Westeros. On the other hand, the use of colour symbolically recalls the main theme of George Martin's books on which the series is based: the opposition to ice and fire. «Game of Thrones» is engaged in the phenomenon of power, and the energy of power is embodied by dragons. Women have a crucial role in this power struggle, and one of the most controversial characters among them is Daenerys, whose path can be traced in terms of how her iconography is changing. At the same time, the title sequence of the series allegorically represents the theme of the game: the authors offered us a model of world

* *Торопыгина Марина Юрьевна* – кандидат искусствоведения, доцент кафедры киноведения ВГИК им. С.А.Герасимова, ведущий научный сотрудник НИИ теории и истории изобразительных искусств Российской Академии художеств (e-mail: toropygina@yandex.ru)

history, showed us the the counterparts, described the rules of the game, structured events and defined the key values. But the game isn't over...

Key words: *Game of Thrones*, series, iconography, political iconography, telemedievalism, dragons, color in the movies, power, the image of the (female) ruler

«Игра престолов» началась одиннадцать лет назад, в апреле 2011 года, продолжалась девять лет и была окончена в мае 2019. Сериал, созданный под руководством Дэвида Бениоффа и Дэниела Бретта Уайса на основе романа Джорджа Р.Р. Мартина «Песнь льда и пламени», включает 73 серии. Монументальный проект выходил на канале HBO не так, как выходят некоторые современные сериалы, то есть целым сезоном, а в традиционном сериальном ритме, по одной серии в неделю. Фантастический эпос, в сюжетных линиях которого угадываются события европейской и мировой истории, разыгрывается на вымышленных пространствах: здесь есть два континента, Семь Королевств, соперничающие за Железный Трон династии, кочевники, нежить и даже драконы. Сериал соединил два популярных киножанра – (псевдо)исторический эпос и фэнтези, и несмотря на то, что снимался для малого экрана, представил зрителям не только картины придворных и любовных интриг, снятых на привычных для ТВ формата средних и крупных планах, но и масштабные сцены сражений, такие как Битва на Черноводной (сезон 2, серия 9) или Битва бастардов (сезон 6, эпизод 9). С ростом популярности и бюджета создатели «Игры...» смогли позволить себе большой постановочный размах, сохранив при этом эстетическую преемственность и художественное единство зрелища. Сочетание всех этих качеств позволяет считать «Игру престолов» «символом сегодняшнего телемедиевализма»¹.

Замечено, что «Игра престолов» на момент своего выхода была практически единственным большим сериалом, который не ограничивался определенным местом действия (как например, «Аббатство Даунтон», «Звездный крейсер Галактика» или «Секс в большом городе») – он представлял «..не столько среду, сколько мир, охватывающий целую карту земель, всевозможные переплетения феодальных связей, разделение на простолюдинов и аристократические роды, сети фратрий, вассальных зависимостей и вендетты – тысяча разрывов и один конец»². Учитывая сложность конструкции и то, что серии выходили с достаточно большим временным разрывом, особенно важным представляется единство и прозрачность повествования, это касается в том числе и изобразительного решения, что позволяет зрителю следовать за событиями, не путая кланы, героев и места действия. В то же время на протяжении длительного времени большой сериал должен обеспечить зрителю и определенное разнообразие: герои меняются, причем не только внешне, ведь за восемь лет съемок актеры становятся старше; происходят перемены и в их характерах, их участие в сериале может

¹ Панфилов Ф. Телемедиевализм: «средневековые» сериалы конца XX – начала XXI века // Логос, 2014. №6. С.193-208.

² Борцмейер Г. Круиз по сериалам // Логос. 2014. №5. С.196.

становиться более заметным, как это происходит с Джоном Сноу после того, что произошло в конце пятого сезона; персонаж может менять свою функцию, как, например, Тирион Ланнистер: он вырастает до роли советника (Десницы), и в то же время авторы все чаще используют его как рассказчика, иронично комментирующего ситуацию или поступки других действующих лиц. Персонаж может исчезнуть на целый сезон, чтобы затем появиться снова и стать одним из ключевых с точки зрения развития событий, как это случилось с Браном Старком.

Стилистическое единство сериала позволяет нам следить за действием без особого напряжения, в то время как сложность конструкции и визуальное разнообразие поддерживают интерес аудитории. И не только пассивный интерес наблюдателя. Серийность шоу, его структура и логика повествования стимулируют и направляют воображение зрителей. Когда события в сериале стали опережать текст книг Джорджа Мартина, зрители начали обсуждать в чатах собственные версии продолжения истории, финал ожидался с особым напряжением и вызвал у части фанатов такое разочарование, что они потребовали переснять окончание последнего сезона³.

