

МЕДИА И РЕАЛЬНОСТЬ В «ИГРЕ ПРЕСТОЛОВ»

Куприянов О.А.

Советник генерального директора АНО
«Общественное телевидение России»,
преподаватель Научного исследовательского
университета Высшая Школа Экономики (Москва,
Россия)
okup@inbox.ru

Аннотация:

Популярность сериала «Игра престолов» активизирует осмысление проекта как в качестве некоей отдельной самостоятельной реальности, так и в контексте корреляции контента с современной жизнью. В статье дается обзор подходов к осмыслению проекта и ставится вопрос о причинах его популярности: какие вербализованные или скрытые в сериале идеи попадают в нерв современных потребителей медиа Западного мира. Выдвигается гипотеза о том, что в сериале на материале условного средневековья описываются некоторые онтологические и общественные мифологемы современности, которые находятся в стадии формирования или актуализированы как возможный путь развития, но пока открыто мало или не проговариваются в публичной сфере. Тематически эти мифологемы относятся к восприятию современным человеком религии, собственной перспективы, десакрализации культурного наследия, любовных отношений и понимания глобализации мира. Отдельно рассматривается вопрос о том, что финал сериала противоречит основным канонам нынешнего понимания сторителлинга, основанного на культурных кодах современного человека.

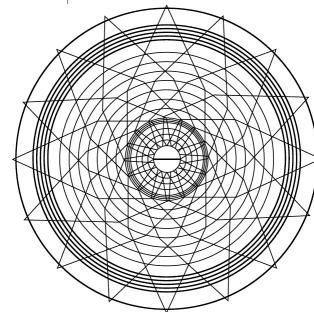
Ключевые слова: «Игра престолов», медиа, реальность, глобализация, десакрализация, культурный код, массовая аудитория

Сериал «Игра престолов» — глобальный мультимедийный и очень успешный проект. «Средневековье прочно вошло в мир современных фантазий, для которых оно поставляет истории и тропы» (James, Mendelsohn 2012: 874). Что касается соответствия историческим реалиям, то это смесь из того, что действительно было и не было, что могло бы быть и что было невозможным.

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.

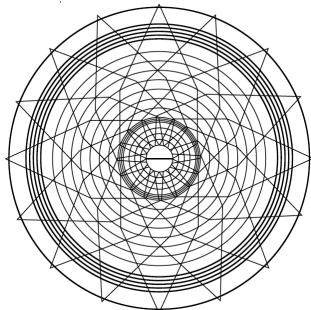


Произведение Дж. Мартина и сериал «Игра престолов» стали темой огромного количества работ ученых чуть ли не всех гуманитарных специальностей. И интересной чертой осмысления проекта является то, что авторы работ по сути рассматривают материал сериала как некую реальность, данность, которую имеет смысл исследовать даже вне связи с реальностью «основной». В работах, за редким исключением, задача не ставится в рамках классической филологии, например, «прочитать» авторов (Дж. Мартина или создателей сериала), понять, почему они выбирают те или иные решения, выяснить, как фантазийный мир отражает наш мир сегодняшний. Персонажи, их диалоги и судьбы, войны и отношения, мир Семи Королевств во всем его разнообразии изучаются, скорее, по законам научного познания. В качестве примера можно привести работу о животном мире «Игры престолов», в которой подробно рассматриваются и классифицируются типы живущих в сериале животных, и авторы приходят к выводу, что «данный вопрос требует дальнейшего изучения» (Епанчинцев, Фролова 2017). Еще один пример — Министерство иностранных дел Чехии поздравляет жителей Вестероса с окончанием затянувшейся гражданской войны на своей официальной странице в Facebook (Facebook 2019). А популярный ресурс онлайн обучения Duolingo запустил курсы по изучению валирийского языка (Duolingo 2019).

События «Игры престолов» проверяют истинность научных теорий. «Что имел в виду Платон, когда говорил о том, что добродетельный человек счастлив, когда мы видим, что добродетельный король Севера Эддард Старк был оклеветан и казнен? — пишет американский доцент философии и религии Эрик Дж. Силверман (Сильверман 2015). И далее: «Приблизить взгляды Платона к реальной жизни пытался его ученик Аристотель» (Сильверман 2015: 91). Реальная жизнь — это «Игра престолов»?

Американское издательство John Wiley & Sons, специализирующееся на выпуске академических изданий, оформляет свою книгу — сборник статей ученых-гуманитариев об «Игре престолов» — в несколько игровом ключе, называя ее авторов, к примеру, «лордами» и «леди» (Ирвин, Джейкоби 2015), словно стесняясь того, что все они всерьез изучают телевизионный сериал. Однако, похоже, такое стеснение совершенно напрасно. Сериалы становятся все чаще более подробным, многоплановым, интеллектуально насыщенным высказыванием, чем классическое кино.

Другим и более традиционным способом осмысления является использование популярного сериала в качестве иллюстративного материала для изучения разных областей современной жизни. Например, рассмотрения пути героев в качестве бизнес-проекта в эфире Коммерсантъ FM, где, например, Королю мертвецов (Король Ночи) аналитики консалтинговой компании Odgers Berndtson советуют «внедрить систему ценностей и более четко сформулировать свою миссию и видение будущего» (Коммерсантъ FM 2019). Или разработки учебного курса по этике на основе поведения персонажей саги (Karimova 2018). Лечение Брана и Дрого в сериале подвигает Мэтью Тедеско на размышления о



современном состоянии понимания пассивной и активной эвтаназии (Тедеско 2015).

