



СЕРИАЛ

ИГРА
ПРЕСТОЛОВ

который покори́л мир

Татьяна Владимировна Иванова
Максим Дмитриевич Хорсун
Игра престолов. В
мире Льда и Пламени
Серия «Сериал, который покори́л мир»

Текст предоставлен правообладателем

http://www.litres.ru/pages/biblio_book/?art=9964279

Игра престолов. В мире Льда и Пламени / Максим Хорсун, Татьяна

Иванова: Алгоритм; Москва; 2015

ISBN 978-5-906798-18-3

Аннотация

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 неведомы 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.

Содержание

Пролог	6
Немного о фэнтези в кино и на телевидении	11
Многострадальный «пилот»	19
Лед тронулся	26
Создатель Саги	30
Конец ознакомительного фрагмента.	32

**Максим Хорсун,
Татьяна Иванова**
**Игра престолов. В мире
Льда и Пламени**

© М. Д. Хорсун, 2015

© ООО «ТД Алгоритм», 2015

* * *

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 перипе-

тиями 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, комедийные, фантастические – все это наша разношерстная массовая культура.



«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*)

Очень редко, но метко внутри массовой культуры возникают явления, объединяющие поклонников разных жанров – совершенно непохожих друг на друга людей. Фильмы-события, которые единовременно 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 полюбившейся 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 реальной борьбой за власть?

Что может быть реальной тиранов на троне?

Что может быть реальной... 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 мрачно-го 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 «Ниbelунги», 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 «Багдадский 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 Чэффи, 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 «Колан-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 «взрос-

люю 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 известный 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 богатеям, 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, переплюнув 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 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.



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)

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, поэто-

му, когда я вернулся к книгам, я сказал себе: „Больше не буду заботиться ни о чем в этом духе“... Я хотел иметь тысячи персонажей, масштабные битвы, великолепные замки и анфилады – все то, чего я не мог позволить себе на телевидении», – рассказывал Джордж Мартин в одном из своих интервью.

Несмотря на все сложности и неопределенность, экранизацией заинтересовались Дэвид Бениофф и Дэн Б. Уайсс. Книга привела их в восторг, но они совсем не имели продюсерского опыта, лишь небольшой – в написании сценария. Они были уверены, что из книг получится отличный сериал (а не полнометражный фильм), и были готовы начать переговоры с НВО.

«Даже годы тому назад я считал, что потянуть этот проект может только НВО или подобная ей сеть, но НВО – это Тиффани, Кадиллак кабельных сетей, на мой взгляд. НВО сняли такие сериалы, как „Дедвуд“, „Рим“ и „Клан Сопрано“, и именно такой уровень я хотел видеть», – откровенно признавался Мартин.

В итоге в январе 2007 года кабельному каналу НВО удалось приобрести права на экранизацию цикла. Как выяснилось впоследствии, телепродюсеры оказались правы, и автору романов можно было вздохнуть с облегчением. С первых же серий стало ясно, что зрители принимают экранизацию с интересом и энтузиазмом, вокруг «Игры престолов» быстро возникло обширное фан-сообщество.

Полтора года спустя, в ноябре 2008-го, канал НВО дал проекту зеленый свет. Вскоре были объявлены режиссер пилотной серии (Томас Маккарти), исполнитель роли Тириона Ланнистера (Питер Динклэйдж) и главная звездная роль первого сезона – Шон Бин. К сведению, Эддарда Старка могли сыграть и Лиам Нисон, и Джерард Батлер, и Сэм Нил, и даже Вигго Мортенсен, но Дэвид Бениофф, Дэн Б. Уайсс и Джордж Р. Р. Мартин сошлись на том, что именно талант и харизма Шона Бина поможет создать цельный образ Хранителя Севера.

Почти сразу в сети появился полный сценарий.



На съемочной площадке первого сезона телесериала «Игра престолов»

Любопытно, что сообщество поклонников книги с самого начала было настроено к адаптации положительно, создатели сериала отвечали тем же, выслушивая предложения по кастингу и даже иногда учитывая их.