В отличие от литературного первоисточника, сериал называется так же, как и первая книга цикла Джорджа Мартина, «Игра престолов», и хотя тема льда и пламени в нем сохраняется, в том числе и на визуальном уровне, важно, что название сериала включает тему игры в понимание сюжета. Это название не будет изменено, когда начнется экранизация следующих книг, шоураннеры сохранят его до конца восьмого сезона. Визуальная композиция заставки и звучащая в ней музыкальная тема по определению являются ключами к сюжету зрелища и интонации авторского высказывания. Карта в заставке напоминает не только старинные географические карты, но и карты военных действий или даже настольных игр – нас словно приглашают делать ходы, передвигая свои фигурки, солдат или персонажей. И это способствует вовлечению зрителя в игру, которую ведут создатели сериала. В заставке каждой серии «Игры престолов» камера показывает по очереди те места, где будут происходить события, словно предупреждая о том, где зрителям предстоит побывать (илл.1). С другой стороны, полет камеры над картой дает общую картину мира Вестероса и Эссоса, позволяет собрать отдельные эпизоды, подчиняя их этой карте (илл.2), предлагая зрителю воспринимать события как происходящие в едином мире⁴.

³ Remake Game of Thrones Season 8 with competent writers. Петиция на Change.org. Электронный ресурс, дата обращения: <https://www.change.org/p/hbo-remake-game-of-thrones-season-8-with-competent-writers> (дата обращения 09.10.2022)

⁴ Sergeant Alexander, Across the narrow screen: televisual world-building in *Game of Thrones*/Screen, 62:2 Summer 2021, pp.193-213.



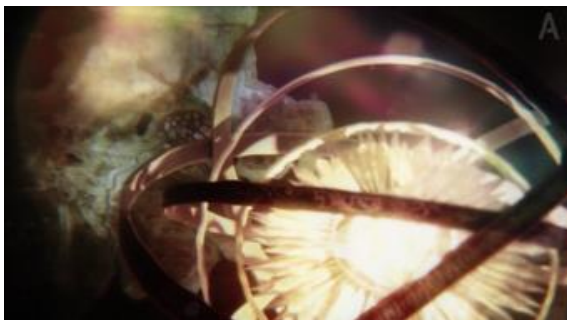
Илл.1



Илл.2

Особое место в этой картине отведено сияющей (огненной) сфере, окруженной металлическими (холодными?) кольцами. Этот объект, по замыслу художников проекта, создававших заставку, должен напоминать сферу Дайсона, гипотетический астроинженерный проект, представляющий собой тонкую сферическую оболочку большого радиуса со звездой в центре⁵. В то же время она похожа на астрорябию, то есть астрономический прибор для ориентации в пространстве и времени (илл. 3).

Вырастающие на карте объекты представляют собой стилизованные изображения тех локаций, в которых будет происходить действие. Здесь есть башни и крепости, города и стены, деревья и механизмы. Создавшие заставку художники рассказывают, что в качестве источника вдохновения использовали рисунки и чертежи Леонардо⁶. Но эстетика этих карт вызывает ассоциации и со стилистикой современных видеоигр⁷. И одно не противоречит другому. Изобретения Леонардо подходят к условному времени и месту действия, а осуществление их функций с помощью компьютерной графики соответствует фантастическим замыслам гения Ренессанса: по Стене вверх едет кабинка лифта, оборонительные башни вырастают на наших глазах словно из-под земли.



Илл.3



Илл.4

⁵ Фримен Джон Дайсон – американский физик-теоретик, один из создателей квантовой электродинамики. В 1960 г. Дайсон рассчитал создание сооружения, позволяющего создать дополнительные поселения в космосе, тем самым решить проблему жизненного пространства и оптимально использовать энергию родительской звезды. Идея сферы была заимствована им из фантастического романа Олафа Стэплдона «Создатель звезд». То есть, как и в случае с «Игрой престолов», речь идет о гипотетической модели отдельной цивилизации.

⁶ <https://www.artofthetitle.com/title/game-of-thrones/> (дата обращения 09.10.2022) Пользуясь случаем, благодарю Яну Бовбас за помощь в поиске источника.

⁷ Сальникова Екатерина. От заставки «Твин Пикса» к заставке «Игры престолов». Эволюция механизма // Художественная культура. 2018, № 1. С. 238-259.

В то же время эти точеные башенки немного напоминают причудливые шахматные фигуры (илл. 4), что снова возвращает нас к теме игры. И как в каждой игре и на каждой карте, цвет имеет значение. Те, кто видел сериал, могут, бросив взгляд на экран, сразу определить, где происходит действие, даже если в кадре только пустая бочка и мишень для стрельбы из лука. Серовато-синеватая гамма изображения подскажет, что мы находимся в Винтерфелле. Точно так же золотисто-коричневый колорит дает понять, что действие происходит в Королевской Гавани (илл. 5 и 6). Теплый и холодный тона соответствуют нашим традиционным представлениям о севере и юге, холодных и теплых землях. В «Игре престолов» это различия не только географические и климатические, но и политические: холодный серый цвет представляет клан Старков и Винтерфелл (холодные оттенки серого, синего и зеленого отличают и локации других северян), а теплые золотисто-коричневые тона соответствуют не только Ланнистерам, но и другим землям с теплым климатом. Это столь естественная колористическая дифференциация может показаться простой, но она играет важную роль в «Игре престолов».