Отдельный и самый распространенный дискурс осмысления «Игры престолов» связан с использованием наследия политического философа Макиавелли, который «поможет нам понять, почему одни персонажи добиваются своего, а другие — нет» (Шульцке 2015: 52). В таком дискурсе важнейшими темами становятся власть, опора на элиту, любовь народа и его недовольство, хитрость, отказ от оперирования моральными категориями, сила. И кажется, что, действительно, весь сериал — это сплошной иллюстративный материал по Макиавелли: какие шаги предпринимать, в какой последовательности, что учитывать и чего опасаться. В этом же ключе можно рассматривать и теорию общественного договора Т. Гоббса, или разбор поступков и мотивации, например, Тириона Ланнистера с точки зрения размышлений Э. Канта о том, что мотив действий человека важнее результата и «добрая воля не может быть заложницей последствий, к которым она приводит» (Робишо 2019: 215). А для тех из зрителей «Игры престолов», кто, как и вице-адмирал Балтийского флота, считает, что Кант «на коленях ползал» и «писал какие-то непонятные книги» (Meduza 2019), доктор философии Р. Корриган рассуждает о справедливости и правомочности военных действий; о том, что, следуя своим симпатиям и подсознательно желая оказаться на стороне победителей, мы напрасно считаем военные действия Старков совершенно справедливыми (Корриган 2015: 69).

Работа с фантазийным миром дает ценные возможности для действия научной интуиции через метафоры. Иначе, публикующие свои тексты исследователи включаются в игру Дж. Мартина по созданию из фантазийного мира своего рода реального. В своем пределе такая идея влияния фантазии на физический мир, взаимозаменяемости мира подлинного и вымышленного развита, например, Х. Борхесом в рассказе «Тлэн, Укбар, Орбис Терциус» (Борхес 2011), где группа интеллектуалов в течение нескольких поколений во всех мыслимых подробностях «создает» новую страну со своей историей, мифологией, языком, правителями, географией и так далее. Мир Тлена постепенно заменяет в рассказе Земной мир.

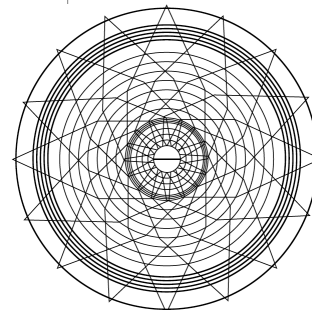
Воображаемый мир обладает тем большей фасцинативностью и суггестивностью, чем более представление людей о реальном мире наполнено унынием и безысходностью. Все происходит как бы само собой при участии все большего количества людей и молчаливого согласия остальных, как в романе М. Уэльбека «Покорность», где Франция быстро, непротиворечиво и естественно превращается в мусульманскую страну с официальной религией ислам.

Цифровая эпоха, развитие технологий и глобализация открывают для подобных проектов невиданные ранее возможности, о которых и не мечтали тоталитарные режимы. Только виртуальных миров много, и они пребывают пока в состоянии конкуренции. Технология позволяет смонтировать видео с любыми персонажами, например, «Игры престолов» и своим участием. Появился

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.

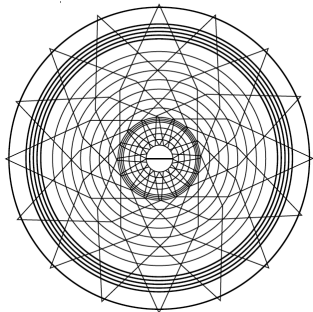


алгоритм, который позволяет менять речь людей на видео, заставляя их говорить все, что угодно (Нижник 2019). Идея радикальной перестройки картины мира по единому замыслу в зависимости от успеха воплощения может впоследствии называться достижением цивилизации или печальной историей прошлого. Возможно, все это отражает запрос мирового сообщества на радикальные перемены. Рассказ Борхеса опубликован в 1940 году, когда Европа была уже охвачена Второй мировой войной.

Панорама направлений осмысления «Игры престолов» сама по себе дает отличный материал для размышления о современных медиа, их роли в жизни общества и личности, а также рождении новых и трактовке традиционных мифологических мотивов и сюжетов. Успешный медиапродукт становится не просто историей или, как пишет Ю. Лотман, «анекдотом», «который «повествует о другом», а мифом, который «всегда говорит обо мне» и «организует мир слушателя» (Лотман 2010: 278). Медийные персонажи общими усилиями исследователей и критиков становятся частью современной мифологии. Таким образом, правомерно поставить вопрос не только о том, как именно «Игра престолов» организует мир слушателя, действуя как своего рода политическая и социальная журналистика, формируя мировоззрение аудитории, но также и том, что мы можем «реконструировать... и идеального читателя этого текста» (Лотман 2010: 204) понимая под «идеальным читателем» десятки миллионов людей, для которых мир «Игры престолов» оказался созвучен их видению мира и пониманию личной проблематики.

Глобализация

Повествование в романе и сериале идет «сверху», то есть не от лица какого-либо персонажа или королевства. Ни одна идея или конкретный персонаж не позиционируются как сторона правая, как носитель добра и справедливости. Эпатажная сцена казни Эддарда Старка говорит нам, что храбрость и благие намерения не являются достаточными основаниями не только для успеха, но и продолжения жизни. Доброта или конкретные нравственные качества персонажа, склонность к гуманности являются просто составными частями в общей человеческой композиции того или иного персонажа и выступают на равных с любыми другими качествами: склонностью к силовым решениям и жестокости, коварству, интригам. Что именно окажется эффективным как тактика действий никогда неизвестно заранее. Освобождение рабов Дейенерис, например, приводит к коллапсу. Воплощающий расчет, умелую интригу и продуманность действий Петир Бейлиш, по прозвищу Мизинец, нелепо гибнет. Вопрос о том, что представляет собой добро, справедливость и эффективное решение для политической жизни Семи Королевств становится максимально проблематичным. Однако все живут с идеей, что мир должен объединиться под общим управлением обладателя Железного трона и вернуться к состоянию покоя и предсказуемости.