Итак, сериал начался с безумно дорогого, даже по меркам платного канала НВО, пилота, который обошелся примерно в 8 миллионов долларов. То есть уже на стадии пилотной серии «Игра престолов» стала одним из самых крупнобюджетных проектов в истории американского телевидения. Проект, как уже говорилось, доверили двум продюсерам и сценаристам – Дэвиду Бениоффу и Дэниэлу Б. Уайссу. Несмотря на то, что они не имели ни продюсерского, ни режиссерского опыта, под присмотром Мартина они сотворили маленький телевизионный шедевр.

Съемки пилотной серии «Игры престолов» велись почти месяц, стартовав 24 октября в Шотландии, и завершились 19 ноября 2009 года в Марокко. Для работы над одной серией съемочная группа побывала в трех странах (Шотландии, Ирландии и Марокко).

Неопытность создателей сериала привела к тому, что часть материала пришлось снимать заново. Вскоре после съемок пилотной серии стало известно, что актрису Дженнифер Или (роль Кейтилин Старк) заменит Мишель Фэйрли.

Новость о том, что любимица критиков Дженнифер Или покинула проект, раздосадовала многих. На причине ухода Дженнифер не стали заострять внимание, но она была уважительной: съемки «Игры престолов» совпали с беременностью актрисы. Какой была бы Кейтилин в исполнении Или – можно только предполагать, но Мишель Фэйрли, приняв эстафету, сумела создать запоминающийся и глубокий образ.

Интересно то, что на роль Кэйтилин Старк могли пригласить и Джиллиан Андерсон («Секретные материалы»).

«Она будет удивительно хороша!» – высказался Джордж Мартин, когда стало известно, что Тэмзин Мерчант сыграет Матерь Драконов. Писатель был очарован ее ролью в историческом сериале «Тюдоры», особенно тем, как актрисе удалась сцена перед казнью Екатерины. После известия о рекасте он признался, что будет «скучать по красоте, изяществу и таланту Тэмзин». Мерчант пришлась по душе далеко не всем, но были и те, кто считал, что Мартин прав.

Итак, молодую актрису Тэмзин Мерчант, исполнительницу одной из ключевых ролей – Дейенерис Таргариен, заменили Эмилией Кларк.

Понадобилась пересъемка ряда сцен, включая пролог, при этом из-за накладок в расписании не все актеры пилотного эпизода смогли вернуться на площадку. Пришлось искать замену исполнителям ролей еще пяти персонажей.

Йен Макнис, сыгравший в пилотной серии «Игры престолов» Иллирио Мопатиса, был заменен Роджером Алламом, трижды номинантом театральной премии им. Лоуренса Оливье.

На смену «дозорному из пролога» – Джейми Кэмпбеллу Бауэру, ушедшему работать в сериал «Камелот», пришел Роб Остлир.

Ричард Ридингс, сыгравший второго дозорного в прологе, также не смог вернуться на пересъемки. Роль в итоге досталась Дермоту Кини. Интересно то, что Ридингса все же несколько раз показывают в сериале со спины – это те немногие «пилотные» кадры, которые попали в окончательную версию.

Дерек Халлиган должен был играть Алиссера Торна – мастера над оружием Ночного дозора, но в итоге роль досталась Оуэну Тилу, чей монолог о жизни дозорных на Стене наверняка впечатлил зрителей.

Актер Рой Дотрис, друг Джорджа Мартина, получил в пилоте роль мастера Пицеля. Однако из-за проблем со здоровьем он был вынужден отказаться от участия в сериале. Команда по кастингу в страшной спешке нашла Джулиана Гловера – старого товарища Дотриса по театральной компании «Royal Shakespeare Company». Обе ипостаси хитроумного Пицеля Гловеру удалось блестяще.

