

САЛЬНИКОВА Е. В.

# От заставки «Твин Пикса» к заставке «Игры престолов». Эволюция механизма

В данной статье рассматриваются визуальные образы двух популярных сериалов нашего времени. Подробный анализ эстетики и картины мира в произведениях массового искусства традиционен для зарубежных исследователей массмедиа. Во вступлении статьи дается краткий обзор современных трудов, посвященных крупнейшим сериальным и трансмедийным проектам. В первой части автор сосредоточивается на заставке сериала «Твин Пикс» и прослеживает ее эволюцию от первого сезона (1990) к третьему (2017). Вторая часть статьи посвящена разбору семантических нюансов заставок «Игры престолов». Автор приходит к выводу, что для заставок обоих сериалов центральным образом является Механизм, надличная темная сила, от которой зависимы жизни героев.

**Ключевые слова:** массмедиа, сериал, кино, Твин Пикс, Игра престолов, глобализация, Дама-с-Поленом, Дэвид Линч, Джордж Мартин, карта Вестероса.

**Сальникова Екатерина Викторовна**  
доктор культурологии, кандидат искусствоведения,  
заведующий Сектором художественных проблем  
массмедиа, Государственный институт искусствознания,  
Москва  
k-saln@mail.ru

**Key words:** mass media, TV series, cinema, Twin Peaks, Game of Thrones, globalization, Log Lady, David Lynch, George R. R. Martin, map of Westeros.

**Salnikova Ekaterina V.**  
Doctor of Cultural Studies, PhD in Theatre history,  
Head of the Mass Media Art Department,  
The State Institute for Art Studies, Moscow  
k-saln@mail.ru

SALNIKOVA EKATERINA V.

From the Twin Peaks Title Sequence  
to the Game of Thrones Title Sequence.  
The Evolution of Mechanism

The visual images of two popular TV series of our time are discussed in the article. A detailed analysis of aesthetic principles and world views which underlie in the popular art pieces is common for foreign media studies. The introduction of the article provides a brief overview of contemporary works devoted to the major series and transmedia projects. In the first part the author focuses on the Twin Peaks title sequence and discusses its evolution from the first season (1990) to the third (2017). The second part of the article is devoted to the semantic details of Game of Thrones title sequences. The author comes to the conclusion that the central image of title sequences of both shows is the Mechanism, impersonal dark force, which affects the destinies of the characters.

Когда в 1990 году на телевидении разных стран появился телевизионный сериал Дэвида Линча «Твин Пикс», еще никто не понимал, что начинается новая эпоха в развитии не только сериала как жанра. Некоторые пласты массовой культуры начали активно двигаться в сторону серьезного искусства. «Твин Пикс» стоит у истоков современного авторского сериала, ориентированного на широкую аудиторию, однако предлагающего ей личностное режиссерское видение мира, в художественном отношении — нечто нетривиальное, не укладывающееся в знакомые жанровые и форматные клише.

Сериал «Игра престолов», начатый в 2011, вполне сопоставим с «Твин Пиксом» по уровню популярности и обсуждаемости (с поправкой на то, что выход двух первых сезонов сериала Линча предшествовал компьютерному буму и появлению мобильных экранов). В 2017 году шестой сезон «Игры престолов» почти встретился в медийном пространстве с третьим сезоном «Твин Пикса». Жизнь двух сериальных хитов разных десятилетий была в известной мере синхронизирована.

«Игру престолов» с трудом можно назвать авторским сериалом. Однако это экранное произведение вполне отвечает характеристикам сериала для интеллектуального досуга, в котором общую тональность могут задавать сюжет или медиадизайн, многолика творческая группа, наконец, сама стихия творчества, находящаяся в бурном диалоге со своим временем.

Именно произведения популярной культуры, активно циркулирующие в повседневной жизненной среде, участвуют в процессах, «вызывающих структурные сдвиги внутри той или иной социокультурной или научной сферы», как описывает эту тенденцию К.Э. Разлогов [4, с. 93]. Культовые сериалы сегодня влияют на общественную атмосферу

и в известной мере инициируют трансформации мод, вкусов, нравов, даже идеалов и ценностей.

В зарубежной гуманитарной науке и «Твин Пикс», и «Игра престолов» относятся к активно изучаемым произведениям, интересующим и эстетическим своеобразием, и соотношением с философией [7], [17], историей [13], интерпретацией гендерной проблематики [12]. В целом современные ученые исходят из представления о том, что произведение массового искусства активно участвует в диалоге человека с социумом, будучи представителем тех или иных позиций, взглядов, идеологических концептов. Для текущего периода обращение к «Твин Пиксу» и «Игре престолов» стало не менее существенно, нежели еще недавно интерес междисциплинарных исследователей к «Матрице» [8], [11] и к романам Джоан Роулинг о Гарри Поттере и их экранизациям [5], [15].

В целом мы трактуем сериалы «Твин Пикс» и «Игра престолов» как ключевые произведения массового искусства, устремленного в будущее медиа, когда деление на кинематограф, телевидение, интернет, судя по всему, продолжит становиться все более эфемерным. Оба сериала вписываются в тенденцию развития трансмедийных стратегий творчества.