*Илл. 5**Илл. 6**Илл. 7**Илл. 8*



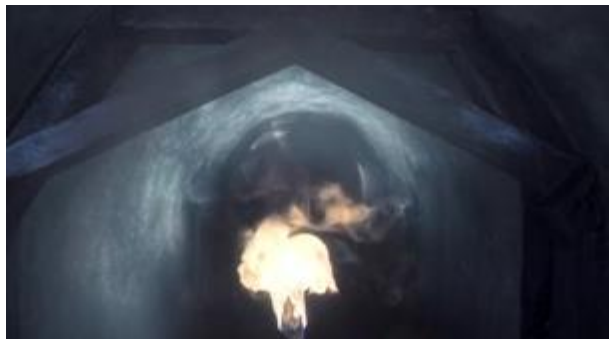
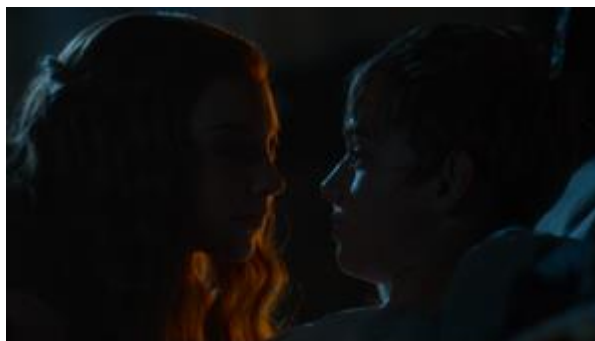
Илл. 9



Илл. 10

Цвет локаций у Старков и Ланнистеров соответствует также и тотемным животным соответствующих кланов. У Старков это волк, у Ланнистеров – лев. Но интересно, что в сериале цвет в большей степени связан именно с локациями, местом событий, а не с самими представителями кланов. Так, в первой серии первого сезона Ланнистеры прибывают на территорию Старков, и в этом эпизоде доминируют холодные тона Винтерфелла, поэтому даже красный цвет в костюмах гостей становится более холодным, приобретает синеватый оттенок. В то же время на турнире в Королевской Гавани Старки словно погружаются в общую теплую цветовую гамму (илл. 7 - 10). Это погружение в чужую среду всегда несет в себе опасность, в частности для Эддарда (Неда) Старка оно оказывается роковым. Не менее драматичным с точки зрения колорита будет с самого начала положение Джона Сноу – он живет в Винтерфелле, а затем и вовсе отправляется на Стену, хотя по крови принадлежит не только к северному клану. Все эти конфликты работают на общую тему противопоставления холода и тепла, как одной из вариаций темы льда и пламени. Конечно, это не означает, что Старки – это лед, а Ланнистеры – пламень, просто на протяжении всего сериала эта тема работает как лейтмотив, в том числе и в колористическом решении. Например, в эпизоде-тизере, который идет еще до первой заставки и открывает таким образом не только первую серию первого сезона, но и сезон и даже сериал в целом, всадники, погасив на выезде из темной арки факелы (пламя), выезжают в дозор на равнину, ограниченную огромной белой стеной (лед) (илл. 11 и 12) Противостояние холодного северного эпизода столкновения с ходоками в начале первой серии и погребального костра, в пламени которого рождаются драконы, в финале последней серии создает своеобразную рамочную конструкцию первого сезона (илл. 13 и 14). В отдельных сериях события в южных и северных краях резонируют: после того как драконы Дейнерис сожгли корабли работорговцев в Миэринне (илл.15), на экране появляется заснеженный северный пейзаж, где встречаются Джон Сноу и Рамси Болтон: идет подготовка к Битве Бастардов, которая состоится в этой же серии на севере (сезон 6, эпизод 9) (илл. 16). Самой яркой битвой льда и пламени станет Битва за Стеной (7 сезон, 6 серия), где огненное дыхание драконов взорвет строй заснеженной армии Короля Ночи (илл. 17). Снег, падающий на разрушенную и

почерневшую Королевскую Гавань (8 сезон, 6 серия) подчеркивает смысл трагических событий: это уже не прохладная зима Винтерфелла, а губительная зима, пришедшая из-за Стены, так что ликующие солдаты Дейнерис и дикари с юга в своем стремлении к разрушению оказываются почти равны той нежити, которая существует далеко на севере.