Томас Маккарти, режиссер пилотной серии, также не смог вернуться к пересъемкам и был заменен. Его имя не упоминается.

нается в титрах.

Среди прочих проблем пилота – зрители, например, не смогли понять, что люди, которые занимаются сексом в башне, – брат и сестра.

После завершения съемок всего сезона выяснилось, что материала не хватает. В результате пришлось снимать дополнительные камерные сцены (например, разговор Шаи, Тириона и Бронна перед битвой). Добавленные в спешке эпизоды легко узнать: это моменты, в которых два или три человека ведут неспешную беседу ни о чем в закрытой комнате.

Недостаток материала возник отчасти из-за неверной оценки длительности сцен при написании сценария, а отчасти – вследствие того, что не все задумки было возможно реализовать. Например, хотя битва на Зеленом Зубце изначально не планировалась эпической, она все же присутствовала в сценарии (камера должна была показать поле боя глазами Тириона, идущего по пятам за Горой), однако в конце съемочного сезона на баталию не осталось средств.

Лед тронулся

Первый сезон, включающий в себя десять эпизодов, вышел на экраны весной 2011 года. Сериал взорвал рейтинг популярности среди зрителей, а чуть позже поставил еще и пиратский рекорд как самый скачиваемый сериал в мире.

Уже через два дня после премьеры было объявлено о продлении сериала на второй сезон: в него тоже вошло десять серий, а премьера состоялась в апреле-июне 2012 года. Третий и четвертый сезоны также вышли с интервалом в один год и уже традиционно содержали по десять оригинальных эпизодов.

Безусловным «плюсом» было то, что создатели бережно обошлись с первоисточником, адаптировав его так, что главные сюжетные линии сериала почти полностью соответствуют книге. Естественно, многими персонажами пришлось пожертвовать, но на дословную экранизацию «Песни Льда и Огня» не хватило бы никаких денег, да и терпение зрителей тоже не бесконечно.

Режиссеры и сценаристы постоянно консультировались с Джорджем Мартином либо с его помощниками, однако в последующих сезонах сериала все же возможны расхождения с книгой. Сам Мартин проговорился, комментируя съемки пятого сезона, что в сценарии собираются «убить» тех персонажей, до которых у него пока не дошли руки...



Шон Бин в роли Эддарда Старка.

«Надо верить в тех людей, которые рядом с тобой, и ценить их, тогда они станут для тебя настоящим талисманом удачи». (Шон Бин)

Если говорить о схеме сериала, то первый сезон является экранизацией романа «Игра престолов», первого тома цик-

ла «Песнь Льда и Огня». Как и первоисточник, он состоит из набора «точек зрения» определенных персонажей на события. У Мартина каждая такая глава называется именем персонажа: «Бран», «Тирион», «Джон» и т. п. Но иногда в сериале появляются новые сцены, придуманные сценаристами.

Ко второму сезону (снятому по следующему роману цикла, который называется «Битва королей») первоисточник претерпел еще больше изменений. Создатели сериала, понимая, насколько грандиозна задумка Мартина, начали адаптировать книгу в несколько более бюджетном виде, исключив огромное количество персонажей, а некоторым из действующих дали функции сразу нескольких книжных. Более того, нескольким героям изменили биографии и даже имена. Например, из пяти сыновей Давоса Сиворта, «Лукового рыцаря», оставили лишь Маттоса; Джейн Вестерлинг, которая по книге стала женой Робба Старка, не только переименовали в Талису Мэйгир, но изменили и ее историю. Такие изменения вполне оправданны, а многие дополнения, несомненно, пошли на пользу.

С каждым сезоном сериал продолжал набирать популярность, постепенно приобретая культовый статус. Критики тоже приняли проект благосклонно.

На данный момент «Игра престолов» является самым дорогостоящим в мире сериалом в жанре фэнтези и одним из наиболее дорогостоящих проектов на современном американском телевидении: каждый сезон обошелся НВО при-

мерно в 60 миллионов долларов. «Игра престолов» отмечена множеством премий, в том числе «Эмми», как лучший драматический сериал. Актеры и режиссеры также удостоились многочисленных номинаций и наград.