Художественный язык таких произведений может транслировать смыслы любой сложности при выполнении одного условия — внешней легкости восприятия, возможности служить средством развлечения и эстетического наслаждения широкой публики.

В данной статье мы остановимся на визуальных образах заставок «Твин Пикса» и «Игры престолов» для того, чтобы прочитать тексты «высказываний», или посланий, с которых данные незаурядные продукты массового экранного искусства начинают общение с аудиторией. Наша цель — увидеть эстетические особенности заставок в соотношении с художественным целым, проанализировать смысловые акценты, транслируемые в первые минуты серий, и, наконец, осмыслить наличие или отсутствие внутренней соотнесенности этих двух значимых сериалов, рожденных в разные, хотя и близкие, исторические периоды.

## «ТВИН ПИКС»

В 1990–1991 годах заставка сериала «Твин Пикс» Дэвида Линча началась под минорную музыку напряженного ожидания и предчувствия

(композитор Анджело Бадаламенти). Одинокая лесная птичка сидела на ветке, воплощая беззащитное одушевленное существо. Пичужка поглядывала вокруг скорее с любопытством, нежели с тревогой, и явно не представляла, по соседству с чем ей довелось существовать. В состоянии такой «птички» периодически оказывались не только самые недалекие обитатели Твин Пикса, но и агент ФБР Купер, регулярно попадавший впросак, и упрямо любопытная, с авантюрной жилкой Одри Хорн, решившая проникнуть самолично во все тайны городка. Птичка выступала символом целостности индивида и веры во внутреннюю недостижимость главных героев для глобального зла.



Кадр из сериала «Твин Пикс» Дэвида Линча и Марка Фроста, 1—2 сезон, 1990—1991. Операторы Фрэнк Байерс, Рональд В. Гарсия. Композитор Анджело Бадаламенти

Далее в кадре возникало строение лесопилки с трубами, дымящимися в лесном безмолвии.

И, наконец, начинался показ картины работающего Механизма лесопилки. Двигались металлические детали общего целого. Вращалось и поворачивалось острое колесико. Работали рычаги и прочие детали. Как именно действует технология лесопилки, не мог сказать простой зритель без профессиональных познаний в области обработки леса. Именно этот эффект и был необходим сериалу в целом — он создавал атмосферу присутствия при неких необъяснимых, всегда не вполне понятных, но неотвратно происходящих процессах «ви-

вискции», расчленения древесины. Процессы эти были мерными, неторопливыми и равнодушными к чему-либо конкретному, будь то отдельный кусок ствола дерева или отдельный человек, связанный с лесопилкой. А с ней прямо или косвенно были связаны практически все персонажи сериала.

Часть спиленного ствола толстого дерева красовалась перед зданием лесопилки, предвеляя явление Дамы-с-Поленом.

Всегда живой Лес и неживой, но действующий Механизм выступали как два ключевых архетипических образа «Твин Пикса». Воздействующая страшная сила, с которой невозможно договориться (Механизм), и объекты воздействия (Лес) — все персонифицированные герои и героини делились на эти две когорты.

Пустое шоссе с видом на горы-близнецы, въездной постер и лесной массив звали нас проследовать в маленький захолустный город. И вновь словно ненароком подчеркивалась важность леса как символического обозначения некоей субъектно-объектной категории.



Кадр из сериала «Твин Пикс» Дэвида Линча и Марка Фроста, 1—2 сезон, 1990—1991. Операторы Фрэнк Байерс, Рональд В. Гарсия. Композитор Анджело Бадаламенти

Заставку завершали образы водной стихии. Белоснежная влажная пыль бурного водопада в окружении живописной северной природы и черная речная вода с отражающимися в ней стволами деревьев, —

они обещали бесконечное течение событий, бесконечные и бездонные тайны бытия за пределами городского быта.

В дальнейшем образы Леса могли соотноситься с теми героями, которые не желают быть только пассивными объектами, но пробуют разбираться в происходящем, находить всему объяснение и влиять на картину мира. Хотя, в то же время, отдельные герои, как и фрагменты Леса, периодически становятся лишь сырьем, которое используют, отрабатывают, не берегут. Но вот вопрос — кто или что является той силой, которая так обращается с Лесом, с субъектами событий.

Любопытно, что в заставке образ лесопилки как мерно работающего Механизма был в значительной степени абстрагирован от сюжета. Согласно раскладу сил в «Твин Пиксе», лесопилка принадлежит «хорошей» героине, Джози, а разорить лесопилку в своих гнусных целях хочет компания «плохих» персонажей во главе с мистером Хорном, местным бизнесменом. Парадоксом ситуации было то, что китайская красавица Джози являла при этом скорее экзотическую райскую птичку, а не продолжение или модератора работы Механизма. Визуально ее лесопилка символизировала сущность не своей владелицы, но скорее ее врагов, связанных внутренне с иррациональными силами тьмы.

