

МІНІСТЕРСТВО ОСВІТИ І НАУКИ УКРАЇНИ  
НАЦІОНАЛЬНИЙ УНІВЕРСИТЕТ «КИЄВО-МОГИЛЯНСЬКА АКАДЕМІЯ»

Факультет гуманітарних наук  
Кафедра Культурології

КВАЛІФІКАЦІЙНА РОБОТА

Освітній ступінь - бакалавр

На тему: **«КОНСТРУЮВАННЯ АЛЬТЕРНАТИВНОЇ ФЕНТЕЗІЙНОЇ  
РЕАЛЬНОСТІ СВІТУ «ПІСНІ ЛЬОДУ ТА ПОЛУМ'Я»**

Виконала: студентка 4-го року навчання,  
напрямку підготовки  
034 Культурологія

Головач Ангеліна Валеріївна

Керівник Собуцький М.А.  
доктор філологічних наук  
професор

Рецензент Руденко С.Б.  
кандидат культурології, доцент

Кваліфікаційна робота захищена  
з оцінкою «\_\_\_\_\_»

Секретар ЕК \_\_\_\_\_  
«\_\_\_\_» \_\_\_\_\_ 20\_\_ р

Київ, 2020

## ЗМІСТ

ВСТУП .....	3
РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ .....	9
I.1. “Сини Гарпії”, “Безликі” та орден Асасинів.....	10
РОЗДІЛ II. КУЛЬТУРА ЯК ІНСТРУМЕНТИ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ .....	22
II.1. Скандинавська культура як основа творення Півночі .....	23
II.2. Культ Рглора, християнство та зороастризм .....	35
РОЗДІЛ III. СУЧАСНІСТЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ .....	46
III.1. Кліматичні зміни обох світів .....	47
III.2. Фемінізм “Пісні Льоду та Полум'я” .....	49
III.3. Перспективи сучасності як інструменту .....	52
ВИСНОВКИ.....	54
БІБЛОГРАФІЯ: .....	58
Джерела .....	62

## ВСТУП

“Пісня Льоду та Полум’я” стала наймасштабнішою фентезійною історією після “Володаря Перстнів” Джона Р.Р. Толкіна, захопивши не тільки читацьку аудиторію, але і неймовірно широку аудиторію телеглядачів (зняту за мотивами книг “Гру Престолів” дивиться навіть королева Єлизавета 2). Унікальна, наповнена і глибока сага, створена Джорджем Мартіном, розповсюдилася на величезну кількість людей, швидко і вміло затримуючись у їх розумах. Кожен другий пересічний знає про конфлікт Старків та Ланістерів, знає, чому слово “дракон” тісно асоціюється із слово “мати” і чому Джон Сноу раптом “нічого не знає”. Світ “Три Престолів” є настільки ретельно продуманим у персонажах, їх характерах, в декораціях світу, культурі, одязі, локаціях, релігіях, обрядах та звичаях. Кожна маленька дрібничка доповнює картину глобального масштабу, складаючи унікальний всесвіт Вестеросу та Ессосу, континентів, де відбуваються всі події саги. Така реалістичність і пропрацьованість і спричиняє те, що багато фанатів книг та серіалу до нюансів знають історію, культуру та звичай вигаданого Джорджем Мартіном світу, часто не знаючи так досконало свій. Вони розбираються в десятках родових домів краще, ніж у своєму родовому дереві, знають значно більше про релігію Сімох та Старих Богів, ніж про власні релігії, та легше і швидше орієнтуються в історії Вестероса, ніж в історії реального людства. Джордж Мартін створив світ, що уступив реальному тільки, власне, в самій реальності. І найбільше питання, яке може виникнути при аналізі усіх подібних статистик – як і звідки було створено цей світ “Пісні Льоду та Полум’я”.

Можливо, все, що написав Джордж Мартін, є виключно його авторською вигадкою, а ця робота є лише спробою знайти в книзі притягнуті й підкинуті власноруч прототипи з реальності. Однак світ Вестероса скидається на одне

велике зібрання відсилок, що притягують увагу всіх шукачів пригод та конспірологів.

Про конструювання фентезійної реальності своєї саги Джордж Мартін не говорить багато. Більше його думок можна почути радше про шлях натхнення до написання книги і про вподобання, що привели його до обраного жанру і цих книг. Майже у всіх своїх інтерв'ю письменник згадує про Джона Р.Р. Толкіна і “Володаря Перстнів”. Саме його трилогія, що вивела жанр фентезі на принципово новий рівень, стала взірцем і для Джорджа Мартіна, хоча він і вбачав у ній і її пізніших наслідуваннях іншими авторами багато недоліків, котрі прагнув виправити у своїй історії (зокрема відсутність релігійних утворень в Середзем'ї, образ абсолютного зла, проблема орків та воскресіння Гендальфа, котрого повертати до життя не варто було<sup>1</sup>).

Однак, що більш цікаво для дослідження, Джордж Мартін неодноразово казав про те, що дуже любить історичний жанр і конкретні 2 періоди історії людства: Античність та Середньовіччя. І хоча для написання своїх книг автор історичний жанр не вибрав, бо не любить очевидні відомі читачеві фінали, він багато надихався історичними романами, фактами та культурами. Мартін визнає, що в певній мірі його ігри престолів нагадують англійську війну Червоних і Білих троянд між Йорками та Ланкастерами (навіть назви ворогуючих домів “Пісні Льоду та Полум'я” “Старки” і “Ланістери” дуже співзвучні з історичними прототипами), однак на більш масштабні зізнання він охоче не йде. Джордж Мартін тільки ненароком каже, що багато читав про Столітню війну, про середньовічні Англію та Францію, про хрестові походи і античні Грецію та Рим. Так само, у якості наче відстороненого факту автор

---

<sup>1</sup>Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>

говорить про те, що вважає Середньовіччя чудовою базою для фікшену, адже саме в цей час є багато конфліктів, драми, кровопролиття, війн, зрад та інших чудесних, на його думку, сюжетних поворотів. Але на конкретні відсилки у своєму творі Джордж Мартін вказує вкрай рідко, радше тоді, коли на них конкретно вказують фанати чи інтерв'юери. Тому навряд чи він колись зізнається в подібних глобальних запозиченнях. А отже, цю сферу доведеться досліджувати фанатам саги.

Джордж Мартін багато разів зазначав, що, пишучи свою книгу, повністю поринав у світ своїх героїв, думаючи про них перед сном, під час сну та одразу після нього. Він наче проживав у всесвіті Вестеросу, вигадуючи наступні сюжетні повороти і творячи сам всесвіт. Цілком можливо, що в такому повному зануренні у сагу він і сам не помічав, як неодноразово використовував історичні прототипи релігій, персонажів, битв і загальних мотивів загалом. Однак будучи дуже начитаним у всіх цих історичних темах та періодах, він звертався до них та по-своєму адаптував.

Мартін використав багато запозичень, які залишаються невидимими для звичайного середньостатистичного споживача його продукту, котрий просто вражається глибині створеного й не намагається розкласти його на складові. Але всі ці речі нескладно відслідкувати з історичних та культурологічних точок і кутів погляду.

Так неозброєним оком можна побачити й одразу виділити ряд інструментів, котрі допомогли письменнику створити цей визнаний витвір мистецтва наших днів. Зокрема багата на події різного штибу історія, котру складно обійти пишучи власну тисячолітню історію світу, загальні елементи світової культури (такі як релігії) та культури локальної (або кількох таких

культур), а також сучасність автора, в якій він живе та пише уже багато років поспіль.

Про актуальність такого дослідження свідчить популярність книг Джорджа Мартіна, ажіотаж навколо виходу останнього фінального сезону серіалу “Три Престолів”, що був знятий за мотивами книг “Пісні Льоду та Полум’я” та фанатське очікування останніх книг саги. Подібні дослідження і це, зокрема, розширяють розуміння цього всесвіту для фанатів, що не розуміють походження тих аспектів історії, що і роблять її такою популярною та різуче відмінною від подібних речей свого жанру. До того ж, фанати невпинно будують сотні різних теорій «змови» про ймовірні фінали та авторські запозичення. Можливо, демонстрація прототипів та інших інструментів створення історії допоможе зробити кілька передбачень стосовно долі певних сюжетних ліній майбутніх книг, котрі Джордж Мартін “дописує” вже майже десять років.

Ступінь наукової розробки цієї теми є не надто значним, адже сага є відносно молодого, а її дослідженням займаються тільки справжні фанати цього фентезійного всесвіту. Деякі культурологи, історики та літературознавці досліджують “Пісню Льоду та Полум’я” переважно зі своєї професійної точки зору та галузі: літературна цінність, історичні подібності, філософські змісти і подібне. З такими темами часом виступають на тематичних форумах, часом видають вузькопрофільні книги (наприклад “Скандинавські міфи. Від Тора і Локі до Толкіна і Ігри престолів” Керолін Ларрінгтон чи “Game of Thrones, Rare Culture and Feminist Fandom” авторства Дебри Ферредаї). Також існує досить велика кількість різних статей на тему “Пісні Льоду та Полум’я”, однак більшість з них англійською мовою, а серед англійських статей і книг більшість - в закритому доступі. Комплексних досліджень саги, що розглядали б і історію, і культуру, і релігію, і сучасність автора, небагато, хоча на теренах

англомовної наукової спільноти є кілька виданих книг на цю тему. А тому в цій роботі доведеться опиратися значно більшою мірою не на вже готові роботи на тему саги, а на самі книги “Пісні Льоду та Полум’я”, на ряд інтерв’ю Джорджа Мартіна різним виданням та на окремі галузеві книги та статті на підняті в ході дослідження аспекти, зокрема ряд робіт про скандинавську міфологію, про асасинів та зороатризм.

Об’єктом дослідження даної роботи є альтернативна фентезійна реальність світу “Пісні Льоду та Полум’я”, створена Джорджем Мартіном. Натомість предметом дослідження є інструменти, котрі допомогли письменнику створити свою сагу, серед яких я визначаю історію, культуру та безпосередню сучасність автора.

Відповідно, в тому, щоб відслідкувати історичні, культурні та сучасні мотиви та прототипи, котрі лягли в основу певних сюжетних ліній фентезійного світу “Пісні Льоду та Полум’я”, а також простежити за методами їх використання в конкретних книгах Джорджа Мартіна, і полягає мета цієї роботи. У цій роботі я прагну розширити уявлення про натхненники Джорджа Мартіна за межі Толкієнівського “Володаря пернів”, та очевидних і визнаних відсилок до середньовічної Англії та Франції, війни Червоної і Білої троянд, подій Столітньої війни.

Завданнями цієї роботи є розгляд паралелей із організацією асасинів, скандинавською міфологією, одінізмом, християнською релігією, а також таких аспектів саги, як екологічно-кліматичні мотиви, фемінізм та їх перегуки з тим, що наразі відбувається в суспільстві та світі.

Основним методом даної роботи є компаративний метод, адже саме за допомогою порівняння можна найбільш ефективно прослідкувати паралелізм “Пісні Льоду та Полум’я”. Окрім того буде використано багато

контекстуальних методів (біографічне, компаративне, інституційне дослідження текстів, а також дослідження ідей), метод аналізу, систематизації, дедукції та індукції. Всі ці методи дозволять зробити дослідження методів Джорджа Мартіна максимально ефективним.

Новизна цієї роботи підтверджується тим, що на тему “Пісні льоду та Полум’я” все ще написано дуже мало книг, статей та досліджень, що розглядають її глибше за аудиторну, фінансову та художню цінності разом із втішними статистиками. Окрім того існує багато фанатських форумів та статей на цю тему, котрі, хоч часто в силу фанатичної наполегливості та любові можуть бути не менш якісними, ніж наукові роботи, не претендують на наукову достовірність.

Робота складається із вступу, 3 розділів, перший з яких має один підрозділ, другий - два, а третій - три підрозділи, а також висновків.



## РОЗДІЛ I. ІСТОРІЯ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Найбільш значимим інструментом доповнення фентезійного світу “Пісні Льоду та Полум’я” є багата на події, культури та прецеденти історія людства. І хоча Джордж Мартін не любить визнавати свої запозичення, часом він все ж проговорюється (бо, здається, це вже неможливо приховувати). Так, наприклад, на одному з петербурзьких інтерв’ю, на питання про відсутність відсилок до російської культури автор відповідає наступним чином :

“Я багато знаю про війну Троянд, про Столітній війні, про хрестові походи. Але читаю тільки англійською - і англійською не так багато хороших, деталізованих книг про середньовічну Росії, з яких я міг би «красти»”<sup>2</sup>.

Отож, Джордж Мартін трохи підкрадає (хоча доцільнішим були би дієслова “надихається” чи радше “запозичує”) з історії. Однак саме це і робить його книги настільки успішними, наскільки вони є. Ми всі вчили історію світу, знаємо її факти, події та культури з них, а Джордж Мартін влітає їх в новий захопливий цілісний світ, що інтерпретує все знайоме кожному ще зі школи по-новому, лишаючи загальні мотиви та відсилки досить впізнаваними та знайомими читачам.

В хід ідуть цілі країни та культури, епохи та значні події (наприклад, війни), окремі факти та персонажі. Інтернет-спільнота фанатів пише десятки любительських і не тільки статей на тему подібностей окремих історичних діячів та героїв саги. Так образ Серсеї Ланістер перегукується з Маргаритою Анжуйською (Ланістер-Ланкастер (очолювана Маргаритою фракція), розпалення міжусобиць в країні обома дамами, фактичне управління державою

---

<sup>2</sup> Інтерв’ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>

обома<sup>3</sup>) та Катериною Медичі (релігійні війни та махінації обох, “Варфоломіївська ніч” (серіальна подібність цих подій), регентство та діти-монархи, котрі померли раніше за матерів<sup>4</sup>). Король Англії Річард III нагадує фанатам одразу і Станіса Баратеона (регент при племіннику, звинувачення в незаконності народження останнього, не надто велика популярність серед народу та смерть в битві через повстання<sup>5</sup>), і Тірїона Ланістера (фізична неповноцінність, інтелект та жага влади<sup>6</sup>), на що неодноразово вказував навіть Джордж Мартін.

Такі точкові прототипи характерів та певних життєвих подій прослідковуються в багатьох персонажах та, як у прикладі з Річардом III можуть підходити і одразу під кількох героїв “Пісні Льоду та Полум'я”. До того ж, люди зараз часто шукають не історичних персонажів у персонажах саги, а навпаки: персонажів саги у реальних історичних.

Саме тому, на нашу думку, глобальніші запозичення, такі як ціле угруповання чи навіть державу, є значно більш цікавими для розгляду в якості інструментів творення альтернативної фентезійної реальності світу “Пісні Льоду та Полум'я”.