*Илл. 11**Илл. 12**Илл. 13**Илл. 14**Илл. 15**Илл. 16**Илл. 17**Илл. 18*

Тем самым, помимо геральдических отличий (каждый клан имеет свой герб, девиз, тотемного зверя, а имя актера в титрах сопровождается небольшим значком с изображением тотема), мотив соперничества подчеркивается универсальными оппозициями: холодное-горячее, север-юг, лед и пламя. Здесь было бы уместно сказать «пламень», вспомнив классическую цитату из «Евгения Онегина», где сравнение стихий так отчетливо характеризует отношения героев⁸. Иногда кажется, что художники или сами шоураннеры дали операторам задание почаще использовать противопоставление синего и оранжевого в кадре, независимо от содержания эпизода. Так что это можно наблюдать, например, и в эпизоде первой брачной ночи Томмена Баратеона и Маргери Тирелл (илл.18).

Развитие событий в сериале сравнивают со сменой времен года: первый сезон ассоциируется с весной, молодостью и стихией воды. Второй, третий и четвертый – с жарким летом и огнем, пятый и шестой – с осенью и землей, а седьмой и восьмой сезоны – это зима и стихия воздуха⁹. Это поэтическое сравнение дает еще один шанс структурировать то, что мы видим на экране, опираясь в данном случае на классическую четырехчастную схему стихий и строгую последовательность времен года. Со временами года связан девиз Старков «Зима близко», буквально «Зима наступает» (Winter is coming) – и в финале мы действительно видим наступление зимы. Но оппозицией зимы является лето, и вероятно, не случайно в первом сезоне, когда дети Старков дают имена своим волчатам, Бран называет своего Лето (Summer) (илл. 19)¹⁰.

Персонажи игры многочисленны и разнообразны, их характеры и роль в повествовании меняются, меняется, соответственно и наше отношение к ним. Джейме Ланнистер из глуповатого плейбоя постепенно превращается в трагического благородного рыцаря, а отчаянный циничный хулиган Тирион вырастает в серьезного государственного деятеля. Душевные качества героев достаточно отчетливо выражаются в их внешности и поведении. Отрицательных персонажей характеризуют дурные привычки и манеры, неприятный внешний вид и неблагоприятные поступки. Так, король Роберт Баратеон вызывает подозрение уже благодаря своей склонности к обжорству и распутству, а также из-за слишком громко выражаемой им скорби по Лианне Старк. Красивая королева Серсея – из-за заносчивого поведения и кровосмесительной связи. Нед Старк проявляет в самом начале непонятную жестокость по отношению к дозорным, но в целом его характер и манеры, отношение к жене и детям выгодно

⁸ Эти «простые» фигуры сравнения здесь работают так же эффективно, но не нарочито эффектно, как и противоположные цвета, красный и зеленый, характеризующие отношения Скотти и Джуди/Мадлен в фильме Альфреда Хичкока «Головокружение». См. Emerson Jim. Verdant Vertigo. Dreaming in Technicolor. August 15, 2012. Электронный ресурс <https://www.rogerebert.com/scanners/verdant-vertigo-dreaming-in-technicolor> (дата обращения 09.10.2022)

⁹ Закревская Анна. Художественный анализ «Игры престолов». Что это было? // Искусство кино. 2019. №7/8. Электронный ресурс: <https://kinoart.ru/texts/hudozhestvennyy-analiz-igry-prestolov-cto-eto-bylo> (дата обращения 09.10.2022)

¹⁰ Смена времен года как метафора перемены участи обыгрывается и в знаменитой строчке из «Ричарда III» Шекспира: «Зима тревоги нашей позади, к нам с солнцем Йорка лето возвратилось» (Now is the winter of our discontent made glorious summer by this son (sun) of York). Выражение «the winter of our discontent» стало устойчивым словосочетанием, так называется, например, роман американского писателя Джона Стейнбека, действие которого происходит в 1960 г., герой романа переживает экзистенциальный кризис.

отличают главу клана Старков от Ланнистеров, и симпатия к благородной семье из Винтерфелла сохранится до конца сериала. К клану Старков имеет отношение и Джон Сноу, но особенно важен младший сын Старков Бран, который сыграет ключевую роль в этой истории о борьбе за власть. В самом начале мы видим мальчика, которому не даются боевые искусства: в отличие от своей сестры Арьи он не может попасть в цель из лука. Зато он легко может забираться вверх по вертикальным поверхностям. Благодаря этому Бран видит то, что еще не могут увидеть остальные, например, прибывающих гостей (илл.20). Но в самом начале эта же его способность увидеть скрытое от других приведет к трагедии. После падения Бран не сможет снова научиться ходить, но впоследствии получит, благодаря Трехглазому Ворону¹¹, возможность летать, то есть вновь видеть события с высоты, в том числе из исторической перспективы, обладая способностью заглядывать в прошлое и будущее. Именно Брану предстоит изменить ход истории Вестероса и представление о значении и ценности власти.