А позже, в момент смерти, эта героиня оказывалась соотнесенной с древесной формой. Гладкая деревянная ручка тумбочки в номере отеля на несколько мгновений преображалась в гримасу ужаса и вопящий рот. В этом номере внезапно, на глазах влюбленного шерифа и умирала владелица лесопилки Джози. Дерево снова было вместе с теми, кого убивает невидимая сила, способная в дерево проникать или принимать его форму, концентрируя в себе всю темную энергию американской провинции. Дерево оказывалось проводником предсмертных конвульсий души.

Другая героиня сериала, Маргарет, всегда и всюду ходила со своим поленом и была известна в городке как Дама-с-Поленом. Оно передавало своей хозяйке послания, а та готова была донести их до полиции или частных расследователей преступления. Маргарет всегда старалась уловить некий текст, транслируемый мистическим лесным пространством Твин Пикса, который, казалось, не только что-то знает, но и думает по поводу загадочного убийства Лоры Палмер.

Образ черного вигвама, заявленный в диалогах сериала как образ средоточия мистической темной энергии, закономерно не мог быть

напрямую визуализирован. Это придало бы неадекватно негативную нагрузку символу культуры народов доколумбовой Америки. Вигвам не имел права оказаться «злым персонажем».

Лесопилка же визуально воплотила не столько сущность темного начала, сколько сам факт наличия агрессивного воздействия, разрушения, бестрепетной деструкции живого. Образ работающей лесопилки в заставке «Твин Пикса» и образ птички предвещали конфликт двух основных антагонистических сил — имперсонального начала, неясного в своем строении, но неустанно разрушающего души и жизни, и, с другой стороны, индивидуалистических волевых усилий, предпринимаемых беззащитным и ничего не способным понять живым существом.

Тем самым заставки «Твин Пикса» двух первых сезонов задавали предельно непрямые коннотации мотивов, развиваемых в процессе серий, как бы дополняя развитие повествования неповествовательной визуальной структурой. В ней запечатлевались константные, хотя и неоднозначные расклады противоборствующих сил, а также константные парадоксы сюжета, не способные прийти к какому-либо убедительному разрешению.

Развивающееся линейное повествование предвлялось нелинейными вариациями, иносказанием об устройстве мира Твин Пикса.

В 2017 году, более чем через двадцать пять лет, вышел третий сезон «Твин Пикса», поднявший мистические мотивы на новый уровень и предъявивший аудитории гораздо более сложное видение мира. Погружение в его хитросплетения, новые долевы соотношения рационального, постигаемого и иррационального, непостижимого, могло стать увлекательным для зрителя, склонного к размышлению, самопознанию и анализу. Но что при этом произошло с заставкой?

Она вобрала в себя те визуальные мотивы сериала, которые за четверть века сделались культовыми, многократно тиражировались в любительских видеоблогах интернета. Само наличие таких мотивов говорит о незаурядном и стабильном интересе к «Твин Пиксу», первый сезон которого вышел на несколько месяцев раньше, чем журнал Time оповестил мир о новом электронном чуде Сети, и уж точно раньше начала активного обыденного приватного использования интернета во всем мире.

Прежняя заставка принципиально не считала нужным ни завлекать и заинтриговывать, ни развлекать пиршеством форм, ни

ласкать взоры аудитории их повышенным эстетизмом. Заставка была аскетична, местами подчеркнута неэстетична. Дэвид Линч говорил такой заставкой, что он предельно доверяет своему зрителю, знает, что это зритель умный, терпеливый, наблюдательный, доверяющий, в свою очередь, режиссеру. Если тот решил начинать медленно, молчаливо, далеко не броско и не эффектно, значит, во всем этом видеоряде с лесопилкой и шоссе «что-то есть» — надо размышлять, искать смыслы. Заставка погружала в особую атмосферу скорее с помощью завораживающей музыки, нежели визуального ряда, внешне демонстративно лишенного мистики. Мир предстал замершим в настороженном ожидании — и сериал строился так, что ожидание это должно было оказаться не приманкой для аудитории, не прелюдией к бурным разрешениям всех загадок, но основным способом существования и героев, и зрителей.

Как известно, Линч не хотел вести сериал к определенному финалу, к выяснению всех тайн. Внутренне он строил мир, в котором зло всегда неподалеку, «черный вигвам» может образоваться в душе каждого. А потому узнавание убийцы Лоры Палмер было лишь данью жанровым законам, которые Линча уговорили все-таки не разрушать до конца.

Третий сезон предложил новую заставку, избавившуюся от всего неэстетичного, визуально нейтрального или раздражающего. Зато она вобрала в себя все наиболее визуально привлекательное, чарующее и радующее глаз. Красоты природы Твин Пикса, красоты мистических пространств, красивый фотопортрет красивой девушки.

Едва проступает сквозь влажную дымку воздуха улыбающийся лик некогда убитой Лоры Палмер. Она призрачна, навсегда молода и прекрасна. Влажный туман застилает лесной массив, показанный в медленном движении сверху, без фокусировки на отдельных деревьях, птицах или других существах. Пенящийся водопад городка Твин Пикса с отвесными скалистыми берегами чарует и затягивает взгляд в белоснежную бурлящую бездну.