## **I.1. “Сини Гарпії”, “Безликі” та орден Асасинів**

Серед не надто очевидних на перший погляд натхненників Джорджа Мартіна можна поставити в перші ряди орден асасинів (хашашинів), котрі широко розгорнули свою діяльність в XI-XIII століттях. До слова, саме цей

---

<sup>3</sup> Маргарита Анжуйская // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.

<sup>4</sup> Балакин В. «Екатерина Медичи». - М.: Молодая гвардия, 2012 — серия ЖЗЛ 2012 г.

<sup>5</sup> Петросьян А. Ричард III — миф и реальность. Вопросы истории, № 11-12, 1992 (власний переклад) [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:

<https://web.archive.org/web/20111012200901/http://annals.xlegio.ru/evrope/small/richard3.htm>

<sup>6</sup> Браун Е. «Игра престолов: исторические прототипы».[Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=wdXAk-s2k4I>

період історії людства є одним з улюблених періодів Джорджа Мартіна, який він детально дослідив.

Хоча б поверхову інформацію про асасинів знає абсолютно кожен пересічний, хоча б завдяки дуже популярній комп'ютерній грі “Assassin's Creed”, в яку якщо не грав кожен, то принаймні чув. Саме тому використання впізнаваного мотиву цього угруповання вписується у світ Вестеросу не гірше, ніж в реальну історію.

При детальному розгляді історії формування асасинів і подібному детальному розгляді певних формувань всесвіту “Пісні Льоду та Полум'я” можна з'ясувати, що асасини вплинули одразу на 2 організації, що існують в Ессосі (найбільший материк всесвіту “Три Престолів”, що сусідить із Вестеросом і має свою відмінну культуру та народи). Такими натхненними хашашинами організаціями стали “Сини Гарпії” в Мієрині (одне з найбільших міст Ессосу) та “Безликі” в Браавосі. Обидві організації запозичили чимало різних особливостей асасинів, що зробило останніх потужним інструментом творення культури Ессосу.

Першою найбільш поверховою, але подібною рисою асасинів, Синів Гарпій та Безликих стало, як не дивно, їх географічне розташування. Якщо Вестерос нагадує карту Англії та загалом середньовічну Європу, то Ессос більше тяжіє до східної та античної культури в дещо застарілих звичаях, повсякденні та навіть кліматі. Ба більше, розміри материків теж нагадують співвідношення розмірів Європи та «іншого» світу, в який були включені всі нехристиянські держави та утворення. До того ж Вестерос та Ессос розділяє вузьке море, що може нагадати нам Середземне море, котре відділяє християнський світ від мусульманського.

Однак, є значно глибші перегуки угруповань Ессосу з реальним «орденом», ніж проста подібність географії, котрі насправді роблять асасинів одним із сотень ключів творення всесвіту.

Почнімо з того, що асасини як орден виділилися в XI столітті в ісмаїлітській державі Хасана ібн Ас-Саббаха. Серед ряду особливостей цієї держави та їх керівника варто виділити те, що останній зрозумів, що зовсім не обов'язково мати постійну армію, якщо жити в гарно укріплених фортецях і підпільно “воювати” нечисленними професійними вбивцями-смертниками. До того ж, мати повноцінну армію в досить невеликій державі видавалося неможливою розкішшю, натомість мати вихолених воїнів-убивць, – цілком реально, зручно та практично. Дафтари пише про те, що головним методом війни Хасана ібн Ас-Саббаха стали вбивства безпосередніх ворогів, очільників держав та організацій-противників<sup>7</sup>.

З часом навколо воїнів назаритів, котрі ними самими називалися «фіда'ї», почала з'являтися пелена міфів та легенд, з'явилася назва «асасини», що з часом почала асоціюватися не зі словом «назарит», як мало би бути, а зі словом “убивця”, ще й професійний. Однак варто зауважити, що ті легенди, котрі ширилися спершу Ісламським світом, потім Європою, а потім історією були дуже перебільшеними та надуманими<sup>8</sup>. Спершу це робилося навмисне для дискредитації ордену, потім – для художньої цінності та від природнього інтересу людей до всього маловідомого та вигадок. Тому про асасинів можна і варто говорити в 2 контекстах: реально-історичному та “масовому”, котрий довго існував в історії й дотепер міцно вкорінився в свідомості багатьох пересічних громадян світу.

---

<sup>7</sup> Дафтари Ф. Легенды об ассасинах. Мифы об исмаилитах. — с.85 — М.: Ладомир, 2009.

<sup>8</sup> Там само с.91

Але в контексті натхненника Джорджа Мартіна асасинів варто розглядати в більшості саме з цієї “масової”, а не достеменно історичної точки зору, адже у світі “Льоду та Полум’я” в переважній більшості використані саме дещо стереотипні міфи про так званий “орден асасинів”, котрий існує в уявленнях його читачів.

Почати варто з найпопулярнішого міфу про те, що всі асасини – це виключно орден професійних найманих вбивць, що виконували різні завдання замовників. Цей образ міцно вкорінився в “масовій свідомості” (тут, власне, і найдоцільніше було б згадати комп’ютерну гру “Assassin's Creed”, що дотепер цей народний міф підтримує) і саме він ліг в основу таємного товариства Безликих, котрі справді були професійними і дуже дорогими “кілерами”. Тут Джордж Мартін навіть визнав, що трохи надихався асасинами, докрутивши образ ордену вбивць<sup>9</sup>.

Безликі – це таємне товариство найманих убивць, що поклоняються Багатоликому Богу – богу смерті. Вони розташовуються в Чорно-Білому домі, що є ще й храмом Багатоликого Бога і розташовується в вільному місті Браавосі. Безликі відомі тим, що вони є не просто вправними й дорогими найманими вбивцями, але й тим, що посередництвом власної таємної магії можуть приміряти на себе інші обличчя (зокрема померлих в їхньому храмі людей, котрі приходили туди покінчити самогубством, випивши отруту перед богом смерті).

Період підготовки безликих та фіда’ї теж перегукується. Усі специфіки підготовки в обох трималися в таємниці, а продемонстровані нам Арією Старк практики навчання молодих безликих<sup>10</sup> мають і дещо спільне з тими, що від

---

<sup>9</sup> Інтерв’ю Джорджа Мартіна від 12.11.2016 [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/15384>

<sup>10</sup> Мартин Дж. Пир стервятников.- Ария 2 - АСТ 2008. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)

незнання вигадали автори та дослідники з усього світу про асасинів. Однією з найголовніших рис асасинів є безстрашність перед смертю, яка навіть трансформувалася в маловірогідну легенду про “смертельний стрибок”. За нею Саббах для демонстрації закордонним гостям відданості та безстрашності його воїнів наказав двом асасинам стрибнути з висоти прямо на скелі, що ті одразу ж і зробили, ментально загинувши<sup>11</sup>. Натомість одне з перших запитань, яке поставлять Арії в Чорно-Білому домі, обителі Безликих, “Ти боїшся смерті?”<sup>12</sup>. Звісно, в такій безстрашності криються різні мотивації (Безликі не бояться смерті, бо є її служителями й своєрідними провідниками, асасини не бояться смерті, бо їм обіцяний блаженний рай опісля погибелі в ході виконання завдання), однак сам мотив цього прийняття смерті “в союзники” є дуже подібним.

Для того, щоб стати як асасином, так і Безликим треба було пройти ряд випробувань терпіння, витривалості, навчитися бойових мистецтв, бою з різними видами зброї, акторської майстерності. Окрім того за легендами асасинів навчали мов, які могли знадобитися їм у регіоні, де їх чекало завдання. Арія теж проходить усі етапи підготовки, включно з умінням брехати, битися та навчанням нової мови, браавосійської, мови регіону, в якому вона тепер перебувала<sup>13</sup>.

Воїни, котрі вступали в обидва ордени (реальний та фентезійний), повністю передавали себе, своє тіло та своє існування владиці. Для асасинів це був Старець Гори, для Безликих – Багатоликий бог, бог смерті. Від моменту вступу в ряди служителів люди більше не належали собі, вони ставали слухняним інструментом вищих сил, котрий позбавлявся минулого та

---

<sup>11</sup> *Дафтари Ф.* Легенды об ассасинах. Мифы об исмаилитах. — с.101 — М.: Ладомир, 2009.

<sup>12</sup> *Мартин Дж.* Пир стервятников.- Ария 1 (власний переклад) - АСТ 2008. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)

<sup>13</sup> *Мартин Дж.* Пир стервятников.- Ария 2 - АСТ 2008. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)

майбутнього, це було ціною. Так в одному діалозі з служителями Багатоликого Бога Арія з'ясовує:

«- А скільки це коштує?

- За це платять собою. Всім, що ти маєш і що мрієш мати. Очі ми тобі повернули, але вуха віднімемо, і ти перестанеш чути. Віднімемо ноги, і ти будеш повзати. Ти не будеш нічиєю дочкою, нічиєю дружиною, нічиєю матір'ю. Будеш носити неправдиве ім'я і чуже обличчя»<sup>14</sup>.

Тут в поле зору потрапляє найвиразніша характеристика Безликих - вміння міняти власне обличчя та образ, який бачитимуть оточуючі. Однак ця ідея теж тягнеться від історій та міфів про асасинів. Асасини вміли перевтілюватися в необхідні їм образи, могли приймати інші віри, максимально (наскільки це реально без застосування фентезійної магії) підлаштовували зовнішність під нове оточення, повільно входили в коло жертви, перш ніж зловити ідеальний момент для вбивства. Про їх майстерність перевтілень ходили страхітливі історії, одна з яких – напад на Конрада Монферратського. Історія розповідає про двох асасинів, котрі для здійснення своєї місії прийняли християнство, влаштувалися працювати в храм, який постійно відвідував Конрад і саме там, в єдиному місці, де щит його всюдисущої охорони ставав порівняно слабшим, вчинили свій напад<sup>15</sup>. Ця історія свідчить про вміння асасинів докорінно міняти свій образ, грати та справляти потрібне враження. Натомість Безликі в руках Джорджа Мартіна, котрий наділив їх магією, оволоділи цим вмінням повністю. Безликі починали тренувати своїх воїнів теж через просту акторську майстерність (перші тренування Арії Старк полягають в опануванні нею свого власного обличчя та міміки, в кривлянні перед дзеркалом

---

<sup>14</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Уродливая девочка (власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>15</sup> Гекертон Ч. Тайные общества всех веков и всех стран. – Ассасины — М.: Центрполиграф, 2018. - Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/read\\_book.php?id=75235&p=25](http://loveread.ec/read_book.php?id=75235&p=25)

та фіксації нових виразів обличчя). Однак славилися вони саме тим, що могли тимчасово “приміряти” на себе чужі обличчя. Вони лишалися собою всередині, але зверху через певний ритуал одягали обличчя померлих давно забутих людей:

“Лицедії змінюють обличчя за допомогою фарб, чаклуни створюють ілюзії зі світла і тіні. Цьому ти теж навчишся, але наша наука складніша. Грим і навіть чари не перешкода для гострих очей, але твоє нове обличчя буде не менш справжнім, ніж те, з яким ти народилася<sup>16</sup>”.

“Суха жорстка шкіра нового обличчя намокла від її крові і стала м'якше. До щік прилила кров, серце затріпотіло, дихання збилося”<sup>17</sup>.

Потім саме так усі бачили Безликих, в обличчях інших людей, хоча самі вони відмінностей не відчували й не бачили<sup>18</sup>.

Ці вміння мінятися як асасинів, так і Безликих, одночасно лякала та захоплювала усіх сучасників в їхніх світах. І саме це робило їх такими затребуваними, могутніми, й, ніде правди діти, популярними вбивцями. Докручений несподіваною та дуже могутньою магією образ асасинів, що втілювався в Безликих, став по-справжньому вражаючим та вагомим в новому фентезійному світі.

Хоча цікавим нюансом є те, що Джордж Мартін саме перевернув і вивернув релігійну основу асасинів-назаритів, про що згодом зізнався в одному з інтерв'ю:

“...це культ смерті, така релігійна основа, яку я, можна сказати, придумав і розвинув. Я навіть здивований, що в реальному світі культів смерті не так вже

---

<sup>16</sup> *Мартин Дж.* Танец с драконами. – Уродливая девочка (власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>17</sup> Там само

<sup>18</sup> Там само



й багато - мені якраз здається, що якщо вже чомусь поклоняться, то смерть для цього підходить найліпше. Знаєте, в світі повно релігій, які обіцяють вічне життя, і жодна цього вічного життя не дає. Всі послідовники інших релігій рано чи пізно вмирають, так що перемога залишається за культом смерті”<sup>19</sup>.

Асасинам, незважаючи на їхню смертоносну діяльність, обіцяли вічне життя в раю, наповненому багатствами, наїдками та розкішними жінками, після смерті. Цікаво, що, мабуть, історично найживучіша та найпопулярніша легенда про асасинів, пов’язана саме з цією обіцянкою життя в раю після смерті. Вважалося, що перед відповідальним завданням виконавця спершу сильно напоювали алкоголем або піддавали дії гашиша (одна з версій назви “асасин” пов’язана саме з цим міфом (“гашиш” - “хашашин”)), відводили в чарівний багатий сад Старця Гори, де воїна чекали жінки, розкіш та величезний багатий бенкет. Через деякий час його знову вводили в неадекватний стан, виводили з саду, а після остаточного протверезіння обіцяли повернення в рай в разі виконання завдання<sup>20</sup>.

Безликі теж вважали смерть своєрідним даром, але даром і нагородою не для себе, а для того, кого забирала смерть і кого вони їй віддавали. Самі ж вони для себе не чекали ніякої потойбічної винагороди, вважаючи своє служіння достатньою честю:

“Ми не солдати, не воїни, не роздуті від гордості браві. Ми вбиваємо не за наказом лорда, не заради грошей чи марнославства. Ми не вручаємо свій дар,

---

<sup>19</sup> Інтерв’ю Джорджа Мартіна від 12.11.2016 (власний переклад) [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/15384>

<sup>20</sup> Гекертон Ч. Тайные общества всех веков и всех стран. – Ассасины — М.: Центрполиграф, 2018. - Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/read\\_book.php?id=75235&p=25](http://loveread.ec/read_book.php?id=75235&p=25)

щоб зробити собі приємне, і не вибираємо, кого вбити. Ми всього лише служимо Багатоликому Богу”<sup>21</sup>.

Інший вислів одного з Безликих переконує Арію Старк та всіх читачів, що смерть - це миротворчий дар:

“Дар приносить мир усім”<sup>22</sup>.

Та й врешті, вкінці свого існування орден асасинів справді став таким собі неординарним орденом найманців, котрі за високу плату виконували замовлення на вбивства приватних осіб, чим гордо займалися Безликі Джорджа Мартіна від початку свого існування.