Илл. 19



Илл.20

Особая роль в эпической борьбе за власть принадлежит женским персонажам. В конце концов именно столкновение Серсеи Ланнистер и Дейнерис Таргариен станет апогеем катастрофы вестеросской цивилизации. Серсея с самого начала стремится к власти, но понимает, что может добиться ее только через своих сыновей, Джоффри, а затем Томмена. Несмотря на все доступные ей жестокие методы – от интриг до уничтожения соперников, внешне она остается средневековой прекрасной дамой. Критический момент унижения, когда Серсее остригают волосы и прогоняют через город обнаженной, должен был стать для нее моментом окончания ее власти, ведь ее красота – тоже знак власти. Но для Серсеи это событие становится моментом смены имиджа и пересмотра притязаний на власть. Она сохраняет короткую стрижку, превращая знак унижения в признак эмансипации и меняет женственные платья на наряды military style. Замечено, что женские персонажи сериала, от Бриенны Тарт до Арьи и Яры Грейджой, вступая в игры за власть наравне с мужчинами, так или иначе

¹¹ Так как Трехглазый Ворон исторически имеет отношение к роду Таргариенов, их ментальная связь с Браном Старком может ассоциироваться с союзом Старков и Таргариенов. С другой стороны, Джон Сноу тоже рожден в таком союзе, он дитя Лианны Старк и Рейгара Таргариена.

отказываются от женственного имиджа и предполагаемой гендерной роли¹²: «Я не леди» - говорит Бриенна Тарт, «Я не хочу быть леди» - утверждает Арья, в то время как Яра Грейджой выглядит во всех смыслах более мужественной, чем ее брат Теон¹³.



Илл. 21



Илл. 22



Илл. 23



Илл. 24

Нечто подобное можно уловить и в эволюции имиджа Сансы, которая сначала старается подражать Серсее как будущей свекрови, накручивая сложные прически и надевая платья в цветочек, изменяя строгому стилю Севера, а затем то возвращается к семейному дресс-коду, то отходит от него, для того, чтобы в финале все же подчинить свои наряды суровой эстетике военного времени. В отличие от Серсеи, она оставляет длинные волосы, как знак традиционных ценностей. В эпизоде коронавания Санса будет одета в темное платье, украшенное рядами острых чешуек, напоминающих о чешуйках на тех яйцах, из которых вылупились драконы Дейнерис. И вероятно, это не случайная находка художника по костюмам.

¹² Учитывая контекст телемедиализма, это нужно понимать не только как особенность положения женщины в феодальном обществе. Скорее, перед нами вполне современные характеры и ситуации, только в средневековом облачении.

¹³ Marques Diana. Power and the denial of femininity in *Game of Thrones* //Canadian Review of American Studies. 2019. Vol. 49, Nr. 1. P. 46-65.



Илл. 25



Илл. 26

История Дэйнерис – одна из центральных линий сериала. Ее превращение из фарфоровой красавицы с серебряными волосами в мать драконов и полубезумную диктаторшу, одержимую идеей переустройства мира интересно еще и потому, что такая метаморфоза стала, пожалуй, самой яркой и для многих неожиданной линией персонажа. Деконструкцию положительного образа Дэйнерис называют «длительной и подчас непоследовательной»¹⁴. Это справедливо по отношению к некоторым поступкам Дэйнерис, хотя такая «непоследовательность» и дает возможность авторам показать ее как личность сложную и противоречивую. В то же время в визуальном решении можно, напротив, проследить определенную последовательность и настойчивость, с которой авторы рисуют линию ее судьбы.

Ключевая перемена происходит в финале первого сезона – это сцена с погребальным костром кхала Дрого, из огня которого Дэйнерис Бурерожденная выходит невредимой. Оставшиеся у пепелища дотракийцы во главе с Джорахом Мормонтом преклоняют колена, а обнаженная Дэйнерис стоит перед ними в позе Венеры Боттичелли. Только покрытой черным пеплом и с тремя маленькими драконами на руках. Трудно сказать, была ли знаменитая картина эпохи Возрождения перед мысленным взором режиссера, художника и оператора, когда снимался этот эпизод, или ее композиция уже превратилась в устойчивую формулу, и визуальный источник не считается за ней¹⁵. В случае с Дэйнерис авторы используют как ключ к образу персонажа те возможности, которые дает изображение Венеры: обнаженная женская фигура, фронтально повернутая к зрителю, открытая, окруженная-обрамленная поклонением, возникающая из стихии (воды в одном случае, огня - в другом) представляет собой идею прекрасной и мощной силы. По-английски сила и власть – одно слово (power), поэтому здесь возникает и тема власти в судьбе Дэйнерис, Этот короткий эпизод с заново рожденной в огне Дэйнерис наглядно подтверждает, что героиня приобретает новый статус. Мы понимаем, что изменились обстоятельства – теперь у нее есть драконы, а визуально это подчеркивается сравнением с языческой богиней.

¹⁴ Афанасов Николай. Разочарование в «Игре престолов»: сериальная логика, трансмедийное повествование и капитализм платформ // Галактика медиа: журнал медиа исследований. 2019. №2. С. 135.

¹⁵ Подобно тому, как Сикстинская Мадонна Рафаэля не обязательно воспринимается как источник вдохновения для фигуры воина-освободителя Вучетича.