В сегодняшнем мире глобальная турбулентность также представляется фактом. Распад двухполярного, а затем и монополярного мира, появление новых амбициозных мировых игроков, обострение проблемы единства и самоидентификации для стран и народов, сложные и разнонаправленные политические и общественные процессы очевидны. Внутренняя ситуация в каждой из крупных стран, за исключением, возможно, Китая, также весьма турбулентна. Глобализация и цифровая революция создают кумулятивный эффект. Они сделали эти процессы турбуленции очевидными огромному количеству людей. Высокая информационная насыщенность человека в эпоху Интернета, реальная и виртуальная мобильность делают эту проблематику все больше частью личного опыта, а не результатом абстрактного знания или интереса к международной политике.

Фейк-ньюс, постправда, представление о могуществе PR и политических технологий, гибридные и информационные войны — все это на индивидуальном уровне понимается как обострение ситуации размывания понятий о добре и зле, силе правды, понижение общей эмпатии, ощущение отсутствия справедливости, эффективности искусного или грубого обмана, культа силы и денег. И, наконец, если в сериале беспокоятся о том, что «зима близко», то в нашем мире есть «призрак» глобального потепления. В обоих случаях это острая тема, но не повод для активного действия всех акторов, а сама ситуация во многих важных аспектах похожа на «Игру престолов».

Человек

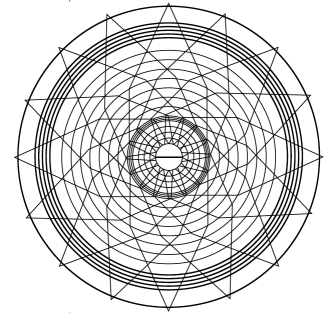
Турбулентность мира беспокоит человека, потому что уменьшает предсказуемость его перспективы. Если настоящее и будущее начинают зависеть от непредсказуемых и не поддающихся влиянию и даже пониманию внешних факторов, актуализируется вопрос соотношения между волей и судьбой. Все предначертано, в том числе все усилия человека, его героические поступки, разум, решительность, благоразумие. Или подвиги, ум, удача и воля могут пробить человеку новую траекторию, вопреки «положенному»? Вопрос волнует тех, кто энергичен в социальной жизни, и, возможно, еще более тех, кто пассивен. Мудрость о том, что истина лежит где-то посередине, устроит только склонных к резонерству.

«Игра престолов» — непрерывная и очень насыщенная история побед и поражений людей, живущих в крайне турбулентной ситуации, в которой необходимо постоянно принимать решения, цена которых максимально высока. В сериале любая встреча, диалог, знакомство, поступок или высказанное суждение могут в кратчайшие сроки как вознести человека, так и погубить: сегодня смельчак стал героем, завтра он погиб в бесславии, а преуспел трус. Действует большое количество векторов силы, явных или скрытых для понимания или восприятия, скорость событий то неожиданно увеличивается, то на время замирает. Привычное и надежное открывает свою иллюзорную

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.



сторону. Конвенции временно отменены. Даже представление о своем происхождении и статусе у героев может радикально измениться. Бастарды оказываются прямыми потомками королевского рода, наследники — цареубийцами, карлик с репутацией алкоголика и бабника — решительным полководцем, спасителем королевства, легендарный и непобедимый воин погибает в кажущейся ему шуточной схватке.

Представляется, что нерв сериала не в макиавеллизме, а в вовлечении зрителя в психологическое пространство азартной игры с собой и судьбой, правила которой каждый должен стараться понять сам. Американские исследователи установили датчики на группу зрителей сериала, чтобы понять, какие сцены их больше всего волнуют (PIKABU 2019). Выяснилось, что это совсем не сцены насилия и эротики, как предполагалось, а диалоги между героями. В диалогах герои заявляют свои позиции, делают ставки. Происходящее далее на экране действие демонстрирует результат, который мало кто мог ожидать.

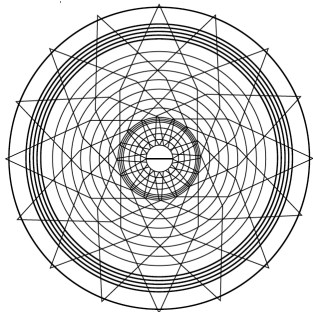
Отношения человека с неизвестным, тайным или скрытым традиционно «курирует» религия. И с трактовкой религии сериал также попадает в нерв современного человека.

Религия

Как и в сегодняшнем мире, в Семи Королевствах существует разнообразие: шесть основных религий от верований дотракийцев до Семерых в Вестеросе. Никаких прямых аналогий с современными религиями нет, но основные теологические идеи нам знакомы. Таким образом, высказывание Дж. Мартина касается религиозности в целом.

Религия в Семи Королевствах, как и в современном Западном мире, является лишь частью некоторого исторического культурного бэкграунда, который манифестируется в современности в виде жестов, оборотов речи, традиций и обычаев, изначальный смысл которых уже ушел. Отвечая на вопрос Оленны Тирелл, откуда известно, что именно говорят боги, Его Воробейшество просто ссылается на книгу «Семиконечная звезда». То есть живая традиция связи с божественным началом утеряна, отсюда совершенно логично следует в сериале развитие событий с захватом клириками власти и последующей катастрофой. «Новые боги не дают ни знамений, ни чудес, ни непосредственной связи», — комментирует состояние религиозности в сериале религиовед РГГУ О. Куропаткина (Куропаткина 2019: 74). Герменевтика без живого контакта с источником работает исходя из актуальных ценностей и интересов, что часто демонстрирует в своей области и историческая наука.

Сериал отразил то, как принято понимать и позиционировать религию в жизни сегодня и то, что об этом не принято открыто говорить. Люди в целом не очень охотно обсуждают суть своей веры или религиозности, чаще воздерживаются от критики церковных властей по сравнению со светскими.



[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.

Хотя, например, в христианстве нет положения о том, что спасение возможно только через церковь. Одни так поступают из уважения к религии в целом, как к важной части общего культурного наследия и самоидентификации, другие — из уважения к истинно верующим, более многочисленная часть — из опасения. Как ответил один мужчина в московской церкви на вопрос священника, с какой целью он хочет крестить своего ребенка: «Черт его знает, батюшка... А вдруг Бог есть!»