Волнующийся алый занавес и алая комната — вход в мир подсознания, обитель сумрака и средоточие мистических правил игры в Твин Пиксе. Пунцово-белые, переходящие в черно-белые зигзаги пола комнаты зрительно гипнотизируют и обещают движение по опасным и чарующим пространствам нераскрытых тайн.



Кадры из сериала «Твин Пикс» Дэвида Линча и Марка Фроста, 3 сезон, 2017. Оператор Питер Деминг. Композитор Анджело Бадаламенти

Перед нами своего рода популярный клип на мотивы сериала Дэвида Линча, маленькая энциклопедия повторяющихся и призывных нравиться зрителям визуальных формул. Они должны возбудить в аудитории предвкушение удовольствия от новых серий и увеличить время созерцания эстетизированных элементов темного начала, окрашенного в «Твин Пиксе» далеко не всегда в черные тона.



Кадр из сериала «Твин Пикс» Дэвида Линча и Марка Фроста, 3 сезон, 2017.  
Оператор Питер Деминг. Композитор Анджело Бадаламенти

В сущности, новая заставка сделана так, чтобы ее можно было воспринимать отдельно от серий, наслаждаться ею как неповествовательной, автономной «малой экранной формой», предваряющей собственно повествование сериала.

Такая заставка явно учитывает потенциальные «пожелания» зрителей и сам принцип современных манипуляций потребителя экранных искусств с материей конкретного произведения. Зритель может производить личную селекцию понравившихся ему фрагментов, вычленять их из материи произведения, создавать собственные видеоколлажи на мотивы произведения, тем самым смещая расставленные авторами акценты и выдвигая свои версии иерархии мотивов. При отсутствии прямой интерактивности, оставаясь в рамках закрытой формы, Дэвид Линч вступил во внутренний диалог с аудиторией,отреагировал на рождение новых принципов восприятия сериала и взаимодействия зрителя и экранного произведения, усвоил законы бытия сериала в интернет-реальности. И если принято писать о кинематографизации не только телевидения [6], но и компьютерных игр [14], то Линч производит своего рода двойную модернизацию: он интернетизирует сериал, который сначала был им же кинематографизирован.

Также в третьем сезоне многие серии завершаются сценой в придорожном баре, требует того повествование серии или нет. Сине-алый

мрак этих сцен и неперенный музыкальный номер смотрятся как поэтический постскрипtum, автономная, очень близкая клиповой малая экранная форма. Эти сцены, как и заставка, легко поддаются изъятию из общего повествовательного массива и автономному восприятию в виде отдельного клипа или клипового «вертикального» сериала, с элементами мистической атмосферы и даже психоделической заторможенности.

При этом в третьем сезоне Дэвид Линч предложил аудитории совершенно другой, более сложный и мрачный по сравнению с первыми сезонами «Твин Пикс». Далеко не все старые фанаты оказались готовы к нему. В сериальном повествовании Линч остался гораздо более верен своим авторским представлениям о том, какой тип экранного развлечения может создавать уважающий себя режиссер и какой частью зрительской аудитории он имеет право при этом рисковать.

Иными словами, заставка третьего сезона выполнила функции «ребрендинга» и осовременивания сериала — через зримую готовность автора идти навстречу своей аудитории, учитывать акценты, уже сделанные зрителями за многие годы в любительских нарезках из старого «Твин Пикса». В новой заставке Линч выдал симпатичный бантик, визуальное лакомство для самых непритязательных. Такая заставка — это одновременно и рекламный ролик сериала, и ироничная игра режиссера в потакание фанатским вкусам.

В заставке Линч как бы старается охватить и заинтересовать аудиторию пошире, в том числе и ту, которая знает о «Твин Пиксе» от родителей и старших друзей, но самолично еще не смотрела этот «винтажный» сериал. А дальше — будь что будет, как бы говорит всей эстетикой Дэвид Линч, уходя предельно далеко от уютного патриархального мира Твин Пикса, усложняя сюжет, ударяясь то в холодную иронию, то в экстаз мистицизма, то в постмистический сумрак подсознания и грубый натурализм. Постмодернистское «игровое освоение хаоса» [2, с. 9], воплощенное в третьем сезоне, словно прячется за простоту броских образов заставки.

Тем не менее новая заставка зримо демонстрирует перемену в центральной ситуации сериала. Никаких автономных живых субъектов в радиусе действия темных сил уже не осталось. Показательно, что в третьем сезоне умирает Дама-с-Поленом (ее играет умирающая от тяжелой болезни актриса Кэтрин Коулсон), и тем самым, сделав по-

следнее сообщение, Полено «умолкает». А среди героев, при наличии целой команды служащих ФБР, практически нет людей, способных продуктивно мыслить.