Илл. 27



Илл. 28

В дальнейших действиях Дейнерис часто предстает справедливой правительницей и даже освободительницей рабов. Но когда она обходит с приветствием верные ей войска, нельзя не вспомнить кадры из «Триумфа воли» Лени Рифеншталь. На характер кхалиссы, декларирующей свои благие намерения, указывает и композиция изображения: мы видим Дейнерис в ракурсе снизу на монументальной трибуне (напоминающей и зиккураты, и небоскребы эпохи ар деко), осененную распахнутым крыльями драконом. Не в меньшей степени это справедливо и по отношению к эпизодам, где ее в освобожденном городе окружают дети – перед нами классическая иконография диктатора-благодетеля.



Илл. 29



Илл. 30



Илл. 31



Илл. 32

Соответственно меняются и костюмы Дейнерис. Она по-прежнему сохраняет длинные волосы и женственную прическу, но косы заплетаются все более туго. В одежде появляются элементы военного

стиля, цвета платьев становятся темнее. Небольшое отступление совершается в эпизоде Битвы за Стеной, здесь Дейнерис в белом: потому ли что выступает в роли спасительницы Джона Сноу, или это всего лишь камуфляж для сражения на Севере? История любви Дейнерис и Джона Сноу может показаться неожиданной, но она, с одной стороны, связана с тайной происхождения Джона Сноу, а с другой, позволяет показать Дейнерис более сложной героиней, оставляет возможность сохранить к ней сочувствие. Тем не менее в финальном эпизоде Дейнерис, сжигающая Королевскую Гавань, одета в темно-серое платье с красной отделкой, так что цвета ее костюма полностью совпадают с цветами дракона (темно-серая чешуя и красноватый гребень), на котором она летит. Теперь в ее характере и намерениях можно не сомневаться: они с Дрогоном одной крови. Мы всегда об этом знали, ведь она из рода Таргариенов, но сейчас это представлено особенно наглядно.



Илл. 33



Илл. 34

Драконы – один из главных визуальных мотивов сериала. Они выглядят и устрашающе (оружие возмездия) и трогательно (эти большие и сильные существа все же «дети» прекрасной Дейнерис). Появление дракончиков в конце первого сезона удивляет; эпизоды, где юные драконы спасают Дейнерис не могут не радовать; момент, когда Джон Сноу дотрагивается до Дрогона, превратился в трогательный гиф, а сцены гибели Визериона и Рейгаля относятся к одним из самых грустных моментов сериала (илл. 35-38). Драконы становятся во всех смыслах символами «Игры престолов» – это и бренд сериала, и в то же время живая метафора власти. По сравнению с ними даже желанный Железный Трон – скорее эмблема власти, условное обозначение желанной цели.



Илл. 35



Илл. 36



Илл. 37



Илл. 38

Австрийский социолог Гельмут Штаубманн утверждает, опираясь на опросы зрителей, что популярность «Игры престолов» объясняется вовсе не эротическими и жестокими сценами, привлекающими взрослую (и подростковую) аудиторию, а тем, что сериал исследует феномен власти, причем в необычном эстетическом ключе, используя возможности жанра фэнтези¹⁶. Власть в «Игре престолов» представлена как сложная система отношений, которая описывается через ситуации верности и предательства, любви и ненависти, дружеских уз и уничтожения врагов¹⁷. И такие силовые отношения «борьбы всех против всех» убедительно персонифицируются в образах драконов. Эти монстры в своей ужасающей архаической форме воплощают неконтролируемую энергию сил, действующих в человеке и человеческом обществе. Стихийным силам противопоставляется стремление к рациональному порядку, и на пути этого противостояния расставлены опасные ловушки. Вытеснение энергии, стремление к установлению жесткой иерархии может привести к утрате жизнеспособности социума, считает Штаубманн. Так, роковым становится желание Дейнерис сломать колесо власти,

¹⁶ Одним из важных моментов Штаубманн считает разговор лорда Вариса и Тириона в эпизоде «Битва королей» - Power is a curious thing. Варис описывает ситуацию с королем, епископом и богачом, каждый из которых предлагает наемному убийце уничтожить двух других. Тирион отвечает, что власть в руках наемного убийцы – у него меч. Но если это так, отвечает Варис, почему короли считают, что власть в их руках? Особый смысл в этом контексте приобретает и казнь Неда Старка. Варис спрашивает, кого винить в этой смерти – Джоффри, палача или же нечто иное? Ответ Вариса описывает власть как темную силу, как тень: Power resides where men believe it resides. It's a trick, a shadow. And a very small man can cast a very large shadow. См. Staubmann Helmut. Game of Thrones und die Ästhetik der Macht // Gamper Anna, Müller Thomas, „Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinären Perspektive. Innsbruck, 2022. S. 214-223.

¹⁷ Еще одной сквозной темой можно считать семейную, неизменно пользующуюся популярностью в сериалах, а здесь своеобразно сочетающуюся с темой власти. Это и семейные ценности кланов, и соперничество внутри семьи, и тема незаконнорожденных детей, а также проблема определения наследника.

