

УДК 791.44(73)  
ББК 85.374(3)  
Х82

**Хорсун, Максим Дмитриевич.**

Х82 Игра престолов. В мире Льда и Пламени / Максим Хорсун, Татьяна Иванова. — Москва : Алгоритм, 2015. — 240 с. — (Сериял, который покори́л мир).

ISBN 978-5-906798-18-3

**К ПЯТОМУ СЕЗОНУ «ИГРЫ ПРЕСТОЛОВ»**

Культовый сериал «Игра престолов», созданный по мотивам серии романов «Песнь Льда и Пламени», стартовал в 2011 году. Вот уже пять лет он собирает многомиллионную аудиторию, не сходя с первых строчек всевозможных рейтингов.

За годы работы вселенная Джорджа Мартина выросла. Многие ее тайны неизвестны даже самому создателю мира Льда и Пламени. Как-то Мартин признался, что знает лишь семь слов дотракийского языка, обронив с улыбкой: «Когда мне потребуется восьмое, я его придумаю». Руководству НВО пришлось создавать этот язык самостоятельно, выбирая лучшего «переводчика с дотракийского» из сотни претендентов.

Мы предлагаем вам увидеть мир «Игры престолов» изнутри, услышать о съемочной «кухне» из первых уст. Вашими гидами станут актеры, сценаристы, продюсеры сериала. Как создавался мир, где играют в престолы? Где проводились съемки? Какие исторические параллели можно провести с миром Вестероса? На все эти вопросы ответит новая книга автора бестселлеров М. Хорсуна.

УДК 791.44(73)  
ББК 85.374(3)

ISBN 978-5-906798-18-3

© М.Д. Хорсун, 2015  
© ООО «ТД Алгоритм», 2015

Литературно-художественное издание

СЕРИАЛ, КОТОРЫЙ ПОКОРИЛ МИР

**Хорсун Максим Дмитриевич  
Иванова Татьяна Владимировна**

**ИГРА ПРЕСТОЛОВ**  
***В мире Льда и Пламени***

Редактор *Е.О. Мигунова*  
Художник *Е.В. Максименкова*

ООО «Издательство «Алгоритм»  
Оптовая торговля:  
ТД «Алгоритм» 617-0825, 617-0952  
Сайт: <http://www.algoritm-kniga.ru>  
Электронная почта: [algoritm-kniga@mail.ru](mailto:algoritm-kniga@mail.ru)  
Интернет-магазин: <http://www.politkniga.ru>

Өндірген мемлекет: Ресей  
Сертификация қарастырылмаған

Подписано в печать 21.04.2015. Формат 60x84<sup>1</sup>/<sub>16</sub>.

Печать офсетная. Усл. печ. л. 14,0.

Тираж экз. Заказ

ISBN 978-5-906798-18-3





## ПРОЛОГ

Вымышленные миры будоражат людские умы уже не одно десятилетие. Головокружительные приключения, герои, на которых хочется быть похожим, мудрость, вплетенная писателем-фантастом между строк его произведений, — все это проросло в жаждущих душах, нашло в них отклик и рассыпалось целым сонмом направлений искусства, призванных насытить неиссякаемую тягу человека к волшебству. Чудесное решение всех проблем, заключенное во взмахе магического жезла или слове, привлекало и продолжает привлекать именно своей волшебной невозможностью, призрачностью, и мы ныряем в красочные фантазии с головой, отрешаемся и верим, что где-то в далекой-далекой галактике наши любимые герои действительно существуют...

Известно, что, читая книгу, каждый представляет себе что-то свое, образы имеют отличия, а герои приобретают черты тех, кто оживляет их в своем воображении. Но многим историям стали слишком узки рамки книжных страниц.

Кинематографисты взялись за трудную, а до недавнего времени и невыполнимую задачу — создать миры, поражающие своим великолепием, не для одного человека, а для всех. Эта задача выполнена с блеском, и мы с удовольствием пересматриваем полюбившиеся кинокартины, переживаем за героев, обретших лица, восхищаемся далекими мирами и фантазией их создателей.