Все образы в новой заставке представляют скорее иррациональные внеличностные стихии, мистические пространства, принципы и механизм функционирования которых не явлены никак. Автономный индивид и грозная надличная сила более не сосуществуют на равных. Последняя обретает разные лики, повышенный эстетизм — и тотальную, беспощадную власть вершить судьбы, разрушать целостность индивида, рациональную логику бытия, духовные начала.

Заставка одновременно ласкает взоры, но и предупреждает о том, что на месте старого «Твин Пикса» теперь существует постмодернистское пепелище, где уж точно не будет никаких ответов и закрытых финалов. Темная энергия, или черный вигвам, теперь повсюду. Механизм зла, не равного человеческому злодейству, нуждается не в краткой символизации, но в длительном распознавании. Его в заставку не уместить, его могут исследовать в процессе просмотра серий те зрители, у которых есть к тому интерес. А Линч будет иногда подпускать иронии по поводу жанровых клише, чтобы придать картине мира хотя бы крупинцы веселости.

## «ИГРА ПРЕСТОЛОВ»

В 2010-х годах сопоставимым по значимости со старым «Твин Пиксом» явился сериал «Игра престолов» по романам Джорджа Мартина. Его заставка, в отличие от «Твин Пикса», не претерпела одного радикального изменения за годы выхода сезонов, но видоизменялась перманентно. К концу четвертого сезона авторы насчитывали четырнадцать вариантов заставки [18, р. 15], сейчас их еще больше.

В самой первой серии первого сезона заставка с титрами возникает на седьмой минуте, после долгого тизера. Сериал стремится сначала обозначить основную драматическую ситуацию, а потом уже разворачивать условные визуальные решения и информацию.

Итак, после сцен за Стеной, среди снегов и чернеющих деревьев, на просторах холода и льда, зритель видит широкий пояс, он же гигантский меч, он же путь, пересекающий пространство кадра. Это линия человеческих множеств, с которыми будет знакомиться зри-

тель по мере развития сюжета. На линии изображены головы волка, дракона, грифа и оленя — четырех гербов главных сторон конфликтов по переделу мира.

Но не успел зритель рассмотреть изображения на линии, как из глубины кадра вылетает раскаленная огненная сфера. Ее опоясывают несколько лент-поясов, сама же сфера свободно перемещается в пространстве.



Кадр из сериала «Игра престолов» Дэвида Бениоффа и Дэниэла Бретта Уайсса, по циклу романов «Песнь льда и пламени» Джорджа Р. Р. Мартина. Композитор Рамин Джавади

Эмблематичность изображений на широкой линии не вызывала сомнений. Эти изображения обозначали расклад сил, расклад конфликтующих сторон. Огненная и как будто плавящаяся сферическая форма могла восприниматься сразу и как космическое тело, угрожающее миру героев, и как символ той планеты, где будут происходить все перипетии сериала, и как символ основного «яблока раздора», то есть верховной власти.

Парадокс заключается в том, что в названии сериала обозначено именно символическое место центральной власти, откуда вершатся судьбы мира, throne. И в самих сериях Железный трон, сделанный из мечей разных королевств, периодически фигурирует как главный символ власти и мечтаемое достижение многих героев. Однако заставка

не визуализирует образ трона, а подменяет его образом планеты-мяча, планеты-яблока, планеты-раскаленного шара. Тем самым, речь идет не о власти над миром, но о самом мире и о символе того мироздания, где обитает человечество, пытаясь своим мирозданием жонглировать, играть, манипулировать, устраивая нескончаемую «игру переоценок», когда на жестокость иерархических структур, устанавливающих порядки, отвечают новой жестокостью неповиновения, разрушения [9].

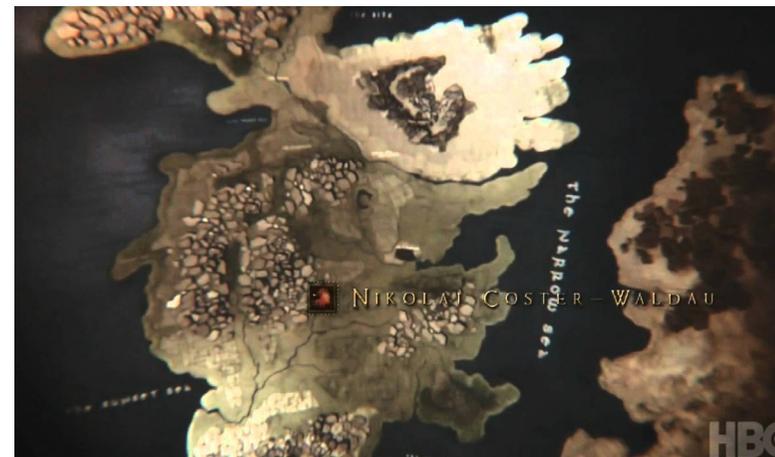
Пока некоторые борются за власть, на самом деле идет борьба за определение судьбы мира, а не обладателя власти. А мироздание, планета людей — раскалена, опасна для тех, кто желает с нею играть, и сама находится в опасности. Сгусток взрывоопасных горючих энергий, в управляемость и подвластность которых верится слабо, — вот что такое сферическое тело в кадре.