Вера давно перестала быть фактором, определяющим то, как человек видит мир, свою жизнь и перспективу, зачем он строит семью и выбирает ближний круг, чего он добивается в жизни и как относится к другим людям. Мы, как и герои «Игры престолов», вспоминаем о Боге при встрече с опасностью, или когда она может нам грозить: отсюда иконостас триптих в автомобилях и чиновники, которые ездят к старцам, говоря, что очень интересуются вопросами назначения и переназначения (Рубин, Баданин 2019).

О том, что «Бог умер» Ф. Ницше написал уже почти полтора столетия назад (Ницше 2011), и никто с ним всерьез не спорил. Религия перешла из мотивации во время жизни, из зоны смыслов в зону предстоящей смерти. Поэтому продолжается в России еще советская традиция ездить на Пасху на кладбища, что совершенно не соответствует смыслу главного христианского праздника, но точно соответствует месту религии в миропонимании людей. На материале фантазийного средневековья Дж. Мартин просто показал современную действительность.. Говорить это прямым текстом в медиа не принято на Западе, это не политкорректно. Тем более это неуместно в России, где власти поддерживают церковь и опираются на нее.

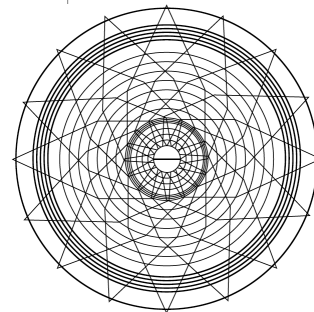
Многие персонажи сериала перемещаются между королевствами и действуют не в своей стране. Везде разные боги, да и «дома» у многих нет единобожия. Это создает для зрителя ситуацию своего рода многобожия. Возможно, Дж. Мартин хотел сказать, что язычество оставляет человеку гораздо больше свободы в его жизненной навигации. Каждый волен выстроить свою иерархию богов. Современный человек также вспоминает бога коммерции, бога удачи, любви, войны. И поскольку эти боги не трансцендентальны, не требуют для себя постановки метафизических вопросов, то можно вспомнить и про богов семейного очага, охоты (вместе с рыбалкой?). Но формализовывать эту идею опасно, поскольку единобожие — это важная часть культурной самоидентификации. Но возможно, что цифровая революция, перегружающая человека огромным объемом соответствующей разным культурным кодам информации, будет способствовать именно развитию такого понимания. Можно согласиться, что религиозный мир Вестероса «отражает представление о религии в современном секулярном обществе» (Куропаткина 2019: 76).

Дж. Мартин не стал нагружать своих героев набожностью, что обычно характерно для произведений о средневековье. Если говорить о российской культуре, то все возрастающие тиражи книги «Иисус. Историческое

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

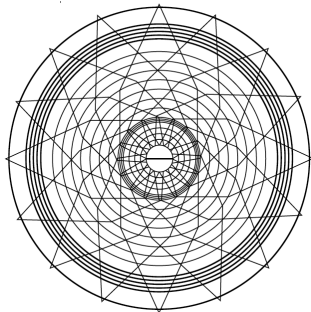
Куприянов О.А.



расследование» (Латынина 2018) говорят о том, что десакрализация христианства с энтузиазмом «борца с кровавым режимом», взгляд исключительно через призму современного понимания права, экономики, трактовки человеческих страстей и подлостей, детективного сторителлинга хорошо принимается аудиторией. Ту же тенденцию можно увидеть и на совсем других примерах. Российское телевидение выпускает один за другим художественные фильмы о культовых персонажах советского времени: от Л. Орловой и Г. Александрова до поэтов-шестидесятников. Но создается впечатление, что все эти истории рассказаны служившими у героев фильма глуховатыми домработницами, приехавшими из очень отдаленных деревень. Знаменитые и талантливые поэты, писатели, композиторы, режиссеры всю жизнь заняты изменами своим партнерам, они пьют и веселятся, занимают деньги, ссорятся и в кураже читают, например, свои стихи, которые совершенно непонятно, как могли прийти им в голову при обозначенной занятости. Содержательная часть их жизни отсутствует на экране в принципе. Почему не распространить это видение и на прошлые века? В конце концов, возвращаясь к средневековью, и за тамплиерами можно увидеть лишь историю богатого ордена, ставшего жертвой административного произвола, за готикой — живописный фантазийный стиль, а религиозность как сегодняшнюю, так и средневековую объяснять по Ф. Энгельсу как опиум для народа. Мало что доставляет столько удовольствия, как подтверждение того, что собственное понимание ситуации верно.. И такое «понимание» сопровождается попкорном и отсутствием каких бы то ни было когнитивных усилий.

«Игра престолов» предлагает нам освободиться от любых рефлексий на тему того, что за религиозностью стояло когда-то или стоит сегодня нечто большее. Так же как Мэл Гибсон в фильме «Апокалипсис» предложил нам зафиксировать древнюю культуру инков в качестве помпезного и дикарского лепрозория, «Игра престолов» воплощает для аудитории фиксацию перехода понимания религии из области онтологической в общекультурную, из области вопроса метафизического в вопрос для телеигры эрудитов не только для нашего времени, но и прошедшего.

Чтобы быть более справедливым по отношению к авторам литературной основы и самого сериала, необходимо отметить, что они иногда используют и элементы более высокой культуры, что однако несколько не меняет основной посыл сериала. Так, все попытки Дейенерис разбудить спящих драконов различного рода нагреваниями терпят неудачу. И только символическая смерть Дейенерис на костре дает трем драконам жизнь. Такая конструкция в общих чертах отсылает нас к алхимической идее успешного действия, которое может осуществляться только одновременно на внутреннем плане оператора и внешнем в виде химической операции.