Фантастика и фэнтези — не просто субкультура. И то и другое стало частью массовой культуры давно и неоспоримо, а для некоторых — серьезным бизнесом, включающим издание книг и другой печатной продукции (журналы, комиксы, фэнзины и пр.), производство кино- и телефильмов, телесериалов, мультипликационных фильмов, разработку компьютерных игр (современные игры по бюджету и сложности создания уже не уступают блокбастерам), издание настольных игр и т. д.

Зачастую говорят: «Фэнтези?.. Ой, нет, — это побег от реальности. Я больше люблю что-то жизненное». Что же понимается в таком случае под определением «жизненное» — сериалы о золушках из провинции, которым удается выйти замуж за богатых бизнесменов, чтобы, преодолев ряд семейных трудностей, обрести личное счастье, зажить безбедно и красиво, а иногда — сделать успешную карьеру в качестве деловой женщины? Истории о благородных бандитах, гениальных врачах и хитроумных сыщиках?

И кто из нас уходит от реальности?..

Много ли в них «жизненности»?

Или, быть может, они так же помогают многим возместить недостающую в их повседневности веру в справедливость, в правосудие, в любовь? В квалифицированную — воспринимайте это с иронией или без, — медицинскую помощь?

Подсматривать за красивой жизнью и любовными перипетиями шикарных женщин и атлетически сложенных мужчин в декорациях роскошных особняков и на экзотической натуре, где всегда лето, — не это ли побег от действительности?

Но если существует спрос, должно быть и предложение. Мелодраматические сериалы, детективные, мистические, ко-



*«Лучшее фэнтези написано на языке мечты. Оно такое же живое, как мечта, реальнее, чем сама реальность... По крайней мере, на миг, долгий волшебный миг перед тем, как мы проснемся. Фэнтези — серебро и багрянец, индиго и лазурь, обсидиан с прожилками золота и лазурита. А реальность — это фанера и пластик, окрашенные в грязно-коричневые и желтовато-зеленые тона».*  
(Джордж Мартин)



медийные, фантастические — все это наша разношерстная массовая культура.

Очень редко, но метко внутри массовой культуры возникают явления, объединяющие поклонников разных жанров — совершенно непохожих друг на друга людей. Фильмы-события, которые одновременно покоряют сердца и захватывают умы многочисленных зрителей. Сериалы-события, которые заставляют людей во всем мире ждать, затаив дыхание, каждый новый сезон, каждую новую серию. Затем делиться впечатлениями, высказывать предположения о дальнейшей судьбе того или иного персонажа. Более того — организовывать фан-клубы, засыпать создателей письмами, проводить ролевые игры по мотивам любимейшей истории...

Все это справедливо в отношении сериала, которому посвящена эта книга.

«Игра престолов» — одна из самых титулованных на сегодняшний день киноэпопей в телеформате. По данным компании-производителя, каждую серию четвертого (последнего на момент работы над книгой) сезона посмотрели в среднем 18,4 млн человек.

Мы уже упомянули, что некоторые называют фантастику и фэнтези развлечением для тех, кто стремится уйти от действительности. Но насколько это справедливо в отношении «Игры престолов»?

Что может быть реальней отточенной стали, рассекающей плоть?

Что может быть реальней борьбы за власть?

Что может быть реальней тиранов на троне?

Что может быть реальней... средневековой грязи?

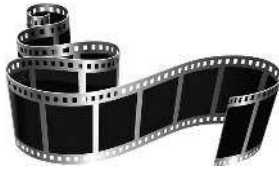


Ну, а драконы, великаны и магия занимают слишком мало экранного времени, чтобы всерьез отвлечь внимание от людей с их страстями и драмами, и служат лишь для придания нужного колорита и особого оттенка всей истории, как бы подсказывая нам, что происходящее на экране — все-таки выдумка.