Якщо ж відійти від популярних історій та міфів до глибшої та реальнішої історії асасинів, то можна знайти чимало перегуків з есоським угрупованням Синів Гарпії.

Тут першим перегуком є початкова мета та діяльність: назарити одиночними вбивствами конкретних ворогів прагнули захистити себе, свою віру, її послідовників та свою державу, не вступаючи в безпосередній відкритий бій з численними арміями супротивників, що оточували їх. До того ж вправність та таємничість ордену ідеально працювала на репутацію, залякуюючи їх реальних та потенційних ворогів.

Натомість Сини Гарпії – це таємна організація старих знатних аристократичних сімей Мієрину, що з’явилася після встановлення влади в місті королеви Дайнеріс Таргарієн. Свою діяльність вони спрямовували на боротьбу з Дайнеріс та скасуванням нею рабства, котре багато років приносило їм дохід та статус. Чисельна перевага рабського населення і місті та велика армія королеви

---

<sup>21</sup> *Мартин Дж. Танец с драконами. – Уродливая девочка (власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)*

<sup>22</sup> Там само

робила прямий супротив неможливим. Тому вони робили це, вбиваючи під покровом ночі її послідовників, залякуючи їх моторошними посланнями та навіть погрожуючи власне життю королеви.

Як і асасини колись Сини Гарпії в альтернативній реальності Джорджа Мартіна не мають змоги виступити проти супротивника відкрито, тому вдаються до підпільних точкових убивств. І хоча асасини виокремилися на основі назаритської віри, вони керувалися саме політичними мотивами в своїй боротьбі, представляючи інтереси держави. Так само й Сини Гарпії відстоювали саме політичну свободу від Дайнеріс, убиваючи її послідовників. Вони робили це не менш тихо та вправно, ніж асасини (перше вбивство воїна Дайнеріс вони вчинили вночі в борделі<sup>23</sup>). До того ж в усій книзі нема жодного безпосереднього зіткнення із жодним із Синів, що свідчить про їх майстерність робити все тихо та перевтілюватися й приховувати свої справи. До слова, Дайнеріс та її піддані так і не змогли з'ясувати, які сім'ї причетні до угруповання, а котрі - ні.

Натомість стосовно показовості вбивств, здійснених Синами Гарпії, відходячи від виключно асасинів, можна говорити в контексті Сікаріїв, що діяли подібним чином в 1 ст. н. е. в Іудеї під Римським керівництвом. Так само воюючи проти римської влади, її послідовників та прихильників, сікарії поодиначо їх вбивали, залякуючи та демонструючи своє невдоволення та своєрідну владу та вплив<sup>24</sup>. Тим самим займалися й Сини Гарпії, що навіть лишали поруч із своїми жертвами знак, власне, гарпії (міфічна істота з жіночою головою і грудьми, крилами кажана і хвостом скорпіона - була символом

---

<sup>23</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Дайнерис 1. - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>24</sup> Учебник "Еврейский народ в Эллинистическом мире". Глава 16-17 [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://ihist.org/teacher/uch17.htm>

давньої Гіскарської імперії<sup>25</sup>) або ж погрози королеві Дайнеріс та її “режиму”. Ледь не єдиною відмінністю можна вважати те, що сікарії вчиняли свої вбивства вдень у людних місцях, де могли легко сховатися серед натовпу і де результати їх діянь були максимально помітними, тоді як Сини Гарпії діяли переважно під покровом ночі й лишалися непомітними стражникам королеви завдяки цьому.

Якщо ж знову повернутися до асасинів, то можна знайти чимало подібностей у таємничого Старця Гори, котрий ніби ними керував, та у Гарпії, не менш таємничого лідера Синів Гарпії, особистість якого так і не була розкрита на сторінках книги. Навколо обох лідерів легенди створювалися та плодилися з колосальною швидкістю і, незважаючи на те, що першого “Старця Гори” всі знали (хоча ця назва часто стосується різних правителів назаритів у різних хроністів), обидві особистості були наділені особливим містицизмом та загадковістю. Вони, безумовно, були наділені великою кількістю влади та великим ресурсом, котрий допомагав їм керувати та при цьому лишатися в тіні, абсолютно непомітними й не залученими до виконання “брудної роботи”. Лев Гумільов вважав що правителі асасинів ховалися в гірських замках, а вбивці йшли на свідому жертву, що дуже перегукується з ієрархією Синів Гарпій, що, однак, є мало зрозумілою для читача через відсутність великої кількості пояснень.

І, безумовно, така втаємниченість Синів Гарпії та всієї їхньої діяльності наче відображає дуже обмежену обізнаність європейців-сучасників про назаритів та асасинів в час їх існування. Люди не знали імен цих таємничих та жорстоких воїнів, не знали майже нічого про їх не менш таємничого й жорстокого лідера, вигадуючи десятки легенд про нього, не могли передбачити

---

<sup>25</sup> Мартин Дж. Буря мечей. – Дайнерис 2. - АСТ 2007. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

їх наступні кроки й жертви й перебували в постійному підвішеному стані стосовно наступних перспективних зустрічей з ними, розуміючи, що вони можуть принести.

А отже, усі ці факти подібностей таємних організацій всесвіту саги “Пісні Льоду та Полум'я” вкотре доводять тезу того, що реальні організації служили якщо й не конкретним прототипом, то точно натхненником у творенні нового альтернативного фентезійного світу. Не дарма Джордж Мартін багато досліджував хрестові походи й античність, бо ж асасини й сікарії стосуються саме цих двох історичних періодів, не дарма в основі лежить найпопулярніша з гарновідомих таємних груп убивць, котра відома кожному другому власнику ноутбука та абсолютно кожному власнику приставки. Це ще один малопомітний для неозброєного ока аспект, котрий допоміг Джорджу Мартіну створити те, що він створив і так успішно це продати.

## РОЗДІЛ II. КУЛЬТУРА ЯК ІНСТРУМЕНТИ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Джордж Мартін неодноразово звинувачував своїх попередників та колег у неповному, навіть радше обмеженому висвітленні повсякдення країв, про які вони писали. Вони в більшості ніби брали за основу період середньовіччя, але не описували його сповна, не описували його культуру. Сам автор на таку необачність йти не став, прагнучи змінити загальну ситуацію фентезійного жанру, тому в своїй сазі детально описав культуру, включно з буденною рутинною, віруваннями, уявленнями, релігіями, фольклором, модою й подібними, на перший погляд, дрібницями. І тут йому в нагоді стала вже не зовсім історія з її чистим літописним фактажем та описами головних баталій, а радше культурологія, що дала йому доступ до різних світових культур та їх історій, що стали його ресурсом.

“Мені цікаво щось дізнаватися про іспанську середньовічну історію, німецьку середньовічну історію, скандинавську середньовічну історію, російську та інші. Але, на жаль, англійською мовою не так багато джерел, як з історії англійського та французького середньовіччя. Я також люблю давню історію греків, римлян, Олександра Македонського і його наступників. Все це дуже захоплюючі речі”<sup>26</sup>, - зазначає Джордж Мартін. Настільки захоплюючі, що в культурі Ессоса ми досить прозоро можемо прослідкувати близько-античну культуру повсякдення, а в буденності Вестеросу досить типове європейське середньовіччя, зі страхітливими історіями про магію, чварами великих родинних домів та вічно воєнними буднями.

---

<sup>26</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.10.2018 для The New York Times (власний переклад)[Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.nytimes.com/2018/10/16/t-magazine/george-rr-martin-qanda-game-of-thrones.html>

## II.1. Скандинавська культура як основа творення Півночі

Так дуже наглядним та одним із найбільш значимих прикладів запозичення в сазі - є історія та міфологія Скандинавії. Якщо розібрати “Пісню Льоду та Полум'я” на дрібні деталі, особливо все, що стосується подій та повсякдення північної частини Вестеросу та життя за Стіною, ми отримуємо багато складених у власному іншому порядку пазлів цілісної та багаторівневої скандинавської культури, котра насправді стала одним із найбільших джерел натхнення автора.

Сам Джордж Мартін в одному з інтерв'ю сказав, що хотів би прочитати та знати про скандинавську міфологію значно більше:

“Мені було б цікаво більше дізнатися про Середньовіччя в Іспанії, Німеччині, Скандинавії, Росії та інших. Але, на жаль, англійською мовою про них написано набагато менше, ніж про Середні віки в Англії і Франції”<sup>27</sup>.

Однак елементи його історії свідчать про те, що скандинавські, значно старіші за середньовічні, історія й міфологія були достатньо гарно відомими письменнику на момент початку роботи над сагою, щоб скористатися її персонажами та мотивами.

Почати варто з того, що більшість подібних до Скандинавії та її міфології проявів існують саме на холодній, старовірській та свободолюбивій Півночі Вестероса, що вже навіть географічно й по загальному настрою нагадує нам суворі краї вікінгів, що поклонялися Одіну.

Одним із ключових і впізнаваних образів, котрий зараз автоматично асоціюється саме із “Грою Престолів”, є лютововк. Лютововки в світі “Пісні

---

<sup>27</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 10.11.2018 для The Guardian (власний переклад) [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.theguardian.com/books/2018/nov/10/books-interview-george-rr-martin>

Льоду та Полум'я” - це хижі звірі, що зовні дуже нагадують звичайних вовків, однак є значно більшими за своїх реальних прототипів. Окрім того, голова лютововка прикрашає герб Старків, що правлять на Півночі, в краях, де і водяться ці звірі.

Частково образ лютововка - це переосмислення великих вовків, що реально існували в епоху плейстоцену на території Північної Америки<sup>28</sup>. Однак їхнє існування в світі “Пісні Льоду та Полум'я” радше нагадує скандинавських варгів, яких, до слова, використав і “конкурент” Мартіна Джон Толкін у своєму Середзем'ї. У скандинавській міфології варги є величезними вовками; окрім того варгами називають і Фенріра, великого вовка сина Локі, і двох його синів Сколь та Хаті.

Говорячи про Фенріра, усі згадки про нього описують його як дуже великого, злого та небезпечного. З ним боялися жити обабіч, а спроба замкнути його на ланцюг хоча й увінчалася успіхом, але ціною руки бога воїнської сміливості Тюра.

Подібні уявлення оточують і лютововків у Вестеросі, де ними водночас захоплюються й бояться їх:

“Ще не виріши і наполовину, вони (лютововки) були вище будь-якого вовка, однак відмінності було неважко помітити. Голова лютововка була круглішою, ноги довші, а більш тонка морда висувалася вперед. У цих звірів відчувалося щось примарне і моторошне, особливо в сутінковому лісі під тихим снігом”<sup>29</sup>.

---

<sup>28</sup> Вовк жажливий. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:

[https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA\\_%D0%B6%D0%B0%D1%85%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B9](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA_%D0%B6%D0%B0%D1%85%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B9)

<sup>29</sup> Мартин Дж. Игра Престолов. – Бран 5(власний переклад). - АСТ 2001. Режим доступу: URL:

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8107](http://loveread.ec/view_global.php?id=8107)



Вважається, що дорослий лютововк може відкусити людині руку з легкістю, якою пес перегризає мишу<sup>30</sup>. Цікаво, що навіть у прикладі використане відкусування руки, що відсилає нас до скандинавських історій про Фенріра.

Джордж Мартін, використавши образ, зовнішній вигляд та деякі фізичні характеристики, все ж перекрутив варгів із негативних персонажів у нейтральних, наділивши рядом чудових характеристик, що проявлялися з дітьми Неда Старка.

Почати варто з того, що лютововки наділені радше характером вовків, про яких теж часто згадують в скандинавській міфології. Вони є відданими своїй зграї, вони захищають своїх і проявляють любов, вони можуть бути вчителями та провідниками вищої мудрості, магічних знань та здібностей<sup>31</sup>. Усі ці характеристики втілилися в лютововках, котрі стали компаньйонами 6 дітей Еддарда Старка.

Однак Джордж Мартін не відійшов від скандинавських варгів достатньо далеко, щоб не назвати “варгами” людей, що вміють вселятися у вовків. У Вестеросі людей, що вміють вселятися в тіла інших істот (частіше тварин), беручи під владу розум, тіло та свідомість, називають ще й “перевертнями”. Перевертні можуть керувати своїми “жертвами” на відстані, споглядаючи все навколишнє їх очима. Але “варгами” називають тільки тих, хто має такий особливий зв’язок із вовками, що недвозначно вказує на скандинавський прототип лютововка. Усі діти Старків певною мірою є варгами (вони

---

<sup>30</sup> *Мартин Дж.* Игра Престолов. – Бран 1. - АСТ 2001. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8107](http://loveread.ec/view_global.php?id=8107)

<sup>31</sup> *Welch, Lynda C.* Goddess of the North: A Comprehensive Exploration of the Norse Goddesses, from Antiquity to the Modern Age. Weiser Books 2001. – p. 220. Режим доступу: URL: [https://books.google.com.ua/books?id=yfugwhC2qlAC&pg=PA220&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=yfugwhC2qlAC&pg=PA220&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

вселяються у своїх лютововків під час сну)<sup>32</sup>, хоча вони про це фактично не здогадуються і думають, що їм просто сняться реалістичні сни. Однак Бран Старк володіє цим вмінням значно вправніше, його навіть варто називати перевертнем, адже він може підкорювати собі не тільки власного лютововка Літо, але й людей.

Саме з Браном пов'язана і ще одна значна паралель Вестеросу із скандинавською міфологією. Бран Старк, середній із синів Еддарда Старка, після свого падіння з вежі почав володіти унікальними можливостями, котрими володіють тільки деревовидці. Вони є дуже сильними перевертнями, здатними залишати свої тіла і вселятися в будь-які живі істоти, включно з людьми; окрім того вони можуть вселятися в чардерева (магічні дерева з висіченими на них обличчями, що є центральними фігурами в релігії Старих Богів), й так можуть бачити те, що відбувається в будь-яких інших місцях і в інший час (вони можуть повертатися в минуле) і просто володіють потужною магією. Деревовидці тісно пов'язані зі Старими Богами, котрі, до слова, лишилися популярними знову ж таки тільки на Півночі.

“Лише одна людина на тисячу народжується перевертнем, - сказав лорд Бріндон, коли Бран навчився літати, - і лише один перевертень на тисячу може стати деревовидцем”<sup>33</sup>.

“...Обранці богів слабкі здоров'ям і живуть на землі недовго, бо у кожної пісні своя ціна... але всередині дерев їх вік може бути дуже довгий. Тисяча очей, сотня шкур, мудрість, що йде глибоко, як коріння. Деревовидці”<sup>34</sup>.