Сценарист и продюсер «Игры престолов» Дэвид Бениофф описывает свое детище как «Клан Сопрано в Средиземье», словно намеренно подчеркивая драматическую атмосферу сериала и сложное хитросплетение многочисленных сюжетных линий. Фантастический мир, в котором происходит действие «Игры», по его мнению, является всего лишь фоном, на котором бурлят вполне земные страсти и интриги. Представитель руководства телеканала НВО Майкл Ломбардо тоже считает, что сюжет сериала гораздо более занимателен, чем магия или экзотические пейзажи.

8 апреля 2014 года было официально объявлено о продлении «Игры» еще на два сезона.

Давайте разберемся, что же привело «Игру престолов» к такой бешеной популярности, и начнем с человека, который отвечает за «сотворение мира», – знаменитого писателя Джорджа Р. Р. Мартина, автора цикла «Песнь Льда и Огня».

Создатель Саги

История учит нас, что мечты сбываются, если прилагать усилия, если не опускать руки и не сдаваться после провалов и неудач. Формула успеха – это талант, помноженный на труд и целеустремленность. Фортуна капризна, поэтому переоценивать себя тоже не стоит, иначе можно сломать шею под тяжестью *золотой короны...*

Джордж Рэймонд Ричард Мартин (родился 20 сентября 1948 года в Байонне, штат Нью-Джерси) был старшим из трех детей у Маргарет Брэди Мартин и Раймонда Коллинза Мартина, простого портового грузчика. Его путь к осуществлению мечты был непрост, но писателю помог опыт, полученный за годы поиска, упорного труда и решения проблем, которые ставила перед ним жизнь.

В детстве Джордж Мартин обожал комиксы. Он хотел собрать их коллекцию, но у семьи не было денег даже на такие маленькие радости. Будущему литератору пришлось писать «ужастики» и продавать своим школьным друзьям по пять центов.

У семьи Мартинов не было машины, и в школу маленький Джордж ходил пешком. Причем ходить ему приходилось в самую дальнюю школу, через весь город: с Первой на Пятую улицу.

В средней школе у него уже было достаточно идей, чтобы попробовать себя в писательстве. К своему двадцатилетию Джордж Мартин смог опубликовать пять рассказов в фэнзинах – непрофессиональных журналах фантастики, которые работают с авторами на безгонорарной основе.

В 22 года Мартин получил степень магистра по журналистике. В это же время состоялся его профессиональный писательский дебют: в журнале «Galaxy» вышел рассказ «Герой». С этого года и началась литературная карьера Мартина.

Кардинальные перемены в фантастике, назревавшие с начала 1950-х, – эстетические, политические, жанровые, тематические, – в те годы прорвались на поверхность.

Писательские табу, установленные знаменитым редактором Джоном В. Кэмпбеллом еще в конце 1930-х годов (он считал, что в научной фантастике фривольничать недопустимо: никаких религиозных вопросов, секса, морально-этических дилемм, нельзя было постулировать беспомощность и обреченность человека при столкновении с непознаваемым, инопланетным разумом и прочими силами Вселенной), стали нарушаться: произведения фантастов становились все более острыми и смелыми, в них поднимались актуальные проблемы современного общества. Именно в этот период Джорджу Мартину и пришлось вступать в мир литературы.

Конец ознакомительного фрагмента.

Текст предоставлен ООО «ЛитРес».

Прочитайте эту книгу целиком, [купив полную легальную версию](#) на ЛитРес.

Безопасно оплатить книгу можно банковской картой Visa, MasterCard, Maestro, со счета мобильного телефона, с платежного терминала, в салоне МТС или Связной, через PayPal, WebMoney, Яндекс.Деньги, QIWI Кошелек, бонусными картами или другим удобным Вам способом.