Нестандартный подход к жанру фэнтези, продемонстрированный создателями сериала, прост и эффективен. В центре повествования мы видим не противостояние богов, магов или выдуманных нечеловеческих рас, нет там чудесных артефактов или волшебных кристаллов, нет классической борьбы Добра и Зла.

Во главе угла находится Человек. И мы следим за судьбами людей в крайне жестоком, но не лишенном мрачного очарования средневековье. «Игра престолов» — исторический кинороман, вот только история эта происходит в мире альтернативном, но не менее убедительном и логичном, чем наш.

Чтобы по достоинству оценить титанический труд, проделанный создателями сериала, давайте вернемся в недалекое прошлое, когда конвейер иллюзий только начинал свою работу...



## НЕМНОГО О ФЭНТЕЗИ В КИНО И НА ТЕЛЕВИДЕНИИ

Фэнтези начали снимать практически сразу после возникновения кинематографа. Первопроходцем можно назвать французского режиссера Жоржа Мельеса (1861–1938). Он был известен тем, что снял не менее тысячи (точное число не установлено) картин, заложив основу будущим фильмам ужасов, научной фантастике и фэнтези. Самый известный фильм Мельеса — «Путешествие на Луну» (1902 г.), к фэнтези его относят с натяжкой, но выпущенный через год «В стране фей» уже можно назвать полноценным представителем жанра.

В 20-е годы прошлого века большую популярность имел фильм Фрица Ланга «Нибелунги», снятый по средневековой германской эпической поэме. Картина отличалась не только впечатляющими по тем временам спецэффектами, но и «особым имперским духом», из-за чего ее любил пересматривать Адольф Гитлер.

Далее последовали экранизации Льюиса Кэрролла — «Алиса в Стране Чудес» (1933 г.) — и Фрэнка Баума — мюзикл «Волшебник Страны Оз» (1939 г.).

Особой любовью у киноделов начала и середины прошлого века пользовались древнегреческие мифы и восточные сказки. В 1924 году на экранах впервые появляется «Ба-





гдадский вор», а в 1940 году выходит его звуковой и цветной ремейк, имевший огромный успех у зрителей во всем мире, в том числе в СССР. В 1947 году состоялся не очень удачный «дебют» Синдбада («Синдбад-мореход») в фильме Ричарда Уоллеса. Популярный персонаж арабских сказок получил второй шанс в картинах, впоследствии ставших классикой жанра: «Седьмое путешествие Синдбада» (1958 г.), «Золотое путешествие Синдбада» (1974 г.) и «Синдбад и глаз тигра» (1977 г.).

Что касается античных сюжетов в кино, то в 1963 г. выходит в свет фильм «Ясон и аргонавты» Дона Чейффи, а в 1981 г. — легендарная «Битва Титанов» Десмонда Дэвиса, ремейк которой с Сэмом Уоррингтоном в главной роли был выпущен в 2010 г.

Ряд критиков относят к кинофэнтези работы советских сказочников Александра Роу («Василиса Прекрасная», «Вечера на хуторе близ Диканьки», «Морозко» и др.) и Александра Птушко («Новый Гулливер», «Садко», «Илья Муромец», «Вий», «Руслан и Людмила» и др.). Так что утверждение, что в СССР «фэнтези не было», можно оспорить.

Одной из знаковых картин в истории жанра является «Конан-варвар» Джона Милиуса с Арнольдом Шварценеггером в главной роли (1982 г.). А интересна она не столько молодым Арни и сюжетом, основанным на произведениях Роберта Говарда, а тем, что это была первая попытка снять «взрослую фэнтези». В фильме присутствовали те слагаемые, благодаря которым мы любим «Игру престолов»: натурализм, brutальные персонажи, кровавые битвы на мечах и секс. Однако в последующем продолжении эту инициативу похоронили, надолго отдав фэнтези детям, подросткам, а также их родителям. Исключение составляет разве что из-



вестный фильм Рассела Малкехи «Горец» (1986 г.), в котором впервые события разворачивались одновременно в средневековье и в современном мире. «Горец» положил начало целой вымышленной вселенной, включающей пять полнометражных фильмов, два популярных телесериала (на экранах с 1992 г. по 1999 г.), а также мультипликационный сериал, компьютерные игры, романы, комиксы.