---

<sup>32</sup> *Leederman, T. A. Jes Battis; Susan Johnston (eds.). A Thousand Westerosi Plateaus: Wargs, Wolves and Ways of Being. Mastering the Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire. McFarland – 2015. p.190*  
Режим доступу:

[https://books.google.com.ua/books?id=2wgyBgAAQBAJ&pg=PA189&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=2wgyBgAAQBAJ&pg=PA189&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

<sup>33</sup> *Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 3(власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL:*

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>34</sup> Там само

За Браном постійно стоїть образ чорної трьохогої ворони, котра спершу передає йому певну мудрість через сні хлопчика, а потім стає його повноцінним вчителем (ворона є насправді втіленням останнього деревовидця Бріндона<sup>35</sup>). В серіальному варіанті “Пісні Льоду та Полум'я” бран пов'язаний з воронами ще глибше та активніше, адже в подіях, що ще не висвітлені в книгах, але сталися в серіалі, Бран не раз вдається до вселення в цілі зграї воронів для стеження за різними частинами Вестеросу.

Такий образ мудрої ворони дуже нагадує Хугіна та Муніна - двох круків зі скандинавської міфології, що літають по світу та передають інформацію про події Одіну. “Старша Едда”, “Речі Гримнира”, 20:

“Хугін і Мунін

над світом весь час

літають без втоми;

мені за Хугіна страшно,

страшніше за Муніна, —

чи повернуться ворони!”<sup>36</sup>

Дослідник Рудольф Саймек у своєму “Словнику Північної міфології” зазначає, що один із ісландців 13 століття описував цих крилатих помічників Одіна так:

“Два ворони сидять на його (Одінових) плечах і шепочуть йому всі новини, які вони бачать і чують йому на вухо; їх називають Хугін і Мунін.

---

<sup>35</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 2. - АСТ 2011. Режим доступу: URL:

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>36</sup> “Старша Едда”, “Речі Гримнира”. (власний переклад)[Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:

<https://web.archive.org/web/20130531145520/http://norse.ulver.com/edda/grimnis.html>

Вранці він відправляє їх, щоб облетіти весь світ, а за сніданком вони знову повертаються. Таким чином, він дізнається багато нового, і саме тому його називають «богом вороном» (hrafnaguð)<sup>37</sup>.

Це має великий перегук з тим, що трьохокий ворон так само є “інформатором” та “очима” лорда Бріндона, останнього деревовидця, що живе за стіною. Адже саме через її посередництво сидючи далеко на півночі він спостерігав за Браном Старком від його народження: “Але я довго слідкую за тобою, слідкую тисячею та одним оком”<sup>38</sup>. Якщо додати й серіальні події, то й для Брана ворони стають інструментом бачення географічно далеких подій (однак події серіалу відгалужуються від книг, тому сильно акцентувати на цьому увагу не будемо).

Багато науковців пов'язують цих двох воронів з Одіном як втілення його розумових здібностей, його мудрості, знання та пам'яті, адже інтелект цього скандинавського бога вважається надзвичайно сильним<sup>39</sup>. Лінгвістично слова теж розкладаються на корені, що значать “думка” (hugr), “пам'ять” (munr) і подібні варіації значень.<sup>40</sup>

Тут так само трьохокий ворон є втіленням мудрості та знань. Адже саме він починає навчати Брана “літати”, допомагає оволодіти його надприродними здібностями та веде до себе в учні. Сам же лорд Брінден, котрого так і називають “Трьохокий ворон”, будучи деревовидцем, і є втіленням людської та

---

<sup>37</sup> Simek, Rudolf. Dictionary of Northern Mythology. Translated by Angela Hall. BOYE6; Revised edition (2008) – p. 164.

<sup>38</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 2 (власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>39</sup> John Lindow. Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs. an Oxford University Press paperback, 2002.

<sup>40</sup> Jürg Glauser, Pernille Hermann, Stephen A. Mitchell (eds.). Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies: Interdisciplinary Approaches. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: [https://books.google.com.ua/books?id=IE2FDwAAQBAJ&pg=PT601&lpg=PT601&dq=Peter+Vang+\(1990\).+%22Odin%27s+Ravens%22&source=bl&ots=B7fCDxBhBI&sig=ACFU3U3ByCZGYeEFgt7KWGqRWnP0goW5UA&hl=uk&sa=X&ved=2a\\_hUKewiGlvPQ2rPpAhVh16YKHx6iBMgQ6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=Peter%20Vang%20\(1990\).%20%22Odin's%20Ravens%22&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=IE2FDwAAQBAJ&pg=PT601&lpg=PT601&dq=Peter+Vang+(1990).+%22Odin%27s+Ravens%22&source=bl&ots=B7fCDxBhBI&sig=ACFU3U3ByCZGYeEFgt7KWGqRWnP0goW5UA&hl=uk&sa=X&ved=2a_hUKewiGlvPQ2rPpAhVh16YKHx6iBMgQ6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=Peter%20Vang%20(1990).%20%22Odin's%20Ravens%22&f=false)

природної мудрості, знання та пам'яті всього живого існування, адже він може повертатися в будь-які моменти минулого<sup>41</sup>.

Натомість Джон Ліндон говорить про те, що Хюген і Мунін - це метафора на трансцендентальний шаманський досвід, а рядки про переживання Одіна щодо повернення воронів - страх неможливості вийти шамана з цього стану<sup>42</sup>. Таке трактування персонажів Хюгена та Муніна ще більше перегукується з тим, що вміє та робить деревовидець, бо в певній мірі його теж можна назвати шаманом. Так його вміння втілюватися в тварин і є, власне, тим трансцендентальним станом.

Та й сама постать деревовидця видається нам центральною та дуже ваговою в рамках всього світу “Пісні Льоду та Полум'я”. Деревовидець наглядає за світом, прагнучи зберегти певний баланс. Чого тільки варта фраза: “Смертні не живуть стільки, але він тримається - заради нас, заради вас, заради всього людства<sup>43</sup>”. Така значимість світового масштабу в пантеоні Скандинавії може бути і є тільки в Одіна, головного бога, на якому своєрідно все тримається так само, як і на Воронові<sup>44</sup>.

Найбільшою загрозою та інтригою “Пісні Льоду та Полум'я” є не гра престолів, котра руйнує все довкола, а білі ходоки, повсталі з мертвих мерці. Тут, звісно, можна апелювати до того, що тема зомбі різного вигляду не є новою, її використали всі, хто не лінувався (навіть Толкієн і не менше сотні голлівудських сценаристів), але “зомбі” Джорджа Мартіна є відмінними від

---

<sup>41</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 3(власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>42</sup> Norse Mythology for Smart People. HUGIN AND MUNIN. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/others/hugin-and-munin/>

<sup>43</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 3(власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>44</sup> Мелетинский Е. Скандинавская мифология как система [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/meletinsky10.htm>

звичного споживачам образу мерців, але є дуже подібними до скандинавських драугрів.

Драугри в скандинавській міфології - це мреці, що з певних причин ожили, подібні до вампірів, адже мають сильний невгамовний голод та апетит, що часом може навіть довести їх до людоджерства. За древніми скандинавськими звичаями покійників спалювали або ж ховали в курганах чи могильниках. Драугром могла стати тільки похована в цілому тілі людина, адже вони не були привидами чи духами; за древньоскандинавськими уявленнями драугри - це ходячі цілком фізичні мерці в тілі попереднього власника<sup>45</sup>. Варто назвати декілька характеристик драугрів, щоб краще розуміти, з ким ми маємо справу.

По-перше, саме слово драугр має кілька синонімів: у норвезьких сагах це найчастіше хаугбі (*haugbúi*, від *haugr* - “курган”) - такий собі мешканець кургану, мрець, що продовжує жити в своїй могилі; а також аптганг (*aptrgangr*, буквально “ходячий опісля”, “розгулюючий після смерті”)<sup>46</sup>. А отже, драугр це “оживший труп, що виходить зі свого могильного кургану або доставляє людям незручності дорогою до місця свого поховання”<sup>47</sup>. Цікаво також, що дослідники цих міфів зазначають, що драугри не відходили надто далеко від місця свого поховання, а навідувалися частіше до знайомих за життя людей, котрим зазвичай прагнули помститися за щось<sup>48</sup>.

Відмінними від звичайних людей драугрів робив їх “хворобливий” зовнішній вигляд, а зокрема колір шкіри: до них застосовуються епітети *hel-blár*

---

<sup>45</sup> The Walking Dead: Draugr and Aptrgangr in Old Norse Literature. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://forums.skadi.net/threads/76010-The-Walking-Dead-Draugr-and-Aptrgangr-in-Old-Norse-Literature?s=6de5b7b4dd5fa09c3d24dfde303bca11>

<sup>46</sup> *Curran, Bob*. Vampires: A Field Guide to the Creatures that Stalk the Night. Red Wheel/Weiser, 2005 p. - p.82. Режим доступу: URL: <https://books.google.com.ua/books?id=o3wOngEACAAJ&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false>

<sup>47</sup> *Davidson, Hilda Roderick Ellis*. The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature. University of Michigan Press. - 1943. - p.80

<sup>48</sup> *Chadwick N. K.* Norse Ghosts (A study in the Draugr and the Haugbúi) - p.58. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0015587X.1946.9717812>

(“чорний, як смерть” або “синій, як смерть”) і *ná-folr* (“блідий, як труп”)<sup>49</sup>, що врешті цілком подібно до зовнішнього вигляду трупу. Драугри володіли надзвичайною силою і могли навіть вбити супротивника голіруч. Така надприродна сила пояснювалася тим (окрім того, звісно, що це й просто надприродні створіння), що часто драугри могли колосально збільшуватися в розмірах<sup>50</sup>.

Драугри могли нападати на тварин та людей, розриваючи їх на шмаття своєю шаленою силою. Драуграми зазвичай керує голод, а зрідка бажання помсти. Ці ходячі мерці активізуються тільки в нічний час, й особливо в холодну пору: пізню осінь та зиму. До того ж, переміщаючись, вони тягнуть із собою темряву й холод<sup>51</sup>.

Не менш важливим є і той факт, що жертви драугра, яких він не з’їдав, втамовуючи шалений голод, і які не вмирили надто розщепленими на шматки, самі ставали драуграми<sup>52</sup>.

Перемогти драугра вважалося надзвичайно складним завданням, враховуючи його надприродну силу та міць. Однак, це таки було реально, й існувало безліч варіацій на тему того, як саме герой мав бороти мерця (там навіть існувало щось подібне до ритуальних танців навколо мерця). Але спільним у всіх цих версіях є те, що драугри не бояться звичайного заліза в бою,

---

<sup>49</sup> *Curran, Bob*. *Vampires: A Field Guide to the Creatures that Stalk the Night*. Red Wheel/Weiser, 2005 p. - p.82.

Режим доступу: URL:

<https://books.google.com.ua/books?id=o3wOngEACAAJ&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false>

<sup>50</sup> Там же p.83

<sup>51</sup> *The Walking Dead: Draugr and Aptrgangr in Old Norse Literature*. [Електронний ресурс]. Режим доступу:

URL: <https://forums.skadi.net/threads/76010-The-Walking-Dead-Draugr-and-Aptrgangr-in-Old-Norse-Literature?s=6de5b7b4dd5fa09c3d24dfde303bca11>

<sup>52</sup> *Curran, Bob*. *Vampires: A Field Guide to the Creatures that Stalk the Night*. Red Wheel/Weiser, 2005 p. - p.83.

Режим доступу: URL:

<https://books.google.com.ua/books?id=o3wOngEACAAJ&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false>

й той факт, що для того, щоб знищити драугра на зовсім, його треба було спалити до тла<sup>53</sup>.

А тепер, варто розглянути білих ходоків (чи упирів), створених Джорджем Мартіном для світу “Пісні Льоду та Полум’я” як аналога “абсолютного зла”. Упирами керують Інші, льодяні “божества”. Семвел Тарлі якось розповідає:

“Інші приходять разом з холодами, на цьому сходяться всі легенди. Або ж з їх приходом стає набагато холодніше. Іноді вони з'являються посеред сніжної бурі і тануть, ледь небеса очистяться. Вони цураються сонячного світла і з'являються ночами ... або ж з їх приходом настає темрява”<sup>54</sup>.

Тут можна ставити першу галочку подібності другрів та білих ходоків на чолі з Іншими. Чим холодніше навколо, тим впевненіше почувуються мерці. Саме тому драугри частіше з'являються взимку, а ходоки на північ від стіни, в найхолоднішій частині материка. Невідомо, чому ні ті, ні інші, не могли діяти вдень, але і скандинавські мерці, і вестероські вдень залишалися звичайними трупами, котрі однак дуже повільно розкладаються й через боязнь тварин не стають їхньою здобиччю.

Якщо ж згадати про зовнішній вигляд мерців Джорджа Мартіна, що теж є досить своєрідним, то Холодні Руки, єдиний свідомий напів мрець, описує себе й інших ходоків так:

---

<sup>53</sup> Там само

<sup>54</sup> *Мартин Дж.* Пир стервятников. - Сэмвелл 1(власний переклад). - АСТ 2008. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)



“Коли серце людини перестає битися, кров стікає до кінцівок і застигає. - Його голос клекотів в горлі, в тонкій і худій, як і він сам, шиї. - Руки і ноги опухають і чорніють, наче пудинг. Решта тіла стає білим, як молоко”<sup>55</sup>.

До того ж очі всіх білих ходоків світяться яскравим блакитним вогнем. Сумарно ми так само, як і в драугрів, отримуємо чорноту, синій колір та білий в силу тісного зв'язку з холодом.

Усі упирі мають надзвичайну силу, хоча є значно менш поворотними за живих людей. Скоріше за все мерці зберігають певну пам'ять, як і драугри, адже колишні брати Нічного дозору, що стали ходоками, вільно орієнтувалися в замку та вміли битися звичною за життя зброєю<sup>56</sup>. Але при цьому вони не зберігають жодних емоцій та почуттів.

Всі померлі в цілісному вигляді за Стіною люди в “Пісні Льоду та Полум'я” перспективно можуть стати ходоками. А оскільки останні перебувають переважно там само, то й їхні жертви так само, як і жертви драугрів, стають упирями.

Щоб убити ходока не достатньо проткнути йому серце чи відрубати голову. Один з ходоків убив одного з братів Нічного дозору вже після того, як йому відрубали голову. До того ж вони не бояться звичайного металу: проти них діє тільки обсидіан, якого, однак, у Вестеросі дуже мало й дуже складно його дістати, та абсолютно завжди вогонь, хоча запалити мерця теж непросто завдання. Кожен не спалений труп за Стіною може стати упирем, тому здичавілі люди, що там живуть, завжди сплячуть мертві тіла.

