



Мартин – крепкая настояйка мрачного прошлого Европы

Григорьев Л.М.

Общий вид мира «Игры Престолов»



Мрачное Средневековье

- Марлоу (1485?), несчастная судьба Артура и Мерлина
- Рабле, Декамерон, Ваганты, Ф. Вийон, Гоцци, Гольдони - веселы
- Шекспир, Диккенс, Вальтер Скотт – в общем все негрустно.
- Гофман, Келлер - сказки в Германии – там политический застой.
- Радищев, Державин, Фонвизин, Пушкин – Гоголь – Ершов – скорее у российских сказок должен быть «грустный конец»
- Теренс Уайт в 1940 – еще саркастический...
- Откуда такой мрак у Мартина Топкиена и Роупинг?

Слава и гибель

Камелота

- Томас Мэлори в 1485 через три века создает - «Смерть Артура»
- Король Артур создает Камелот как «институт или норму поведения», которая не выдерживает столкновений с жизнью: любовь Джeneвры и Ланцелота, интриги Мордреда и раскол!
- Мэлори вводит в сюжет конфликты поздних веков, походы в Бретань
- Пик славы Камелота – это победы Ланцелота и Святой Грааль, найденный Галахадом с рыцарями Персивалем и Борс (не Артур)
- Потом зависть к Ланцелоту, ссоры, интриги Мордреда и рыцарство занимается самоистреблением в ряде битв в стиле 14-15 веков
- Артур ведет себя странно, прощая Джeneвру – видимо, не любит?
- Ланцелот убивал рыцарей дюжинами, освобождает Джeneвру с костра
- Простые конфликты разодрали Камелот и уничтожили Утопию
- Король Артур умер, меч вернули Фее Озера, Мерлин в заточении.

Мордред и Артур – вполне к Мартину подходит



Мартин: Игра без радости

- Разгром Рима и Темные века — остались Гунны (у Мартина?)
- Очень похоже на историю Европы, особенно 14-15 века = перманентная война всех со всеми, непрерывные смены альянсов, какие-то «ходоки» и «кочевники» на границах.
- Практически нет балов, любовных романов, мало музыки и поэзии. Нет самой идеи рыцарства, служения даме и турниров, юмора нет!
- В этой «Европе» нет Макиавелли, Франсуа Вийона, Вагантов, Роланда, Кретьена де Труа, Артура и Ланцелота, Тристана и Изольды
- Даже таверны все грязные, страшные, опасные и невеселые!
- Практически все национальные характеры перемещены так.

Разные карты



Войны и битвы – откуда у Мартина идеи

- Несколько разгромов французов англичанами (Азенкур...).
- Грюнвальд 1410 – разгром Тевтонского ордена и «сборной рыцарей» Европы поляками и литовцами (и смоленцами)
- Морской разгром туров и пиратов Хуаном Австрийским (испанцы и мальтийцы) в 1571.
- Разгром Константинополя в 1204 и 1453 – хотя вряд ли он мог рассматривать разгром православных городов.
- Разгром Тамплиеров, экспроприация иезуитов.
- Резня в Европе во время 30-летней войны в 1618-1648.
- Резня в Стокгольме в 1530 и Варфоломеевская ночь 1572.

Ведущие характеры у

Мартина

- «Снег» – характер героя: прямолинеен, несколько раздумчив для своего времени, мало амбиций, «бастард в раздумье».
- «Дайнерис» - от страха к власти, и на Драконах летает.
- Ланнистер-отец – беспощадный интриган – характер 14-15 веков.
- Семейство Старков – слишком порядочные, чтобы выжить.
- Целый ряд молодых наследников – свихнутые и безнадежные...
- Женщины – наоборот – с волей, целью, местью и стратегией!
- Умные мужчины – не столько вояки, сколько больные и

Магия какая

есть

- Драконы – немного помогают в трудную минуту
- Колдуны в Башне – не справились к Драконами
- Колдунья – оживляет Главного героя – иначе ни как!
- Ведьма, которая оживляет Снега – что она там делает непонятно – ее изобрели только на несколько случаев помочь сюжету?
- Какие-то мастера магии и смерти – тренируют Младшую Дочь
- Внешние мертвяки на ходу – вообще не поймешь их.
- Нет столкновения двух магий. Нет Магического равновесия!
- Нет «Гандальфа», никаких рас, кроме людей и мертвяков.