Один из первых сериалов в жанре фэнтези — британская экранизация детского романа Клайва Льюиса «Лев, колдунья и платяной шкаф» в десяти сериях (1967 г.).

В восьмидесятые годы определенной популярностью пользовался сериал «Робин из Шервуда» (1984 г.), в нем знаменитый лесной разбойник противостоит не только жадным богачам, но и колдунам.

Одним из самых масштабных телепроектов в жанре фэнтези стали «Удивительные странствия Геракла», снимавшиеся в Новой Зеландии с 1995 по 1999 год. За это время вышло 6 сезонов (111 серий). Интересно, что персонаж, впервые появившийся в одном из эпизодов «Геракла», зажил собственной жизнью, переплыв по популярности античного силача с не очень греческой внешностью. Речь идет о воительнице по имени Ксена (или Зена, кому как больше нравится). Съемки «Ксены — королевы воинов» длились с 1995 по 2001 год, всего вышло 6 сезонов (134 серии), сериал стал феноменом поп-культуры, а его главная героиня — символом феминизма.

В 1996 году на экраны выходит блокбастер «Сердце дракона», открывая очередную веху в развитии кинофэнтези. Одним из главных героев фильма впервые становится полностью анимированный на компьютере огнедышащий ящер. К этому времени зрительским успехом пользовались многие



С них все начиналось...

Актеры двух самых популярных сериалов 1990-х годов.

Именно благодаря им удивительный мир фэнтези полюбился миллионам телезрителей по всему миру.

Слева направо: Габриэль (Рене О'Коннор),  
Зена (Люси Лоулесс), Геракл (Кевин Сорбо),  
Иолай (Майкл Херст).

*«Иногда много думать вредно.*

*Бывает, нужно просто верить».*

(Зена)



фантастические фильмы, в которых применялась компьютерная графика, — «Трон», «Бездна», «Газонокосильщик», «Терминатор-2», «Маска», «Парк Юрского периода» и др., — так что оживший дракон не стал открытием для любителей жанра. Однако ящер, голос и даже частично внешность которому подарил Шон Коннери, играл на уровне остальных актеров, ему было уделено много экранного времени, он активно взаимодействовал с миром, в котором разворачивалась история. Стало ясно, что компьютерные персонажи в ближайшем времени станут атрибутом каждой картины в жанре кинофэнтези.

В 1997 году вышел всемирно известный «Титаник» Джеймса Кэмерона, и хитрый новозеландский режиссер Питер Джексон, глядя, как по палубе тонущего корабля мечется цифровая массовка, уже представлял, каким образом он изобразит на экране многотысячные армии орков, эльфов и людей в грядущей экранизации «Властелина Колец» Джона Р. Р. Толкиена.

В 2001 году на экранах кинотеатров началось настоящее состязание современных «столпов» кинофэнтези: трилогии Питера Джексона «Властелин Колец» против восьми фильмов о Гарри Поттере, которые выходили по 2011 год включительно. Именно они надолго задали тон развитию жанра. Больше никто не сомневался, что киноделам теперь подвластно все. Ограничения, почти столетие связывавшие кинематографистам руки, исчезли. При помощи продвинутой компьютерной графики создавались реалистичные фантастические существа, огромные дворцы, удивительные пейзажи, многотысячные батальные сцены, пугающие стихийные бедствия и катастрофы.