---

<sup>55</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Бран 1(власний переклад). - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>56</sup> Мартин Дж. Игра Престолов. – Джон 8. - АСТ 2001. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8107](http://loveread.ec/view_global.php?id=8107)

Весь цей набір характеристик драугрів та білих ходоків можна поміняти місцями й мало хто помітить якісь зміни. Хоча сам Джордж Мартін зазначив, що конкретно своїх Інших писав радше з кельтської міфології:

“Інші не мертві. Вони дивні, прекрасні ... як би висловитися ... сіди, зроблені з льоду, щось на зразок цього ... безжальні, витончені, небезпечні”<sup>57</sup>.

Таким чином можна сміливо позначати скандинавську культуру, як велике джерело натхнення Джорджа Мартіна в створенні альтернативної реальності. Тут інструментом став не окремий історичний факт чи подія, не окрема особистість чи легенда, письменник проявив комплексний підхід до використання цієї культурної спадщини як інструмента. Адже в цьому випадку інструментом конструювання справді стала ціла культура з великою кількістю конкретних аспектів та приблизних мотивів. І, на мою думку, саме це є одним із головних факторів, чому всі ці перегуки так гарно працюють в історії. Нічого не вирвано з контексту, всі ці образи й елементи не здаються розрізненими, бо вони такими не є, один цілісний комплекс через ряд махінацій перетворений в інший не менш цілісний комплекс, з якого не хочеться нічого забирати, і в який нереально будь-що додати. До того ж більшість запозичених елементів існують поруч в одному географічному просторі. Ба більше, цей єдиний простір - на півночі, там само, де і Скандинавія, натхненник. Нам знайома ця культура холоду, тому нам зрозуміло чому нова культура холоду знаходиться там, де знаходиться, чому в ній відбувається те, що в ній відбувається. Всі ці образи вже бодай віддалено, але знайомі читачу, тому вони ідеально вписуються в картинку реальності “Пісні Льоду та Полум'я” і тому вони ідеально (судячи з популярності саги) працюють.

---

<sup>57</sup> *Abraham D. A Game of Thrones: The Graphic Novel, Vol. 1. Bantam; 1st edition. 2012.*

## II.2. Культ Рглора, християнство та зороастризм

“Я багато читав про Середньовіччя і в цілому про історію людства, щоб створити базис для свого світу. І розумів, наскільки важлива релігія в цьому контексті. Тому я створив велику і розгалужену релігійну систему для світу “Льоду і Полум'я””<sup>58</sup>, - зазначає Джордж Мартін.

Релігійна система “Пісні Льоду та Полум'я” велика, розлога та різноманітна. Будьмо відвертими, вона абсолютно не уступає реальним історії та набору релігій, що ми маємо. В описах вірувань Вестеросу та Ессосу Джордж Мартін десь застерігає нас, десь фарсує, десь перебільшує, а десь демонструє практично реальні історичні періоди існування наших релігій, вірувань та воєн на цій основі.

У нашій курсовій роботі 3 року навчання, котра називалася “Віра в Сімох як основна релігія світу “Льоду та Полум'я” та її прототипи” ми детально розглядали основну релігію Вестеросу та її подібність християнству. У цій же роботі для демонстрації того, як релігії ставали інструментами побудови деталей світу “Пісні Льоду та Полум'я”, ми хочемо розглянути культ Рглора - Владики Світла, який є найпоширенішою релігією Ессосу, що разом із кількома персонажами починає проникати й у Вестерос.

За більшістю ознак культ Рглора нагадує зороастризм, і навіть Джордж Мартін в деяких інтерв'ю про це згадував<sup>59</sup>.

Почати варто з найочевиднішого перегуку, що лежить в основі структури обох релігій - дуалістичний монотеїзм. За зороастризмом у світі “відбувається

---

<sup>58</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага (власний переклад) [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>

<sup>59</sup> Marie Hansen “All Men Must Serve”: Religious Conversion in A Song of Ice and Fire. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.academia.edu/33391743/ All Men Must Serve Religious Conversion in A Song of Ice and Fire>

творча діяльність Ахурамазди й Анхра-Майнью. Перший володарює у світі безмежного світла і добра, другий — у світі безмежної темряви і зла”<sup>60</sup>. Відповідно існування людини в духовному світі залежить від того, яких шлях вона вибере: добрий чи поганий. За вченням червоних жерців, служителів Володаря Світла, Рглору так само протистоїть Великий Інший, втілення темряви й холоду:

“Ніч темна і повна жахів, день яскравий, прекрасний і сповнений надій. Одна чорна, інший білий. Є лід і є вогонь, любов і ненависть, гірке і солодке, чоловік і жінка, біль і задоволення, зима і літо, добро і зло. <...> Життя і смерть. Всюди протилежності, всюди війна. <...> Сторін дві, Цибулевий Лицар. Чи не сім, не одна, чи не сто і не тисяча. Дві”<sup>61</sup>.

Важливо зауважити також, що зороастризм є монотеїстичним тільки частково та в певні періоди історії свого існування, адже по-перше, йде постійне протистояння добра й зла, Ахурамазди та Анхра-Майнем, по-друге, у зороастризмі є чимало дрібних функціональних богів, котрі не прирівнюються до вищого бога Ахурамазди<sup>62</sup>. Культ Рглора, хоч і вважає Владика Світла єдиним правильним богом, визнають існування інших богів, однак підпорядковуючи їх, як і інші надприродні прояви, доброму началу Владики або злому началу Іншого.

Наступна прозора подібна річ - поклоніння вогню. В основі культу зороастризму лежить вогонь, згідно з ученням, світло є зримим образом бога в фізичному світі. Тому бажаючи звернутися до бога, зороастрійці звертаються

---

<sup>60</sup> Лубський В., Бурлак С. та інші. Релігієзнавство: Підручник. К. : Вид. центр "Академія", 2000. – Зороастризм. Режим доступу: URL: <http://elib.org.ua/books/files/religion/relignowing2/p14.html#qq>

<sup>61</sup> Мартин Дж. Буря мечей. – Давос 3(власний переклад). - АСТ 2007. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

<sup>62</sup> Лубський В., Бурлак С. та інші. Релігієзнавство: Підручник. К. : Вид. центр "Академія", 2000. – Зороастризм. Режим доступу: URL: <http://elib.org.ua/books/files/religion/relignowing2/p14.html#qq>

обличчям до світла - джерело світла представляє для них напрямок молитви. Особливу повагу вони надають вогню, як найбільш важливому і доступному для людини з давніх часів джерела світла і тепла<sup>63</sup>. Звідси поширене зовнішнє визначення зороастрійців як «вогнепоклонників». Якщо говорити про культ Рглора, то цього бога навіть називають Владикою Світла та Богом Полум'я та Тіней. Саме тому жерців цього культу називають або червоними або жрецами вогню, і саме тому у вогні вони шукають і бачать майбутнє та послання від їхнього Бога, вогонь так само, як і в зороастризмі, стоїть в основі всіх обрядів і молитов:

“- Спочатку помолимося. - Жрець звернувся обличчям до вогню і підняв руки. - Владика Світла, поглянь на нас. (...)

- Владика Світла, захисти нас.

- Владика Світла, збережи нас у темряві.

- Владика Світла, зверни до нас свій осяйний лик.

- Пролий на нас своє світло, Рглор, - продовжував жрець”<sup>64</sup>.

В такому контексті не дивним є і факт вогняного жертвопринесення. Однак, якщо в старій релігії, на основі якій будувався зороастризм жертвопринесення були включали в себе пахощі, їжу та тварин<sup>65</sup>, то Владика Світла любить і прагне значніші жертвопринесення. Для Рглора значення має не стільки величина жертви, скільки її цінність для того, хто жертвує, він повинен бути готовий жертвувати Богу найдорожче, що у нього є. Найбільш дорогоцінна

---

<sup>63</sup> *Бойс М.* - Зороастрийці. Веровання и обычаи. Веровання и обычаи. Старая Религия: Культ.- Спб: «Петербургское Востоковедение», 1994. Режим доступу: URL: [https://royallib.com/read/boys\\_meri/zoroastriytsi\\_verovaniya\\_i\\_obichai.html#9988](https://royallib.com/read/boys_meri/zoroastriytsi_verovaniya_i_obichai.html#9988)

<sup>64</sup> *Мартин Дж.* Буря мечей. – Арья 6(власний переклад). - АСТ 2007. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

<sup>65</sup> *Бойс М.* - Зороастрийці. Веровання и обычаи. Веровання и обычаи. Старая Религия: Культ.- Спб: «Петербургское Востоковедение», 1994. Режим доступу: URL: [https://royallib.com/read/boys\\_meri/zoroastriytsi\\_verovaniya\\_i\\_obichai.html#9988](https://royallib.com/read/boys_meri/zoroastriytsi_verovaniya_i_obichai.html#9988)

для Рглора жертва - це істота невинна й улюблена<sup>66</sup>. Так, Азор Ахайя, месія рглоріанства, позбавив життя свою дружину Ніссу-Ніссу, яку любив понад усе на світі<sup>67</sup>.

“Якщо людина, що має тисячу корів, віддає одну богу, це ніщо. Але якщо людина жертвує свою єдину корову ...”<sup>68</sup>. Але червона жриця Мелісандра, котра служила Станісу Баратеону, наголошувала на тому, що всі жертви, принесені Рглору, будуть винагородженими сповна: “Великий дар вимагає великої самопожертви”<sup>69</sup>.

Ці основоположні факти, на яких і будуються зороастризм і культ Рглора, однак не є вичерпними, а вся історія Владики Світла, на мою думку, не взята виключно із зороастризму, як про це звикли писати фанати в різних форумах та дослідженнях.

Джордж Мартін ріс католиком, а християнство є найпоширенішою релігією світу, число прихожан якої налічує третину всього населення Землі<sup>70</sup>. Тому не дивно, що багато елементів християнства неозбресним оком помітні в ряді релігій “Пісні Льоду та Полум’я”. Доведенню тези про те, що віра в Сімох, котра є основною релігією Вестеросу, є фактично абсолютним аналогом християнству, присвячена наша курсова робота, про яку ми згадували раніше. У ній ми детально розібрали ряд догм, історію християнства та віри в Сімох, певні

---

<sup>66</sup> Мартин Дж. Буря мечей. – Давос 5. - АСТ 2007. Режим доступу: URL:

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

<sup>67</sup> Мартин Дж. Битва королей. – Давос 5. - АСТ 2007. Режим доступу: URL:

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

<sup>68</sup> Мартин Дж. Буря мечей. – Давос 6(власний переклад). - АСТ 2007. Режим доступу: URL:

[http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

<sup>69</sup> Там само. Давос 5(власний переклад).

<sup>70</sup> Християнство. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:

<https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%8F%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE>

аспекти політики релігій та межі їх впливу, дійшовши висновків про їх тотожність.

Однак, на вірі в Сімох християнство свої впливи не обмежило. Адже його сповідує третина реального людства, тож не дивно, що і десь третина населення “Пісні Льоду та Полум'я” в різних проявах теж його “сповідують”. На нашу думку, у культурі Владики Світла також можна помітити багато притаманних християнству аспектів та мотивів, що, враховуючи факт того, що християнство певною мірою спиралося на вчення зороастризму, не є надто несподіваним фактом.

Певні паралелі в вічному протистоянні хорошого й поганого, в невизнанні інших релігій, закликах свідомо обрати для себе шлях добра і фігуруванні в основі світла проглядаються одразу. Однак у культурі Рглора є кілька мотивів, що знаходяться на дещо глибшому й важливішому рівні й наслідують так само глибші християнські мотиви.

Однією з основних історій культу Владики Світла є історія про Азор Ахая - легендарного героя давнини, що боровся з темрявою. У переказах говориться, що за часів Довгої Ночі, зими що тривала ціле покоління, Азор Ахай переміг Інших за допомогою вогняного меча на ім'я Світлозарний. Це ключовий персонаж віри в Рглора: червоні жреці вважають Азора Ахая месією і пророкують його друге пришествя.

Вся ця історія загалом нагадує історію Ісуса Христа в жанрі трилер: з війнами, боями, холодом та запаленим вогнем мечем. Так само є вищий Бог і його “обранець” на землі, так само останній жертвовно бореться з усім злим і нечистим і врешті великою ціною перемагає ворога людства. Можливо, в такому форматі та контексті така скорочена версія основи християнського вчення може здатися обмеженою, недооціненою й навіть образливою, однак це

її ключові аспекти, а історія про Азор Ахая у Вестеросі має не меншу значимість, ніж історія Ісуса Христа в нашому світі.

Ба більше, мене зацікавив аспект другого пришествя, про яке знають всі у Вестеросі (стосовно Азора Ахая) та яке було прогнозованим у Біблії (стосовно Христа). Темі другого пришествя Ісуса Христа присвячено безліч пророцтв Нового Завіту. У тому числі, сам Ісус Христос в них неодноразово говорить про своє друге пришествя, про нього розповідають і апостоли і тому воно було загальним переконанням Церкви в усі часи й увійшло майже в усі древні символи віри.

Натомість, згідно з ученням червоних жерців Рглора, Азор Ахай повинен відродитися заново і знову врятувати світ від темряви, на цей раз остаточно. Пророцтва про це містяться в давніх книгах Асшая. Цікаво, що про них відомо не тільки зі слів червоних жерців, але і зі слів Мейстра Еймона і Марвіна, адже ця історія поширилася далі, ніж виключно за культ Владики Світла. Так Мелісандра, одна з ключових для читача жриць Бога Світла й Тіней описує обіцяну подію:

“Ви той, кому судилося виступити проти Іншого, той, чиє пришествя було передбачено п'ять тисяч років тому. Червона комета - ось ваша вісниця. Ви принц, який був обіцяний, і якщо ви зазнаєте невдачі, з вами разом загине весь світ”<sup>71</sup>.

Ба більше, Азор Ахай знову здобуде «вогненний меч» і буде протистояти пільмі. Темрява розступиться перед ним, і сама смерть схилить перед ним коліна. Якщо відроджений Азор Ахай зазнає невдачі, світ загине; якщо ж він

---

<sup>71</sup> Мартин Дж. Буря мечей. – Давос 6(власний переклад). - АСТ 2007. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)



переможе, настане літо, якому не буде кінця, і ті, хто впаде, борючись за нього, переродяться заново<sup>72</sup>.

Християнство з цього приводу стверджує, що перед другим пришествям відбудеться воскресіння померлих у Христі і зміна вірних, що залишилися в живих. У деяких християнських конфесіях вважають, що в цей час відбудеться ще й вознесіння Церкви і зустріч її з Христом в хмарах<sup>73</sup>. До того ж друге пришестя буде дуже радісним для християн і в той же час страшним, грізним і жахаючим для нехристиян, оскільки тепер Христос прийде судити світ та його мешканців<sup>74</sup>.