Этот символический образ контрастен основным образам опасности в самих сериях, а там это образы Зимы, ледяной Стены, мнимо делящей мир на цивилизацию и дикую местность, Стены, мнимо защищающей мир от снежных просторов, где обитают белые ходоки, нелюди. Заставка показывает, что всякая символизация относительна, а суть одна — смертельная опасность грядет, она близко, вернее, она всегда в мире людей.

Сферическое тело исчезает, отдавая весь простор кадра некоей карте и механизму сразу. Механизм «Игры престолов» чем-то неуловимо ассоциируется с Механизмом лесопилки «Твин Пикса».

И вот перед нами уже другой Механизм, он тоже постоянно работает, у него тоже есть колесики, винтики. Или как бы есть — так в проекции сверху выглядят крыши башен и некоторых других строений, спаянных воедино с ландшафтом и развивающихся на нем, подобно растительным формам.

Визуальный образ колеса, особенно не встроенного в привычные бытовые предметы, всегда может актуализировать смыслы, связанные с колесом фортуны, с решением судеб. В отличие от заставки «Твин Пикса», колес на этот раз много, речь идет о многообразии потенциальных возможностей обрести разные линии жизни. Множество сил судьбы одновременно участвуют в воплощении тех или иных паттернов бытия героев.



Кадр из сериала «Игра престолов» Дэвида Бениоффа и Дэниэла Бретта Уайсса, по циклу романов «Песнь льда и пламени» Джорджа Р. Р. Мартина. Композитор Рамин Джавади

Растут здания, вздымаются стены и колонны, протягиваются мосты, ландшафт постоянно меняется. На наших глазах возникают письмена, обозначающие особо значимые местности и города — Мейерин, Браавос, Железные острова, утес Кастерли, земли «одичалых» и пр. Высятся белоснежная Стена и ползет по Стене темная коробочка лифта, поднимающая грузы и людей на самый верх, где несут свою вахту стражи Ночного Дозора. Заставка являет собой эмбрион многосезонного нарратива, нуждающегося в обозначении внутренних правил игры, в эстетизированном путеводителе по миру Семи Королевств. Карта изначально и была придумана для того, чтобы зрителям стало проще ориентироваться в географии фантазийной вселенной [18, p. 15].

Мы осваиваем мир «Игры престолов», летя вместе с киноглазом над ландшафтом-механизмом. Полет этот свободен и прихотлив. Иногда киноглаз как бы ложится на бок, и мы видим повернутое изображение. Так свободно летать, переворачиваться в полете и рвать над гигантским пространством, то поднимаясь выше, то почти стелясь по земле, могут в мире «Игры престолов» только драконы, а еще, быть может, почтовые вороны, и Трехглазый Ворон, обладающий способностью видеть все, и в прошлом, и в будущем. И то, что

мы видим, это не только картина мира, выстраиваемая авторами, но и взгляд «изнутри» иррационального мира, с точки зрения природных и магических существ, хтонических и сверхчеловеческих сил.

У Механизма, представленного в заставке, есть особенность — его невозможно отделить от окружающего пространства, он сам и есть вся пространственная среда. А среда эта одновременно — и поверхность земли, и ее картографическое отображение, то есть сразу и живое пространство, и его условная искусственная модель.

Механизм универсален, это абсолютная данность. Он и почва, и вырастающие здания с башнями, и стены, и орудия. Каждая трансформирующаяся деталь не существует отдельно от Механизма, но является его фрагментом. И ничего иного, кроме Механизма, быть здесь не может.

В четвертом сезоне на поверхности Механизма-ландшафта появляется некий железный воин в доспехах — эта механическая фигурка может восприниматься и как собирательный образ воина, и как игрушечный сэр Грегор, жестокий и преданный королеве Цирцее после его возвращения к жизни. Появляется и скульптурное изображение крылатой девы, отсылающее к Дейнерис, матери драконов. Скульптура крылатой девы венчает стороение, напоминающее о зиккурате и пирамиде одновременно. А стелу, растущую ввысь, обвивает Дракон с длинной шеей. Все новые на карте местности персонажи — живые лишь отчасти, если вообще живые. Прежде всего они есть продолжение динамики развертывания Механизма, детали его архитектурных и скульптурных композиций.

Если развить сопоставление с заставкой «Твин Пикса», роль Леса в заставке «Игры престолов» не предусматривается, в этом мире не может быть ничего автономного, что полностью противоположно Механизму. И магическое дерево с бордовой листвой, в ветвях которого может обитать всевидящий Трехглазый ворон, растет в Механизме-ландшафте точно так же, как и башни, в том же ритме неотвратимого имперсонального действия.

И снова Линия человечества, линия с четырьмя гербами пересекает Механизм-ландшафт. Линия не соприкасается с Механизмом, но пребывает в свободном пространстве, однако не в свободном парении. Слово ее что-то держит, делает устойчивой, неперемещаемой и нетрансформируемой. Линия-пояс, линия-меч, линия-путь

невольно символизирует те силы, которые как-то сдерживают пространство-карту, пространство-игру и актуализируют человеческое присутствие. Но это не присутствие одинокого индивида, аналогичного одинокой лесной птичке.

