

СОДЕРЖАНИЕ

Предисловие	5
Вступление	11
Глава 1. ПИРЫ И СЕМЬИ	37
Глава 2. РЫЦАРИ ЛЕТА	89
Глава 3. ЭПИЧЕСКИЕ ГЕРОИ	161
Глава 4. ПОЛИТИКА	231
Эпилог	301
Список аббревиатур	309



Д. Дебуа. Гора и Красный Змей

ВСТУПЛЕНИЕ

Сир Уэймар Ройс: И какой была Стена?

(ИП*)

Где же спрятан античный мир в «Игре престолов»? На этот вопрос ответить нелегко, потому что у Вестероса и других континентов, входящих во вселенную, созданную Джорджем Мартином, огромная история — как собственная, так и заимствованная из нашей истории и мифологии. Вымышленный мир, с его драконами и магией, отличается от реального еще и хронологией: некоторые детали присущи Античности, Средневековью и Новому времени, но не определенной эпохе и не определенному месту. Античный мир, который я здесь рассматриваю, — это область Средиземноморья, а именно Греция и Италия, в период с 1200 г. до н. э. до падения Римской империи в IV в. после рождения Христа. Этот мир повлиял на то, как мы думаем, говорим и описываем наш мир, и он не прекращает интересовать многие поколения со времен Гомера вплоть до наших дней. Предания и легенды, некоторые из которых правдивые, некоторые — вымышленные,

* Здесь и далее цитаты из «Песни Льда и Пламени» в переводе Ю. Р. Соколова и Н. И. Виленской. Список сокращений приведен в конце книги. — *Примеч. ред.*

оказали не меньшее влияние на последующие эпохи, чем древние народы и цивилизации. Мифологический эпос, например «Илиада», был такой же частью Античной эпохи, как и войны, города, короли, и зачастую играл роль не меньшую, чем реальные исторические события. «Игра престолов», на первый взгляд, не выглядит античной, она скорее британская, или средневековая, или даже местами современная. С этим, конечно, сложно поспорить, однако черты античного мира просматриваются в ней довольно отчетливо, как в манере повествования, так и в многочисленных аспектах культуры, мифов, истории и, конечно, географии.

Как и в нашем мире, в Вестеросе, Эссосе и разрушенной Валирии, столице империи, по богатству и значимости схожей с Римом, присутствуют следы Античности. Высокий валирийский, например, сохранился после падения империи как язык, использующийся для демонстрации культурного уровня и утонченности, которому обучали благовоспитанных детей из знатных семей, подобно ему латынь в наше время — элитарный язык, используемый лишь в определенных институтах, таких как католическая церковь. Валирийские дороги до сих пор вдоль и поперек пересекают Эссос: ровные, надежные и долговечные, они представляют собой эквивалент одного из величайших римских достижений — дорожной сети.

Римские дороги простирались от самого Рима до каждого уголка империи. По ним передвигались римские армии, торговцы, сборщики зерна и налогов, они способствовали распространению обычаев, развитию торговли, языка, архитектуры, юриспруденции и экономи-

ки. Дороги были не только артериями империи, они также оказались самым долговечным наследием — многие из них существуют до сих пор в своем первоначальном виде и являются моделью современных дорог. Архитектура Эссоса также во многом сходна с античной. Гладиаторские арены вроде той, на которой Тирион оказался в Миэрине, напоминают Колизей — гигантскую арену, построенную династией Флавиев для проведения роскошных жестоких представлений.

Браавосский Титан, огромная статуя, перешагивающая гавань, пришла к нам от ныне не существующего Колосса Родосского, одного из семи чудес Древнего мира. Бронзовая фигура, изображающая бога Солнца Гелиоса, была изготовлена в портовом городе Родос после великой военной победы, на ее создание ушло двенадцать лет. Статуя стояла на входе в гавань (а не пересекала ее,



Римская дорога в Алжире

как говорилось в средневековых хрониках) 60 лет, пока ее не разрушило землетрясение. Родосцы посчитали, что прогневали богов и отказались восстанавливать статую, поэтому руины оставались на месте еще 800 лет, восхищая своими размерами и великолепием путешественников, в том числе и Плиния Старшего*. История Валирии также напоминает римскую: как римляне уничтожили Карфаген, так и валирийцы разрушили столицу Гискара, своего древнего врага, и усыпали ее земли солью (БМ).

Конечно, в Эссосе есть и другие следы Античности. Вольные города, например, представляют объединение независимых городов-государств — эта модель уходит корнями к средневековой Италии и Древней Греции. В отличие от римского, греческий мир был намного более раздроблен до завоевания Римом. Ландшафт наравне с политической идеологией способствовал возникновению так называемых полисов — общин, граждане каждой из которых управляли ими в соответствии с разными государственными системами. Самые известные из них, Афины и Спарта, имели наибольшее влияние, были своего рода империями, так что другим городам приходилось или заключать с ними соглашения и союзы, или подчиняться. Постепенно союзы городов-общин, называемые лигами, укреплялись. Некоторые делали упор на политическую власть, как Делосская лига под предводительством Афин в V в. Некоторые основывались на целесообразности, как Этолийская лига в IV в. Некоторые объединялись, исходя из географической близости или культурной общности, как

* Плиний Старший. Естественная история. 34.18.