которое на своих спицах выносит наверх то одного, то другого правителя. К тому же ее цель не утопически прекрасное равенство для всех, а абсолютная власть. В этом ключе можно рассмотреть символику сцены убийства Дейнерис: Джон Сноу наносит удар кинжалом именно в тот момент, когда она, казалось бы, добилась установления своего «порядка», и как только Дейнерис падает, в кадре на заднем плане возникает дракон¹⁸ (илл. 39).

Здесь финал сериала, и это последнее появление дракона в кадре. Дрогог расплавит Железный Трон своим дыханием и унесет тело Дейнерис. Вслед за этим Бран Старк будет избран королем, Тирион назначен его Десницей, а Санса утвердится как правительница Севера.



Илл. 39



Илл. 40

С точки зрения исторических аналогий избрание Брана могло бы означать окончание эпохи феодальных распрей. Уже его инвалидное кресло является противоположностью милитаристского Железного Трона¹⁹. Правление Брана знаменует переход к такой форме власти, которую нельзя будет передать по наследству, и собравшиеся первым делом обсуждают вопрос о том, что у Брана не будет детей. При этом авторы иронично дают понять, что к признанию демократических ценностей правители Вестероса еще не готовы: предложение Сэмвелла Тарли о проведении всеобщих выборов встречено саммитом восьмого сезона как до смешного абсурдное (илл. 40). Однако избрание Брана Старка не столько намекает на реальные исторические события²⁰, сколько удовлетворяет тем ценностным ориентирам, которые признают и предлагают нам создатели сериала: такой исход борьбы за власть означает победу разума над эмоциями, мудрости над страстями, чувства долга (I don't want to be king, говорит Бран) над жадной властью.

И хотя бы из благодарности зрители могли бы признать право шоураннеров на этот финал; ведь они предложили сыграть в игру, разложив перед нами карту и разместив над ней огненную сферу в окружении лент холодного металла, то есть эмблему сериала, и (или) модель устройства новой

¹⁸ Там же, с. 221

¹⁹ Случайно или нет, но Бран в инвалидном кресле (Bran the Broken) напоминает Франклина Делано Рузвельта, одного из крупнейших политических лидеров прошлого столетия.

²⁰ Одна из возможных ассоциаций – подписание Великой хартии вольностей (Magna Carta Libertatum), см. Inbar Shaham. The wheel of power in HBO's Game of Thrones // *Mythlore*, Spring-Summer 2022, Vol. 40, Nr. 2, p. 54-72.

цивилизации, то есть сферу Дайсона, и (или) астрольбию, то есть прибор для ориентации в пространстве и времени. Если вспомнить, что астрольбия есть и в башне магистров, которые ведут летопись Вестероса, можно сравнить авторов «Игры престолов» с историками-летописцами. Историю пишут историки, и это их авторская версия. Шоуранныеры почти следуют теме идеальных форм правления по Аристотелю: это монархия, которая еще не стала тиранией или полития, не превратившаяся в демократию.



Илл. 41



Илл. 42

С кем играли шоуранныеры? Была ли это игра с автором литературного первоисточника, со зрителями или с самими собой? Ведь даже в самом требовании недовольных переснять финал уже подразумевается признание «Игры...» игрой, которую можно переиграть. Вероятно, эта особенность восприятия связана в том числе и с распространением видеоигр как одной из популярных форм зрелища в современном мире. Но можно подумать об игровом начале как о создании модели истории, где узнаваемые ситуации реальных исторических событий и устойчивые иконографические формулы в изображении игроков добавляют зрелищу и повествованию убедительности. В «Игре престолов» создатели сериала представили зрителю модель мира, попытались разобраться в тех силах, которые в нем действуют, описали правила игры, структурировали события и определили ценностные ориентиры.

Но закончена ли игра? Комментируя события на середине восьмого сезона и угадывая будущие разногласия, Кирилл Разлогов писал, что авторы, завершая сериал, непременно оставят в конце возможность продолжения.²¹ С одной стороны, на радость фанатам недавно был выпущен приквел «Дом Дракона», что можно рассматривать как продолжение зрелища, возможность если не вернуться к самим героям, то проследить их генеалогию, ведь действие происходит за 179 лет до появления Дейнерис, как сообщают нам в титрах первой серии. Перед нами уже «семейный альбом» Таргариенов, но к числу знакомых лиц в нем можно отнести (пока, по завершении первого сезона) только драконов.

²¹ Разлогов Кирилл. Щель для продолжения? // Сайт журнала «Искусство кино», 07.05.2019, электронный ресурс <https://kinoart.ru/opinions/schel-dlya-prodolzheniya-iskusstvoved-o-chetvertom-epizode-poslednego-sezona-igry-prestolov>. Дата обращения 19.10.2022.