Досить цікавим є і той факт, що християни неодноразово передбачали повернення месії, а деякі історичні персонажі навіть представлялися ним. Майже те саме відбувається і в Вестеросі, де певні родини (зокрема Таргарієни через їх зв'язок з драконами і певні згадки драконів у передбаченні про Азор Ахая) вважають, що обіцяний принц має народитися тільки в їх роду, де червоні жерці наділяють цим титулом своїх правителів (так Мелісандра постійно підтримувала Станіса Баратеона саме через те, що вважала його обіцяним принцем, переконавши і його в цьому), де трактувальники історії трактують її в бік конкретних персонажів (Семвел Тарлі так вирішує, що обіцяний принц - Дайнеріс Таргарієн: "... Дракони, як вірно помітив Барт, не мають статі - вони мінливі, як полум'я, і кожен з них то самець, то самка. Ми обманювалися на цей рахунок тисячу років. У пророцтві говорилося про Дейенеріс, народженої серед солі і диму. Дракони це доводять.<sup>75</sup>"). Якщо додати до цього й усі фанатські

---

<sup>72</sup> Мартин Дж. Танец с драконами. – Тирион 6. - АСТ 2011. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)

<sup>73</sup> Біблія 1Фес. 4:16, 17; 1 Кор. 15: 51-57; Флп. 3:21; 1 Ів. 3:2 [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://www.my-bible.info/biblio/ukrainskaya-bibliya/index.html>

<sup>74</sup> Там само. Пет. 5: 4; 2 Тим. 4: 7, 8

<sup>75</sup> Мартин Дж. Пир стервятников. – Сэмвелл 6(власний переклад). - АСТ 2008. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)

теорії, серед яких претендентами, наприклад, стали Джон Сноу (найрозповсюдженіша теорія) та Арія Старк (після 3 серії 8 сезону “Три Престолів”), отримаємо купу здогадок та лжемесій, що дуже нагадує історію із другим пришествям у християн.

Наступний мотив, що несподівано з'являється в історії, а потім органічно пронизує її - мотив воскресіння. Джордж Мартін не знехтував цією частиною магії, хоч і ставиться до неї з великою обережністю. Червоні жреці володіють вмінням воскрешати людей з мертвих посередництвом “поцілунку вогню”. Так перше виконане воскресіння Беріка Дондарріона описує червоний жрець Торос з Міру:

“ Я не маг, дитя, - у мене є тільки молитва. У той перший раз його милість продірявили наскрізь, з рота у нього йшла кров, і я знав, що надії немає. І коли його зранена груди перестала підніматися, я дав йому поцілунок бога, щоб проводити його в останню путь. Я наповнив свій рот вогнем і вдихнув полум'я в його легені, серце і душу. Це називається “останній поцілунок”, і я багато разів бачив, як старі жреці робили це з вмираючими, та й сам робив це пару разів. Але я ніколи не відчував, як небіжчик, пронизаний вогнем, здригається, і його очі ніколи не відкривалися. Не я воскресив його, міледі, - це Рглор поки не мав наміру взяти його до себе. Життя - це тепло, а тепло - це вогонь, а вогонь виходить від бога і тільки від нього”<sup>76</sup>.

Врешті, лорд Берік помирав ще декілька разів у різних сутичках, але його кожен раз повертав до життя червоний жрець Торос. Але коли Братство без Знамен знайшло труп Кейтелін Старк, який три доби пробув у воді, а Торос відмовився її воскрешати, Берік сам повернув Кейтелін з того світу

---

<sup>76</sup> Мартін Дж. Буря мечей. – Арія 7(власний переклад). - АСТ 2007. Режим доступу: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)

“поцілунком вогню”, але після цього помер - за словами Тороса, полум'я Берика перейшло в неї.

В серіалі подібним чином Мелісандра воскресила Джона Сноу, однак книги зупинилися якраз на смерті останнього, тому нам лишилося тільки здогадуватися, як складеться доля Джона і чи складеться вона. Хоча після ключової ролі бастарда в серіалі після його воскресіння, цілком ймовірно та логічно очікувати чергового чуда від Рглора.

Безперечно, мотив воскресіння існує та існував не тільки в християнстві, але саме в християнстві він є максимально розкрученим та займає ключове місце. Якщо упустити історію з воскресінням самого Христа (бо ж червона жреці самі себе не воскрешають, а тому ця лінія не є настільки ключовою в цьому контексті), в Біблії все ще знаходиться велика кількість значно подібніших прецедентів воскресення людей. Під час служіння Ісуса на землі, він доручив своїм дванадцятьом апостолам, серед іншого, воскрешати мертвих. У Біблії описано 7 прецедентів воскресення з мертвих іншими людьми: воскресення юнака Іллею, дитини Єлисеєм, людини дотиком до кісток Єлисея, дочки Яіра Ісусом, Ісусом сина вдови біля воріт Капернауму, Лазара Ісусом, Тавіфи Петром, Євтиха Павлом. Якщо не брати до уваги воскресіння Ісуса, то і в християнстві маємо воскресення людей “жрецькими” посередництвом вищих сил, яким вони служать. Формально, це робить Бог, але фактично його служителі.

І ще одним цікавим аспектом є роль культу Рглора в політиці. Незважаючи на те, що Віра в Сімох є провідною релігією Вестеросу і свого часу вона насаджувалася штучно й агресивно на побутуючу до того віру в Старих Богів, незважаючи на те, що Горобці в певний момент починають відігравати провідну політичну роль в державі, витісняючи навіть короля й королеву, ця релігія не була допоміжним фактором чи причиною для подальших воєн в

королівстві, де все зосереджувалося на, власне, троні. Натомість Станіс Баратеон, що почав війну з Ланістерами через незаконно народженого наслідника, програвши ключову битву за відсутності поруч червоної жриці, змінює свою мотивацію. Нова мотивація до війни короля Станіса - це те, що він і є Азор Ахай, що його обрав Рглор, а тому він повинен бути на престолі (адже без Мелісандри, як він побачив, йому престолу не досягти). А тому з певного моменту ця війна набуває візуально релігійного характеру, ніж виключно династичного<sup>77</sup>.

І хоча релігійні війни існували фактично в усіх релігіях та конфесіях, саме історія християнства рясніє подібними історіями та масштабними війнами, коли релігія ставилася на перше місце, прикриваючи істинно політичні та загарбницькі мотиви.

До того ж, якщо згадати про жертвопринесення в культурі Владики Світла і те, що вони відбувалися на вогні, на який часто потрапляли й люди, нам згадується чимало історичних сторінок християнства, коли вогнище ставало місцем смерті часто невинних людей (Рглор, до слова, невинні жертви любить і цінує найбільше). Великий послужний список жертв Інквізиції та наступні масштабні полювання на відьом цілком можна прослідкувати в жертвопринесеннях Мелісандри, особливо, якщо брати до уваги серіальні події, котрі очікують нас в майбутніх книгах саги.

Таким чином, зібравши ці факти, можна прослідкувати, як реальні релігії, змішуючись, розпадаючись на частинки, перетворюючись, плавно переходили в нові релігії світу “Пісні Льоду та Полум’я”. Так християнство в руках Джорджа

---

<sup>77</sup> *José Luis De Ramón Ruiz*. The Favor of the Gods: Religion and Power in George R. R. Martin’s A Song of Ice and Fire. *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, Volume 3, Issue 3, pages 41–50 [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://journal.finfar.org/articles/the-favor-of-the-gods-religion-and-power-in-george-r-r-martins-a-song-of-ice-and-fire/>

Мартіна стало ще одним великим культурним інструментом у будівництві його нової реальності.

До того ж, варто зазначити, яким важливим для Джорджа Мартіна була побудова релігій, а тому не дивно, що він користувався вже перевіреними тисячоліттями прийомами інших релігій, що дотепер працюють для реальних людей. Відповідно, трохи деформовані, вони так само добре працюють і для всіх жителів Вестероса та Ессоса.

“Мене більше цікавить питання взаємодії релігії і фентезі. Деякі кажуть, що релігія і є фентезі. Але в більшості книг цього жанру є чарівники, жреці або боги, які часом творять чудеса. Мені здається, це змінює фундаментальні основи релігії та її сприйняття. Якби в реальному світі серед всіх релігій була та, чиї жреці могли воскрешати людей, - думаю, це була б дуже популярна релігія”, - зазначає Джордж Мартін<sup>78</sup>.

---

<sup>78</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага (власний переклад) [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>

### РОЗДІЛ ІІІ. СУЧАСНІСТЬ ЯК ІНСТРУМЕНТ ТВОРЕННЯ ФЕНТЕЗІЙНОЇ РЕАЛЬНОСТІ

Джорджу Мартіну наразі 71 рік, з яких сагою “Пісня Льоду та Полум'я” він займається вже 29 років. Так, він детально вивчав історію людства, багато читав та надихався нею для своєї власної історії та світу саги, але все, що відбувалося весь цей час навколо нього не могло хоча б певною мірою не відобразитися в книгах. Адже за останні 29 років, поки книги наполегливо збільшувалися в обсягах та кількості, у світі сталося надто масштабних і не дуже багато подій, з'явилося та зникло надто багато різноманітних течій та ідей, зросло та померло надто багато світових ідеологій і режимів, розвинулося надто багато шкіл філософії, щоб все це просто пройшло повз одну з найглобальніших саг нашого часу. А якщо врахувати всі події, що сталися з 1948 року, року народження автора, кількість перспективно знайдених прототипів паралелей та перегуків в книгах і найдинамічнішому часі історії людства зростає в математичній прогресії.

“Я не займаюся алегоріями, але живу в ці часи, і вони неминуче мають на мене деякий вплив<sup>79</sup>”, - зізнався врешті в одному з інтерв'ю й сам Джордж Мартін.

Поєднати події з книгами тут видається складнішим завданням, ніж поєднання книг з історією, позаяк рефлексувати на події, що сталися давно, про які написано багато робіт, значно легше, ніж на те, що сталося нещодавно. А тому ця сфера дослідження існує радше в сфері ряду теорій, котрі мають перспективи на подальші дослідження.

---

<sup>79</sup> George R. R. Martin on the One Game of Thrones Change He 'Argued Against'. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://time.com/4791258/game-of-thrones-george-r-r-martin-interview/>

### III.1. Кліматичні зміни обох світів

Одна з найпомітніших відсилок - кліматичні зміни. Кілька останніх десятиліть існування людства позначені клеймом глобальних змін клімату. Середня температура повітря щорічно підіймається так, що до кінця століття може збільшитися на 5 градусів Цельсія<sup>80</sup>. Льодовики тануть, повітря забруднюється, а літо, як і зими, стають все спекотнішими й менш посезонно стабільними.

Так, в час, коли письменник починав свою сагу про глобальне потепління говорили мало, але ці зміни були помітними, а деякі книги написані в час, коли тема почала обговорюватися значно частіше. Тож Джордж Мартін був би просто не Джорджем Мартіном, якби він не скористався таким чудовим матеріалом, перекрутивши, як завше, ідею з ніг на голову. В результаті ми маємо цілком протилежну в температурному вимірі картинку, що є абсолютно ідентичною змістовно.

Починаючи з першої книги нам вустами різних героїв вперто нагадують про те, що “зима близько”, але на початкових етапах ніхто з героїв і так само читачів не сприймає це надто серйозно. Та сама ситуація відбувалася і з людством. Ті зміни, що відбуваються зараз є не результатом останніх кількох років, однак раніше ніхто серйозно до цього не ставився. Існувала невеличка група людей, що прагнула нагадати про екологію, але тепер в рефлексії нагадує нам дозорних, що прагнуть донести щось глобальному людству, але залишаються непочутими надто довго.

З ходом подій загроза стає все більш очевидною в обох світах, однак вона все ще не отримує достатньої кількості “прихильників”, щоб бути зупиненою активними діями.

---

<sup>80</sup> Національний екологічний центр України. Зміна клімату. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://necu.org.ua/climate/>

У нас температура росте, у Вестеросі падає, наші льодовики тануть, а у “Пісні Льоду та Полум'я” створюються та покривають землю. Але більшість людей надто зайнята політикою, поділом влади, впливу та грошей, міжусобицями та глобальними війнами, щоб звернути увагу на дрібницю зміни клімату. Звісно, стосовно світу “Льоду та Полум'я” слово “клімат” варто брати в лапки, бо холод їх лякає менше, ніж ходоки, які йдуть разом із ним. Тут Джордж Мартін вкотре використав жанр фентезі та своє філігранне його використання, щоб додати, здавалося б, суто погодній зміні вигляду реального зла, котре може нищити людство.

До моменту, коли загроза стає очевидною, часу на зміну та активні дії стає дуже мало. І в момент, коли всі мали би згуртуватися навколо рішення спільної проблеми, політика все одно перемагає, а кілька відчайдушів мусять вкотре переконувати всіх, що в світу, який вони ділять, може й не бути, якщо не почати щось робити.

Автор не приховує цієї аналогії, котру також підтвердив у ряді різних інтерв'ю:

“Люди Вестероса ведуть особисті битви за владу, статус і багатство. І це так захоплює їх, що вони не помічають загрози “зима близько”, яка може знищити їх усіх і їх світ. І мені здається, що існує паралель між цим і тим, що відбувається на нашій планеті, де кожен з нас веде свої битви”<sup>81</sup>.

Цікаво, що навіть географічно Джордж Мартін навмисне чи ні, але попав у ціль: більш усвідомлена північ, котра прагне рятувати себе і світ, і значно менш усвідомлені політичні центр та південь.

---

<sup>81</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.10.2018 для The New York Times (власний переклад). [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.nytimes.com/2018/10/16/t-magazine/george-rr-martin-qanda-game-of-thrones.html>



Це, вочевидь, сталося вже постфактум, але Нічний дозор це своєрідний “Greenpeace” Джон Сноу виявився Гретою Тунберг світу “Пісні Льоду та Полум'я”.

### **III.2. Фемінізм “Пісні Льоду та Полум'я”**

Джордж Мартін ріс і продовжує жити в час активного розвитку фемінізму:

“У моєму житті був такий період, коли я вважав себе поборником прав жінок. Це рух виріс з контр культури 60-х. ... Для мене бути феміністом, це означає ставитися до чоловіків і жінок однаково. Я сприймаю чоловіків і жінок як людей. Так, з деякими відмінностями. Але багато розходжень створені культурою, в якій ми всі живемо, середньовічна вона або західна, нинішнього століття”<sup>82</sup>.