Любовь

«Игра престолов» рисует нам панораму проявлений эротической природы человека — от дотракийских оргий до королевского инцеста и самовоспроизводства Крастера с его дочерьми-женами, что в принципе является традиционным приемом игры с пресыщенными медийными фантазиями либидо современного потребителя. В целом, и любовные, и сексуальные отношения человека трактуются как безусловное бремя, морок, от которых не освобождает даже оскотление (Варис, Серый Червь). Сексуальная природа человека в «Игре престолов» — это не один из путей познания, а физическая необходимость, романтизация которой неизбежно ведет только к малым и большим неприятностям и на короткой дистанции, и на длинной. Овладеть своими сексуальными страстями невозможно. Овладеть можно только женщиной. «Мужчина может владеть женщиной или владеть мечом, но не тем и другим», — говорится в сериале. «Любовь способна убить честь, убить чувство долга», — говорят Джону Сноу.

Секс в сериале происходит свирепо и властно, словно в участников вселяется бес. Это отражает популярное современное видение средневековых нравов, сформированных насилием, культом власти и оружия, невежества. В романе середины XVI века «Смерть Артура» Т. Мэлори (Мэлори 2007) некоторые сюжетные ходы построены на том, что рыцари до того распалились в страсти, что в темноте не могли определить, с кем именно они провели ночь. Однако у Мэлори средневековый рыцарь с концепцией Прекрасной Дамы совершенно не похож на свой современный медийный портрет.

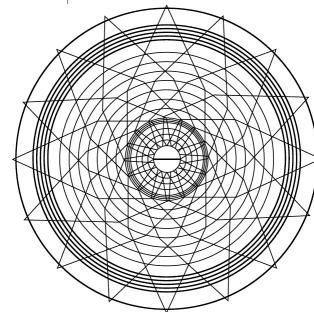
Таким образом, «Игра престолов» не рассказала нам ничего нового, облачив уже существующие представления новыми живописными картинками. Но ведь должна быть хотя бы одна позитивная любовная история. Возможно ли такое, что современному зрителю понравилась идея Дж. Мартина про любовь как бремя, а не любовь как сказку, где участники драмы проходят через испытания, поиск, преодоление недоразумений и все заканчивается хорошо? Если современный фильм начинается с того, что все счастливы, то в дальнейшем ситуация ухудшится, чтобы в конце концов стать идеальной, на этом и закончится фильм. Разлучить героев может только смерть. Если в фильме люди сами приняли решение расстаться, то это воспринимается как кино не для всех и свидетельство бесплодности интеллектуализма. В этом случае весь нерв «Игры престолов» заключается в том, что достаточно долго невозможно точно понять, кем же будет реализована идея любовного счастья, которое совпадет и с «производственными» успехами (овладение Железным тронном).

Или же все-таки происходящие в Западном мире процессы в гендерной культуре приводят к более глубоким переменам? Речь о политкорректности, равноправии, постепенном вычищении из западной культуры куртуазности и галантности, феминизме, походе против sexual harassment. Как следствие — перспектива лишения сексуальных отношений спонтанности, романтизма и

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.



превращение в сложный и непредсказуемый по последствиям договорной процесс, суть которого постфактум еще можно и односторонне пересмотреть с привлечением правоохранительных органов, когда то, что считалось грубоватой шуткой, за которую необходимо наутро извиниться, может стать концом карьеры. Джулиана Ассанжа официально обвиняют в изнасиловании, хотя речь идет о неиспользовании им, вопреки договоренности, средств контрацепции. Неужели эти процессы меняют базовую мифологию современности, и аудитории понравилось новое понимание, в котором эротическая природа человека полностью демифологизируется? Похоже, что ответ на этот вопрос дает финальный сезон «Игры престолов».

Финал

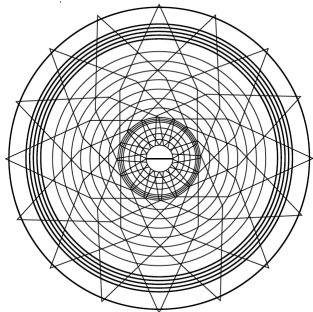
Фанаты возмущены финалом, протестуют и требуют от производителей сериала переснять последний сезон, что еще раз говорит о высокой, на грани со второй реальностью, вовлеченности зрителей в сериал, а также о том, что интерактивность, возможность потребителя повлиять на ход событий, как в интерактивных драмах, проникает в сознание потребителей медиа.

Но если говорить в контексте проблематики данной статьи, то финал сериала действительно стал шоком. Миф о том, что добро побеждает, становится частью жизненного опыта еще с детства: сказки учат детей, что идентифицироваться нужно с добрыми героями, чтобы оказаться победителем. В финале же категория победы становится важнее категории добра: добрые люди играют «в долгую», механизмы восстановления справедливости проворачиваются не быстро, а злые люди действуют «в короткую», их победы временны и преходящи, и нужно набраться терпения. За восемь сезонов и восемь лет зрители этого заслужили и готовы принять неоднозначность, непредсказуемость, несправедливость бытия только в качестве неприятностей на пути к победе, к храму, к счастливой любви, в рай. Но если в конце долгой истории чудесная принцесса с драконами не становится королевой, потому что ее зарезал любящий принц, то это оскорбительный абсурд.

Наконец, такой финал не соответствует канонам христианства, которые продолжают жить в людях, в частности, в идеи акцентирования финала как справедливого итога. В конце будет Страшный суд, все получат по заслугам и каждому воздастся. Это придает смысл и дарует надежду на то, что жизненный континуум не бессмыслен для каждого индивидуума. Перенос же уровня смыслов за продолжительность человеческой жизни очень проблематичен для человека западной культуры, в отличие от восточной.

Здесь можно указать на один из возможных источников инспирации Дж. Мартина — китайский роман XI века «Троецарствие» (Ло Гуань-Чжун 1954). Он повествует о борьбе трех царств во II-III вв. н. э. за объединение Поднебесной.