Илл. 43



Илл. 44

В то же время можно рассмотреть внимательно и одну из финальных сцен самой «Игры престолов», коронацию Сансы. На крупном плане королева Севера показана со спины, ее огненно-рыжие волосы схвачены холодным металлическим обручем-коронаой. А в следующем кадре приветствующие королеву воины поднимают свои мечи, и их строй с поднятыми клинками занимает почти все пространство, оставляя фигуру Сансы в центре, но в глубине: важно и само смещение акцентов в сцене торжества, и то, что в кадре снова сверкают мечи: а ведь из таких же был сделан когда-то Железный Трон, недавно расплавленный на наших глазах дыханием дракона (илл.43-44). Игра, которую нам предложили шоураннеры, окончена. Но ведь это игра, и значит, сыграть можно еще (не) раз. Шоу будет продолжаться, продолжения ждут не только зрители, но и игроки – авторы «Игры престолов» предупреждают нас об этом. Недаром Бран Старк интересуется, где же дракон.

Библиография:

- Афанасов Николай. Разочарование в «Игре престолов»: сериальная логика, трансмедийное повествование и капитализм платформ // Галактика медиа: журнал медиа исследований. 2019. № 2. С. 120-141.
- Борцмейер Габриэль. Круиз по сериалам // Логос. 2014. №5. С.194-212.
- Закревская Анна. Художественный анализ «Игры престолов». Что это было? // Искусство кино. 2019. №7/8. Электронный ресурс: <https://kinoart.ru/texts/hudozhestvennyu-analiz-igry-prestolov-chto-eto-bylo>
Дата обращения 09.10.2022.
- Панфилов Федор. Телемедиевализм: «средневековые» сериалы конца XX – начала XXI века // Логос, 2014. №6.193-208.
- Разлогов Кирилл. Щель для продолжения? // Сайт журнала «Искусство кино», 07.05.2019, электронный ресурс <https://kinoart.ru/opinions/schel-dlya-prodolzheniya-iskusstvoved-o-chetvertom-epizode-poslednego-sezona-igry-prestolov>. Дата обращения 19.10.2022.
- Сальникова Екатерина. От заставки «Твин Пикса» к заставке «Игры престолов». Эволюция механизма // Художественная культура. 2018. № 1. С. 238-259.
- Inbar Shaham. The wheel of power in HBO's Game of Thrones // Mythlore, Spring-Summer 2022. Vol. 40, Nr. 2. P. 54-72.
- Marques Diana. Power and the denial of femininity in Game of Thrones // Canadian Review of American Studies. 2019. Vol. 49, Nr. 1. P. 46-65.

Sergeant Alexander. Across the narrow screen: televisual world-building in Game of Thrones // Screen. Summer 2021. Vol. 62, Nr. 2. P.193-213.

Staubmann Helmut. Game of Thrones und die Ästhetik der Macht // Gamper Anna, Müller Thomas, „Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinären Perspektive. Innsbruck, 2022. S. 214-223.

Bibliography:

Afanasov Nikolaj. Razocharovanie v «Igre prestolov»: serial'naja logika, transmedijnoe povestvovanie i kapitalizm platform // Galaktika media: zhurnal media issledovanij. № 2, 2019. P. 120-141.

Borcmejer Gabrijel'. Kruiz po serialam // Logos, №5 (101), 2014, P.194-212.

Zakrevskaja Anna. Hudozhestvennyj analiz «Igrы prestolov». Chto jeto bylo? // Iskusstvo kino, №7/8, 2019.

URL: <https://kinoart.ru/texts/hudozhestvennyy-analiz-igrы-prestolov-chto-eto-bylo>

Panfilov Fedor. Telemedievalizm: «srednevekovye» serialy konca XX – nachala XXI veka // Logos, №6 [102], 2014, P.193-208.

Razlogov Kirill. Shhel' dlja prodolzhenija? // Sajt zhurnala «Iskusstvo kino», 07.05.2019, URL: <https://kinoart.ru/opinions/schel-dlya-prodolzheniya-iskusstvoved-o-chetvertom-epizode-poslednego-sezona-igrы-prestolov>

Sal'nikova Ekaterina. Ot zastavki «Tvin Piksa» k zastavke «Igrы prestolov». Jevoljucija mehanizma. // Hudozhestvennaja kul'tura, № 1, 2018, P. 238-259.

Inbar Shaham. The wheel of power in HBO's Game of Thrones // Mythlore, Spring-Summer 2022, Vol. 40, Nr.2. P. 54-72.

Marques Diana. Power and the denial of femininity in Game of Thrones // Canadian Review of American Studies. 49, Nr. 1, 2019, P. 46-65.

Sergeant Alexander, Across the narrow screen: televisual world-building in Game of Thrones // Screen, 62:2 Summer 2021, P.193-213.

Staubmann Helmut. Game of Thrones und die Ästhetik der Macht // Gamper Anna, Müller Thomas, „Beyond the Wall“: Game of Thrones aus interdisziplinären Perspektive. Innsbruck, 2022. P. 214-223.