Скорее, это обозначение важности человеческих множеств, действующих в пространстве Механизма фортуны или Механизма «мультифортуны». Механизму, воплощающему стихию больших магических и природно-исторических процессов, противостоят не единичные индивидуумы, но несколько сообществ, человеческих объединений, каждое из которых претендует на право решать судьбы всех смертных.

Вид бескрайнего Механизма-универсума навеян компьютерной эпохой, тем более что компьютерные игры входят в данный трансмедийный проект, предлагающий варианты «вселенной» в разных видах медиапродукции [16, р. 265–270]. И апелляция к виртуальной среде компьютерного экрана, каждый миллиметр которой должен быть проработан и заполнен иллюзорной визуальной материей, конечно же, влияет на стилистику зримой фактуры заставки [3]. Однако это не просто внешняя стилистика, это своего рода визуализированная модель устройства мироздания. Ничто и никто не могут соблюсти свою автономность и самоценность, все живут, преобразуются и исчезают, будучи частью общего надличного целого, будь то законы рода или законы Механизма. Эти законы непреложны, их осуществление перманентно и неумолимо.

Но надличные законы могут не являться единой системой с общим стержнем, а представлять мультисистемную динамику, симультанное бытие разных систем ценностей и идеалов, религий и безверия, магических энергий и волевых устремлений. И вопрос в том, с какой именно составляющей мультисистемного бытия больше связан тот или иной герой, та или иная личностная установка. Примерно таково послание, транслируемое заставкой.

Работа всеобъемлющего Механизма происходит под музыку Рамина Джавади, рождающую ощущение мощной неотвратимости творящейся истории, непредсказуемых из момента настоящего, хотя и предначертанных свыше событий. В этой музыке нет трепета человеческих переживаний, нет самого человеческого дыхания (которое, напротив, ощущалось у Анжело Бадаламенти в «Твин Пиксе»), это глас

имперсональной суровой стихии трансформаций. Здесь такая стихия доминирует полностью, и в диалог ей вступать не с кем.

Первые три сезона заставка начинала свое развертывание с середины второй минуты серии, после монтажа ключевых сцен предыдущих серий (previously on). С четвертого сезона заставка начинается серии. Сериал решил проблему увлечения аудитории своим повествованием и уже не считает необходимым прилагать особые усилия и с помощью долгих тизеров втягивать зрителей в просмотр. В процессе развертывания Механизма перед нами несколько раз мельком проносится огненная горячая сфера, «тело» опасности и мечты. Пребывание в кадре Линии человечества существенно сокращается, становясь все более дежурным и обозначающим. Доминирующую же роль в заставке с ее многослойной символизацией все более ощутимо играет Механизм-ландшафт.

Сериал, поставивший своим слоганом фразу «All men must die» и превративший в сленговое выражение «Winter is coming», отталкивается именно от убеждения в неотвратимости происходящего передела мира и того, что ни один из персонажей не застрахован ни от чего. С таким же успехом слоганом сериала могла стать фраза «С каждым может случиться все, что угодно фортуне». Ни один герой, даже самый обаятельный и благородный, не застрахован от вероломного убийства. Ни один герой, даже самый умный и честный, не застрахован от нравственных ошибок. Авторы пытаются отказаться от миссии высших судей и модераторов судеб персонажей, создавая иллюзию личного невмешательства в происходящее. Правда, другой мощной стихией, которую не может отменить авторская воля, окажется любовь зрителей, испытывающих глубокую личную привязанность к некоторым персонажам, а потому не способных смириться с их выбыванием из многосезонного сериала.

## ОДИНОЧКАМ ТУТ НЕ МЕСТО

В целом заставка «Игры престолов» убедительно говорит о том, в каком мире мы живем и как его расцениваем — это постиндивидуалистический, хтонический и в то же время почти автоматизированный Механизм-универсум, за пределы которого выпрыгивать или «улетать» попросту некуда. И одиноким птичкам здесь не место.

Если полагать, вслед за Никласом Луманом, что общество само себя наблюдает и истолковывает посредством медиапродуктов [1, с. 50], экстерииорирующих общественные настроения, то «Игра престолов» демонстрирует представления современного человека о мире как о грозной иррациональной стихии, безжалостной к отдельному слабому индивиду и не оставляющей ему почти никакой свободы.

Можно предположить, что нынешнее могущество транснациональных корпораций инспирировало мотив власти, основанной на гигантском капитале [10, р. 127]. А эпоха глобализации в целом привела к ощущению малости автономной личности перед лицом каких-либо могущественных сообществ, учреждений, структур. И заставка сериала закономерно воплощает настроения тревоги, зависимости, но и замороженности развитием жизни сразу всей цивилизации и всего универсума. Вместе с тем драматические переживания вуалируются в эффектной, впечатляюще декоративной аудиовизуальной материи.