«Великие силы Поднебесной, долго будучи разобщенными, стремятся соединиться вновь и после продолжительного единения опять распадаются...»,



[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.

— с этих слов начинается роман, в котором действуют более 400 персонажей (Ло Гуань-Чжун 1954:). Почти все они, как и в «Игре престолов», знатные люди, придворные, полководцы, военачальники и сановники. И удел человека во времена смуты и беспокойства не в том, чтобы пытаться понять веление небес и подстроиться: это ему не дано, а просто выйти в поле и совершить как можно больше подвигов. Главные герои «Троецарствия» также не стали объединителями Поднебесной. Они просто прожили свою жизнь, соотнося ее со своими идеалами и ценностями, утверждаясь в мысли, что на внешнем плане реализация человека не является главной ареной и смыслом их бытия. Китаец знает, что Конфуций не был социально востребован при жизни. У него было много учеников, но его не позвали управлять ни государством, ни провинцией, ни уездом. Он очень переживал по этому поводу или, во всяком случае, делал вид, за что подвергался насмешкам даосов. В западной культуре нет такого наследия. В конце истории должна быть мораль, должен быть сформулирован смысл.

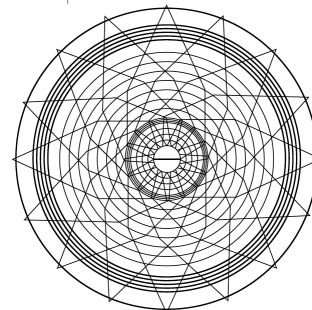
Мощная заявка «Игры престолов» на создание второй реальности отозвана финалом драмы, как и ее успешное трансмедийное продолжение. Разве можно играть в принцессу с драконами в игровом парке «Игры престолов», если знаешь ужасный конец! Зачем же тогда восемь лет весь экран утопал в трупах, зачем люди сражались, побеждали в боях и добывались предметов страсти? Чтобы империей правил потом милый мальчик, сидя на инвалидной коляске вместо Железного трона, закатывал глаза и видел прошлое? А Джон Сноу мерз на стене и тарачил вдаль глаза вместе с однажды уже зарезавшими его братьями? Разве что дракон после похорон мамы вернется?

Для современного потребителя, живущего в мире победившего позитивизма, веры в глобальную эволюцию и прогресс, необходимости совершенствования народовластия, такой финал любимой «Игры престолов» — это обман доверия.

Зрители уже переключились на сериал «Чернобыль», где правила игры соблюдены. Битва будет выиграна ценой человеческих подвигов. Количество читателей последней книги «Игры престолов», когда она выйдет через несколько лет, видимо, приблизится к цифре, которая была до начала экранизации романа.. Но нет сомнения, что финал сериала выполнен его создателями по согласованию с автором литературной основы. Так, миллионы зрителей полюбили, а затем разочаровались в «Игре престолов». Но ничто не проходит бесследно. «Национальные и субнациональные формы социальной, политической и экономической интеграции и изоляции трансформируются вследствие роста зависимости от информационных и коммуникационных технологий, медирующей едва ли не каждое направление общественной мысли» (Ливингстоун 2017: 150). В данной статье предпринята попытка зафиксировать, какие идеи и трактовки подаются в сериале на невербальном уровне и в какой мере они могут отражать или влиять на менталитет аудитории.

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»
Куприянов О.А.



БИБЛИОГРАФИЯ

БОРХЕС Х. (2011) Собрание сочинений в 4 т., М.: Амфора.

ЕПАНЧИНЦЕВ Р., ФРОЛОВА А. (2017) Образы животных в романе Дж. Мартина «Игра престолов».

URL: http://vuzirossii.ru/publ/filologija_i_perevod/igra_prestolov/44-1-0-5650

ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) (2015) Игра престолов и философия, М.: АСТ.

КИЛЬДЮШЕВ О. (2019) Социология «Игры престолов».

URL: https://iq.hse.ru/news/267568029.html?utm_source=socialmedia&fbclid=IwAR1n3K_sm96Vci-J9FHUTpKY3jes6KOqOvEOuyNsNIJP-G4KfGxrK2eGnTs

КОММЕРСАНТЪ FM (2019) Песнь льда и пламени. Наши дни.

URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3955272?query=игра%20престолов#id=5>

КОРРИГАН Р. (2015) Война в Вестеросе и теория справедливой войны. ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) Игра престолов и философия, М.: АСТ: 69 - 82

КУРОПАТКИНА О. (2019) Религия как институт и личный выбор в «Игре престолов». ШЛЯХТИН Р. Игра престолов: прочтение смыслов. Историки и психологи исследуют мир Джорджа Мартина, М.: АСТ: 67–76.

ТАРАН Е. (ред.) Игра престолов: прочтение смыслов, М.: АСТ.

ЛАТЫНИНА Ю. (2018) Иисус. Историческое расследование, М.: Эксмо.

ЛИВИНГСТОН С. (2017) О медиатизации всего. Коммуникации. Медиа. Дизайн. 2 (2): 149–170.

ЛО ГУАНЬ-ЧЖУН (1954) Троецарствие: Роман в 2-х томах. КОЛОКОЛОВА В. (ред.) М.: Государственное изд-во художественной лит-ры.

ЛОТМАН Ю. (2010) Семиосфера, СПб.: Искусство.

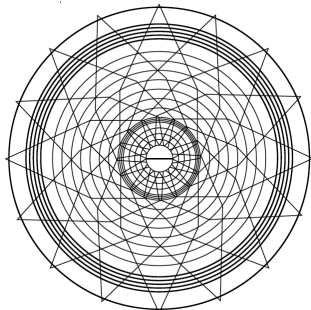
МЭЛОРИ Т. (2007) Смерть Артура, М.: Октопус.

НИЖНИК А. (2019) Появился алгоритм, который меняет речь людей на видео. Их можно заставить говорить что угодно. URL: https://knife.media/talking-head/?fbclid=IwAR2dch7A4EvF9odVE9pvt565EQ_YBXeSEzD30JFonfynyMa4dLBjSS_VXDo

НИЦШЕ Ф. (2011) Веселая наука, СПб.: Азбука-классика.