І досить нетипово для фентезійного жанру профемінізм Джорджа Мартіна таки можна прослідкувати у “Пісні Льоду та Полум'я”. Раніше в більшості письменників жінки у фентезі майже не грали хоч мінімально значимих ролей, вони були або ангелами, або втіленням зла, як це було і в суспільстві. На першому плані чоловік або ціла компанія, мета жінок - покійно чекати їх у замках і радіти тріумфальному поверненню. Але Джордж Мартін міняє систему, вводячи численну кількість жіночих персонажів, котрі сміливо вступають у “хлоп'ячі ігри”. Серсея Ланістер, Дайнеріс Таргарієн, Арія Старк, Ліза Аррен, Брієнна Тарт, Інгридт, Оша, Аша Грейджой, Піщані Змійки - усі ці жінки сміливо ввійшли в до того чоловічий світ і нічим не програли жодному чоловікові. Джордж Мартін забезпечив своїх героїнь вибором та правами на цей вибір, його героїні починають самі обирати свою долю. Хоча, варто зазначити,

---

<sup>82</sup> Киноблог "Я о КИНО". Я феминист – Джордж Мартин и женщины. (власний переклад). [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://yaokino.ru/avtor-igry-prestolov-v-dushe-feminist>

вони неодноразово стикаються зі стереотипами, неприйняттям та насмішками, що типово для жінок у нових до того “чоловічих” сферах і в нашому суспільстві. Однак, жодна з них не зійшла зі свого шляху через суспільний тиск, доводячи всім і кожному, що жінкам є місце серед політиків, керівників, воїнів та радників. Ба більше, це місце може бути чільним.

“...Жінки Вестероса вже змінили історію, зробивши всесвіт “Три Престоли” унікальним популярним та захоплюючим світом фентезі, де жінки беруть на себе керівництво”<sup>83</sup>.

Адже Джордж Мартін не тільки наділив своїх жіночих персонажів неабиякою силою та характерами, він надав їм дуже багато влади та значимості в історії. Французький вислів *cherchez la femme* у випадку “Пісні Льоду та Полум'я” набуває абсолютно іншого відтінку, адже багато дій були зроблені не стільки через і для жінок, скільки жінками.

Серсея Ліністер, Дайнеріс Таргарієн, Аша Грейджой та Ліза Аррен вступили в політичну гру та успішно утримували свої позиції в ній. Усі троє, прийнявши вдівство, не спустили всі напрацювання своїх чоловіків-правителів і зайняли правлячі позиції, незважаючи на будь-які обставини та думки оточення. Сюди можна було б додати і Кейтлін Старк, але її намагання в цій сфері не увінчалися успіхом. В серіальній лінії можна говорити про вступ у політичну гру і Санси Старк, але останні сезони “Три Престоли” вже не узгоджені з Джорджем Мартіном достатньою мірою, щоб вносити долю сансу до сюжетного абсолюту.

---

<sup>83</sup> *Anne Gjelsvik, Rikke Schubart. Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements. Bloomsbury 2016. - p.13. (власний переклад). Режим доступу: URL: [https://www.researchgate.net/publication/301649619\\_Women\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire\\_Gender\\_Game\\_of\\_Thrones\\_and\\_Multiple\\_Media\\_Engagements](https://www.researchgate.net/publication/301649619_Women_of_Ice_and_Fire_Gender_Game_of_Thrones_and_Multiple_Media_Engagements)*

Арія Старк, Брієнна Тарт, Оша, Інґрид та Піщані Змійки обрали не політичну, а воїнську участь, котра була не притаманна жінкам світу “Льоду та Полум'я” до того. Усі вони навчилися битися не гірше чоловіків, переживши та вбивши багатьох із них.

“Хоча войовничі жінки стають все більш помітними в сучасній популярній культурі, вони все ще є винятком із правил. Жінки-воїни, як правило, мають у своєму розпорядженні обмежені повноваження, наприклад, маскуліність чи сексуальність, але в “Грі Престолів” коло можливостей здається більш широким”<sup>84</sup>.

Важливо зазначити, що багато феміністок не погоджуються з тим, що “Пісня Льоду та Полум'я” може бути профеміністським твором, адже в книгах (як і в серіалі) жінки часто страждають від зґвалтувань та фізичного насильства. Однак Джордж Мартін неодноразово зазначав, що варто враховувати, що майже всю дорогу книг навколо відбувається якась чиясь війна, а подібні речі на війні не можуть не траплятися, цьому свідок наша історія та абсолютно всі війни, що траплялися.

Звісно, певний негатив від феміністок може адресуватися Джорджу Мартіну й через його цинічні формулювання, за якими, однак, стоїть його досить правильна позиція:

“Мене часто запитують про жіночих персонажів. Як я вже говорив в інших інтерв'ю, у мене є «теорія», що жінки теж люди. Між чоловіками і жінками є відмінності, але куди важливіше подібності”<sup>85</sup>.

Висування на перший план багатьох жінок у критиці саги згадується рідко, і все ще може критикуватися. Так, наприклад, у книзі “Women in Game of

---

<sup>84</sup> Там само р.12 (власний переклад)

<sup>85</sup> Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>

Thrones: Power, Conformity and Resistance” авторка помічає, що дуже небагато жінок тримають свої позиції або не вдаючись до сексуальних маніпуляцій, або не втрачаючи свою жіночність та сексуальність. Однак, що також зазначено в книзі, Емілія Кларк, акторка, що зіграла в серіальній адаптації саги Дайнеріс Таргарієн, резонно зазначила:

“Світ, який ми демонструємо, - це не той світ, у якому ми живемо сьогодні. На мою думку, події базуються на середньовічних часах, коли жінки не були навіть близькими до того, щоб вважати себе рівнею чоловікам. Коли дивишся на історію з цієї перспективи і розумієш, чого ці жінки вже досягли і що здатні зробити незважаючи на всі труднощі, я, безумовно, думаю, що це розширення прав і можливостей”<sup>86</sup>.

### III.3. Перспективи сучасності як інструменту

Подібних елементів натхнення можна знайти в сучасності автора дуже багато, чим, власне, не покладаючи рук, займаються фанати. Вони будують численні теорії про те, що могло стати прототипами сюжетних поворотів чи цілих історій.

Так, наприклад, в ході роздумів про цю роботу я знайшла ряд паралелей між здичавілими та Радянським Союзом. Величезні холодні території, багато різних племен та народів, що об'єднуються під багатообіцяючим та перспективним вождем-лідером. Менш розвинені, ніж інший світ, вони все ще зневажають його, прославляючи свою “свободу”, при цьому сидячи відгородженими від усіх інших. Їх не задовольняє те, що відбувається за межами їх територій, але вони хочуть туди прорватися. Однак після смерті лідера розрізнені народи розпадаються під впливом багатьох зовнішніх

---

<sup>86</sup> Valerie Estelle Frankel. Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance McFarland. April 2014. (власний переклад). [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: [https://www.academia.edu/7724226/Women\\_in\\_Game\\_of\\_Thrones\\_Power\\_Conformity\\_and\\_Resistance\\_McFarland](https://www.academia.edu/7724226/Women_in_Game_of_Thrones_Power_Conformity_and_Resistance_McFarland). April 2014

факторів, не в змозі знайти нового такого ж могутнього керівника. Це був опис історії здичавілих та Манса Грабіжника, але все це можна цілком справедливо підставити під опис СРСР. Хоча інші фанати часто вбачають Радянський Союз в Мієрині<sup>87</sup>. А тому, думаю, або фанати не можуть відпустити цю крупну державу та її історію, або Джордж Мартін моментами таки надихався ще сучасній йому країні.

За тим же принципом можна притягнути сюди ще багато сучасних та недавніх історичних подій. Однак цілком відрефлексувати про роль сьогодення в якості інструмента творення реальності “Пісні Льоду та Полум'я” можна буде тільки через певний час, коли книги будуть завершені, й пройде достатньо часу, щоб ми змогли оцінити теперішні події та віяння.

До того ж, нам загрожує протилежна історія, в якій не сучасність стає прототипом сагових подій, а сага стає прототипом реальності. Адже журналісти вже ставлять багато запитань Джорджу Мартіну про те, кого з “Пісні Льоду та Полум'я” йому нагадують ті чи інші історичні персонажі. Наприклад, від такого порівняння вже “постраждав” Дональд Трамп:

“Під час виборчої кампанії я сказав, що Трамп нагадав мені, здебільшого, Джоффри. У них однаковий рівень емоційної зрілості. Джоффри любить нагадувати всім, що він король. Думає, що титул дає можливість робити що завгодно. Хоча ми не абсолютна монархія, як Вестерос, ми - конституційна республіка. Трамп, схоже, не знає, що це означає. Він вважає, президентство дає йому можливість робити все, що заманеться. Тож так, Джоффри - Трамп”<sup>88</sup>.

---

<sup>87</sup>А Forum of Ice and Fire. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/108307-meereen-and-the-soviet-union/>

<sup>88</sup>Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 16.10.2018 для The New York Times (власний переклад). [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.nytimes.com/2018/10/16/t-magazine/george-rr-martin-qanda-game-of-thrones.html>

## ВИСНОВКИ

Джордж Мартін часто каже, що в багатьох випадках знає, що послужило джерелом натхнення (якісь зустрічі, випадки, особистий досвід) чи багато разів згадані ним Столітня війна, війна Червоної та Білої Троянд чи Середньовіччя загалом. Але в інших випадках він доволі недбало та стандартно зазначає, що не знає, звідки надходить натхнення, і що в більшості ніяких прототипів за його творінням не стоїть.

Багатьох фанатів саги такі “відмовки” улюбленого автора цілком задовольняють, але ця робота була покликана копнути глибше. Висловлюючись художньо, метою цієї роботи було доведення тези про те, що Джордж Мартін - геній запозичення, а завданням - знайти не надто очевидні та сотні разів обговорені приклади тих самих “крадіжок”.

І врешті, в кінці роботи, можна сказати, що мета, котра полягала в тому, щоб відслідкувати історичні, культурні та сучасні мотиви та прототипи, котрі лягли в основу певних сюжетних ліній фентезійного світу “Пісні Льоду та Полум’я” була виконана. У ході дослідження було знайдено 3 основні джерела конструювання фентезійної реальності: історія, культура та сучасність. Окрім того, ми відстежили методи їх використання в конкретних книгах Джорджа Мартіна.

Завдання цієї роботи, яке ми вбачали в розгляді паралелей із організацією асасинів, скандинавською міфологією, одінізмом, християнською релігією, а також таких аспектів саги, як екологічно-кліматичні мотиви, фемінізм та їх перегуки з тим, що наразі відбувається в суспільстві та світі також були досліджені та розглянуті.

Важливо зазначити, що всі розглянуті аспекти самі розкриваються перед тим, хто їх досліджує, адже в попередньому плані роботи була вказана тільки

історія як інструмент створення фентезійної реальності. Але детальне заглиблення в окремі елементи саги демонструє інші елементи, розкриваючи нові перспективи для дослідження. Так, тут з'явилася культура та сучасність в ролі інструментів, посередництвом яких Джорджем Мартіном було створено “Пісню Льоду та Полум'я”. Закуліся розвитку цього дослідження символічно дуже нагадує розвиток створення і самої саги, адже автор неодноразово зізнавався, що, працюючи над абсолютно іншим романом, Джорджу Мартіну раптово з'явилася сцена, в якій Бранн бачить знеголовлену людину і знаходить в снігу цуценят лютововка. Ця сцена потім лягла в основу першої глави першого роману саги “Гра Престолів”. А далі глави та книги, як ми бачимо, сніговою кулею збільшувалися в математичній прогресії. Десь за тим же сценарієм розвивалася ця робота: з історії як інструменту витекла культура, з культури - релігія, котра сильно задіває сучасність, котра врешті теж стала окремим описаним в роботі інструментом.

Джордж Мартін, що, до слова, любив сварити авторів фентезі, що писали після Толкіна, звинувачував їх в тому, що вони писали ніби про Середньовіччя, ніяк не описуючи цей час з точки зору реального повсякденного життя. Натомість в книзі Мартіна ми цілком занурюємося в цей близько-середньовічний повсякденний устрій у всіх його деталях у Вестеросі, суміщений з близько-античним рутинним світом Ессоса. Джордж Мартін сповна скористався історією в конструюванні своєї реальності, адже, коли автор починає писати тисячолітню історію власного переважно людського світу, складно не звертатися до так само тисячолітньої історії людства, котра уже дуже детально пропрацьована реальним життям і подіями. Явним прикладом, наведеним в цій роботі, стало угруповання асасинів, котрі лягли в основу одразу двох організацій світу “Пісні Льоду та Полум'я”, а саме Синів Гарпії та Безликих. Історія ордену, його філософія, бекграунд існування, стереотипи та

уявлення сучасників лягли в основу тих же історії, філософії та уявлення організацій Ессосу. Так, наприклад, подібним є уявлення про смерть як дар, що прослідковується і в асасинів, і в Безликих; або ж асасини славилися своїми вміннями перевтілень, котрі захоплювали та жахали сучасників та які сприяли подібній репутації організації століттями потому, натомість Безликі отримали від Джорджа Мартіна цей же дар, але з нальотом магії, адже вони вміють міняти свої обличчя в буквальному сенсі. Натомість із мієринською організацією Синів Гарпії асасини мають багато спільного включно з таємничим лідером чи підпільною “кілерською боротьбою” в незмозі та небажанні боротися відкрито арміями.

Джордж Мартін часто згадує свою обізнаність та начитаність історичного жанру, зокрема античності та середньовіччя, а тому було би дивним, якби в основу його історії лягли історичні події цього часу, але не лягли культури. Скоріше за все, задіяно цілий ряд різних культур, але в даній роботі розглянуті елементи скандинавської міфології та одінізму, котрі стали потужним прототипом для творення Півночі Вестеросу. До прикладу можна згадати про значну роль воронів у сазі, і не менш значних для Одіна Хугіна та Муніна; або ж про подібність скандинавських ходячих мерців “драугрів” та ходоків “Пісні Льоду та Полум’я”.

Окрім того Джордж Мартін неодноразово звертався до різних світових релігій у творенні своїх (Віра в Сімох – християнство, Старі Боги як збірка язичницьких релігій Європи і т.д.). Частково, як згадано вище, у цій роботі розглянута скандинавська міфологія та культура як інструмент творення релігійних та міфічних уявлень жителів Півночі. Але крім того тут розглянуто ще й культ Рглора, в основу якого ліг зороастризм (культ вогню та світла, дуальний монотеїзм, боротьба добра та зла). Та тут теж не обійшлося без



християнство, яке наклало свій відпечаток воскресінь та пришествь на переважно ессоський культ Владики Світла.