При всей разнице творческих стратегий, заставки обоих сериалов представляются внутренне взаимосвязанными. Кажется, что ранние заставки «Игры престолов» сделаны не без влияния «Твин Пикса», а новая заставка Дэвида Линча учитывает картину мира, транслируемую в «Игре престолов». Теперь в заставке «Твин Пикса» тоже чувствуется мерное движение над земной твердью, в мерном «облете» или парении, которое производит не какое-либо живое существо, но некая надсубъектная стихия. Образ развернутой в пространстве темной энергии, которая не приходит и не уходит, но лишь активизируется или отдыхает, однако нигде не локализована и не заперта, — тоже соотносим с современной эпохой разрушения барьеров, эпохой транснационального бизнеса, трансмедийных проектов, мира, пронизанного коммуникационными системами. Оба сериала улавливают нынешнюю структуру мирового сообщества и демонизируют ее.

От первого сезона «Твин Пикса» к третьему, вышедшему в одно лето с шестым сезоном «Игры престолов», наблюдается своего рода эволюция образа Механизма, то есть иррационального, в большинстве случаев враждебного человеку устройства мира.

Если в начале 1990-х рядом с Механизмом было возможно существовать одиночкам, действующим только от своего лица, на свой

страх и риск, то теперь, во второй половине 2010-х, отдельные самостоятельные существа — утраченный вид. Таков вердикт заставки.

Само многосерийное повествование романного типа в «Игре престолов» все-таки упорно отстаивает веру в роль личности, способной влиять на жизнь мира в целом. Героев и героинь, объективно служащих радикальным сломом драматических ситуаций, набирается довольно много. Картина мира в сериале не тождественна картине мира в заставке, но скорее спорит и борется с ней. Однако эта борьба требует активного использования мотивов чуда, магического деяния, спасительной случайности. Видение мира в повествовании «Твин Пикса» третьего сезона гораздо сумрачнее и ближе настроениям заставки «Игры престолов», что является темой отдельной статьи.

### Список литературы:

- 1 Луман Н. Общество как социальная система. М.: Логос, 2004.
- 2 Маньковская Н.Б. Феномен постмодернизма. Художественно-эстетический ракурс. М.-СПб.: Центр гуманитарных инициатив. Университетская книга, 2009.
- 3 Николаева Е.В. Визуальная кинестетика в искусстве эпохи дабл-пост // Художественная культура — электронный рецензируемый журнал, 2017, № 2 (20). URL: <http://sias.ru/publications/magazines/kultura/2017-2-20/teoriya-hudozhestvennoy-kultury/5232.html>
- 4 Разлогов К.Э. Образ города в киноискусстве. Между «Метрополисом» и «Матрицей» // Города мира — мир города. М.: НИИ РАХ, 2009.
- 5 Berndt K., Dr., Stevaker L., Dr., ed. by. Heroism in the *Harry Potter* Series. Farnham Ashgate Publishing Ltd, 2016.
- 6 Creeber G. Small Screen Aesthetics: From Television to the Internet. London: British Film Institute, 2013.
- 7 Devlin W.J. and Biderman Sh., ed. by. The Philosophy of David Lynch. Lexington, Kentucky: The University Press of Kentucky, 2011.
- 8 Diaz-Diocaretz M., Herbrechter S., ed. by. The Matrix Theory. Amsterdam: Rodopi, 2006.
- 9 Downes St., ed. by. Aesthetics of Music. Musicological Perspectives. Routledge, 2014.
- 10 Ewing J. The Iron Bank Will Have Its Due. // *The Ultimate Game of Thrones* and Philosophy: You Think or Die. Ed. by Silverman E. J. and Arp R., ed. by. Newport: Carus Publishing Company, 2017.
- 11 Gillis S., ed. by. The Matrix Trilogy: Ceberpunk Reloaded. London: Wallflower Press, 2005.
- 12 Gjelsvik A., Schubart R., ed. by. Women of Ice and Fire: Gender, *Game of Thrones* and Multiple Media Engagements. Bloomsbury Publishing, 2016.
- 13 Larrington C. Winter is coming. The Medieval World of *Game of Thrones*. London, New York L. B. Tauris & Co. Ltd, 2016.
- 14 Manovich L. The Language of New Media. MIT press, 2001.
- 15 Mulholland N., PhD., ed. by. The Psychology of Harry Potter. An Unauthorized Examination of the Boy Who Lived. Dallas, Texas: Benbella Books, Inc, 2006.
- 16 Shacklock Z. "A reader lives a thousand lives before he dies": Transmedia Textuality and the Flows of Adaptation. // *Mastering the Game of Thrones: Essays on George R. R. Martin's A Song of Ice and Fire*. Battis J., Johnston S. Jefferson, ed. By. North Carolina: McFarland & Company, Inc., Publishers, 2015.
- 17 Silverman E.J. and Arp R., ed. by. *The Ultimate Game of Thrones* and Philosophy: You Think or Die. Newport: Carus Publishing Company, 2017.
- 18 Taylor C.A. Inside HBO's *Game of Thrones*: Seasons 3 & 4. San Francisco: Chronicle Books, 2014.