РОБИШО К. (2015) Моральная удача Тириона Ланнистера. ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) Игра престолов и философия, М.: АСТ: 207 – 217

РОССИЯ К (2019) «Тем временем» с Александром Архангельским. Американский сериал: новая культура или торжество банальности? URL: https://tvkultura.ru/video/show/brand_id/20905/episode_id/1085706/video_id/1080329/viewtype/picture



[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»

Куприянов О.А.

РУБИН М., БАДАНИН Р. (2019) Кремлевский старец. Рассказ о том, как российская власть увлеклась мистицизмом.

URL:<https://www.proekt.media/narrative/starets-iliy-nozdrin/?fbclid=IwAR2H4ev2XckKpesvXRnD4v1OgXrJMAURZKgTycic0Dw9M954YUs415efPAA>

ТЕДЕСКО М. (2015) Это было бы благодеянием: выбор между жизнью и смертью в Вестеросе и за Узким морем. ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) Игра престолов и философия, М.: АСТ: 120 - 134

СИЛЬВЕРМАН Э. (2015) Зима близко: мрачные поиски счастья в Вестеросе. ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) Игра престолов и философия, М.: АСТ.

ШУЛЬЦЕ М. (2015) Правила игры престолов: уроки Макиавелли. ИРВИН У., ДЖЕЙКОБИ Г. (ред.) Игра престолов и философия, М.: АСТ: 83 - 94

DUOLINGO (2019) Самый популярный способ учить высокий валирийский онлайн.

URL:<https://www.duolingo.com/course/hv/en/Учить-высокий-валирийский>

FLOOD A. (2019) JK Rowling's Pottermore to publish four short books on the history of magic. URL:<https://www.theguardian.com/books/2019/may/30/harry-potter-non-fiction-ebooks-history-of-magic-jk-rowling-pottermore>

FACEBOOK (2019) Ministerstvo zahraničních věcí vítá ukončení dlouholeté občanské války v Západozemí.

URL:<https://www.facebook.com/mzvcr/photos/a.199375343459755/2328130970584171/?type=3&theater>

JAMES E., MENDELSON F. (2012) Unending Romance: Science Fiction and Fantasy in the Twentieth Century. CASERIO R., HAWES C. (ред.) The Cambridge History of the Novel, Cambridge: Cambridge University Press: 874. <https://doi.org/10.1017/chol9780521194952.056>

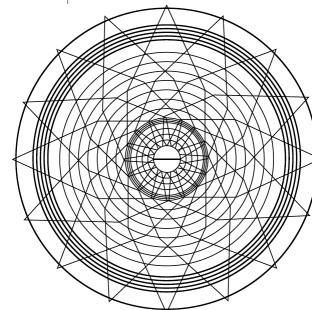
KARIMOVA G. (2018) The Game of Thrones as a Teaching Tool: Enhancing Engagement and Student Learning Outcomes. E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching 2 (12): 141–154.

MEDUZA (2019) «Писал какие-то непонятные книги, которые никто из здесь стоящих не читал». Начальник штаба Балтфлота — об Иммануиле Канте.

URL:<https://meduza.io/news/2018/12/03/pisal-kakie-to-neponyatnye-knigi-kotorye-nikto-iz-zdes-stoyaschih-ne-chital-nachalnik-shtaba-baltflota-ob-immanuile-kante>

PIKABU (2019) Ученые объяснили секрет популярности «Игры престолов».

URL:https://pikabu.ru/story/uchenyie_obyasnili_sekret_populyarnosti_igryi_prestolov_5268552



MEDIA AND REALITY IN THE “GAME OF THRONES”

Kupriyanov O.A.

CEO counselor in “Public Russian television”, teacher at the National Research University Higher School of Economics (Moscow, Russia)
okup@inbox.ru

Abstract:

The Games of Thrones series success provokes activity in trying to comprehend it as a kind of separate reality as well as correlating it with the modern world actualities. The article gives a summary of existing research approaches and raises the question of what lays behind the series success. What kind of verbalized or hidden in the content ideas get into the nerve of the modern western world audience. The author hypothesizes that the Medieval fantasy world gives, in fact, a description of some modern ontological and social myths with are in the process of forming or already actualized as a future possibility but are not being discussed in public. Thematically these myths are referred to the modern understanding of religion, individual perspective, desacralization of the cultural heritage and love relationship, personal experience of the globalization. A special item is the series finale with contradicts main patterns of modern storytelling based on the modern cultural codes.

Keywords: Games of Thrones, desacralization, medievalism, mass audience, cultural code, actuality, globalization

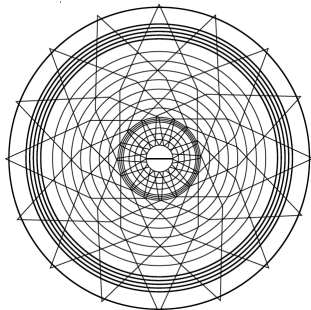
REFERENCES

BORGES J. (2011) *Sobranie sochineniy v 4 t*, M.: Amfora.

DUOLINGO (2019) *Samyy populyarnyy sposob učit' vysokiy valiriyskiy onlayn*.
[URL:https://www.duolingo.com/course/hv/en/Uchit'-vysokiy-valiriyskiy](https://www.duolingo.com/course/hv/en/Uchit'-vysokiy-valiriyskiy)

EPANCHINTSEV R., FROLOVA A. (2017) *Obrazy zhivotnykh v romane G. Martin «Game of Thrones»*.
[URL:http://vuzirossii.ru/publ/filologija_i_perevod/igra_prestolov/44-1-0-5650](http://vuzirossii.ru/publ/filologija_i_perevod/igra_prestolov/44-1-0-5650)

FACEBOOK (2019) *Ministerstvo zahraničnich věcí vítá ukončení dlouholeté občanské války v Západozemí*.
[URL:https://www.facebook.com/mzvcr/photos/a.199375343459755/2328130970584171/?type=3&theater](https://www.facebook.com/mzvcr/photos/a.199375343459755/2328130970584171/?type=3&theater)



FLOOD A. (2019) JK Rowling's Pottermore to publish four short books on the history of magic. URL:<https://www.theguardian.com/books/2019/may/30/harry-potter-non-fiction-ebooks-history-of-magic-jk-rowling-pottermore>

IRVING W., JACOBY H. (eds.) (2015) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST.