Один



Путешественник



Дамблдор

Социо - экономика Мартина

- Северяне – охотники, а в южной части хозяйства – сурово?
- Судя по грабежу на дорогах – сильное разорение в деревне.
- Островные государства – есть торговля, хотя непонятно чем.
- Процветающие города с очень большим неравенством.
- В книге есть купцы, князья, прислуга, воины, разбойники, сектанты, но нет мельника и кузнеца, нет крестьян.
- Мощь армий и вооружения не вполне адекватна экономике.
- Любопытно, что нет большого технологического или экономического неравенства стран - все в феодализме.
- Война идет за власть – не за процветание, религию или

Мартин: от резни к ПОЛИТИКЕ

- Получился Месседж: только крапая опасность может объединить врагов, но только после полного истощения.
- Дружба народов против общего врага – выход для Европы?
- Зло было изначально и возвращается – люди ужасны. Если нет Ренессанса, то нет и Гуманизма и не будет Века разума – 18-го!
- Есть несколько верных рыцарей, но непонятно почему!
- Выживают в основном крайние злодеи, сметая всех вокруг.
- Добрых волшебников, придворных фей, Хранителей – нет.

Регионы у Мартина – не читал!:

- Жители
- Очень низкая плотность населения в сказке!
- Снег и Дейнерис идут друг к другу через все препятствия, без улыбки, любви (Рыжая была ничего) и надежды – только на необходимости выжить самим – не людям и не принципам.

Роль магии у Мартина

- Практически нет больших колдунов с большими задачами – короли сами справляются с постановкой задач на будущее.
- Магические артефакты: нет ничего – рубятся разным хламом...
- Магия колдунов в Башне, магия «секты убийц».
- Радикально отличные Ходоки и их Король...
- Доброй магии невозможно припомнить – «Защитников» нет.
- В столкновении со злом храбрость, верность, дружба должны бы превосходить – хоть изредка - плохую магию!
- Но тут магия скорее амбивалентна – как повезет... Люди решают!

Бесконечный

Круговорот Зла

- Рыцарская Утрата победы над злом в цикле Артура требует помощи магии. Но потом идут века жутких злодейств на основе конфликтов государств, собственности и религии.
- 100 война – династический спор Плантагенетов с Валуа.
- Вторжение турок – власть, Азия и религия – конец Византии.
- Реформация (Мартин Лютер 1483 – 1562) - в жестокость внутри христианства – кончается бойней 30-летней войны.
- Инквизиция в Испании, грабеж королями орденов.
- Начинается грабеж колоний – жестокость неопишуемая.
- Паранойя по ведьмам и 60 тысяч сожженных за 15-17 века, в основном протестанты во Франции, Германии

Источники Зла в сказках и

- Вечные пороки людей (**жизни** нарушению заповедей) – и цепь конфликтов, реваншей и ненависти.
- У Мартина практически все пороки идут параллельно.
- Борьба за власть или страх потери положения при зависимости от чужой власти. Или боязнь смерти у Бессмертных...
- Ошибки нечаянные, но непрощенные.
- Жадность и неравенство: грабеж королями орденов и колоний.
- Страх и паранойя по ведьмам!
- Непонятное Зло – «бондиана»: Злодей всегда очень богат, хитер, ненавидит всех, но обычно непонятно откуда и почему.

Эволюция врагов в литературных историях

- Мерлин – хороший, а борется он скорее с людскими пороками.
- Сарон и Валдеморт – ужасны. Это эволюция к 20 веку?
- К «Гарри Поттеру» роль людей становится ничтожной. Маглы - жертвы магов или родители магов в лучшем случае.
- В Большом Хоббите люди, Гандальф и другие «расы» сражаются с магией за счет своей стойкости ради «добрых старых времен».
- Люди слабеют, Эльфы и Гномы исчезают – растет роль магов.
- Но у Мартина старая Европа – это царство пороков людей. Войны, сексуальные преступления, грабежи, рабство, жестокость. Не