Но главный секрет успеха этих фильмов — не компьютерная графика. Прежде всего, хочется отметить изменение



отношения к сюжету и персонажам. Фэнтези больше не тонет в инфантилизме. Герои стали выпуклыми, неоднозначными, забавные сцены соседствуют с пугающими, а магия — с реализмом. Благодаря этому экранизации «Властелина Колец» и «Гарри Поттера» полюбили и дети, и взрослые.

Разработанные технологии компьютерных спецэффектов с годами стали дешевле, и теперь их могли позволить себе не только высокобюджетные блокбастеры, но и телевизионные фильмы. Компьютерная графика в фантастических и фэнтезийных сериалах сегодня — скорее правило, чем исключение. В качестве примера можно использовать практически любое шоу: «Гримм», «Светлячок», «Дневники вампира», «Агенты Щ.И.Т.», «Мерлин» и многие-многие другие.

Хочется отметить еще одно важное событие, повлиявшее не только на эволюцию фантастики в телеформате, но и вообще — сериалов всех жанров.

В 2004 году начинается показ культового «Остаться в живых» («Lost»). Создатели сериалов, наконец, понимают, что их зрители — не дураки и что им больше интересны сложные персонажи, замысловатый сюжет, убедительная актерская игра и качественная постановка, чем простецкое «мыло», заполнявшее телеэкраны до последнего момента.

А вот теперь снова обратимся к сериалу «Игра престолов».

Что его роднит с «Гераклом» и «Ксеной»? С «Сердцем дракона» и «Гарри Поттером»? С «Остаться в живых»?

В эволюции всегда трудно найти переходные звенья. Новые виды возникают будто сами по себе. Миллионы лет существовали доисторические ящеры, потом неожиданно от них ответвились птицы. Существовали человекоподобные обезьяны, и вдруг появился человек.



С «Игрой престолов» дело обстоит подобным образом. В этом сериале можно найти элементы предшественников, однако это принципиально иной фильм. И понадобилась долгая эволюция кино, прежде чем он увидел свет.

Как и все прорывные картины, «Игра престолов» выходит за рамки существовавших до сих пор шаблонов. Мы видим предельный натурализм, свойственный скорее историческим драмам (от «Плоти и крови» Пола Верховена до относительно нового сериала «Рим» канала НВО), чем волшебному фэнтези. Видим богатейшую палитру образов и впечатляющие костюмы, декорации и спецэффекты, словно из дорогого голливудского блокбастера. А еще — замечательную актерскую игру.

Мы наблюдаем развитие захватывающей истории, за которой стоит не менее выдающийся литературный первоисточник.

И если бы эту книгу писали лет через десять, то речь в ней пошла бы и о многочисленных последователях и подражателях, которые, безусловно, возникнут вслед за этим сериалом.



## МНОГОСТРАДАЛЬНЫЙ «ПИЛОТ»

Сюжет сериала «Игра престолов» основан на цикле романов Джорджа Р. Р. Мартина «Песнь Льда и Огня».

Мир саги отличается от привычного фэнтези. Эльфы и гномы остались в преданиях далекого прошлого. Люди, судьбы, причины поступков, планы внутри планов — вот чем наполнены книги Мартина. В них нет традиционной визитной карточки фэнтези — противостояния Добра и Зла, — здесь подлецы зачастую носят маски благородных рыцарей, а доблестным героям не чужда подлость и жажда власти.

Первое предложение продать права на экранизацию автор саги получил через два месяца после выхода первой книги цикла, увидевшей свет в 1996 году. С публикацией каждого нового тома предложения становились все более настойчивыми и щедрыми.

Интерес к фэнтези подогревался успехом кинотрилогии «Властелин колец», вдохновившей многих продюсеров и сценаристов на продолжение творческих экспериментов в этом перспективном жанре. Но сам автор поначалу довольно скептически относился к идее экранизации своих романов.

*«Мои сценарии обычно были слишком длинными и слишком дорогими. Мне всегда приходилось их сокращать, поэтому, когда я вернулся к книгам, я сказал себе: „Больше не буду*