JAMES E., MENDELSON F. (2012) Unending Romance: Science Fiction and Fantasy in the Twentieth Century. CASERIO R., HAWES S. (red.) The Cambridge History of the Novel, Cambridge: Cambridge University Press: 874. <https://doi.org/10.1017/cho9780521194952.056>

KARIMOVA G. (2018) The Game of Thrones as a Teaching Tool: Enhancing Engagement and Student Learning Outcomes. E-Journal of Business Education & Scholarship of Teaching 2 (12): 141–154.

KIL'DYuShEV O. (2019) Sotsiologiya «Game of Thrones». URL:https://iq.hse.ru/news/267568029.html?utm_source=socialmedia&fbclid=IwAR1n3K_sm96Vci-J9FHUTpKY3jes6KOqOvEOuyNsNIJP-G4KfGxrK2eGnTs

KOMMERSANT"" FM (2019) Pesn' l'da i plameni. Nashi dni. URL: <https://www.kommersant.ru/doc/3955272?query=igra%20prestolov#id=5>

KORRIGAN R. (2015) Voyna v Vesterose i teoriya spravedlivoy voyny. IRVING W., JACOBY H. (eds.) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST: 69 - 82

KUROPATKINA O. (2019) Religiya kak institut i lichnyy vybor v «Igre prestolov». ShLYaKhTIN R. Game of Thrones: prochtenie smyslov. Istoriki i psikhologi issleduyut mir Dzhordzha Martina, M.: AST: 67–76.

LATYNINA Yu. (2018) Iisus. Istoricheskoe rassledovanie, M.: Eksmo.

LIVINGSTONE S. (2017) O mediatizatsii vsego. Kommunikatsii. Media. Dizayn. 2 (2) 149–170.

LO GUAN"-ChZhUN (1954) Troetsarstvie: Roman v 2-kh tomakh. KOLOKOLOVA V. (eds.) M.: Gosudarstvennoe izd-vo khudozhestvennoy lit-ry.

LOTMAN Yu. (2010) Semiosfera, SPb.: Iskusstvo.

MALORY Th. (2007) Smert' Artura, M.: Oktopus.

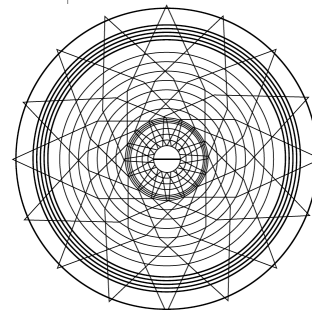
MEDUZA (2019) «Pisal kakie-to neponyatnye knigi, kotorye nikto iz zdes' stoyashchikh ne chital». Nachal'nik shtaba Baltflota — ob Immanuile Kante. URL:<https://meduza.io/news/2018/12/03/pisal-kakie-to-neponyatnye-knigi-kotorye-nikto-iz-zdes-stoyaschih-ne-chital-nachalnik-shtaba-baltflota-ob-immanuile-kante>

NIETZSCHE F. (2011) Veselaya nauka, SPb: Azbuka-klassika.

NIZhNIK A. (2019) Poyavilsya algoritm, kotoryy menyaet rech' lyudey na video. Ikh mozno zastavit' govorit' chto ugodno. URL:https://knife.media/talking-head/?fbclid=IwAR2dch7A4EvF9odVE9pvt565EQ_YBXeSEzD30JFonfynyMa4dLBjSS_VXDo

[Научные статьи]

Медиа и реальность в «Игре престолов»
Куприянов О.А.



PIKABU (2019) Uchenye ob"yasnili sekret populyarnosti «Game of Thrones». URL:https://pikabu.ru/story/uchenyie_obyasnili_sekret_populyarnosti_igryi_prestolov_5268552

ROBICHAUD K. (2015) Moral'naya udacha Tiriona Lannistera. IRVING W., JACOBY H. (eds.) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST: 207 - 217

ROSSIYa K (2019) «Tem vremenem» s Aleksandrom Arkhangel'skim. Amerikanskiy serial: novaya kul'tura ili torzhestvo banal'nosti? URL:https://tvkultura.ru/video/show/brand_id/20905/episode_id/1085706/video_id/1080329/viewtype/picture

RUBIN M., BADANIN R. (2019) Kremlevskiy starets. Rasskaz o tom, kak rossiyskaya vlast' uvekhas' mistitsizmom. URL:<https://www.proekt.media/narrative/starets-iliy-nozdrin/?fbclid=IwAR2H4ev2XckKpesvXRnD4v1OgXrJMAURZKgTycic0Dw9M954YUs415efPAA>

SILVERMAN E. (2015) Zima blizko: mrachnye poiski schast'ya v Vesterose. IRVING W., JACOBY H. (eds.) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST: 83 - 94

SCHULZKE M (2015) Pravila Game of Thrones: uroki Makiavelli. IRVING W., JACOBY H. (eds.) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST: 52 - 68

TARAN E. (red.) Game of Thrones: prochtenie smyslov, M: AST.

TEDESKO M. (2015) Eto bylo by blagodeyaniem: vybor mezhdzhu zhizn'yu i smert'yu v Vesterose i za Uzkim morem. IRVING W., JACOBY H. (eds.) Game of Thrones i filosofiya, M.: AST: 120 - 134