Подібним допоміжним фактором творення фентезійного світу саги стала й реальність, сучасність автора. “Пісня Льоду та Полумя” пишеться майже 30 років, а Джордж Мартін живе вже 71 рік. Тож певні світові тенденції, яскраві події, що сталися протягом життя Джорджа Мартіна неминуче мали переробитися підсвідомістю в певні мотиви в книзі. Так, наприклад, неозброєним оком видно подібність кліматичних проблем останніх десятиліть Землі та фатальні кліматичні зміни, які несуть із собою ходоки. Або ж тема фемінізму, що активно розвивається протягом останнього століття, а потім проявляється в головних героїнях саги (чого тільки для фентезі варто те, що в сазі є головні героїні й далеко не одна). Подібні перегуки можуть свідчити про те, що сучасна історія стала інструментом конструювання реальності, котру втілив на сторінках автор.

Так, узагальнюючи, можна впевнено говорити, що “не знаю, звідки натхнення” Джорджа Мартіна - це три ґрунтовні ключові інструменти, котрі допомогли йому створити реальність з тисячолітньою історією, десятками основних персонажів та тисячами персонажів, що в певних мотивах (зазвичай смертях) згадуються на сторінках усіх книг. Автор надихнувся історією, культурою та сучасністю, щоб створити власну фентезійну історію, культуру та сучасність, за якою фанати стежать в теперішньому часі. Натомість продемонстровані в цій роботі приклади є лише незначним відсотком того, що можна знайти в сазі при детальному розгляді, який міг би вилитися в не меншу сагу, ніж ми маємо зараз. Усе, описане в цій роботі, є лише демонстрацією та аргументами, котрі покликані закріпити за Джорджем Мартіном титул “туру запозичення та майстерних крадіжок”.

## БІБЛІОГРАФІЯ:

1. *Балакин В.* «Екатерина Медичи». - М.: Молодая гвардия, 2012. — 302 с. серия ЖЗЛ 2012 г.
2. *Бойс М.* - Зороастрийцы. Верования и обычаи. – Спб: «Петербургское Востоковедение», 1994. Режим доступа: URL: [https://royallib.com/read/boys\\_meri/zoroastriytsi\\_verovaniya\\_i\\_obichai.html#9988](https://royallib.com/read/boys_meri/zoroastriytsi_verovaniya_i_obichai.html#9988)
3. *Вассерман Д.* Тамплиеры и ассасины. — СПб.: Евразия, 2008.
4. *Гекертон Ч.* Тайные общества всех веков и всех стран. — М.: Центрполиграф, 2018. – 448 с. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/read\\_book.php?id=75235&p=25](http://loveread.ec/read_book.php?id=75235&p=25)
5. *Дафтари Ф.* Легенды об ассасинах. Мифы об исмаилитах. — М.: Ладомир, 2009. — 212 с.
6. *Лубський В., Бурлак С. та інші.* Релігієзнавство: Підручник. К. : Вид. центр "Академія", 2000. - 408 с. Режим доступа: URL: <http://ellib.org.ua/books/files/religion/reknowing2/p14.html#qq>
7. *Мелетинский Е.* Скандинавская мифология как система [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <http://www.ruthenia.ru/folklore/meletinsky10.htm>
8. *Петросьян А.* Ричард III — миф и реальность. Вопросы истории, № 11-12, 1992 [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://web.archive.org/web/20111012200901/http://annals.xlegio.ru/evrope/smal/richard3.htm>
9. *Пушишова И., Павловская О., Павловский А.* Популярность Дж. Мартина в современной медийной ситуации: Игра Престолов как игра ожиданиями [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

<https://cyberleninka.ru/article/n/populyarnost-dzh-martina-v-sovremennoy-mediynoy-situatsii-igra-prestolov-kak-igra-ozhidaniyami>

- 10.Біблія [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://www.my-bible.info/biblio/ukrainskaya-bibliya/index.html>
- 11.Маргарита Анжуйская // Энциклопедический словарь Брокгауза и Ефрона: в 86 т. (82 т. и 4 доп.). — СПб., 1890—1907.
- 12.“Старша Едда”, “Речі Гримнира”. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://web.archive.org/web/20130531145520/http://norse.ulver.com/edda/grimnis.html>
- 13.Учебник "Еврейский народ в Эллинистическом мире" [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://jhist.org/teacher/uch17.htm>
- 14.*Anne Gjelsvik, Rikke Schubart. Women of Ice and Fire: Gender, Game of Thrones and Multiple Media Engagements. Bloomsbury 2016.* Режим доступу: URL: [https://www.researchgate.net/publication/301649619\\_Women\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire\\_Gender\\_Game\\_of\\_Thrones\\_and\\_Multiple\\_Media\\_Engagements](https://www.researchgate.net/publication/301649619_Women_of_Ice_and_Fire_Gender_Game_of_Thrones_and_Multiple_Media_Engagements)
- 15.*Chadwick N. K. Norse Ghosts (A study in the Draugr and the Haugbúi)* [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.tandfonline.com/doi/abs/10.1080/0015587X.1946.9717812>
- 16.*Curran, Bob. Vampires: A Field Guide to the Creatures that Stalk the Night. Red Wheel/Weiser, 2005 p. - 222 p.* Режим доступу: URL: <https://books.google.com.ua/books?id=o3wOngEACAAJ&printsec=frontcover&hl=uk#v=onepage&q&f=false>
- 17.*Davidson, Hilda Roderick Ellis. The Road to Hel: A Study of the Conception of the Dead in Old Norse Literature. University of Michigan Press. - 1943.*
- 18.*Elyce Rae Helford, Shiloh Carroll, Sarah Gray, Michael R. Howard II. The Woman Fantastic in Contemporary American Media Culture* [Електронний

ресурс]. Режим доступа: URL:

[https://books.google.com.ua/books?id=zBaSDgAAQBAJ&pg=PA59&lpg=PA59&dq=Game+of+Thrones+and+Feminism+online&source=bl&ots=BCSLdN8Ayk&sig=ACfU3U0M5x8TOYumHM51yNYZjnOtbR\\_8YQ&hl=uk&sa=X&ved=2ahUKEwj4mO7Xk8LpAhXo-ioKHWOaAXUQ6AEwBHoECAoQAQ#v=onepage&q=Game%20of%20Thrones%20and%20Feminism%20online&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=zBaSDgAAQBAJ&pg=PA59&lpg=PA59&dq=Game+of+Thrones+and+Feminism+online&source=bl&ots=BCSLdN8Ayk&sig=ACfU3U0M5x8TOYumHM51yNYZjnOtbR_8YQ&hl=uk&sa=X&ved=2ahUKEwj4mO7Xk8LpAhXo-ioKHWOaAXUQ6AEwBHoECAoQAQ#v=onepage&q=Game%20of%20Thrones%20and%20Feminism%20online&f=false)

19. *Jakobsson A.* “Óðinn as mother: The Old Norse deviant patriarch,” *Arkiv för nordisk filologi* 126 (2011), 5–16. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

[https://www.researchgate.net/publication/334731951\\_Odinn\\_as\\_mother\\_The\\_Old\\_Norse\\_deviant\\_patriarch\\_Arkiv\\_for\\_nordisk\\_filologi\\_126\\_2011\\_5-16](https://www.researchgate.net/publication/334731951_Odinn_as_mother_The_Old_Norse_deviant_patriarch_Arkiv_for_nordisk_filologi_126_2011_5-16)

20. *Jes Battis, Susan Johnston.* *Mastering the Game of thrones.* McFarland & Company, 2015. Режим доступа: URL:

[https://www.academia.edu/35246001/Jes\\_Battis\\_Susan\\_Johnston\\_Mastering\\_the\\_Game\\_of\\_thrones\\_BookZZ.org](https://www.academia.edu/35246001/Jes_Battis_Susan_Johnston_Mastering_the_Game_of_thrones_BookZZ.org)

21. *John Lindow.* *Norse Mythology: A Guide to Gods, Heroes, Rituals, and Beliefs.* an Oxford University Press paperback, 2002. – 365p.

22. *José Luis De Ramón Ruiz.* The Favor of the Gods: Religion and Power in George R. R. Martin’s *A Song of Ice and Fire.* *Fafnir – Nordic Journal of Science Fiction and Fantasy Research*, Volume 3, Issue 3, pages 41–50 [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

<http://journal.finfar.org/articles/the-favor-of-the-gods-religion-and-power-in-george-r-r-martins-a-song-of-ice-and-fire/>

23. *Jürg Glauser, Pernille Hermann, Stephen A. Mitchell (eds.).* *Handbook of Pre-Modern Nordic Memory Studies: Interdisciplinary Approaches.* [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

<https://books.google.com.ua/books?id=IE2FDwAAQBAJ&pg=PT601&lpg=PT>

[601&dq=Peter+Vang+\(1990\).+%22Odin%27s+Ravens%22&source=bl&ots=B7fCDxBhBl&sig=ACfU3U3ByCZGYeEFgt7KWGqRWnP0goW5UA&hl=uk&sa=X&ved=2ahUKEwiGlvPQ2rPpAhVh16YKHX6iBMgQ6AEwAHoECAoQAQ#v=onepage&q=Peter%20Vang%20\(1990\).%20%22Odin's%20Ravens%22&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=2wgyBgAAQBAJ&pg=PA189&redir_esc=y#v=onepage&q=Peter%20Vang%20(1990).%20%22Odin's%20Ravens%22&f=false)

24. *Leederman, T. A. Jes Battis; Susan Johnston (eds.). A Thousand Westerosi Plateaus: Wargs, Wolves and Ways of Being. Mastering the Game of Thrones: Essays on George R.R. Martin's A Song of Ice and Fire. McFarland – 2015.*  
Режим доступу:  
[https://books.google.com.ua/books?id=2wgyBgAAQBAJ&pg=PA189&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=2wgyBgAAQBAJ&pg=PA189&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)
25. *Marie Hansen “All Men Must Serve”*: Religious Conversion in A Song of Ice and Fire. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:  
[https://www.academia.edu/33391743/All\\_Men\\_Must\\_Serve\\_Religious\\_Conversion\\_in\\_A\\_Song\\_of\\_Ice\\_and\\_Fire](https://www.academia.edu/33391743/All_Men_Must_Serve_Religious_Conversion_in_A_Song_of_Ice_and_Fire)
26. *Shawna Wilcox. Women of Westeros* [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: [https://www.academia.edu/30038879/Women\\_of\\_Westeros](https://www.academia.edu/30038879/Women_of_Westeros)
27. *Simek, Rudolf. Dictionary of Northern Mythology. Translated by Angela Hall. BOYE6; Revised edition (2008) – 438p.*
28. *Valerie Estelle Frankel. Women in Game of Thrones: Power, Conformity and Resistance* McFarland. April 2014 [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL:  
[https://www.academia.edu/7724226/Women\\_in\\_Game\\_of\\_Thrones\\_Power\\_Conformity\\_and\\_Resistance\\_McFarland\\_April\\_2014](https://www.academia.edu/7724226/Women_in_Game_of_Thrones_Power_Conformity_and_Resistance_McFarland_April_2014)
29. *Welch, Lynda C. Goddess of the North: A Comprehensive Exploration of the Norse Goddesses, from Antiquity to the Modern Age. Weiser Books 2001. – 271p.* Режим доступу: URL:

[https://books.google.com.ua/books?id=yfugwhC2qIAC&pg=PA220&redir\\_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.ua/books?id=yfugwhC2qIAC&pg=PA220&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

## Джерела

1. Браун Е. «Игра престолов: исторические прототипы». [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://www.youtube.com/watch?v=wdXAk-s2k4I>
2. Мартин Дж. Игра Престолов. АСТ 2001. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8107](http://loveread.ec/view_global.php?id=8107)
3. Мартин Дж. Битва королей. АСТ 2007. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8108](http://loveread.ec/view_global.php?id=8108)
4. Мартин Дж. Буря мечей. АСТ 2007. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8109](http://loveread.ec/view_global.php?id=8109)
5. Мартин Дж. Пир стервятников. АСТ 2008. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=8110](http://loveread.ec/view_global.php?id=8110)
6. Мартин Дж. Танец с драконами. АСТ 2011. Режим доступа: URL: [http://loveread.ec/view\\_global.php?id=15538](http://loveread.ec/view_global.php?id=15538)
7. Вовк жахливий. [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: [https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA\\_%D0%B6%D0%B0%D1%85%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B9](https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%92%D0%BE%D0%B2%D0%BA_%D0%B6%D0%B0%D1%85%D0%BB%D0%B8%D0%B2%D0%B8%D0%B9)
8. Интерв'ю Джорджа Мартіна від 12.11.2016 [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://www.westeros.org/Citadel/SSM/Entry/15384>
9. Интерв'ю Джорджа Мартіна від 16.08.2017 для Бумага [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL: <https://paperpaper.ru/grr-martin/>
10. Интерв'ю Джорджа Мартіна від 16.10.2018 для The New Yourk Times [Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

<https://www.nytimes.com/2018/10/16/t-magazine/george-rr-martin-qanda-game-of-thrones.html>

11. Інтерв'ю Джорджа Мартіна від 10.11.2018 для The Guardian [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://www.theguardian.com/books/2018/nov/10/books-interview-george-rr-martin>
12. Киноблог "Я о КИНО". Я феминист – Джордж Мартин и женщины. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://yaokino.ru/avtor-igry-prestolov-v-dushe-feminist>
13. Національний екологічний центр України. Зміна клімату. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <http://necu.org.ua/climate/>
14. Християнство. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://uk.wikipedia.org/wiki/%D0%A5%D1%80%D0%B8%D1%81%D1%82%D0%B8%D1%8F%D0%BD%D1%81%D1%82%D0%B2%D0%BE>
15. Энциклопедия Песни Льда и Пламени. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://7kingdoms.ru/wiki/>
16. *Abraham D.* A Game of Thrones: The Graphic Novel, Vol. 1. Bantam; 1st edition. 2012. - 240 p.
17. A Forum of Ice and Fire. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://asoiaf.westeros.org/index.php?/topic/108307-meereen-and-the-soviet-union/>
18. George R. R. Martin on the One Game of Thrones Change He 'Argued Against'. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://time.com/4791258/game-of-thrones-george-r-r-martin-interview/>
19. Norse Mythology for Smart People. HUGIN AND MUNIN. [Електронний ресурс]. Режим доступу: URL: <https://norse-mythology.org/gods-and-creatures/others/hugin-and-munin/>

20. The Walking Dead: Draugr and Aptrgangr in Old Norse Literature.

[Электронный ресурс]. Режим доступа: URL:

<https://forums.skadi.net/threads/76010-The-Walking-Dead-Draugr-and-Aptrgangr-in-Old-Norse-Literature?s=6de5b7b4dd5fa09c3d24dfde303bca11>